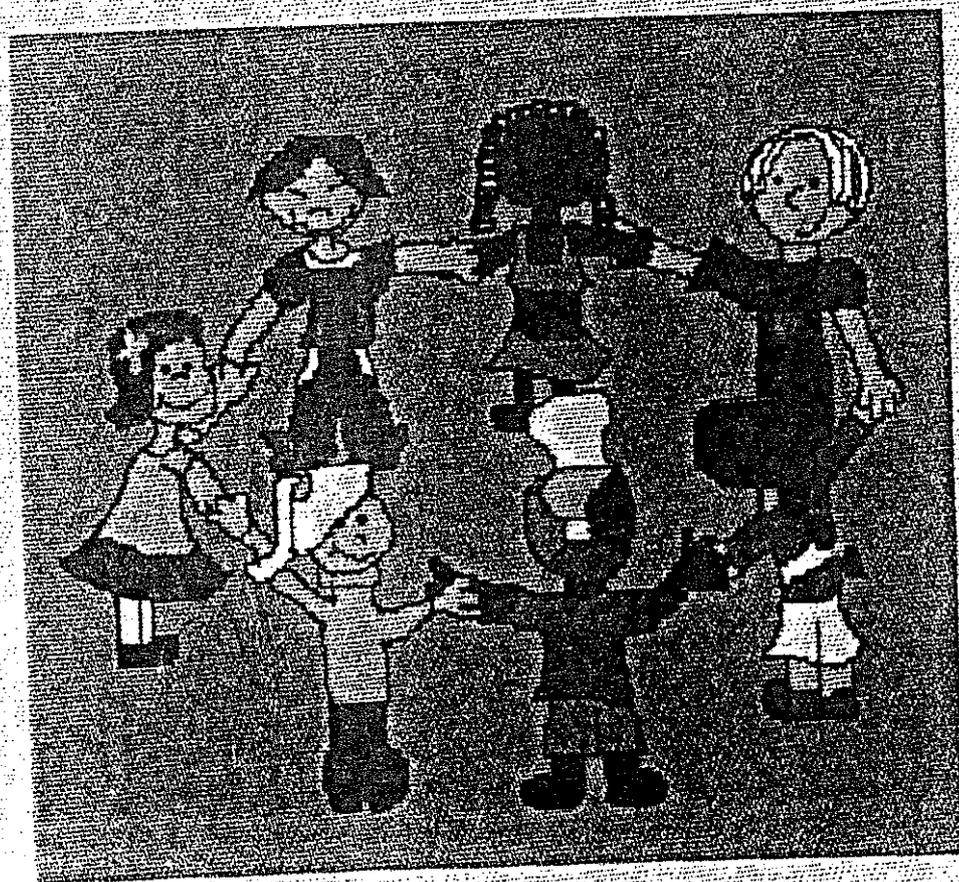


CIRANDA, BOLA, BONECA, PIPA, PIÃO...
DO CHÃO DA RIBEIRA AO MUNDO VIRTUAL



MARIA DAS GRAÇAS DE SOUZA TEIXEIRA

MARIA DAS GRAÇAS DE SOUZA TEIXEIRA

**CIRANDA. BOLA, BONECA, PIPA, PIÃO...
DO CHÃO DA RIBEIRA AO MUNDO VIRTUAL**

Dissertação de Mestrado

Salvador - Bahia
1999

MARIA DAS GRAÇAS DE SOUZA TEIXEIRA

**CIRANDA. BOLA, BONECA, PIPA, PIÃO...
DO CHÃO DA RIBEIRA AO MUNDO VIRTUAL**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Professor orientador

Prof. Dr. Antônio da Silva Câmara

Salvador - Bahia
1999



O pintor brinca com a cor e o espaço

O músico brinca com o som e o silêncio

E os brinca com os amantes

Os deuses brincam com o universo

*As crianças brincam com qualquer coisa em
que possam por as mãos*

Stephen Nachmanovitch

Geo

Partir para fazer este trabalho foi um passo ousado e só me permiti empreendê-lo por saber que podia contar com seu apoio, paciência e afeto.

Maria e Pedro

Brincando, brigando e sorrindo vocês amenizaram os momentos mais difíceis desta caminhada.

*Minha mãe e meu avô João,
um exemplo a seguir...*

*A Sofia Ozensk, presença de sabedoria
A Leo, vida vivida.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer às pessoas que estiveram mais próximas de mim ao longo deste caminho, ainda que correndo o risco de omitir algum nome e sentindo que é impossível externar-lhes a minha inteira gratidão. Conselhos técnicos, indicações bibliográficas, sugestões, auxílio em pesquisa, orações, enfim, apoio e alento sob as mais variadas formas não me faltaram e aqui fica registrado o meu reconhecimento.

- ◆ Prof. Dr. Antonio da Silva Câmara, meu orientador

Ao pessoal da Escola de Belas Artes:

- ◆ Professora Dra. Celeste Warner, coordenadora do Mestrado
- ◆ Professora Dra. Graça Ramos, diretora da Escola
- ◆ Professores
- ◆ Tarciana, secretária
- ◆ Colegas do Mestrado
- ◆ Lêda e Madalena

Ao grupo da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas:

- ◆ Professores Rosana Nascimento, Sidélia Teixeira, Marcelo Cunha, Heloísa Helena, Ana Azevedo e José Claudio, amigos e colegas do Departamento de Museologia
- ◆ Antonia e Eunice, secretárias
- ◆ Andrea e Marina, bibliotecárias
- ◆ Luis, telefonista

Aos amigos:

- ◆ Professora Maria do Carmo Araújo
- ◆ Professora Stella Borges
- ◆ Professor Elenaldo Teixeira
- ◆ Professor Eugênio Ávila
- ◆ Professora Lina Aras
- ◆ Maria Batista Campos
- ◆ Raimundo Barbosa Campos
- ◆ Afonso Henrique de M. Campos
- ◆ Maria Hermínia Oliveira
- ◆ Marryeli Santana

- ◆ Leonardo e Silvia
- ◆ Itana, Edinil e Solange
- ◆ Rita Doria
- ◆ Rute Silva Lima
- ◆ Marlene Cajazeira Ramos
- ◆ Luciana Moreira Costa
- ◆ Nildes, Joana e Rita
- ◆ Alexes Brito
- ◆ Mariana Brandão
- ◆ Gilvânia
- ◆ Vitor, Lino e Fábio
- ◆ Solange Fonseca
- ◆ Regina Martins da Matta
- ◆ Livinha, Fernandinha, Caio e Juan, amigos brincantes

Às pessoas entrevistadas

A meus alunos

Muito obrigada!

SUMÁRIO

Resumo

Summary

Résumé

Introdução _____ 9

I. Capítulo I - Brinquedos e Brincadeiras: A Leitura de Alguns Autores, a Noção de Repertório e Aspectos da Cultura Lúdica Brasileira Ontem e Hoje _____ 19

I.1. Olhares sobre a brincadeira, o brinquedo, a infância _____ 20

I.2. Memória e continuidade da experiência lúdica - a noção de repertório _____ 30

I.3. Cultura lúdica – o brincar e o ser brincante _____ 33

I.4. Revisitando a cultura lúdica brasileira _____ 38

I.4.1. Um olhar sobre a lúdica indígena _____ 45

I.5. A criança e o brincar hoje _____ 48

II. Capítulo II - O Bairro da Ribeira _____ 51

II.1. Surgimento e transformações _____ 52

II.2. Cultura, sociabilidade e ludicidade na Ribeira _____ 62

III. Capítulo III - Mudanças e Permanências: Olhares e Falas _____ 72

III.1. Novos brinquedos e antigas brincadeiras _____ 73

III.2. Relembrando o lúdico (faixa dos 41 a 80 anos) _____ 76

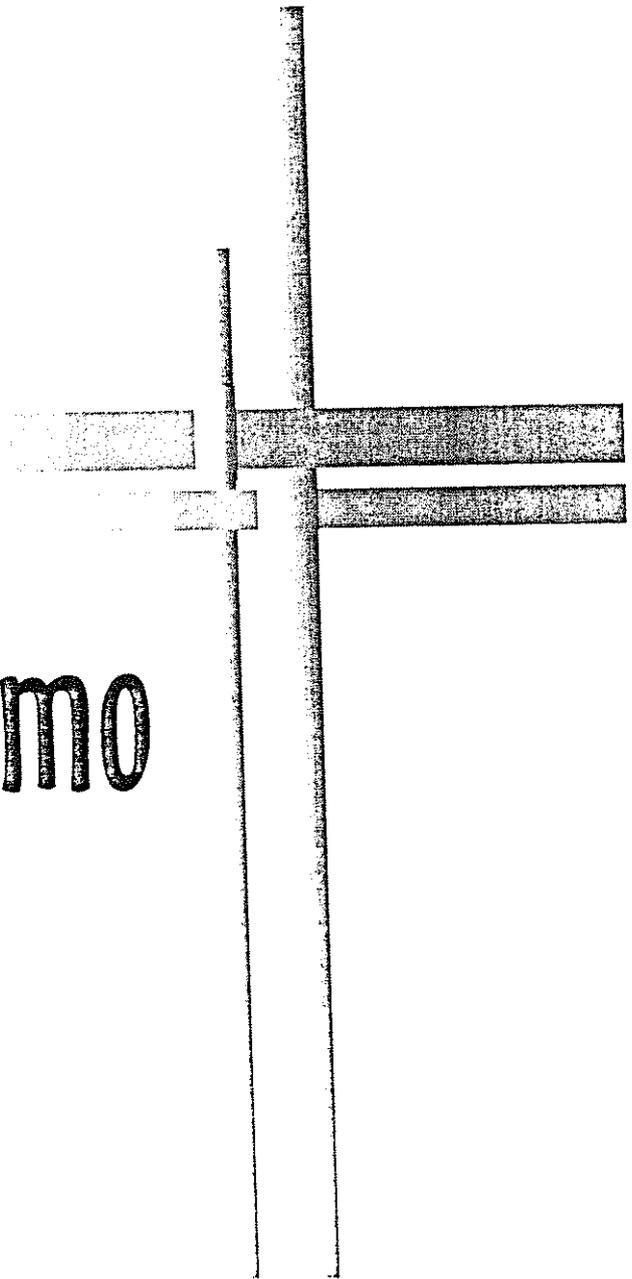
III.3. Revisitando o lúdico (faixa dos 21 a 40 anos) _____ 82

III.4. Vivências Lúdicas (faixa dos 11 a 20 anos) _____ 87

III.5. Vivências lúdicas (até 10 anos) _____ 92

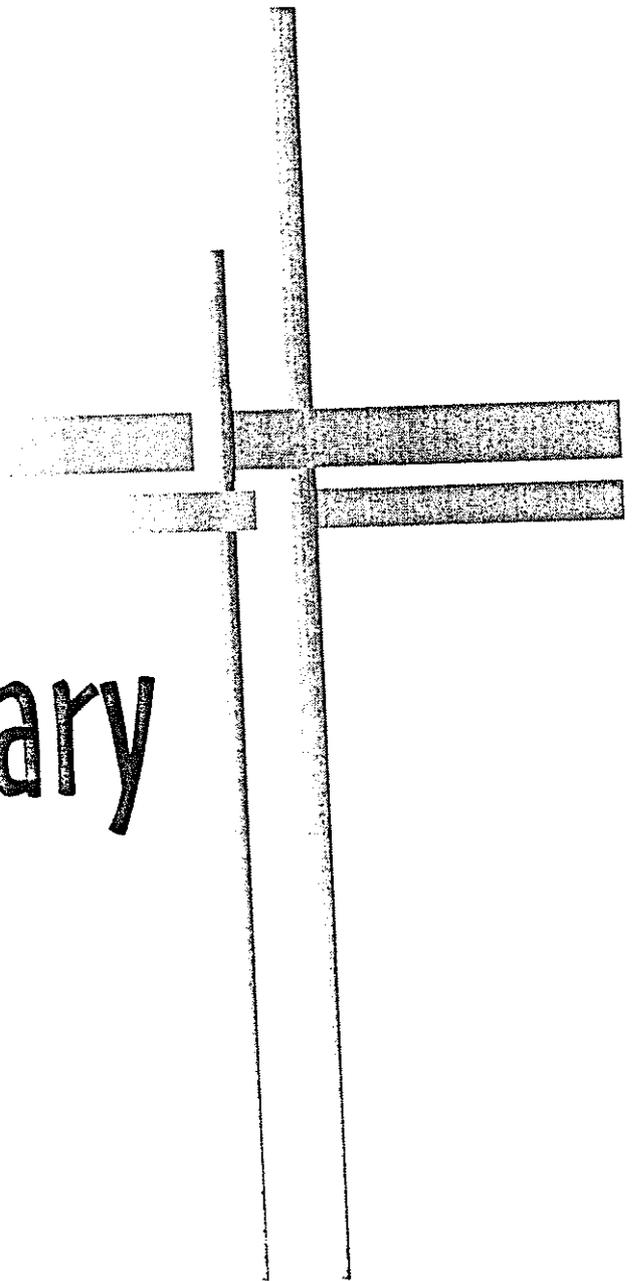
IV. Capítulo IV - Considerações Finais. No Rumo das Permanências e Mudanças	97
IV.1. A bola e a boneca	98
IV.2. Novas perspectivas	101
Referências Bibliográficas	106
Anexos	115
Apêndice	138

Resumo

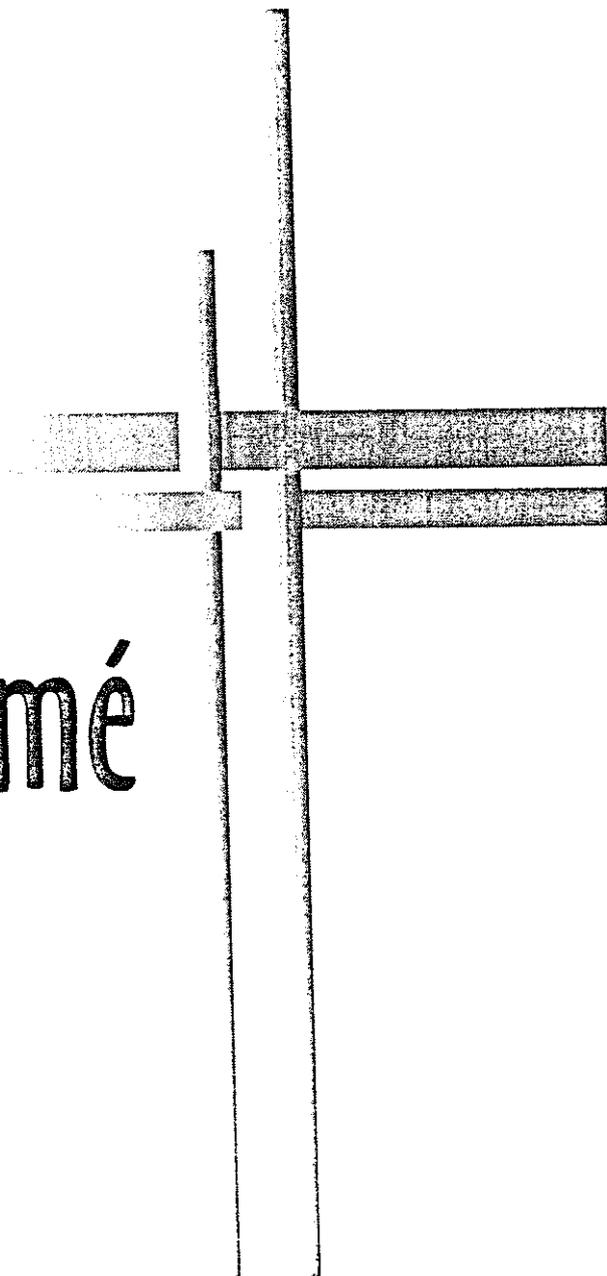


“Ciranda, bola, boneca, pipa, pião... do chão da Ribeira ao mundo virtual”, aborda as mudanças e permanências no universo lúdico do bairro da Ribeira em Salvador, Bahia, hoje, tomando como base comparativa as atividades lúdicas ao longo deste século, apresentadas de acordo com a visão de moradores de quatro faixas distintas de idade e enriquecidas com a literatura de que se pôde dispor sobre o tema, ao que se aliou a nossa observação. Os conceitos concernentes ao tema – ser brincante, brinquedo, ação lúdica... –, as diversas concepções do brincar, a cultura lúdica brasileira, o local definido para o estudo, e, afinal, a apresentação e discussão das brincadeiras referidas pelos moradores que se entrevistou e com quem se conversou mais informalmente estão aqui registrados. A análise realizada deu conta da clara permanência de determinados suportes – a bola, a boneca, as brincadeiras envolvendo corridas e agitação, picula, pega-pega – o que não significa que se pode afirmar ausência de mudanças, pois estas mostraram-se tanto pela introdução de novos suportes lúdicos e desaparecimento de outros, como pelas formas de relacionarem-se as crianças na brincadeira – veja-se a questão dos gêneros – como com o próprio brinquedo, sem contar com a inovação em que se constituem os jogos eletrônicos, ainda que não referidos com grande intensidade no universo estudado.

Summary



Résumé



"Ring around the rosy, balls, dolls, kites, tops ... from the parks of Ribeira to the virtual world", embraces the changes and the unchanging from the plays of Ribeira, Salvador, Bahia nowadays is taken as a comparative to the child plays along this century. This is presented in accordance to the view of four distinct age levels, enriched by the literature on this topic.

The concerning concepts of the topic include: playful beings, toys, kidding around, etc., the many conceptions of playing, the jovial Brazilian culture, the designated place, and, lastly, the presentation and the discussion of jokes and pranks mentioned more informally by those interviewed.

This analysis clearly identified some specific aspects of play: balls, dolls, "run-about" games such as hide and seek and tag which continues to exist. However, other principal games have been replaced by new ones, due to changes in child interaction as well as in toys themselves, without even mentioning technological advances.

"Ronde, balle, poupée, cerf-volant, toupie...du sol de Ribeira au monde virtuel" aborde les changements et permanences, dans l'univers ludique actuel, du quartier de Ribeira, à Salvador, Bahia, en prenant comme base de comparaison, les activités ludiques, au long de ce siècle, présentées d'après la vision des habitants de quatre classes d'âge différentes et enrichies par la littérature disponible sur le thème, le tout combiné à nos observations. Nous avons analysé les différents concepts relatifs à notre thème d'intérêt –l'être joueur, le jouet, l'activité ludique...- les diverses conceptions de l'acte de jouer, la culture ludique brésilienne, le lieu choisi pour la réalisation de cette étude et enfin, les jeux cités par les habitants que nous avons interrogés et avec qui nous avons bavardé de manière décontractée. Notre analyse nous a permis de vérifier la permanence de certains supports –la balle, la poupée, les jeux durant lesquels on court et l'on s'agite, comme jouer à la puce – sans que l'on puisse pour autant, affirmer l'absence de changements car ceux-ci apparaissent, que ce soit par l'introduction de nouveaux supports ludiques et la disparition d'autres, ou dans les types de relations des enfants entre eux, au cours du jeu – voir par exemple le problème des sexes – et avec le jouet lui-même, sans oublier la grande innovation, les jeux électroniques, bien qu'encore peu cités dans l'univers étudié.

Introdução



O objetivo a que nos propomos é estudar as mudanças e permanências do brinquedo e da brincadeira próprios do universo infantil entre os anos 20 e 90, em um espaço limitado, o bairro da Ribeira. Trabalharemos com os conceitos de lúdico, jogo, brinquedo, suporte lúdico, ser brincante, ação lúdica, ludicidade.

Não temos a intenção, neste trabalho, de realizar ou apresentar uma classificação dos jogos infantis nem de estudar o brinquedo na sua concretude material. Tampouco pretendemos tomá-los como objeto estético, mas compreendê-los como mediadores e possibilitadores da brincadeira, da ação lúdica, esta entendida como linguagem de comunicação e linguagem estética. Buscou-se, também, compreender os problemas de interface entre a linguagem estética e a linguagem lúdica, tendo a pesquisa bibliográfica permitido a formulação de conceitos e definições dos elementos que integram o conjunto do universo lúdico.

O brincar é uma ação lúdica própria da infância, que compõe um conjunto de atividades que traduz a noção de jogo. O termo **Brincar** é originário do latim *vinculum* e significa *laço, união* (Cunha, 1982, p. 124). Segundo a definição do dicionário *Aurélio* (1996), o termo significa, em primeiro lugar, "Divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança". Tem ainda a acepção de divertir-se, distrair-se, folgar, além de também indicar estar-se sempre bem-humorado; o ato de divertir-se de um modo geral, de gracejar, zombar ou participar de folguedos populares, como carnaval. Tem seus equivalentes em outras línguas, como no alemão, *spelen*; no inglês, *play*; no francês, *jouer* e no espanhol, *jugar* – todas significando tanto brincar como jogar e servindo também para definir outras atividades como interpretação teatral ou musical.

Importa observar que a noção de brincar diferencia-se da de lazer, com a qual não trabalharemos. O lazer implica pausa de trabalho, descanso, ação praticada como recompensa de um esforço, enquanto o brincar não supõe necessariamente recompensa, busca de entretenimento; ainda que entretenha, não é repouso, mas ação criativa, voluntária, livre, revestida de inteira gratuidade, ou seja, nada se espera dela a não ser o próprio brincar.

O universo lúdico tem uma complexidade própria que envolve um caráter específico, fazendo-se necessário, dessa forma, um estudo acerca dos elementos que lhe pertencem.

Brinquedo é instrumento lúdico que serve para o desenvolvimento da brincadeira. Independentemente da sua concretude material, é utilizado pelo ser brincante para praticar a ação lúdica. Muitas vezes o brinquedo não existe materialmente, mas apenas na imaginação da criança. No entanto, ele nem sempre é o determinante para que esta ou aquela brincadeira seja realizada, porque, muitas vezes, é o tipo de brincadeira que impõe ao brinquedo uma função específica.

Suporte lúdico é tudo o que pode servir ao ser brincante para o desenvolvimento da ação lúdica; como o brinquedo, pode estar presente materialmente ou não, daí a similaridade bastante estreita, entre um e outro. Pode ser uma música, um gesto como o piscar de olhos (presente na brincadeira de “pegar o sério”), o próprio corpo, animais, os mais diversos objetos, inteiros ou não, outra criança, enfim todo um universo poderá servir como suporte ao ser brincante.

O Ser brincante é aquele que pratica a ação lúdica, é aquele que brinca, não importando a idade, mas ressaltando-se que, no nosso trabalho, nos referimos à criança. É o indivíduo que tem a capacidade de

imaginar e fantasiar criando um mundo fantástico a partir do universo maior estabelecido pelo adulto como mundo real.

Sujeito brincante é ainda aquele que dá *anima* às coisas personificando-as, dando-lhe funções variadas a depender do significado que queira atribuir no ato da brincadeira. Dessa forma, é ele que determina a funcionalidade do suporte lúdico e, na sua condição de liberdade, transgride as determinações impostas pelo mundo adulto, seja este o fabricante ou aquele que lhe dá o brinquedo.

Ação lúdica, como prática do ser brincante, desenvolve-se no campo infinito da imaginação e da fantasia, que, mediante a imitação e a repetição, empreende o seu jogo, a sua brincadeira. Entretanto, esta repetição, esta imitação, não é uma cópia, é um ato complexo em que há sempre a descoberta do novo na experiência vivida. Daí o equívoco de pensar-se que a criança está sempre imitando ou copiando o adulto. Sobre a repetição, Benjamin afirma que a "essência do brincar não é um fazer como se", mas um "fazer sempre de novo", transformação da experiência mais comovente em hábito (Benjamin, 1984, p.75).

A noção de jogo implica uma certa diversidade que não exclui uma originalidade que lhe é inerente. Um termo que abrange tanto o brincar como o jogar é "lúdico", que vem do latim *ludus*, remetendo tanto às brincadeiras, quanto aos jogos de regras, às competições, recreações, representações teatrais e litúrgicas (Ferreira, 1975, p.227).

Entretanto, *Jogo e Brincadeira* são entendidos, neste trabalho, com o mesmo significado, isto é, qualquer ação desenvolvida na prática lúdica, sem que o interesse esteja estritamente ligado ao divertimento. Visto que a brincadeira se dá no campo do desinteresse, tem uma ordem própria estabelecida pelo sujeito ou pelo grupo dos indivíduos envolvidos.

Esta ordem determina a seriedade presente na ação e, quando não cumprida por um dos indivíduos, a brincadeira é interrompida e aquele que não seguiu as determinações é penalizado, sendo, muitas vezes, posto fora do jogo. Aqui, tanto o jogo quanto a brincadeira são vistos numa perspectiva para além do universo biológico e do universo psicológico, ou seja, serão sobretudo compreendidos na esfera circunscrita no campo da cultura, com base na concepção de Huizinga (1993, p.6), autor que trata o jogo como função da cultura:

Encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.(...) o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos "jogo". O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como "forma significante", como função social.

E, assim compreendido, vemos que brincadeira-jogo tem um caráter simbólico, próprio unicamente ao homem.

Ludicidade é a condição do ser brincante de desenvolver a brincadeira. Para que haja essa condição é necessário apenas que o indivíduo se disponha a praticar a ação lúdica. Independentemente do espaço físico, dos suportes lúdicos que tenha ao seu alcance, a criança poderá pôr em prática a sua ludicidade. Benjamim (1995, p.102), ao relatar passagens da sua infância em Berlim, explica com clareza o caráter da ludicidade:

... preferia ficar totalmente só para cuidar dos meus travesseiros. Pois, numa época em que colinas e montanhas não tinham muito a me dizer, eu já tinha me familiarizado com suas cristas. Metia-me então debaixo de uma cobertura, junto com os poderes que elas faziam surgir. Assim, muitas vezes, organizava tudo de modo que se abrisse uma caverna nesse monte. Rastejava lá dentro; puxava a cobertura por sobre a cabeça e demorava o ouvido na garganta escura, alimentando o silêncio, de quando em quando, com palavras que de lá retornavam como histórias. Às vezes introduzia os dedos, produzindo eles mesmo algum acontecimento: ou então simulava o jogo de "compra e venda", e, atrás do "balcão" formado pelos dedos médios, os dois solícitos mindinhos inclinavam a cabeça ao freguês que não era senão eu mesmo.

A criança simplesmente brinca! Porque, brincando, ela vai construindo história e produzindo cultura, e marcando, assim, a sua presença no mundo.

Consciente da abrangência do universo lúdico, podendo ser este compreendido e estudado pelo viés da educação, pedagogia, psicanálise, arte, dentre outras, recorreu-se também a uma bibliografia dessas áreas, no intuito de delimitar o raio das discussões que seriam realizadas durante o processo desse trabalho.

Dessa forma, com base nas leituras realizadas e na pesquisa de campo, optou-se por tentar compreender a ação lúdica mediante as noções dos elementos que constituem o universo lúdico. No entanto, buscou-se compreender estes elementos a partir do paradigma de que na brincadeira existe uma linguagem, a linguagem lúdica, e que esta tem características próprias, podendo ser entendida no campo da estética, da linguagem artística, considerando-se seu processo criador.

A experiência criativa, tanto do artista quanto da criança, é permeada pela expressão lúdica. A existência desta pressupõe a força de dois vetores, o lúdico e a expressão de uma atividade criadora. À existência desses dois vetores deve-se a proximidade entre fazer artístico e brincadeira. Para Sans (1995, p. 76),

A expressão lúdica tem a capacidade de unir o conhecimento e o sonho. Quando ativada, caracteriza-se por uma identificação de vida, propiciando a criação. A sua manifestação, entretanto, somente é possível quando acompanhada por dois componentes essenciais: a liberdade e a sinceridade.¹

A criança, quando brinca, deixa-se absorver pelo mundo do faz-de-conta envolvendo-se no processo ideativo da criação, da fantasia. Este

envolvimento que, muitas vezes, é visto como uma espécie de alienação do mundo real, não deixa de ser uma atitude consciente, desde quando a criança tem consciência dessa fronteira entre "o faz-de-conta" e o mundo "de verdade". Nesse mundo do faz-de-conta há uma liberdade sincronizada com a sinceridade, o que, segundo Huizinga (1993), vem imprimir um caráter de seriedade ao jogo. Assim passa-se também com o artista na elaboração de sua obra.

Vamos encontrar os componentes estéticos do objeto artístico tanto na brincadeira quanto no brinquedo – **ordem, ritmo, cor harmonia, forma, dinâmica**. É o que podemos ver em Sans (op.cit., p. 79), que diz, ao explicitar a essência da expressão lúdica:

Dessa expressão provém o conteúdo e, do lúdico, a forma, e ambos estão em reciprocidade como expressão lúdica. Então, conteúdo e forma se fundem, propiciando o sentido de plasticidade da obra.

A linguagem do artista é articulada pela expressão de sua obra e é através desta que ele participa como sujeito nas inter-relações sociais. A criança participa, nesse processo, com sua expressão na ação lúdica. A expressão lúdica é, de certa forma, a mola que impulsiona tanto o artista como a criança, a descobrirem "sempre o novo no contexto do sempre igual" (Souza, 1996, p.160). Ressalta-se aqui que o artista, no seu processo criador – assim como a criança – participa das transformações históricas e culturais. É ainda Souza (op. cit., p. 160) que afirma:

A criança conhece o mundo enquanto o cria e, ao criar o mundo, ela nos revela a *verdade*² sempre provisória da realidade em que se encontra. Construindo seu universo particular no interior de um universo maior reificado, ela é capaz de resgatar uma compreensão polifônica do mundo, devolvendo, através do jogo que estabelece na relação com os outros e com as coisas, os múltiplos sentidos que a realidade física e social pode adquirir. Por isso enriquece permanentemente a humanidade com novos mitos.

¹ Grifos do autor.

² Grifos do autor.

A definição do nosso objeto delimitou o nosso universo de pesquisa e passos metodológicos. Ainda que o nosso foco esteja voltado para a criança, incluiu outras faixas etárias, tendo em vista o nosso objetivo de apreciar as mudanças e permanências do brincar.

Utilizamos como instrumento de coleta de dados duas fichas com questões abertas, que foram aplicadas a grupos de ambos os sexos, de quatro faixas etárias distintas, sendo a primeira faixa compreendida por indivíduos com idades de 41 a 80 anos. A segunda, de 21 a 40, a terceira de 11 a 20. Na quarta faixa estão os indivíduos até 10 anos de idade. Buscou-se, com o estudo das faixas de idade distantes da infância, conhecer as formas de brincar não-atuais e identificar possíveis práticas lúdicas distintas nos diversos períodos, para tanto perguntando-se sobre as brincadeiras realizadas e ainda sobre aquelas que se quis transmitir a filhos e netos. Assim, foram organizados quadros de brincadeiras realizadas durante o dia e durante a noite, e ainda outros tomando-se como referência as brincadeiras em dias chuvosos e dias ensolarados. As variações climáticas não sendo tão demarcadas, nesta cidade, segundo as estações do ano, optou-se pela abordagem referida.

Importa salientar ainda que este estudo envolveu não-somente entrevistas e questionários, mas sobretudo observação, convivência, conversas informais e registros fotográficos e em vídeo, tendo-se, assim, privilegiado uma apreciação qualitativa.

A escolha do bairro da Ribeira deveu-se aos processos socioculturais que caracterizam este bairro, onde ainda persistem alguns traços da sociabilidade tradicional, como proximidade nas relações de vizinhança, hábitos de passear nas praças e brincadeiras nas ruas, cenário este no qual é de esperar-se que ainda se encontre uma ludicidade também tradicional, tornando-o, dessa forma, espaço

privilegiado para estudar-se aspectos da cultura lúdica nos anos 90, contrapostos aos das décadas anteriores deste nosso século. Observe-se que não se supôs que a Ribeira tenha ficado imune às influências da contemporaneidade, mas que se contou com estas e com a circunstância de as brincadeiras das suas crianças já estarem permeadas das características lúdicas próprias do nosso tempo. O que se pretendeu ao escolher tal bairro foi tentar verificar permanências e mudanças de brinquedos e brincadeiras em um local com características precisas, que, supúnhamos, apresentava as condições básicas para efetivarmos nosso estudo, o que, de fato, se confirmou. É o que se verá a seguir, ao longo deste texto, cuja composição expomos a seguir.

Esta dissertação é composta por quatro capítulos. No primeiro é desenvolvido o referencial teórico utilizado na concepção do trabalho e reconstituída a historicidade do brincar no Brasil, levando-se em conta aspectos que demonstram as influências étnicas na formação lúdica brasileira. No segundo, apresentamos o espaço onde foi desenvolvida a pesquisa – o bairro da Ribeira, na cidade do Salvador, buscando caracterizá-lo ao longo da história da cidade, destacando a sua vocação para o veraneio e as transformações advindas a partir do segundo quartel do século XX – e traçamos um quadro sobre *o brincar* nesse espaço. No terceiro capítulo discutimos os resultados da pesquisa de campo e as inter-relações entre o referencial teórico e as práticas efetivas do brincar no bairro da Ribeira, buscando possibilitar uma maior compreensão acerca do universo lúdico. Por fim, no quarto capítulo, procuramos verificar a possibilidade de identificar traços mais marcantes e gerais com relação à permanência e às mudanças de algumas atividades lúdicas, e tecemos nossas considerações finais, sugerindo novos enfoques para o estudo do nosso tema. Vêm em anexo os modelos de questionário, o roteiro de entrevista, os quadros de leitura dos questionários, fotografias e ilustrações, e uma relação descritiva de algumas das “brincadeiras” mais

encontradas no universo lúdico brasileiro. Aí estão muitas das atividades lúdicas identificadas no bairro da Ribeira, além daquelas compiladas na bibliografia sobre o tema.

Brincar sem dúvida

Significa sempre libertação

Walter Benjamin

Capítulo

Brinquedos e Brincadeiras:
A Leitura de Alguns Autores,
a Noção de Repertório e
Aspectos da Cultura Lúdica
Brasileira Ontem e Hoje



I.1. Olhares sobre a brincadeira, o brinquedo, a infância

A criança, ao atribuir outras funções, através da brincadeira, aos brinquedos, como a outros objetos tomados como tais, confere-lhes novos significados, tornando-os assim mais do que um suporte lúdico, um receptáculo de infinitas descobertas, de novas relações, de novas linguagens.

Uma trajetória da história cultural dos brinquedos é traçada por Walter Benjamin (1993), indo desde os primórdios até a sua época, meados deste século. O trabalho enfatiza, sobretudo, a questão da substituição do brinquedo artesanal pelo industrializado a partir do século XIX. Além disso, o autor analisa a relação da criança e dos seus brinquedos com a sociedade e com a classe à qual pertence; o uso que a criança faz do brinquedo, a utilização dos vários materiais e a sua capacidade de criar e recriar um universo bem peculiar.

A capacidade de imaginar e fantasiar faz com que a criança estabeleça com o seu instrumento lúdico relações as mais diversas possíveis. A criança é capaz de brincar mesmo que o brinquedo não esteja presente fisicamente, tudo podendo servir-lhe como instrumento lúdico. Esta versatilidade é muito bem analisada pelo autor acima referido:

... nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos – pedras, plastilina, madeira, papel. Por outro lado ninguém é mais sóbrio com relação aos materiais que a criança: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem, na solidez e no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras (Benjamin, 1984, p.69).

O jogo, a brincadeira, é a resultante de uma combinação de liberdade, limite e invenção, sendo estes componentes uma decorrência da condição de imaginar e fantasiar do sujeito lúdico. Esta condição faz com que o ser brincante utilize-se de seu instrumento lúdico das mais variadas formas, dando-lhe funções e significações diferenciadas. Por exemplo, em muitos momentos a criança, ao receber um brinquedo novo (contrariando a expectativa do adulto), desmonta-o e, às vezes, quebra-o, na tentativa de adentrar o seu interior, buscando introduzir-se no seu âmago para conhecer o seu funcionamento ou, simplesmente, para dar-lhe um outro significado ou uma outra função, não-determinada *a priori* pelo fabricante ou por aquele que o comprou.

Há uma lógica na criança que quebra um brinquedo que acaba de ganhar. Do ponto de vista infantil, um carro desmontado poderá oferecer elementos para a formação de um novo brinquedo como, por exemplo, um forte com soldados construídos a partir do seu capuz, parafusos e outros elementos que o compõem.

Relativamente à inserção da criança e dos seus brinquedos no mundo, Benjamin (1984, p.70) afirma:

Se a criança não é nenhum Robinson Crusoe. assim também as crianças não se constituem nenhuma comunidade isolada. mas sim uma parte do povo e da classe de que provêm. Da mesma forma seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e especial: são. isso sim. um mudo diálogo simbólico entre ela e o povo...

Fundamentado nessas considerações é que o autor afirma que não seria possível se chegar ao conceito do brinquedo se tentássemos explicá-lo unicamente pelo espírito das crianças.

Benjamin (op.cit. p.72) afirma que o "universo lúdico e de magia não tem nada a ver com a romantização do mundo feita em nome dos contos de fadas pelos adultos". O brinquedo, na sua concretude, pode ser visto numa dimensão estética, pois, tal como a obra de arte, tem como características **ritmo, cor, forma e dinâmica**, inscrevendo-se, assim, na categoria de belo, de objeto estético.

O autor em questão contrapõe, à visão tradicional dos pedagogos quanto à função pedagógica do brinquedo, que os pretende didáticos, a compreensão de que as atividades lúdicas das crianças, tais como transformações de materiais, são conseguidas pela condição mágica que a criança tem de imaginar, de fantasiar, criando e recriando a partir dos mais variados materiais:

... as crianças são especialmente inclinadas a buscar todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se dê de maneira visível. Elas sentem-se atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nestes restos que sobram, elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nestes restos, elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. Com isso as crianças formam seu próprio mundo de coisas, mundo pequeno inserido num maior (Benjamin. op. cit., p.77).

Segundo Benjamin, a criança freqüentemente utiliza-se dos destroços do cotidiano para construir um mundo para si: "faz história com o lixo da história.

Ao lançar-se um olhar sobre o universo dos brinquedos e das brincadeiras, pode-se inferir que o objeto em si, na sua forma imagética, não é um determinante para essa ou aquela brincadeira. A fluidez desta está condicionada a um fator determinante, o repertório, que é essencial para a compreensão da relação ser brincante/brinquedo.

Relativamente ao nosso tema, Benjamin (1984, 1995) aborda não só a história, mas outros aspectos da ludicidade. Assim, tece uma análise crítica do mundo adulto frente ao comportamento lúdico da criança, utilizando-se de suas próprias lembranças. Nesse sentido, observa-se que o autor não se apresenta como um mero observador, mas como sujeito da ação.

Para Benjamin, o mundo da criança é um registro documental do modo pelo qual o adulto se coloca em relação a este. O autor verifica também como o adulto, em cada tempo e sociedade, esquematiza a infância dos filhos e tenta introjetar nestes toda uma concepção ideológica, ensinando-lhes hábitos, condutas e posturas para serem vivenciadas mais tarde.

Um outro ponto de igual importância, focado pelo autor, é o sentimento de magia do prazer lúdico, tão característico na criança que brinca; o prazer que esta demonstra ao brincar intensamente, presente nas ações lúdicas que demandam a repetição, e que é visto pelos adultos como algo sem sentido.

No entanto, para o ser brincante, a magia do prazer está justamente na condição de se experimentar o novo, naquilo aparentemente já explorado, repetidas vezes. Para a criança, repetir é o caminho para sentir novas sensações, novos sabores de uma brincadeira experimentada antes.

Em prefácio ao livro de Benjamin (1984) *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, Willi Bolle explica que, para aquele autor, o mundo infante-juvenil tem um caráter específico, pois aí mostra-se que crianças e adolescentes constroem um universo próprio, constituído de pureza, ingenuidade, mas também de agressividade, resistência, domínio,

perversidade, não sendo uma mera representação miniaturizada do mundo adulto. "Este universo lúdico e de magia não tem nada a ver com a romantização do mundo feita em nome dos contos de fada pelos adultos (...) não é idílico, é belo e cruel" (1984, p.15) O universo infantil não seria, desse modo, um mundo pueril e bobo como muitos o concebem, mas belo, cruel, real.

Em *O Jogo e a criança*, Château (1987) faz referência à seriedade do jogo, da brincadeira. Para ele, seria desnecessária a indagação "por que a criança brinca?" A atmosfera lúdica, segundo esse autor, é a única que a criança respira; aquela que não sabe brincar ou, simplesmente, não brinca, é uma miniatura do adulto.

Na perspectiva do autor, a criança que não brinca não exercita com plenitude sua vitalidade infantil, molda sua personalidade como um ser pronto e acabado; é dessa forma que ele compara a criança que não brinca a uma miniatura do idoso – exatamente as etapas extremas da vida do ser humano.

Ainda segundo o autor acima, o estudo do jogo, da brincadeira, seria imprescindível para o conhecimento da verdadeira natureza da criança:

(...) Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança "que ela cresce" apenas, seria preciso dizer "que ela se torna grande pelo jogo". Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor (Château, 1987, p. 14).

Assim, o brincar é fundamental para o crescimento do ser humano. O homem só aprende a pensar, a posicionar-se no mundo como agente ativo de sua sociedade, se vivenciou uma infância verdadeira, com espaço para os brinquedos e brincadeiras. Para o autor acima referido, a criança que não brinca não consegue experienciar com plenitude a sua infância. Estabelece ainda, nitidamente, uma relação entre o jogo e a criação artística:

(...) O artista que trabalha pela arte, o artesão que fazia outrora uma obra prima sem nenhum outro interesse pessoal, têm uma atitude análoga à atitude lúdica; a seriedade com que eles encaram sua atividade é a mesma do jogo infantil.

Assim como o artista experimenta uma espécie de abandono do seu ser quando se entrega totalmente, tornando-se uno à obra durante seu processo de criação e produção, a criança tem a mesma experiência ao praticar a sua ação lúdica (Château. op. cit.. p.28).

A brincadeira possibilita melhor condição de estar no mundo, possibilita ao ser brincante um caminho para a afirmação de sua auto-estima. No entanto, vale ressaltar que não concebemos a ação lúdica como agente mágico de mudança, que qualquer um que brinque estará harmoniosamente inserido no convívio social – acreditamos que a ação lúdica poderá ajudar a criança a se situar melhor, pois, brincando, ela se reconhece e se fortalece como ser humano.

Lembrando ainda que é pelo jogo, pelo brinquedo, que "crescem a alma e a inteligência", Château observa que a criança se utiliza da repetição e da representação para construção de seu universo lúdico, sendo que, para ela, esta atividade lúdica não se restringe ao simples prazer sensorial, mas trata-se de "uma reflexão sobre si mesma: o que conta, para a criança que construiu uma torre com seus cubos, não é tanto a torre, mas sua edificação, a realização de uma obra sua" (Château, 1987, p.18).

Também refletindo sobre o papel e função do jogo, Huizinga, em sua obra intitulada *Homo Ludens* (1993), aborda várias questões relacionadas ao jogo e centraliza a sua argumentação ao estabelecer, para o ser humano, a categoria de *homo ludens*. Para o autor, o jogo é "uma atividade universal", porque está presente em todas as formas de organização social, seja ela primitiva ou sofisticada, pois a "existência do jogo não está ligada a qualquer grau de civilização ou a qualquer concepção de universo (...) a existência do jogo é inegável" (Huizinga, 1993, p. 6).

A noção de jogo ultrapassaria o âmbito do fenômeno puramente fisiológico, indo além dos limites de uma atividade estritamente física ou biológica.

...reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois seja qual for a sua essência, não é material. Ultrapassa mesmo, no mundo animal, os limites da realidade física. (...) o jogo tem uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. (...) Todo jogo significa alguma coisa (Huizinga, 1990, p. 6,10).

A maioria dos estudiosos deste assunto se preocupa com as questões mais ligadas ao que o jogo representa em si e com o sentimento dos jogadores ante o ato de jogar. Já Huizinga volta-se para a questão do jogo ter significação e ter uma função social, de ser, dessa forma, um elemento da cultura e, por isso mesmo, constituir-se em um dos pilares da civilização.

Para Huizinga (1993, p.11), o jogo é uma função significante porque encerra um determinado sentido, tomando-o como forma específica de atividade, como forma significante, como função social. Segundo esse autor, quatro características identificam o jogo:

- Ser uma atividade voluntária - pois, quando esta se sujeita a ordens, deixa de ter caráter de jogo. Se a liberdade está presente, o jogo pode ser começado e recomeçado a qualquer momento, não

existindo uma obrigatoriedade a não ser a própria vontade dos envolvidos de empreenderem a ação lúdica. É, pois, uma ação livre, porque o próprio jogo constrói liberdade. Diz Huizinga (op.cit, p.11): "Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas horas de ócio".

Ter uma orientação própria - justifica tal proposição, observando que "o jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real'. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida 'real' para um esfera temporária de atividade com orientação própria". A criança tem plena consciência, no seu ato lúdico, de quando está só no faz-de-conta e quando está apenas brincando. Entre muitos dos exemplos com que justifica esta proposição, transpomos aqui uma pequena história contada pelo autor em pauta: (op.cit., p.11)

O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando 'de trenzinho' na frente de uma fila de cadeiras. Quando o pai foi beijá-lo, disse-lhe o menino: Não dê beijo na máquina. papai, senão os carros não *vai* acreditar que é de verdade.

Esta condição do não-"real" não significa que inexista seriedade no jogo. Aí, como também na brincadeira, o que predomina é um certo arrebatamento dos envolvidos pela ação lúdica e, como uma atividade temporária, situa-se fora dos mecanismos de satisfações imediatas das necessidades triviais e dos desejos da vida comum.

- Ter isolamento e limitação - o jogo e a brincadeira realizam-se num determinado espaço e num determinado tempo limitados por um sentido próprio. A criança joga até o momento em que diz "acabou". Isso acontece após uma série de recomeços, em que predominam movimento, alternância, mudança, sucessão, associação, separação.

- Ser fenômeno cultural - essa seria a mais importante característica do jogo, porque, justifica, "mesmo depois que o jogo chega ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição" (Huizinga, op.cit, p.13).

Ao tentar estabelecer um diálogo entre os autores referidos, aproximando suas reflexões do nosso objeto de estudo, podemos considerar que suas idéias reforçam nossa argumentação sobre a seriedade e importância do universo lúdico.

Stephen Naschmanovitch, em sua obra *Ser criativo: poder da improvisação na vida e na arte* (1982), destaca que a ação lúdica poderá ser melhor representada pela palavra *lila*, pertencente ao vocabulário sânscrito, que significa "jogo", "brincadeira" e, sendo mais rica e completa, significa:

brincadeira divina. o jogo da criação, destruição e recriação. o dobrar e desdobrar dos cosmos. *Lila*, profunda liberdade e. ao mesmo tempo. a delícia e o prazer do momento presente e a brincadeira de Deus (Naschmanovitch, 1993, p. 13).

A ação lúdica só se desenvolve dentro de um universo onde seja estabelecida a liberdade, e essa é condição *sine qua non* para que a criatividade se estabeleça e se realize. Nesse universo, também está presente o prazer de desvendar o que está oculto no recôndito do ser humano e, em relação à criança, essa liberdade é quase epidérmica, dada a sua facilidade de lidar com a criatividade, considerando que esta é inerente ao universo infantil, pela condição de autonomia que a criança toma para si por meio de suas ações lúdicas.

Nos jogos e brincadeiras infantis, a criatividade é fato corriqueiro. A criança brinca e, brincando, liberta-se das restrições arbitrárias tantas vezes impostas pelo adulto, dialogando com o que está dentro e fora do seu mundo.

Para Naschmanovitch (op.cit,p.51), a brincadeira, na sua forma livre de improvisação,

... desenvolve nossa capacidade de lidar com um mundo em constante mutação. Brincando com uma enorme variedade de adaptações culturais, a humanidade se espalhou por todo o globo terrestre, sobreviveu a várias idades do gelo e criou artefatos surpreendentes.

É nessa condição de deixar descobrir o que existe dentro de si mesma que a criança se desenvolve; ao brincar, ela realiza toda a ação lúdica com criatividade, sem cansar de criar, recriar e co-criar. Este é o grande prazer do jogo lúdico – experimentar sempre um novo gosto naquilo já experimentado.

A brincadeira é a criação e a recriação do ser brincante ante o seu instrumento lúdico, que não se restringe à integridade do conjunto de significados intrínsecos a esse instrumento, ou seja, a ação lúdica nem sempre se subordina à materialidade do brinquedo tal como o entendemos. A criança ultrapassa as expectativas impostas pelo adulto, ao estabelecer uma interpretação própria, com a significação peculiar do momento da fantasia.

Os exemplos são numerosos, observáveis no cotidiano e largamente conhecidos – um cabo de vassoura, considerado sem função pelo adulto, é transformado num belo cavalo, numa espada do herói ou em outra arma de combate.

Constituem-se em clássicos na literatura e no universo lúdico brasileiro o sabugo de milho e a boneca de pano que, de brinquedos rústicos, tornaram-se “seres” além de falantes, pensantes e atuantes. O Visconde de Sabugosa e Emília são exemplares para ilustrar a capacidade de fantasiar da criança. Assim, na sua obra, Monteiro Lobato vale-se do

universo infantil, recriando-o, uma vez que atribuir *anima* a coisas – sabugos, trapos de pano, tampinhas, etc.. – é próprio da infância.³

1.2. Memória e continuidade da experiência lúdica - a noção de repertório

Para prosseguir a discussão sobre o brinquedo e a brincadeira é importante salientar a questão da memória e continuidade das experiências lúdicas, fazendo-se necessário abordar o conceito de repertório.

De acordo com Teixeira Coelho (1990), repertório é “uma espécie de vocabulário, de estoque de signos conhecidos e utilizados por um indivíduo”. Neste sentido, repertório é compreendido como o conjunto de experiências vivenciadas por indivíduos de um determinado grupo ou coletividade que formam suas referências culturais. Estas referências compõem o repertório, possibilitando assim o trânsito da informação num sistema comunicacional. Aplicando esta noção ao universo lúdico, podemos afirmar que o brincar se dará de acordo com o repertório dos seres brincantes.

Além disso, o repertório, entendido por nós como memória, não é algo estanque, constituindo-se em um processo que se atualiza na relação dialógica que se estabelece entre os seres brincantes e seus brinquedos.

Segundo Ferrara, em *A estratégia dos signos* (1986), repertório corresponde à memória da existência do indivíduo ou do grupo, que é codificada num sistema harmônico. Tal compreensão está relacionada, de forma mais estrita, ao campo da linguagem, o que não impede que a adotemos, trazendo-a ao campo do brinquedo e brincadeira, objeto de nosso estudo, uma vez que a experiência destes é formada e formadora de linguagens.

³ Apesar da importância do universo lúdico derivado da obra de Monteiro Lobato, optamos por não trabalhá-lo, considerando os limites do nosso estudo.

Consideramos, assim, que o sujeito brincante busca, no seu repertório, elementos para uma ação de reconhecimento e atualização, mediante a seleção de experiências "repertoriadas".

Da mesma forma, ao analisar o assunto, Florestan Fernandes (1961, p.170) afirma que a "cultura infantil" se estrutura por meio "de elementos da cultura adulta", incorporados à primeira por meio de um processo de aceitação e nela mantidos com o correr do tempo. Esta incorporação pode ser entendida como o processo de continuidade de um determinado "repertório" ou a presença de determinadas experiências lúdicas através da memória.

Já Gianni Rodari, em *Gramática da fantasia* (1982), ofereceu-nos dados obtidos a partir das várias experiências realizadas pelo autor com crianças. No seu texto, ele centraliza a atenção na criatividade infantil e nos fala de como a criança se situa no mundo e de como lida com o seu universo lúdico, mediante instrumentos que lhe são próprios – a imaginação, a fantasia – para a criação de um mundo fantástico, somente seu. A visão do autor nos possibilitou a compreensão a respeito do fantasiar e do imaginar da criança e do seu poder de conferir *anima* às coisas, criando para si um mundo fantástico, somente intimamente experienciado com os seus brinquedos (vivos). A importância do brinquedo, das brincadeiras, para a criança, é que por meio destes ela se avalia, se projeta e se coloca diante do mundo.

À criança é permitido viver no mundo da fantasia. É a vivência neste mundo que lhe permite usar ao extremo a imaginação. Para Rodari (op.cit.), a imaginação não é uma faculdade qualquer, separada da mente: é a própria mente, na sua interação, a qual, solicitada por uma atividade mais que por outra, serve-se sempre dos mesmos procedimentos. Para ele,

a mente "nasce na luta e não na paz", o que vem confirmar a dinâmica conflituosa do mundo fantástico do BRINCAR, que tem em si começar e recomeçar, criar e recriar, começar de novo para experimentar o novo naquilo já experimentado antes. É importante compreender que, na ação do brincar, está presente uma elaboração do pensamento; as ações e mesmo os gestos formam um conjunto imprescindível para que a brincadeira aconteça.

Refletindo sobre a experiência lúdica da menina com suas bonecas, Rodari aproxima-se de Florestan Fernandes, no que se refere ao processo de continuidade e repetição da "cultura infantil" e da "cultura adulta". Para aquele autor:

A menina que brinca com suas bonecas e, enfim, com o seu riquíssimo enxoval. móveis, utensílios, pratinhos, xícaras, eletrodomésticos, casas e cidades em miniatura, reproduz no jogo todo o seu conhecimento da vida doméstica, exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e recompondo-os, designando-lhes um espaço, um papel; mas ao mesmo tempo as bonecas lhe são úteis para dramatizar suas próprias relações e, eventualmente, seus conflitos. Grita com a boneca usando as mesmas palavras gritadas pela mãe, para descarregar cada sentimento de culpa. Acaricia as bonecas para exprimir sua necessidade de afeto. Pode escolher uma delas para amar e odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho do qual tem ciúme (Rodari. op. cit..p.92).

Pela ação do brincar, a criança interioriza, absorve os sinais do mundo exterior ao seu,

a mesa e a cadeira, que, para nós, são objetos consumados e quase invisíveis, dos quais nos servimos automaticamente, são para a criança, durante muito tempo, materiais de uma exploração ambígua e pluridimensional, onde se dão as mãos o conhecimento e a fabulação, a experiência e a simbolização (Rodari. op. cit.. p.87).

O autor conclui que, enquanto aprende a conhecer a superfície, a criança não cessa de jogar com ela, de formular hipóteses sobre seu

aspecto. Não cessa de fazer um uso fantástico dos dados positivos que imagina. Desse modo, mesmo sabendo que a água que sai da torneira é transportada até ali por um cano, faz parte do seu aprendizado imaginar que pode ter alguém, em algum lugar, enchendo este cano. A fantasia possibilitada pela sua imaginação lhe atribui o poder de dar *anima* às coisas, retirando delas a artificialidade material.

Ao observarmos crianças brincando, vemos, com freqüência, bonecas, cadeiras, pedras tomadas de personalidade. Um outro item de igual importância é a capacidade de atribuir função a um objeto, a cada brincadeira. Por exemplo, uma cadeira é um vagão de trem, como pode ser, em outro momento, um ônibus ou uma ponte. Os próprios brinquedos, que já são vendidos com regras estabelecidas, como os jogos educativos por exemplo, recebem a cada momento uma função diferente.

A multiplicidade, a diversidade de funções atribuídas às coisas, são formas encontradas pelas crianças de conhecê-las melhor, experimentando, nelas, suas emoções e a descoberta do mundo exterior ao seu. Esta atribuição tão diversificada de funções às coisas, é a busca incessante da criança pela compreensão do mundo que a rodeia, busca em que ela toma conhecimento de tudo aquilo que o adulto particulariza como seu .

É na liberdade do diálogo com a alma dada às coisas que a criança experimenta emoções, satisfaz as suas curiosidades e desejos. A imaginação é fruto da experiência vivenciada com criatividade...

1.3. Cultura lúdica – o brincar e o ser brincante

Para uma aproximação das raízes da nossa cultura lúdica faz-se necessário compreender o cotidiano da criança brasileira em diferentes momentos e contextos da nossa história.

A importância de estudar os vários fatores que cercam o mundo da criança, para que se possa compreender a amplitude de seu universo, é ressaltada por Kischimoto (1993, p.28).

Fatores como a definição do lugar que a criança ocupa num determinado contexto social, a identificação da forma de educação a que está submetida e o tipo de relações sociais que ela mantém com personagens do seu meio permitem a compreensão da imagem da criança e do comportamento do brincar. Ao analisar o cotidiano infantil, é preciso constatar marcas da heterogeneidade e a presença de valores hierárquicos que dão sentido às imagens culturais de cada época. Tais imagens construídas por personagens que fazem parte desse contexto não decorrem de concepções psicológicas e científicas, mas muito mais de informações, valores e preconceitos oriundos da vida cotidiana.

Os vários jogos tradicionais de época, presentes até hoje no nosso universo lúdico, como, por exemplo, o xadrez, o jogo de saquinhos, o jogo de trilha, o gamão, o jogo de fio ou cama de gato, dentre outros, já são registrados em 1283 em livro atribuído ao rei de Castela, Alphonse X (Kischimoto, 1993, p.25). Observe-se que tais jogos não se vinculam necessariamente à infância.

O jogo e a brincadeira estão na origem do pensamento, pois é através de processos como estes que se torna possível ao indivíduo fazer a "descoberta de si mesmo." Neles é que se vai encontrar a possibilidade de experienciar, criar, recriar e transformar o mundo. Ressaltamos que a ludicidade, apesar de ser vivenciada com maior intensidade na infância, é uma necessidade humana em qualquer fase da vida. O desenvolvimento da faculdade lúdica facilita os processos de comunicação, socialização, expressão e construção do conhecimento e, conforme Oliveira (1992, p.59):

A criança aprende através da brincadeira a encontrar sua própria vida as pessoas reais, a complementação para suas necessidades afetivas e cognitivas. Ela não precisa mais deformar a realidade para assimilá-la, ela aprendeu a conviver, a lidar, a compensar e a liquidar através da interação com os outros, com objetos reais.

O lúdico está tão intimamente ligado ao universo infantil que não conseguimos pensar numa criança sem sua ludicidade. Numa sociedade como a brasileira, em consequência da grande desigualdade social, as crianças de camadas sociais desfavorecidas não têm, de fato, o direito de viver plenamente sua ludicidade, entrando precocemente no mundo do trabalho. Tal realidade poderia fazer pensar que nem sempre a criança e a ludicidade estariam tão estreitamente ligados. Esta discussão, todavia, escapa aos limites deste trabalho.

No entanto, apesar de sua importância, o universo infantil, entendido neste momento como o jogo e a brincadeira, não teve, ao longo dos tempos, a mesma atenção que lhe vem sendo dada, sobretudo a partir do século XIX. Fazendo uma breve retrospectiva histórica da sociedade ocidental, observa-se que a visão que hoje se tem da criança resulta de um processo social, no qual, inicialmente, a criança não era vista como sujeito, não sendo assim objeto de nenhuma atenção especial.

A criança aprendia e desenvolvia suas habilidades graças à convivência em grupo, ao ajudar adultos que, nem sempre, eram os seus pais, pois,

...a passagem da criança pela família e pela sociedade era muito breve e muito insignificante para que tivesse tempo ou razão de forçar a memória e tocar a sensibilidade (Ariès. 1981, p. 10).

Consideramos que o sentimento do adulto em relação à criança não era de desapego, mas algo semelhante ao que se sente em relação a um animal de estimação ou a um objeto ao qual se empresta um certo valor afetivo.

Ainda de acordo com Ariès (op.cit.), a criança não tinha sequer uma realidade social; era, na maioria das vezes, tomada como cópia miniaturizada do adulto. Quando pertencente às camadas sociais

dominantes, recebia uma educação para assumir um futuro previamente determinado pelos pais. Nas camadas sociais dominadas, a criança só passava a receber um determinado respeito social quando podia ser útil para o trabalho, colaborando com a renda familiar.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras não fugiam a esta regra. Mesmo tendo estado sempre presente na história da humanidade, não eram vistos em sua devida importância – eram encarados como coisas banais, permitidos apenas no âmbito restrito da distração. Observe-se que os jogos e as brincadeiras eram compartilhados por todos, adultos e crianças, principalmente aqueles pertencentes às camadas dominantes, como membros da nobreza. Nessa época não se fazia distinção exata entre o que seria estritamente brincadeira de criança e / ou brincadeira de adulto e na sociedade, denominada "sociedade do ócio" por Ariès, a compreensão do trabalho não tinha a conotação moral que tem nos dias atuais, sendo muito curto o tempo consagrado ao mesmo. Assim, adultos e crianças vivenciavam juntos os momentos de ludicidade. Esta proposição de Ariès embasa-se em registros de pesquisa iconográfica em trabalhos artísticos, como tapeçarias, lápides, pinturas, etc., encontrados em vários períodos históricos. Refere esse autor: (op.cit., p. 93)

Numa tapeçaria do século XVI alguns camponeses e fidalgos, estes últimos mais ou menos vestidos de pastores, brincam uma espécie de cabra-cega: não aparecem crianças. Vários quadros holandeses da segunda metade do século XVII representam também pessoas brincando dessa espécie de cabra-cega. Num deles aparecem algumas crianças, mas elas estão misturadas com os adultos de todas as idades: uma mulher, com a cabeça escondida no avental, estende a mão aberta nas costas. Luiz XIII e sua mãe brincavam de esconde-esconde. Brincava-se de cabra-cega na casa da Grande Mademoiselle, no Hotel de Rambouillet. Uma gravura de Lepeautre mostra que os camponeses adultos também gostavam dessa brincadeira.

Observe-se que Ariès não discute o fato das diferentes camadas sociais aparecerem reunidas no divertimento, o que o interessa é a criança,

a sua inserção no mundo, o seu lugar. Por isso é relevante a sua contribuição para a nossa temática, na medida em que evidencia a categoria social que, hoje, se vincula mais diretamente ao brinquedo e à brincadeira – a criança – sob um enfoque pouco estudado, a história social. A partir dos estudos de Ariés, a historiografia ampliou seus objetos, tornando-se, esse autor, uma referência.

A partir do século XIX, alguns pensadores, baseados nos estudos de Rousseau, já se preocupavam com o mundo da criança e suas brincadeiras. Inicialmente, atribuíam-lhe um valor negativo, pejorativo, bem como a tudo que ao universo infantil estivesse diretamente relacionado. Em seguida, passou-se a construir um discurso valorativo a respeito da criança, o qual se fundamentava em duas origens, uma ideológica e outra científica (Kischimoto, 1998) .

O romantismo traz um novo pensar, ressaltando os comportamentos naturais e expressando uma concepção mais essencial do mundo da criança que as concebidas pelo pensamento racionalista na Europa ocidental. Nesta linha, considera-se que a criança traz, em si, uma forma lúdica e espontânea de apreensão do mundo, diferenciada das verdades racionais dos conhecimentos constituídos. Tal concepção, que vê a criança como portadora de verdade, possibilita uma outra leitura da brincadeira e a sua valorização, inserindo-a como suporte pedagógico no campo educacional.

Quanto à abordagem da brincadeira do ponto de vista do discurso científico do século XIX, tem sua origem no estudo das experiências realizadas com o comportamento dos animais, tratado hoje como etologia ou psicofisiologia dos animais. K. Groos (*apud* Château, 1987, p.17) é um dos precursores do estudo da brincadeira no mundo animal, baseando-se

no quadro darwiniano da teoria da evolução para justificar o papel biológico desta como necessidade para a infância e juventude de animais superiores.

Em oposição a esse pensamento, entendemos que a brincadeira para a criança tem um papel social e que só o ser humano teria a faculdade de brincar, criando uma esfera lúdica que lhe permite participar do universo cultural, interagindo com este através de sua carga simbólica e suas representações.

A valorização do mundo infantil foi fortalecida com maior ênfase no campo da educação e da psicologia a partir do início deste século, "...quando psicólogos e pedagogos começaram a considerar a criança como uma criatura especial, com especificidade, características e necessidades próprias" (Santos, 1997, p. 19). Essa abordagem da criança em si mesma contribuiu para uma valorização dos jogos, brinquedos e brincadeiras e para uma nova postura perante a infância e seu mundo. Este novo posicionamento ocorre quando o universo infantil passou a ser visto como fator imprescindível ao desenvolvimento do ser humano e da criança como sujeito participante do acontecer histórico.

I.4. Revisitando a cultura lúdica brasileira

O papagaio, também conhecido como pípa, pandorga, arraia, curica, quadrado e raia, por exemplo, foi trazido para o Brasil pelos portugueses, que, por sua vez, receberam a influência do Japão e da China. Segundo Câmara Cascudo (1986), a divulgação deste brinquedo pela Europa e América é obra dos portugueses.

Entre muitos dos brinquedos identificados no universo lúdico brasileiro está o jogo de gude, que é uma variante do folclórico jogo do papão, que consistia em fazer três buracos no chão para daí formar um

triângulo de uns três metros de lado. O jogador que conseguisse dar as três voltas seria o papão, dispondo de poderes para “matar” seus adversários e tendo ainda a vantagem de todas as imunidades.

O jogo de botão, o pião, as lendas das cucas, bichos-papões e bruxas e os folguedos, cantigas de ninar, cantigas de roda e muitos outros elementos culturais, foram aqui divulgados pelas avós e pelas amas de leite.

Há, nesse conjunto, jogos, brinquedos e brincadeiras que ainda continuam presentes em nossa atividade lúdica como: pião, empinar arraia e ou papagaio, esconde-esconde, fazer “cozinhado”, e muitos outros, registrando-se a sua presença com maior intensidade nos bairros de periferia das grandes cidades e no interior do Brasil.

Montar cavalo, por exemplo, é uma prática realizada com o auxílio de um cabo de vassoura, representando o que antes era um animal como o carneiro, um menino negro ou mesmo um pedaço de madeira qualquer.

Esconde-esconde, picula, pega-pega e os vários tipos de jogos de bola, galinha gorda, boca de forno, chicotinho queimado, entre outras brincadeiras de perseguição, mostram um tipo de sociedade bem determinado, em que se tinha presente a figura do capitão-do-mato e do negro fugido que, no jogo, era representado pela criança perseguida. Constituem-se, em suma, em remiscências da nossa cultura, marcada pela escravatura e colonialismo.

No Brasil, o tratamento dado à criança e ao seu mundo não foi historicamente diferente do observado na Europa. Estudiosos que se debruçaram sobre o tema – especialmente Kischimoto (1993, 1998), autora que tomamos como fonte principal para este item – traçam uma imagem da

criança construída pela sociedade em momentos pontuais da nossa trajetória histórica (do período colonial até o início deste século), procurando apresentar as raízes históricas de nossa memória lúdica. Embora apresentem visões divergentes sobre o tema, as obras desses autores são elucidativas para a compreensão do nosso objeto.

Kischimoto (1993) faz um apanhado histórico a respeito da condição da criança e sua atividade lúdica desde os tempos antigos, focalizando-a, sobretudo, no cenário nacional. Para estudar os jogos tradicionais da infância no cenário brasileiro, a autora procurou na literatura – *Casa Grande e Senzala*, de Gilberto Freyre, *Menino de Engenho*, de José Lins do Rego – em textos de folcloristas nacionais e em dados colhidos em crônicas de viajantes, historiadores e artistas – que registraram como a criança brasileira se comportava nos engenhos de açúcar, no convívio com escravos e índios cativos – verificar como a sociedade de então percebia a criança e identificar as múltiplas raízes dos brinquedos e brincadeiras tradicionais presentes no nosso cotidiano lúdico.

De acordo com Kischimoto, os jogos infantis tradicionais têm uma força que se explica pelo poder de se expressar pela oralidade e “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (1993, p. 15 e p. 56). Para essa autora, a brincadeira tem um papel específico:

Essas brincadeiras propiciam a socialização, na medida em que permitem a apropriação da cultura infantil necessária para que cada um possa se incorporar a um determinado segmento social. A apropriação da cultura é o mecanismo pelo qual a criança seleciona elementos desta cultura, de imagens traduzindo o universo ambiental.

A criança, no Brasil, refere a autora em questão, torna-se um ser reconhecidamente social e, passa a ter o seu mundo respeitado a partir do

momento em que são internalizadas idéias fomentadas em nações européias no século XIX – ou seja, a onda civilizatória que chega ao Brasil expande-se pelos setores mais diversos da sociedade e influi inclusive para a valorização da infância. Historiadores, viajantes, cronistas e artistas, estes últimos representados principalmente por Debret e Rugendas, que se preocuparam em registrar o cotidiano do Brasil, também revelaram o universo da infância.

Pela descrição de Mattoso (In: Del Priori, 1991, p.77), de um quadro pintado por Teresa da Baviera em 1888, pode-se, por exemplo, inferir muito da forma pela qual era vista a criança negra:

... uma negra baiana em todo seu esplendor: negra que carrega na cabeça um imenso tabuleiro, recheado de bananas, levando nas costas um crioulinho de mais ou menos 2 anos de idade. cuja ponta do pé balança-se alegremente fora de sua cadeira de pano: assim. a mãe tem as mãos totalmente livres para servir seus fregueses e para segurar o tabuleiro quando sobe e desce as íngremes ladeiras da cidade.

Aos olhos dos visitantes, a criança negra era representada ora através de uma visão romântica, de forma graciosa, ora através de uma visão preconceituosa, como um peso, como mais uma boca a ser. A criança branca, filha das elites dominantes, era vista como um príncipe ou um sinhôzinho.⁴ No entanto, tanto para o menino de cor quanto para o menino branco não-pertencente à elite, havia um tempo predeterminado para o ingresso no trabalho pesado. Para os filhos de escravas, eram definidas duas idades:

...podemos distinguir duas idades de infância para os escravos: de zero aos sete para oito anos. o crioulinho ou a crioulinha. o pardinho ou a pardinha. o cabrinha ou a cabrinha. são crianças novas. geralmente sem desempenho de atividades de tipo econômico. dos sete para os oito anos até os doze anos de idade os jovens escravos deixam de ser crianças para entrar no mundo dos adultos. mas na qualidade de aprendiz. de moleque ou de

⁴ A criança indígena, o curumim, e sua lúdica serão vistos mais adiante, tendo em vista as especificidades da relação entre os indígenas de um lado, e negros e brancos do outro.

moleca, termos que designavam outrora todo pequeno negro ou jovem (Mattoso, In: Del Priori, op.cit, p. 78).

Dessa forma, o escravo permanece criança até a idade de sete para oito anos. Quando pertencentes aos grandes engenhos de açúcar,

...as crianças escravas passeiam com sua liberdade, participando das brincadeiras das crianças brancas e das carícias das mulheres da casa. verdadeiros cupidos de "ébanos", como os classificou um viajante, ao descrever a admiração beata dos senhores – inclusive do capelão – ante as cambalhotas dos negrinhos brincando com cachorros de grande porte (Mattoso, In: Del Priori, op.cit., p.81).

Percebe-se que a duração dos folgedos infantis, para a criança negra, é visivelmente curta, pois, em tenra idade, ela sofre diretamente a sua condição de inferioridade em relação à criança branca, o que propiciava comportamentos abusivos. Assim, até hoje vemos, em vários jogos da nossa cultura lúdica, a presença do sentimento que identificamos como de luta pelo poder de uma criança sobre outra, a exemplo da prática de derrubar a arraia ou o papagaio do outro com uma linha temperada com vidro. Kischimoto (1993, p.36) comenta, a propósito da curta duração da infância:

Os amplos espaços de exploração que os meninos de engenho dispunham e a companhia dos espertos moleques negros compuseram um quadro favorável para a manifestação da curiosidade infantil e expressão lúdica. Em contrapartida, paradoxalmente, a representação de menino-homem era capaz de destruir muito cedo a expressão lúdica da criança. Dentro do contexto da escravidão e do patriarcalismo, o ideal do homem e cultura européia acarretou a diminuição do espaço de brincar. Vestidos como pequenos homens, com roupas inadequadas tanto ao clima como ao tamanho e necessidade deles, obrigados a comportar-se como meninos cultos, meninos pequenos, a partir de sete anos tinham sua infância ceifada gerando a imagem de um Brasil sem criança.

À criança negra cabia o papel de brinquedo, de joguete do menino branco, do "nhônhô", como este era chamado; era a própria personificação

do "mané-gostoso" como, com base na leitura de textos de viajantes e cronistas, explica Freyre (1983, p.336):

Não havia casa onde não existisse um ou mais moleques, um ou mais curumins, vítimas consagradas aos caprichos do "nhonhô". escreve José Veríssimo, recordando os tempos da escravidão. "Eram-lhe o cavalo, o leva-pancadas, os amigos, os companheiros, os criados". *Lembra-nos* Júlio Belo o melhor brinquedo dos meninos de engenho de outrora: montar a cavalo em carneiros; mas na falta de carneiros, moleques.

Para Freyre (op.cit, p.368), no comportamento do menino branco estaria presente um sentimento de sadismo,

Mesmo no jogo de pião e no brinquedo de empinar papagaio achou jeito de exprimir-se o sadismo do menino das casas grandes e dos sobrados do tempo da escravidão, através das práticas de uma aguda crueldade infantil, e ainda hoje corrente no norte. de "lascar-se o pião" ou de "comer-se o papagaio" do outro: o papagaio alheio é destruído por meio da lasca, isto é. lâmina de vidro ou caco de garrafa, oculto nas tiras de pano do rabo.

Observa ainda, o autor em questão, que este sentimento se encontra presente nas brincadeiras tradicionais brasileiras, como o jogo do belisco. Este começa com um beliscão que termina com bolos nas mãos da criança que perder o jogo, isto é, da criança considerada menos esperta. Deste jogo existem variantes em diversas regiões brasileiras, que vão depender das especificidades regionais, e estas são sempre acompanhadas de versos que são cantarolados pelos participantes da brincadeira ou com a expressão "Lá vai um beliscão". Estes são versos bem presentes em nossa memória:

Chicotinho queimado

Vale dois cruzados

Quem olhar pra trás

Ganha chicotada

Entretanto, no nosso entendimento e, ainda, na visão de autores consagrados como ver-se-á adiante, o sentimento denominado por Freyre de sadismo não é uma característica presente unicamente no comportamento do menino branco como o autor afirma. É um aspecto muito mais ligado à competitividade, à sociabilidade e à conquista do crescimento da criança. Lembremos que muitos desses jogos e brincadeiras presentes em nossa lúdica vieram de civilizações antigas, como os já citados jogo do pião, o próprio papagaio, o furapé. Dessa forma, faz-se necessário um olhar cauteloso para os textos estudados, buscando sempre localizá-los no seu tempo e na mentalidade da época em que foram produzidos.

A criança retratada por Freyre, como toda criança, transgredia a ordem estabelecida, formando, num conjunto de traços das três etnias, uma cultura infantil intimamente ligada à cultura popular brasileira, rica e ampla na sua diversificação, oriunda das influências recebidas

Por outro lado, as atitudes acima citadas não se configuram como únicas; outras fontes dão conta de um outro relacionamento, também no âmbito da ludicidade, em que a criança negra, mesmo se tão vulnerável pela sua condição, tem um outro papel:

O interessante era que nós, os da Casa-Grande, andávamos atrás dos moleques. Eles nos dirigiam, mandavam mesmo em todas as nossas brincadeiras. porque sabiam nadar como peixes, andavam a cavalo de todo jeito. matavam pássaros de bodoque. tomavam banho a todas as horas e não pediam ordem para sair para onde quisessem. Tudo eles sabiam fazer melhor do que a gente: soltar papagaio. brincar de pião. jogar castanha. Só não sabiam ler. Mas. isto. para nós. também não parecia grande coisa. Queríamos viver soltos. com o pé no chão e a cabeça no tempo. senhores da liberdade que os moleques gozavam a todas as horas (Rego. 1995. p.47).

A consideração de observações como a precedente, mesmo se exclusivamente relativa à esfera lúdica, leva a concluir que, nesta, as crianças negras podiam ter uma relativa ascendência.

Importa ainda lembrar que, além do intercâmbio entre as crianças de etnias diferentes, havia também a relação destas com os adultos, sobretudo da criança branca com as mulheres negras. As escravas passavam todo um referencial cultural de hábitos e costumes para os filhos de seus senhores, considerando-se que era corrente obrigá-las a serem amas-de-leite. Pode-se ler em jornais da época: "Vende-se uma preta da nação, com bastante leite e da primeira barriga, sem cria, mui vistosa e rapariga", reportam-nos Lana I. G. Lima e Renato P. Venâncio (In: Del Priore, 1991, p. 72). E mais, segundo os mesmos autores "Aluga-se uma preta, para ama, com muito bom leite, de 40 dias e do primeiro parto, é muito carinhosa para crianças, não tem vício algum e é muito sadia e também se vende a cria".

Efetivamente, as "mães pretas", as amas-de-leite, foram um elemento importante para a difusão e transmissão de histórias de sua terra; contos, cantigas, mitos e muitos outros traços da cultura africana. No convívio da Casa-Grande, as relações não deixavam de ser bastante próximas, dada a troca de papéis, sendo os meninos brancos, na maioria das vezes, criados por essas mucamas e amas-de-leite. Freyre (op.cit., p.335) comenta:

A figura boa da ama negra que, nos tempos patriarcais, criava o menino lhe dando de mamar, que lhe embalava a rede ou o berço, que lhe ensinava as primeiras palavras de português errado, o "primeiro padre-nosso", a "primeira ave-maria", o primeiro "vôte"! ou "oxente", que lhe dava na boca o primeiro pirão com carne e "molho de ferrugem", ela própria amolengando a comida - outros vultos de negros se sucediam na vida do brasileiro de outrora. O vulto do moleque companheiro de brinquedo. O do negro contador de histórias. O da mucama. O da cozinheira. Toda uma série de contatos diversos importando em novas relações com o meio, com a vida, com o mundo.

I.4.1. Um olhar sobre a lúdica indígena

De acordo com relatos dos jesuítas, o contato com a criança indígena foi mais fácil que com os adultos, tendo-se dado no processo de

catequese, quando ocorreram trocas e acréscimos de traços culturais e foi facilitado até mesmo o contato com os portugueses. Assim, o curumim foi um forte elemento na difusão da sua própria cultura.

Poder-se-ia mesmo dizer que a figura do curumim foi imprescindível para o conhecimento de hábitos e costumes do indígena brasileiro, deixando, em nossa cultura, vários elementos incorporados – lingüísticos, diversos jogos e danças recreativas ainda hoje praticados em nosso país, vários tipos de medos e abusões. Freyre (op. cit., p.135), ao analisar registros de alguns jesuítas, comenta:

Da tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos infantis de arremedo de animais: o próprio jogo de azar, chamado do bicho, tão popular no Brasil, encontra base para tamanha popularidade no resíduo animista e totêmico de cultura ameríndia reforçada depois pela africana. Há, entretanto, uma contribuição ainda mais positiva do menino ameríndio aos jogos infantis e esportes europeus: a da bola de borracha por ele usada num jogo de cabeçada.

Uma outra influência recebida do menino indígena foi a prática de utilizarem-se aves domésticas como instrumento de brincadeiras, bem como o uso do bodoque e do alçapão para capturar pequenos pássaros e depois criá-los. Estes também são exemplos de práticas que permanecem na infância brasileira até hoje. Na infância indígena, predominavam, evidentemente, os jogos e brincadeiras em contato direto com a natureza – nos rios, nas árvores, com os animais silvestres – e em grupos, sendo esta a mais forte característica do brincar indígena.

Segundo Câmara Cascudo (apud Ksichimoto, 1993), entre os séculos XVI e XVII, os meninos indígenas brincavam logo cedo, com pequenos arcos, flechas, tacapes, entre outros instrumentos que

compunham o arsenal guerreiro dos pais. O divertimento natural era imitar o adulto do sexo masculino, caçando pequenos animais, abatendo aves menores, tentando pescar, ou seja, tratava-se de brincadeiras que não tinham o sentido único de passatempo, servindo como elemento didático, de preparação para a vida adulta.

Em contrapartida, as meninas não tinham muito tempo livre para o lúdico, pois desde muito cedo acompanhavam e auxiliavam as suas mães nos afazeres domésticos, tais como buscar água e lenha, ralar mandioca, preparar a farinha para cozer as tortas de mandioca e, até nas horas livres, imitar suas mães fazendo pequenas tecelagens. Quando brincavam, as meninas usavam bonecas de barro e bonecas de tecidos rústicos que eram, para elas, imagens de adoração, ensinamentos apreendidos com os primeiros missionários que aqui chegaram. Às mães indígenas cabia transmitir seus conhecimentos às meninas. Em muitas tribos, muitas mães faziam, em barro não-cozido, brinquedos com corpo de gente e de animais, geralmente bonecos, que não tinham, aparentemente, apenas o sentido único de instrumento lúdico, mas também um sentido religioso.

Assim como o menino branco e o negro, a criança indígena tinha o costume de brincar de cavalo, montando num irmão maior. Kischimoto (1993, p.64) relata a observação feita por Koch-Grunberg de que, quando a criança começa a andar, ela passa a participar do cotidiano do seu grupo e que

...meninos de mais idade rodam pião: entre os taulipáng são encontrados piões que zunem. elaborados em forma graciosa. com uma pequena totuma (fruto). redonda e oca. e com uma abertura mais ou menos redonda de um lado. Em ângulo reto é atravessado por um palito de madeira. duro e vermelho. que é fixado com um pouco de cera negra.

Os jogos mais presentes na atividade lúdica indígena são os que envolvem figuras de animais como o jogo do gavião, o jogo do jacami, o jogo

do peixe pacu, o jogo do jaguar, sempre procurando imitar o movimento e o grunhido destes animais. O jogo da peteca era um jogo bastante apreciado, inclusive pelos adultos, sendo esta feita com palha de milho e tendo o miolo em forma de argola, caso também do jogo do fio. A criança indígena participava de todas as atividades da tribo com os adultos, não chegando a se destacar uma atitude lúdica vivenciada apenas pelas crianças.

Ainda hoje coexistem, com novas modalidades de jogos trazidos pela televisão, jogos e brincadeiras indígenas tradicionais como o de imitar animais, caçar passarinhos, fazer brinquedos de palha de coqueiro e modelados de barro, esconde-esconde, peteca, bola feita de cera, corridas com toras de madeira, com pneus, rodas e vários outros elementos incorporados.

1.5. A criança e o brincar hoje

A riqueza cultural, fruto da riqueza étnica, permitiu uma herança múltipla e uma também rica cultura lúdica. As diferentes formas de brincar foram configurando a cultura lúdica brasileira, com base nos tão diversos repertórios anteriormente referidos. Pôde-se observar que muitos dos elementos da memória lúdica brasileira têm sua origem na cultura de sociedades de continentes distantes.

Entretanto, o mundo transformou-se. O entendimento do brincar, implica entender que a cultura lúdica, tendo suas especificidades, não escapa às influências dos processos culturais dominantes, que, hoje, são veiculados pelo meios de comunicação de massa.

A criança apropria-se do repertório de imagens pertencentes à sociedade global para utilizá-las em suas brincadeiras. Vale salientar que este tipo de apropriação não configura uma mera repetição. Estas imagens,

ao serem inseridas na esfera da cultura lúdica, passarão por um processo de resignificação em que, no mundo do faz-de-contas, os papéis são invariavelmente invertidos no momento mágico de cada brincadeira.

A televisão não surge como um instrumento tecnológico que exclui elementos da cultura lúdica. Na sociedade ocidental contemporânea, cujo cotidiano é povoado por objetos, a televisão traz novos suportes de referenciais para estes objetos e, para a criança, também constitui-se um suporte, uma base para as brincadeiras. No entanto, é importante lembrar que a criança não utiliza o seu instrumento lúdico em todos os momentos da mesma forma. Como já dissemos, ela pode subverter a ordem estabelecida fora do espaço lúdico. Dessa forma, a televisão pode influenciar a ação lúdica, à medida que a criança se apropria dos temas propostos no quadro de estruturas das brincadeiras já conhecidas. Entretanto, como afirma Brougère (1997, p. 54):

A brincadeira não aparece como uma imitação servil daquilo que é visto na televisão. mas sim como um conjunto de imagens que têm a vantagem de ser conhecidas por todas ou quase todas as crianças, de ser combinadas, utilizadas, transformadas, no âmbito de uma estrutura lúdica: uma estrutura sobre a qual representações variadas vêm se inserir para animá-la, renová-la.

Percebe-se, assim, que a criança se apropria dos suportes oferecidos pela televisão e, no processo peculiar da ludicidade, os recicla. Pelas mãos da criança, esses suportes encontram sempre um ou mais derivativos. Se pensarmos na produção dos objetos que surgiram a partir dos desenhos animados e outras produções cinematográficas, veremos que o espaço lúdico foi invadido por um exército de novos personagens, a exemplo de heróis, sobretudo americanos e asiáticos, como Capitão América, Zorro, Super Homem, Jaspion, Shirra, He Man, Esqueleto, todos estes apresentando uma luta de forças, efetivamente sedimentada na cultura lúdica tradicional. As antigas brincadeiras de perseguição receberam uma nova roupagem e uma nova linguagem devido às mudanças no

contexto social. Se antes era o *cowboy* e o índio, hoje polícia e ladrão são representados a depender do contexto em que a brincadeira seja praticada. Assim, neste tipo de jogo estão sempre presentes não só elementos antagônicos do grupo social ao qual a criança pertence, mas também as imagens, acima citadas, trazidas pelos meios de comunicação de massa, as figuras dos heróis do desenho animado e uma nova linguagem lúdica.

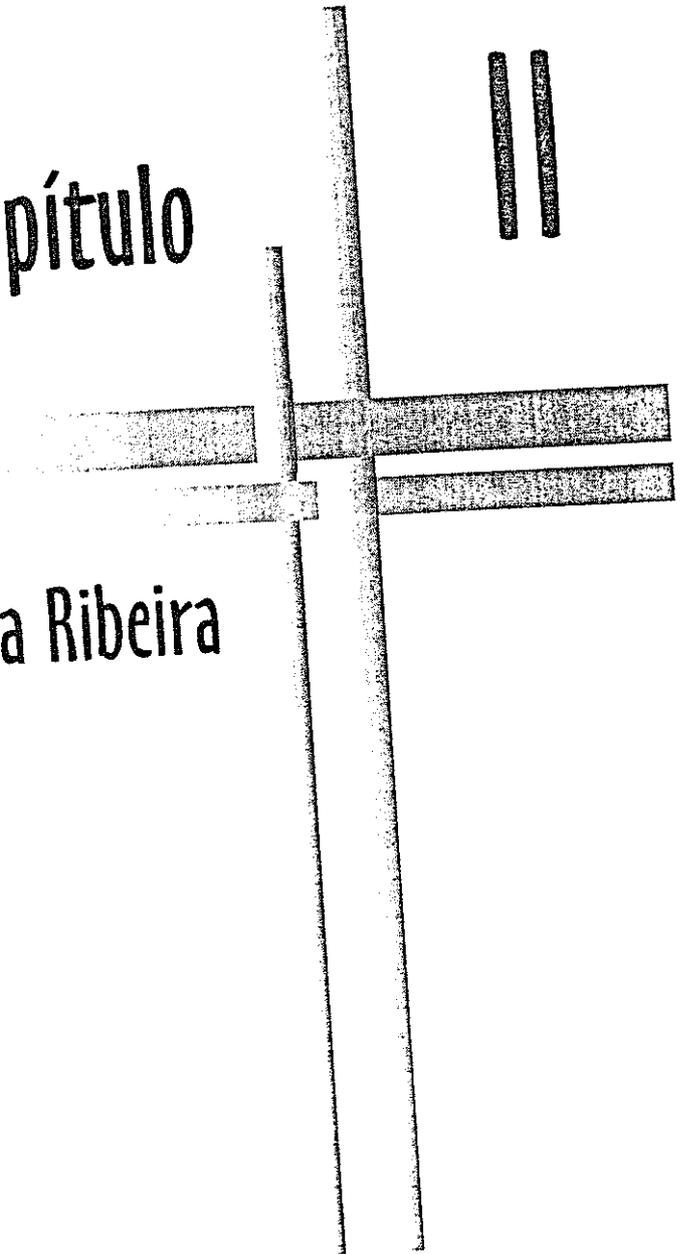
Numa sociedade em que os contextos culturais tendem a fragmentar-se, a televisão serve de apoio à criança quando oferece um grupo de suportes por meio de uma linguagem unificada, o que ajuda no desenvolvimento das brincadeiras. Se um grupo de crianças resolve brincar com os personagens ligados ao Super-Homem, terá um conjunto maior de imagens para utilizar, se estas assistirem ao seriado. Ressalta-se que esta "facilidade" não restringe as formas de brincar nem aprisiona a criança ao mundo "real" criado pela televisão, pois a criança tem em si a liberdade que lhe é própria, a liberdade de ir e vir no seu universo fantástico da fantasia.

Assim como as ações do adulto, os jogos, as brincadeiras, não acontecem isoladamente, num mundo alheio ao real. A ação lúdica representa, embora de forma fantástica, a maneira como a criança vê o mundo, apropria-se dele e enriquece a cultura de sua sociedade, e como se prepara para vivenciá-lo como adulto.

Todos os elementos aqui considerados contribuíram para a formação de uma cultura lúdica brasileira. No entanto, assim como a cultura geral, a lúdica tem suas particularidades, com as especificidades de cada espaço onde os sujeitos estão circunscritos. Este é o caso do espaço definido para a realização deste estudo, o bairro da Ribeira, em Salvador, Bahia.

Capítulo

O Bairro da Ribeira



II.1. Surgimento e transformações

O bairro da Ribeira encontra-se na região soteropolitana denominada Península Itapagipana, e seu litoral é delimitado pela embocadura da Baía de Todos os Santos e pela Enseada dos Tainheiros (Anexo I).

O nome Itapagipe deriva da palavra indígena *TABA-GY-PE*, que quer dizer **rio da aldeia**, como nos informa Santana (1990, f. 1.).⁵

Desde o início da colonização portuguesa no Brasil, a Ribeira havia sido identificada como um porto ou área de guarda dos navios que estavam em trânsito pela cidade do Salvador.

A edificação mais importante era a Ribeira do Góis ou Ribeira das Naus, construída sob a direção de Pero de Góis, capitão-mor da costa. Servia de ancoradouro para naus e caravelas de doca naval e de estaleiro de reparação. (...) Nas proximidades da Ribeira, que devia estar mais ou menos no espaço ocupado pelo Arsenal de Marinha, ficavam as ferrarias, a primeira oficina metalúrgica do país, que nos primeiros anos da Cidade trabalhava apenas para o governo geral, devendo entregar “toda ferramenta e cunhas que produzisse ao Tesouro das Rendas” (Carneiro, 1954, p.107-108).

Serviu durante muitos anos como área de lazer e descanso. As residências de veraneio pertenciam às famílias mais abastadas. Nessa área foram também construídos, por religiosos, hospitais e casas de isolamento de quarentena.

Durante todo o período colonial, a península foi um ponto de preocupação da administração portuguesa pela sua fragilidade

⁵ Nessa autora fundamenta-se, basicamente, o texto a seguir e, assim, só voltaremos a fazer indicações bibliográficas da mesma quando esta for citada textualmente.

estratégica; tanto assim que, buscando guarnecer aquela área, foi construído o Forte de Monte Serrat, onde foi travada luta contra a invasão holandesa na Bahia em 1624.

Em 1760 foi criada a Freguesia de Nossa Senhora da Penha, por D. José Bottelho de Matos. Esta, até o final do século XVIII limitava-se pelo Sul com a freguesia de Santo Antônio Além do Carmo; pelo Leste com Nossa Senhora de Brotas e pelo Norte com a de São Bartolomeu de Pirajá. A freguesia da Penha ficava dentro do perímetro urbano da cidade, mas não obedecia às posturas desta, embora seus habitantes pagassem décimas. A criação de uma Freguesia naquele local representava a existência de um número considerável de pessoas e a necessidade de expansão da religião Católica, reforçada com a construção do Convento do mesmo nome.

Nesse período foi registrado o desenvolvimento de uma significativa povoação, a qual era chamada de Itapagipe de Baixo, com muitas roças, portos e estradas até as imediações da parte alta da cidade. A população que abrigava essa freguesia era constituída em sua maioria de pessoas pobres, que se ocupavam de profissões primárias, como a pesca e extração.

Com a construção da Basílica do Bonfim, no século XVIII, a península passou a receber os romeiros que vinham das mais diversas partes, constituindo-se esse grupo em uma população flutuante que, de tempos em tempos, passava pela península.

Deve-se lembrar ainda que, até o século XIX, a península representou um espaço de construção náutica, ocupando uma boa parte da área próxima do Convento da Penha – ainda hoje mantém estaleiros de pequeno e grande porte em atividade, além de marinhas para ancoradouro de embarcações de lazer.

Itapagipe passou a ser procurada com maior freqüência pelos moradores de Salvador a partir do século XIX, quando as práticas do lazer começam a se intensificar. Esse fato foi registrado por vários viajantes que transitaram pela cidade do Salvador no período. Daniel Kidder (apud Santana, op. cit, f.20) assim descreveu uma excursão que fizera ao subúrbio do Bonfim em 1839:

...na época da festa de Natal e Ano Novo. época em que da mesma forma do que na estação estival. o bairro se torna o ponto preferido por todos. Há então grande procura de casas e até as mais humildes ficam atulhadas de gentes da cidade. que prazerosamente abandonam suas residências para gozar das delícias de uma casa de campo.

Comprovando a importância da Península Itapagipana para a cidade de Salvador, foram encontrados registros de um número significativo de pedidos de licenciamento para a construção de casas térreas nessa área.

O porto dos tainheiros, de acordo com Carvalho (1912, p.141), era:

uma bela praia com vários estendões para redes tainheiras. poucas casas. sendo o lugar preferido pelas canoas tainheiras para darem o cerco da pescaria (...). Os pescadores chamam a tainha - a galinha do mar. O nome Porto dos Tainheiros provém destes princípios.

Com o tempo, este passou a ser um local de referência para todos os moradores, principalmente a partir da instalação do hidroporto, quando os aviões da empresa alemã Condor chegavam e aportavam naquela localidade. Logo mais, surgia a necessidade de serem feitos aterros nos mangues dos arredores para a implantação de um sistema de transporte público regular, tornando mais fácil o seu acesso por terra, mas dando início a um processo de fortes mudanças na paisagem e no cotidiano dos moradores.

Em 1869 passou a funcionar o serviço de bondes movidos a tração animal, pertencente à Companhia Veículos Econômicos, que ligava a Cidade Baixa à Península de Itapagipe. Até aquele momento, os contatos realizados entre essa área da cidade e o centro político-administrativo localizado na Cidade Alta eram realizados por via marítima.

Ainda no final do século XIX, conforme assinala Pomponet (1975), Itapagipe abriga a central da estrada de ferro, passando a concentrar um número significativo de pessoas e serviços, e alcançando, com isso, o desenvolvimento econômico. Com a instalação, em 1893, da indústria de tecido Empório do Norte de Luiz Tarquínio e de outras indústrias têxteis, como também com instalações de outra natureza, como a indústria de couro, passa essa área a representar o pólo de maior potencial econômico industrial da Cidade do Salvador, sendo favorecido o deslocamento de vários tipos de estabelecimentos comerciais e de prestação de serviços. Daí resulta uma intensificação da ocupação residencial.

O desenvolvimento econômico iniciado em fins do século XIX trouxe mudanças significativas, como a verticalização urbana, que foi, aos poucos, substituindo as casas térreas, transformando-as em pequenos sobrados e em grandes residências de comerciantes importantes, sobretudo nas avenidas Mendes Sá, Beira Mar e Rua Boa Viagem.

Nesse período, registra-se a instalação residencial de várias personalidades de grande poder aquisitivo nesta região, que deixavam de ocupar a península apenas como veranistas para instalarem-se definitivamente na área.

Contudo, não havia ainda iluminação elétrica naquela época, daí o gás e o querosene serem gêneros de primeira necessidade. A iluminação das casas fazia-se por meio de candeeiros de lata e, nas casas da classe

média, de vidro. Todos estes eram alimentados com o referido gás, vendido muitas vezes em carrocinhas puxadas a burro.

Enquanto isso a Cidade do Salvador já vinha sofrendo grandes modificações. Afinal, entre os anos 1912 e 1930, nas palavras de Américo Simas, houve um "urbanismo demolidor" (apud Mattedi, 1976), tendo-se realizadas várias intervenções no tecido urbano central da cidade, provocando demolições, inclusive de edificações históricas, para instalação das vias de tráfego dos bondes, transportes coletivos da época. Essas intervenções deram início a um processo de decadência em bairros considerados nobres até então, visto que as populações de renda mais alta, que se concentravam no centro da cidade, foram ocupando novos espaços, como o da orla marítima. Surgem a partir daí novos bairros residenciais.

Observe-se, porém, que até a década de 1940 tais mudanças não chegaram a atingir significativamente o bairro da Ribeira. Porém, a partir daí, a cidade passa a sofrer modificações no tecido urbano, em decorrência da decadência do modelo econômico até então desenvolvido, que vão terminar por repercutir no bairro em estudo.

Vejamos algumas dessas transformações verificadas em Salvador.
Segundo Mattedi (op. cit., p.63):

...por razões vinculadas à decadência do modelo de desenvolvimento agrário-exportador, a cidade passa a receber numerosos fluxos migratórios, oriundos das zonas mais afetadas pelo processo de estagnação das atividades agrícolas. A cidade cresce demograficamente, seu tecido urbano se expande e se tornam mais agudos os problemas habitacionais.

Dessa forma, a cidade começa a ter uma outra feição e, conseqüentemente, suas áreas periféricas se transformaram em espaços

condensados. Sobre essas mudanças, já agora, na década de 1950, Pereira (1994, p.18) informa:

Nos anos 50. acentuou-se a inserção da economia baiana no processo de expansão do capitalismo brasileiro. processo que teve seu centro irradiador na região Sudeste. especialmente no Estado de São Paulo. Em 1953 foi criada a Petrobrás - a Refinaria Landulfo Alves. em Mataripe. cuja atuação passou a repercutir positivamente na economia do Leste/Nordeste. Em 15 de dezembro de 1959 foi criada a Sudene. que incentivou o surgimento do Centro Industrial de Aratu - CIA. implantado pela Lei de 11 de abril de 1966. no governo de Lomanto Júnior. Como desdobramento da política econômica e da mentalidade da época. foram asfaltadas as estradas que ligam Salvador às outras regiões brasileira.

Nas duas décadas seguintes ocorrem transformações estruturais em Salvador, sobretudo a partir das implementações do planejamento realizado pelo Escritório de Planejamento Urbano da Cidade do Salvador (EPCUS), inaugurando uma fase importante para o tecido urbano, cujas ações vão se traduzir na abertura das avenidas de vale. Vimos, nesse período, a inauguração das avenidas Centenário, Contorno, Bonocô, Suburbana, Garibaldi, Paralela e Antonio Carlos Magalhães, culminando com a construção do túnel Américo Simas, este último de importância mais diretamente ligada ao Bairro em estudo, visto que passa a ser uma via de acesso da Cidade Baixa aos novos bairros, como a Pituba.

As implicações de tudo isso na reordenação socioespacial de Salvador acentuam-se, porque a cidade passa a se expandir rumo à periferia, tendo início os problemas no âmbito habitacional. O período de 1968 a 1978 corresponde à consolidação das transformações na estrutura produtiva, tornando a atividade industrial dominante, e à adoção de uma política urbana que demonstra claramente as discrepâncias entre os interesses do capital e as necessidades da população em geral.

Dessa forma passam a ser claramente percebidas as disparidades sociais; a questão habitacional é afetada, atingindo as populações de baixa renda, principalmente porque neste período se intensifica o processo migratório. As populações que antes rumavam para o sul da Bahia, em busca da produção cacaueteira, passaram a se deslocar para Saivãuui, atraídas pelas perspectivas de empregos, provocando o incremento demográfico na cidade. A respeito desse deslocamento, comenta Mattedi (1979, p. 66):

...além de provocar um crescimento exagerado do setor terciário, sobretudo daquelas atividades de baixíssima remuneração, também acabou por determinar significativas mudanças na estruturação do espaço urbano de Salvador.

Um dos fatores mais marcantes que contribuíram para a ocupação das zonas periféricas, foi a expansão do sistema viário. Este facilitou a comunicação mais rápida, sobretudo entre a Cidade Alta e a Cidade Baixa, contribuindo para que muitos residentes do "lado da baía" pudessem trabalhar e estudar na parte alta, usufruindo também de serviços coletivos que passaram a ser oferecidos no lado da orla de Salvador, serviços como *shopping centers*, cinemas, teatros.

É nesse momento que a Península Itapagipana recebe mais concretamente a influência das mudanças. A região é também ocupada por conjuntos habitacionais na década de 60, a partir do crescimento da demanda por novas habitações; seu padrão arquitetônico é alterado com as reformas desordenadas dos proprietários de edificações, que buscavam adequar suas habitações às referidas demandas.

Desde a primeira metade deste século a Ribeira vinha perdendo grande parte do seu patrimônio arquitetônico, processo iniciado com uma série de reformas urbanísticas, em que se pretendia a ampliação de sua

área através do aterro de uma boa parte da área alagada pela maré. Nessas áreas foram construídas habitações populares.

Um traço peculiar a respeito da Ribeira é que, ao se reordenar a população de Salvador, ocorrendo migrações para outros bairros da cidade, permanece no bairro em questão uma parcela significativa, correspondente aos moradores mais idosos.

Ao mesmo tempo o crescimento desordenado criava novos bairros próximos à Ribeira, tal como os Alagados; a isso, muitos atribuem a violência que foi surgindo e que modificou o cotidiano de seus habitantes. Nas palavras do morador F. B. Mattos (73 anos):

Os Alagados destruíram Itapagipe. Que Itapagipe na minha época de rapaz, Itapagipe era uma família, era uma família. Então você conhecia todo mundo. O dia que aparecia um ladrão na Ribeira, era pegado. O pessoal pegava, amarrava no pau dava surra, quebrava ele todo, que ele era estranho. Hoje você não conhece mais ninguém, depois dos Alagados. A coisa tão formidável aqui em Itapagipe, que uma certa vez eu fui jogar uma bola na Penha e passando por aqui pela Ilha dos Ratos, o menino do picolé me empurrou; quando me empurrou eu chutei uma pedra, então eu dei um palavrão. Seu Firmino que morava aí "Ô seu moleque, não me respeita não?". Me deu um tapa-olho; oito horas da manhã eu tomei esse tapa-olho; baixei a cabeça e fui pro baba. Joguei o baba até o meio dia (você vê o que era a Ribeira) acabei o baba, vim pra casa. Quando eu fui entrando em casa, outro tapa-olho. Meu pai me disse "tô dando do outro lado, você passou na porta de Seu Firmino, não foi? Ele lhe deu um tapa-olho, não é? Tô dando do outro lado que é pra endireitar" (Projeto História dos Bairros, op. cit., p.40-41).

Percebe-se, assim, que havia uma relação muito próxima entre os moradores, o que propiciava uma educação participativa com relação aos ensinamentos aos mais jovens, não existindo uma distinção com o filho de A ou B.

Se as mudanças verificadas na Cidade do Salvador interferiram significativamente na península Itapagipana e, sobretudo, no bairro da Ribeira, muitos afirmam, entretanto, que o bairro manteve seu aspecto de veraneio até mesmo na década de 70. O jornalista Roberto Nunes (1996, p.11) apresenta assim o cenário da Ribeira daquele período:

Ruas largas e calmas, vizinhos conversando na calçada. casarões e prédios seculares, a exemplo do Solar Amado Bahia, passeios regados a sorvete (...) Essa era a Ribeira das décadas de 30 a 60, quando os soteropolitanos passavam os finais de semana nas suas casas e sítios de veraneio. Mas, segundo alguns moradores que se recusam a sair da Ribeira, o charme e a tranqüilidade de morar num bairro da Cidade Baixa ainda podem ser apreciados ao entardecer na Avenida Beira Mar e Porto dos Tainheiros, na Península Itapagipana, e nas praças e ruas dos bairros.

Mas as transformações acentuam-se a partir da década de 70, interferindo na tranqüilidade do bairro, intensificando a substituição do uso residencial de antigas moradias por estabelecimentos de caráter comercial e afins, e provocando, conseqüentemente, uma situação de desconforto para alguns dos seus antigos moradores. A esse respeito, Oliveira, M. e Oliveira, A. (1997, p.11) referem:

moradores tradicionais mudam-se para outros bairros (Pituba notadamente), novas gerações assustam-se com a queda do nível social e cultural e buscam outras oportunidades. Em decorrência casas são abandonadas e lá encontram-se em ruínas, mostrando a gravidade da questão: entra uma nova população, sem compromissos com o passado e começa a construir a nova Ribeira onde a cultura e tipologia das décadas anteriores não são respeitadas.

O depoimento do historiador João Reis (47 anos), antigo morador do bairro, explicita:

... o espaço público da Ribeira está sendo usado por pessoas de fora da Ribeira. O pessoal da Ribeira sai para usar os espaços públicos de outros lugares, por exemplo, da orla, vão mais lá, porque o transporte permite isso. E vêm pessoas de outras partes da cidade pra lá, por exemplo: se a gente pegar da Igreja da Penha, dos Tamarindeiros até a Madragoa, o que tem ali de bar e restaurante é impressionante, tudo é novo (Projeto História dos Bairros, op. cit., p.34).

Essas alterações causaram uma espécie de estranhamento entre os grupos. Embora, aos olhos do visitante, as relações travadas entre os moradores atuais, sejam estes membros de famílias remanescentes ou não, pareçam manter um aspecto tradicional, os antigos moradores afirmam que tais relações não são mais as mesmas. É o caso, por exemplo, do costume de se sentar nas calçadas nos finais de tarde, pois, em algumas ruas, tal prática se tornou impossível. A diminuição da largura dos passeios, o número cada vez maior de automóveis, a violência urbana, têm impedido até que as pessoas se sentem nas varandas de suas casas.

Assim, ocupa-se o espaço de outra forma: muitos transformaram a sala em garagem, também pela falta de segurança para se deixar um carro na rua. A esse respeito, ouçamos ainda o historiador João Reis:

... era um cuidado contra intempérie. contra a bolada dos moleques na rua. era aquele cuidado com o carro...hoje em dia é uma coisa mesmo de proteger. eu tenho impressão. contra roubo ... uma coisa mais direcionada. mais específica da segurança. mesmo (Projeto História dos Bairros, op. cit., p. 30)

Ressalta-se que estas interferências não são restritas ao ambiente do adulto, mas também ao da criança. Esta desordenação espacial traz modificações nas formas habituais do brincar, o que se traduz, conseqüentemente, numa apropriação de novos espaços para o desenvolvimento da ação lúdica.

As mudanças atingem também o perfil dos frequentadores da tradicional Sorveteria da Ribeira; entretanto, seu proprietário, J. L. Hermida (60 anos), comentando os motivos que levaram a isso, tem uma visão das transformações:

Nós trabalhamos com o pessoal que vem da cidade e com o pessoal daqui também. Mas acontece o seguinte: de um tempo para cá. uns anos. muitas famílias se mudaram daqui da Ribeira foram pra Graça. pra Pituba. prá... enfim pros Barris. por aí. Mas

sempre que têm um tempo eles vêm rever a própria família que ainda têm aqui: de alguns ficou a mãe, ficou o avô, ficou o irmão. Então sempre vêm rever a família e também rever aqui o ponto que é a sorveteria. E sempre lembram, aqueles que gostam daqui, porque nasceram aqui, os filhos tiveram aqui, acham isso lindo, mas por motivos mais pessoais se mudaram, porque o filho no colégio mais no centro, uma coisa e outra, então se mudaram. Mas alguns estão retornando para aqui novamente, porque aqui pra morar é um lugar maravilhoso. A gente vê aqui um lugar amplo, não-engarrafado, uma vista muito bonita de noite. Olhe aqui aquele lado da plataforma, tudo iluminado. É um lugar até inspirado, um lugar tranquilo, não há engarrafamento, não há nada (Projeto História dos Bairros, op. cit., p. 12).

II.2. Cultura, sociabilidade e ludicidade na Ribeira

Para nos aproximarmos dos aspectos socioculturais, com ênfase na infância, na Península Itapagipana, no início deste século, recorreremos basicamente à obra de Hermano Requião (1949).⁶

A criança da Ribeira, como toda criança, é um ser brincante. Ser brincante que, mesmo numa escola fria, dura e cinzenta, sempre descobre um jeito de criar uma ou outra brincadeira, provando que sua predisposição para agir ludicamente faz com que seja capaz de lidar com as mais diferentes condições impostas pelo meio.

No caso da Ribeira, algumas figuras marcaram o cotidiano do bairro: até a primeira metade deste século, circulavam certos personagens, como o "velho professor" e o "esquisito mendigo", inspiradores de relatos fictícios.

A figura do professor era sinônimo de castigo, punição, e inspirava-se em professores como Honorato, da Itapagipe de 1918, considerado o terror dos meninos da época, que exercia o seu ofício com

⁶ Por essa razão, só voltaremos a fazer indicações bibliográficas do autor referido quando este for citado textualmente.

atitudes tão rudes que deixava os alunos apavorados. No entanto, as crianças, com seu espírito lúdico, não perdiam a oportunidade de brincar. Até os trejeitos do professor carrancudo eram motivos de inspiração para brincadeiras que consistiam, muitas vezes, em uma linguagem gestual ou em jogos de palavras secretas. Ao contar momentos de sua infância, Hermano Requião (op. cit., p. 21.) relata:

De uma feita, em plena aula de tabuada, lobriguei ao meu lado uma bela pedra de giz na mão de um menino com o qual eu havia firmado o *pacto*. Não resisti à tentação, e plaf... O diabo da pedra de giz foi direta ao rosto do velho Honorato, derrubando-lhe os óculos em cima da mesa.

- Quem foi?

Seus pequeninos olhos cinzentos fuzilaram por toda a classe, como os de um gato selvagem.

Quem foi? repetiu indignado.

Meu vizinho, talvez sem querer, denunciou-me com o olhar, enquanto eu baixava a cabeça, envergonhado.

De pé! De pé em cima do banco!

A brincadeira citada é o "Tato", um jogo que consiste na subtração de qualquer objeto que esteja imediatamente sob a posse de outrem. Para que aconteça, faz-se um pacto selado por um forte aperto de mão e que deve ser rigorosamente respeitado. Ao firmar o acordo, não se pode voltar atrás: aquele (menino) que faz cair no chão, mediante uma batida no dorso da mão, o objeto que o seu contraparte de jogo segura, torna-se proprietário deste, não importando qual seja o objeto, exceto os livros escolares. O antigo proprietário só pode reavê-lo da mesma forma que o perde.

As variações climáticas também interferiam nas brincadeiras das crianças na Ribeira. Como não havia calçamento em toda a península

Itapagipana, quando chovia se fazia um grande lamaçal. Mas o que era um transtorno para os adultos, especialmente para as mães, era uma verdadeira festa para as crianças: tomar banho de chuva, lambuzar-se ao praticar a famosa brincadeira "guerra de lama" pisando forte nas poças de água, acompanhar barquinhos de papel navegando enxurrada abaixo.

A chegada das carrocinhas de entrega de gás constituía-se em um pretexto para alegres brincadeiras da criançada, pois aproveitavam a ocasião para pinotarem festivamente em volta da mesma.

Nesse período existiam na Ribeira muitas árvores frutíferas, como em todos os recantos da cidade. Segundo Requião, destacavam-se as amendoeiras, os sapotizais, as cajazeiras, as mangueiras, os cajueiros, dentre outras tantas frutas que a natureza oferecia aos seus habitantes. Apesar dessa abundância, a criançada não perdia a oportunidade de planejar verdadeiros empreendimentos para roubar frutos nos quintais alheios.

O suspense e o medo de ser apanhado roubando frutas em propriedades vizinhas era o forte da brincadeira dos meninos, que não tinham dia nem hora para se reunirem nessa aventura. Costumavam, também, apanhar as que caíam ao chão, mas essas, entretanto, não tinham o mesmo sabor de risco das frutas roubadas ao subir nas árvores.

Cada fruta tem a sua sazonalidade, o que favorecia a criação de brincadeiras específicas não só para cada estação como também para cada tipo de fruta, como, por exemplo, na época do caju: a criançada juntava as castanhas para brincar de jogar castanhas. Jogo este assim descrito:

Cada menino levava uma sacola cheia de castanhas: cavava-se um buraco junto a um muro ou paredão. em seguida os jogadores se alinhavam a uma distância previamente determinada pelo grupo. em seguida. um a um ia atirando as castanhas na tentativa

de acertarem o buraco. a criança que conseguisse acertar o maior número de castanhas no fundo do buraco. tinha o direito de tentar encaixar as demais. mediante batidas com os dedos. Só cederia o seu lugar a outro se perdesse a pontaria. caso contrário acertaria uma a uma até a última se tornar o dono de todas as castanhas. Os que perdessem saiam para outra jogada (Requião. op.cit. p. 28).

O banho de mar não tinha o sentido de diversão que tem hoje. Era considerado quase uma obrigação, para o benefício da saúde do corpo. A maioria das pessoas se preparava para o "banho salgado" ao raiar do dia.

... Os banhos de mar, no meu tempo de criança. eram mais medicinais do que recreativos. Muita gente acordava às cinco horas da manhã para ir à praia. o que evidentemente não constituía um prazer. mais uma necessidade. Isso acontecia no tempo em que ainda não se falava de maiôs de uma só peça. quanto mais de duas (Requião. op.cit. p. 38).

Esses banhos eram realizados na Praia de Bogari, uma das mais freqüentadas da península. Outra atividade que completava o banho salgado, era a pescaria de siri, realizada pela meninada que se juntava aos pescadores. A pescaria, para os adultos uma atividade voltada para a sobrevivência, era uma brincadeira para a criançada, compartilhada em meio a uma barulhenta competição, sendo transformada, assim, a "obrigação do banho salgado", em uma deliciosa e divertida atividade lúdica, iniciando-se aí, muitas vezes, o aprendizado do que poderia se transformar num ofício.

A propósito dos banhos de mar, destacamos um dos depoimentos orais entre os colhidos ao longo das nossas entrevistas. Assim, refere uma antiga moradora, S. M. F. (58 anos), em depoimento oral:

Praia em Itapagipe. não era um lugar restrito a meninos ou rapazes. Pelo contrário: em toda a orla itapagipana. Ribeira principalmente. as praias ficavam cheias de meninos e meninas. rapazes e moças. As meninas e moças acompanhadas dos pais ou irmãos mais velhos. como era praxe.

Na minha infância e adolescência, íamos à praia antes mesmo da escola, 6:30 da manhã, no verão, o Bogari estava cheio de crianças.

O que ocorreu, recentemente, é que as meninas passaram a ir em grupos de mulheres, sem a presença obrigatória da figura masculina. Na minha juventude, pré-universitária, já se podia ir apenas com amigas à praia, sem precisar de companhia masculina.

Um dos pontos recreativos da Península Itapagipana era a Ilha dos Ratos, um *largo* sem calçamento, onde existia um terreno de massa firme, que servia de campo de futebol para as peladas e outras modalidades de jogo de bola. As peladas freqüentes traziam transtornos para os moradores, que tinham sempre as vidraças quebradas pelas boladas.

A Ilha dos Ratos era também o espaço escolhido para a montagem de circos. A chegada destes na península se constituía num evento da mesma envergadura que a festa do Bonfim ou a Segunda-Feira Gorda da Ribeira. Assim, a população era invadida de justo contentamento. Antes de armar a lona, os palhaços saíam festivamente pelas ruas, anunciando os espetáculos, acompanhado pela meninada.

Exageradamente pintado, saía pelas ruas, montado num jegue, seguido dos moleques do bairro:

Palhaço Hoje tem espetáculo ?

Coro Tem, sim-sinhô!

P - Hoje tem marmelada?

C - Tem sim-sinhô!

P - Hoje tem goiabada?

C - Tem, sim-senhô

Jé, jé, pô-pô-pô

Foguete dq á é meu amô ... (Requião, op.cit., p.46).

Segundo o autor, a criançada acompanhava o palhaço pela península, sendo que algumas crianças se prontificavam a distribuir os folhetos, recebendo um marcação de tinta na testa para que pudessem ter direito a um lugar no "poleiro" ou "galinheiro" – os lugares mais baratos no circo. O pequeno ajudante não podia apagar a marca de tinta de seu rosto sob pena de não receber o pagamento.

O circo trazia nas suas cores a alegria que lhe é própria, que é mágica; independentemente do seu porte, sua capacidade de produzir alegria é, de fato, grande, e as crianças sentem, com isso, uma intimidade com este mundo mágico e fantástico que se integra e entrega numa relação dialógica de ação lúdica. A linguagem lúdica é a utilizada tanto pelas crianças como pelos circenses, daí o fascínio da criançada para com as antigas, mas não ultrapassadas, ações realizadas no circo.

O "cinema de Zé Borges" foi instalado no prédio do antigo Cinema Popular, onde antes havia funcionado um curtume. "O Itapagipe" era o nome oficial deste cinema que, mais tarde, veio a tornar-se cine-teatro, devido a uma intensa procura. Aí se apresentavam artistas de sucesso do Rio de Janeiro.

Fotos de artistas brasileiros e de outros do cinema internacional vinham estampadas nos maços de cigarro "Para Todos", criando assim a brincadeira do colecionismo pelos pequenos freqüentadores do cinema, que pressionavam os pais para mudarem a preferência do tipo de cigarros que fumavam. Outro meio de se conseguir essas figuras era em revistas especializadas como a *Astros e Telas*. A busca destas figurinhas se constituía num prolongamento mágico do mundo do cinema, uma brincadeira em que a criançada passava a se deliciar com os sabores das descobertas. Enfim, a arte cinematográfica se constituía uma verdadeira maravilha para o

imaginário infantil; aí os heróis da tela conviviam diretamente com o mundo lúdico, participando da intimidade de suas brincadeiras.

As brincadeiras da infância, quase sempre, eram a picula e o chicotinho queimado. O coreto sempre atraía muito, com a sua banda de música (sempre aos domingos). Também *pongava-se* e *despongava-se* dos bondes, brincadeira muito perigosa.

Aos domingos, os jovens e adolescentes desfilavam na Praça da Madragoa, balaustrada dos Tainheiros e Papagaio; sempre ao som da banda de música, iam à difícil tarefa da paquera "fazer o footing" e "flertar" – na maior parte das vezes, para se arranjar uma namorada, era preciso mandar recados. Na praça da Madragoa realizavam-se quermesses organizadas pela paróquia local; as atividades envolviam todos os membros daquela comunidade, inclusive as crianças.

Nas festas de fim de ano, as crianças participavam fazendo representações de anjos nos autos de Natal. O Terno de Reis, nos primeiros dias de janeiro, representava outro grande momento lúdico na Ribeira. A participação da comunidade nas festejos, profanos ou religiosos, levava a um entrosamento entre os adultos e as crianças. Estas tinham sempre uma participação, por menor que fosse. Geralmente o adulto atribuía um papel à criança apenas com o intuito de ensinar à criança valores religiosos, éticos, etc.

As crianças daquele período economizavam os seus trocados para investir no preparo do terno de Reis; confeccionavam todo um aparato, lanternas, arcos e estandartes. Para isso também eram colecionados papéis de balas e chocolates, nos quais se recortavam estrelas para os enfeites. Assim, as crianças começavam a tomar contato com suas raízes culturais.

Nada escapava à curiosidade infantil; por mais banal que fosse a atividade, não deixava de ser objeto *de estudo* da criançada. Tudo se transformava num processo mágico para ingressar no reino da brincadeira, e a feira não poderia escapar a isso, dada a multiplicidade de seu universo. Naquele tempo as feiras eram realizadas sempre aos sábados e domingos, e a maioria dos produtos a serem vendidos chegavam em saveiros vindos do Recôncavo. A feira era palco de divertimento para as crianças, mesmo quando estas eram obrigadas a carregar as compras dos mais velhos; havia aí uma diversidade infinita de coisas, desde as frutas da estação a produtos exóticos, vindos de regiões mais distantes.

Uma festa já então importante para toda a cidade do Salvador, acontecia, como ainda hoje, do dia 31 de dezembro para o dia primeiro de janeiro; embora a Boa Viagem não pertença à península Itapagipana, não se pode falar deste bairro sem citar o Bonfim, já que a fronteira se dá apenas pela colina do Bonfim e Mont Serrat.

No ultimo dia do ano, à noitinha, a imagem do Senhor Bom Jesus dos Navegantes deixa a sua igreja e atravessa o mar numa galeota dourada, rumo à Conceição da Praia, onde fica até a manhã do dia seguinte. Às dez horas dá-se o regresso.

A praia da Boa Viagem está repleta: quando aponta a galeota, espocam foguetes de todos os tipos. O mar coalhado de embarcações de todos os tipos, que constituem o cortejo da procissão. A multidão delira. Nossa Senhora da Boa Viagem deixa o templo e vem à praia receber o seu filho. Todo mundo faz questão de carregar o andor, ou simplesmente de tocar a

mão na galeota ... (Requião, op.cit. p.115).

Mas a grande festa era a do Senhor do Bonfim, ainda hoje assim considerada, depois do carnaval, a festa máxima da Bahia. Rezava-se, dançava-se, entre música, comidas e bebidas, mas as características profanas não tinham a dimensão que têm na atualidade. Fora da Igreja era armado um palanque para se realizar a retreta, mas o ponto culminante

desta festa sempre foi a "Lavagem", momento em que se lava o chão do templo. No relato de Requião (op.cit., p.107):

Desde cedo vinham chegando os romeiros, trazendo água em pequenos barris, que transportavam no lombo dos jegues, enfeitados de flores de papel. A água era despejada nas lajes, dando-se início à lavagem que era feita alegre e ruidosamente com vassouras de todos os tamanhos. Após a piedosa e divertida tarefa, os romeiros iam para o adro, onde se entregavam a inocentes brincadeiras, entre as quais a cachaça ocupava destacado lugar.

O cronista Eduardo Tourinho registra (1981, p.9):

... na penúltima Quinta-feira do mês de Janeiro os aguadeiros de Itapagipe, conduzindo barris sobre o dorso de jericos engalanados, levavam ao templo água suficiente à lavagem do chão de mosaicos brancos e pretos... (...) e chega Segunda-feira do Bonfim! Algo de paganismo se vê, então, nos festeiros de Itapagipe: depois da missa e da romaria, eles – flores e fitas nos cabelos, à cinta e nos chapéus – agitando ramos verdes, vão à Ribeira, formam-se grupos em desfiladas. Há tocadores de violão, cavaquinho, flauta e clarineta. A cidade inteira cai num silêncio total. Todo movimento, toda vida urbana desloca-se para a península com sua alegria atordoadora.

Caracterizada como uma das maiores manifestações populares da península, a Festa do Bonfim vem tendo, na atualidade, um reconhecimento crescente em toda a Cidade do Salvador. Divulgada para além da esfera do Estado da Bahia, já ocupa um lugar de destaque no roteiro turístico da Bahiatursa como mais uma mercadoria do setor turístico.

Na segunda-feira depois da Festa do Bonfim, a concentração maior sempre foi na Ribeira, daí chamar-se Segunda-Feira Gorda da Ribeira – nessa ocasião, os veranistas, assim como os turistas que visitavam a península Itapagipana, coloriam com suas "roupas ligeiras"⁷ e alegres aquele espaço, chegando a escandalizar os nativos.

⁷ Roupas ligeiras eram como se chamavam as roupas informais utilizadas no início do século XX.

Essa festa, além de ser mais uma diversão para os adultos, era também um espaço de descobertas para as crianças. Além das novidades próprias da festa, formava-se, por toda as ruas da Ribeira, um verdadeiro mercado aberto onde se vendiam os mais variados produtos, como, por exemplo, flores artificiais, ventarolas e, em especial, os brinquedos chineses de “abrir e fechar”, línguas de sogra, berra-boi, que faziam a criançada delirar, em vista do número de novidades, das possibilidades de brincadeiras.

Entretanto, a festa da Ribeira vem, ao longo dos anos, se modificando, perdendo as suas características. F. B. Mattos, morador já citado anteriormente, dá conta disso:

Antigamente. na Segunda Feira da Ribeira. que eles chamavam a segunda-feira gorda. as famílias de Itapagipe faziam tudo quanto é espécie de comida: vatapá. caruru. moqueca. tudo. pra receber os colegas. os amigos. As casas todas eram abertas. aí vinha todo mundo da cidade pra ver essa festa que era uma festa beleza pura. inclusive tinha as batucadas. terno também vinha na Segunda-feira Gorda da Ribeira. e as casas ficavam todas abertas. Hoje acabou. porque só tem violência. Hoje o pessoal fecha a casa. se manda pra veranejar. compreendeu?. ninguém quer fazer mais. mas naquela época era um prazer uma família da Ribeira receber um colega da cidade (Projeto História dos Bairros. op.cit., p.40-41).

Essa foi a Ribeira vivida até há alguns anos. Muitos traços ainda se mantêm, como já se viu, ligando-se, inclusive, a essa preservação, a escolha desse bairro para sediar nosso estudo.

A abordagem da Ribeira dos nossos dias faz parte do capítulo a seguir, porquanto integrada à abordagem do brincar na Ribeira hoje, considerada do ponto de vista do olhar das pessoas entrevistadas e da nossa própria observação e convivência.

*Brinquedos são peças muy delicadas
de um modo geral, até os nobres cavalos
que pobres crianças tiram de vassouras.
Quanto mais esses brinquedos que devem,
depois de feitos, ou para que fiquem feitos,
adormecem muitas noites no sereno da janela...*

Tiago de Melo

Capítulo



**Mudanças e Permanências:
Olhares e Falas**

III.1. Novos brinquedos e antigas brincadeiras

É importante perceber, como afirma Benjamin (1983), que o mundo infantil não é um mundo isolado. A criança é partícipe de um universo maior onde tudo funciona em cadeia, nada se dá isoladamente, logo o seu mundo não passa ao largo das mudanças ocorridas no espaço no qual está inserida. É neste sentido que a industrialização vem trazendo mudanças efetivas na cotidianidade do ser brincante.

No caso do Brasil, o brinquedo industrializado vem sendo produzido dentro de moldes estrangeiros, na sua maioria norte-americanos (USA) e asiáticos.

Com a infiltração de tais modelos, observa-se uma massificação destes em detrimento da fabricação e uso dos brinquedos populares e de sucata, a exemplo do carrinho de lata, do carrinho de rolimã, da boneca de pano, que praticamente deixaram de existir nas grandes cidades, principalmente no seio das camadas sociais privilegiadas. Tal situação pode ser constatada na seção de brinquedos dos supermercados onde até as "comidinhas" das bonecas já vêm prontas, plastificadas, na forma a mais próxima possível da realidade.

O aprimoramento industrial da matéria plástica e a aplicação em larga escala de seus derivados, sobretudo o plástico colorido, atóxico, inquebrável e modelável, na produção dos brinquedos industrializados, permitiram a produção de um tipo de suporte lúdico supostamente mais adequado à vida familiar contemporânea e a configuração de um novo *design*, voltado para a idéia de conjunto, de coleções, como a "Barbie" e seus ambientes (quarto, banheiro, acessórios para idas a festas, à praia, à

piscina, a compras, etc.); "He-Man" com seus amigos e seus adversários; as fazendinhas da marca Gulliver; os vários cenários pertencentes à Playmobil e à Lego. Estes brinquedos constituem, hoje, um tipo de objeto menos trabalhoso, pois são do tipo lavável, e mesmo "inquebráveis".

Observe-se ainda que, ao lado do brinquedo plastificado, encontram-se, atualmente, muito em voga, e poder-se-ia mesmo dizer que já ocupando um enorme espaço, suportes lúdicos tecnológicos: o fliperama, os videogames, o bichinho virtual (*tama gouch*) e os jogos de computador.

Em contrapartida, o brinquedo popular e o de sucata são vistos com certa cautela pelos pais, pois, ao requerer para a sua fabricação materiais mais naturais, como tecidos, papel, cola, areia, madeira e outros produtos residuais (vasilhames plásticos e metálicos) acabam expondo a criança a instrumentos que põem em risco sua integridade física, por exemplo, faca, tesoura, vidro, etc. Acrescente-se a isso uma exagerada preocupação médico-sanitária quanto ao contato com esses brinquedos e às atividades lúdicas desenvolvidas nas vias públicas em condições climáticas adversas.

O advento da industrialização veio, portanto, trazer profundas mudanças. Nesse contexto, o tipo de brinquedo mais utilizado ou mais consumido é o industrializado, por atender precisamente às exigências de famílias constituídas por poucos membros, em residências com espaços reduzidos. Pensa-se que este tipo de brinquedo não subverte a ordem do lar e que, também, de certa forma, contribui para um comportamento sossegado, mais ajustável à organização do espaço social da família contemporânea.

Por outro lado, a concentração demográfica nas grandes cidades, a desordenação urbana, o crescimento da violência, o aumento significativo

de automóveis em circulação, a falta de saneamento básico, a poluição das praias, são outros elementos interferentes na práticas lúdicas, restringindo cada vez mais o chão batido. Ou seja, vem-se excluindo a rua como espaço lúdico, pelo menos no caso de crianças com uma estrutura familiar, uma vez que é um fato ser a rua, para um número cada vez maior de crianças, espaço de vida em todas as suas acepções: moradia, ludicidade, meios de sobrevivência, sociabilidade.

O fato é que a concentração da população de baixa renda nas periferias das cidades levou a uma nova forma de ocupação dos espaços ali existentes. Se antes era possível viver em casas com varandas e quintais e contar com espaços públicos/coletivos mais propícios ao exercício da ação lúdica, atualmente verifica-se uma restrição substancial destes locais, diante da necessidade de se instalar um número cada vez maior de pessoas num espaço relativamente cada vez menor. O Bairro da Ribeira, assim como outros bairros da periferia da cidade, sofreu estas mudanças drásticas.

É de igual relevância nesse processo a migração em escala crescente de um grande contingente populacional para a cidade, pois que espaços antes utilizados pelas crianças, como base física de seus muitos jogos, passaram a ser ocupados por moradias.

Entretanto, não cabe no contexto deste trabalho apresentar um estudo sistemático acerca destes problemas e mudanças urbanísticos, sendo nossa preocupação, precisamente, traçar o perfil da forma pela qual alguns dos aspectos da realidade vêm interferindo nas atividades lúdicas desenvolvidas no bairro da Ribeira.

III.2. Relembrando o lúdico (faixa dos 41 a 80 anos)

As brincadeiras mais referidas pelas pessoas que entrevistamos, na faixa entre 41 e 80 anos, no caso do sexo masculino, durante o dia, foram o jogo de bola, de gude, a picula, a arraia.⁸ Tais atividades requeriam ambientes abertos e espaçosos, então ainda bastante encontrados, como quintais, varandas e a própria rua, principalmente aquelas de chão batido, o que facilitava a transformação de qualquer local um pouco mais espaçoso em campo de bola, chamado pelas crianças de campo do baba ou da pelada. Verificou-se que, nos dias ensolarados, predominavam as brincadeiras que demandavam um tempo maior – uma grande parte desses dias geralmente coincide com as férias escolares. Nesse período, evidentemente, as brincadeiras de praia eram mais praticadas, lembrando-se que toda a orla da Península Itapagipana não havia até aquele momento sido poluída e que tal atividade fazia parte do cotidiano de verão, tanto de seus moradores como dos veranistas. Foram brincadeiras também citadas: pega-pega e picula na água e jogo de bola na areia e na água.

Outras atividades lúdicas não foram tão lembradas, mas não deixaram de ser citadas, pelo menos uma vez cada uma: carrinho de lata, carrinho de rolimã, fura-pé, cabana, “guerrô” (adaptação do termo inglês *get out*) também conhecido como polícia e ladrão, casa na árvore, *cowboy* e bicicleta, peão. No caso de carrinho de lata, de rolimã e de arraia, observe-se que são produzidos diretamente pelo sujeito brincante, confeccionados com materiais já utilizados e hoje normalmente considerados inúteis.

As brincadeiras em dias chuvosos – excetuando-se pelo jogo de bola, predominante em qualquer ocasião – ligam-se diretamente a esse

⁸ Os quadros referentes aos questionários aplicados encontram-se nos anexos.

dado climático. Tomava-se banho de chuva e, logo depois, desenvolviam-se, com os suportes da terra molhada, práticas lúdicas específicas: fura-pé, gude (sempre melhor no terreno úmido) e ainda guerra de lama, saltos fortes nas poças de água, barquinhos de papel que eram colocados nas poças e enxurradas. Vê-los seguir seu rumo era uma atividade controlada apenas pela imaginação dos que brincavam assim.

Pode-se observar que a totalidade das brincadeiras eram de grupo, excetuando-se pela arraia, que pode ser realizada por uma só criança, mas que se caracteriza, entre nós, pela competição, tornando-se, assim, também de grupo.

No caso do sexo feminino, na faixa etária em questão (41 a 80), as brincadeiras durante o dia eram muito ligadas à boneca, envolvendo toda uma série de desdobramentos: casinha, fazer comidinha, cozinhado, batizado.... Lembre-se que a boneca citada podia ser de pano, como referiram algumas pessoas. Outra brincadeira aludida foi a roda. Entretanto, outras brincadeiras aparecem também com grande ênfase, sobretudo durante os dias ensolarados, superando mesmo, nessas ocasiões, a boneca: melancia, capitão, anel, fita, roda, e um pouco menos, berlinda, chicotinho queimado, pular corda, pinta lainha, bola, amarelinha/macaco, ponga dadá, frutas, picula e, até mesmo, roubar frutas, um dois três salve todos, dona Sancha, alturinha, entre outros. Muito pouco citados foram: empinar arraia, correr, esconde-esconde, desfile, barra-manteiga, camaleão, costura, bicicleta e gangorra.

É interessante observar que entre as entrevistadas que brincavam de boneca de pano apenas uma explicitou fazê-lo por não possuir outras, as demais referiam-se a bonecas em geral, lembrando que as tinham também de pano. Ou seja, tal brinquedo parecia fazer parte do universo infantil independentemente do acesso ao consumo.

Um aspecto interessante a observar nas brincadeiras femininas referidas é a musicalidade aí presente. Muitas das entrevistadas informaram nomes de música que eram utilizadas para identificar certas brincadeiras: "Ciranda-cirandinha", "Pai Francisco" e "Chicotinho-queimado" são algumas das músicas que merecem destaque, visto que estão relacionadas à cultura popular e que, neste trabalho, foram identificadas como algumas das permanências de brincadeiras nos dias de hoje.

Chamamos a atenção para a brincadeira de pular corda e alturinha, que são de uma mesma matriz. A "alturinha" é um aprimoramento da brincadeira de corda, que, inicialmente, tem um caráter individualista. Entretanto, a busca de novos desafios estimulando as crianças, fez com que estas agrupassem novas etapas à brincadeira.

Outra modalidade de brinquedo que vale comentar é a do "cachorro" ou "melancia", pelas versões diferentes com que é indicada: em alguns casos registra-se o cachorro a guardar as melancias e, em outras, este papel é reservado a um vigia, observando-se que, no primeiro caso, a criança tem que se comportar como um cachorro.

Algumas brincadeiras tinham um caráter de transgressão, como, por exemplo, "pega São Cosme" e "pega Santo Antonio", não muito citadas, mas que, segundo os que as referiram, eram muito praticadas. Estas atividades envolviam várias crianças na produção de uma caixa, enfeitada com papel de seda, papel de bala; nela se colocava o "santo" para, a seguir, pedir-se dinheiro para o mesmo. Trata-se de uma apropriação de práticas religiosas para recolher dinheiro em nome de um santo católico, constituindo-se, na verdade, em forma lúdica para recolher dinheiro a ser aplicado na compra de doces e guloseimas. Observe-se que tal prática era recriminada pelos adultos. Este é um exemplo de brincadeira em que se

revela o sentido de grupo, dependendo a criança de outras crianças para a realização da atividade lúdica.

Em dias de chuva, o mais freqüente era brincar-se de boneca dentro de casa, sendo também referido "ficar da janela" olhando a chuva cair para brincar com os pingos da chuva, imaginando-se um mundo fantástico a partir das figuras produzidas pelos pingos. Era este um momento de grande diversão e criação. Uma outra ocupação freqüentemente citada era "ouvir histórias" de pessoas mais velhas ou de outra criança, que, muitas vezes, podia ser da própria autoria de quem contava. Houve também referências às mesmas brincadeiras citadas no caso do sexo masculino: saltos nas poças de água, barquinhos de papel, etc.

No que concerne às brincadeiras típicas do período noturno é possível afirmar que algumas, segundo os relatos, são comuns aos dois sexos: pega-pega, chuta-lata/picula, ouvir história, esconde-esconde, entre outras. Outras, como roda, boneca, corda, anel, fita e costura eram praticadas apenas pelo sexo feminino, do mesmo modo que só os do sexo masculino falaram em garrafão, apertar sirene nas casas e jogar bola. A brincadeira de roda pode ser considerada bastante rica, pois, como é acompanhada por um número significativo de músicas correspondentes à cultura popular, permite a atualização de aspectos significativos do folclore brasileiro. Poder-se-ia dizer que o número e a diversidade das brincadeiras das meninas eram maiores que as dos meninos, apesar das restrições sofridas por elas para realizar sua prática lúdica.

Uma lembrança forte nessa faixa de pessoas entre 41 e 80 anos, é a do costume das pessoas sentarem-se, à noite, nos passeios das casas, para ouvir histórias contadas pelos mais velhos, experiência esta quase esquecida atualmente porque os espaços lúdicos foram redefinidos a partir de problemas advindos fundamentalmente da segurança, da diminuição do

tamanho dos passeios, da apropriação das varandas para a ampliação dos cômodos internos da casa, como também da ampla utilização da TV, a partir dos anos 60, na Capital.

Para os mais jovens da faixa etária em questão, já se registra, embora de maneira incipiente, a presença da televisão, que começa a, de fato, fazer-se presente no cotidiano dos moradores da Ribeira. Entretanto, se, num primeiro momento, a TV exerceu grande atração sobre as crianças, que a preferiram, em detrimento das atividades lúdicas habituais, tal interesse não se manteve. Isso pudemos observar ao longo das entrevistas e questionários; essa constatação é corroborada pela afirmação seguinte, do historiador João Reis, antigo morador da Ribeira e pertencente à faixa de idade em questão neste item:

... houve aquela fissura inicial. (...) No início muita televisão de noite, mas não me lembro de ter sido assim um marco. Pode ter sido, quer dizer pode "tá" registrado no inconsciente como um marco. Mas não me lembro de ter assim cortado o nosso cotidiano de criança, né? De ir todo dia à praia entendeu, de jogar bola... (Projeto História dos Bairros, 1985).

Concluindo, alguns pontos merecem ser ressaltados com base nesse apanhado geral da faixa entre 41 e 80 anos. Em primeiro lugar, várias respostas às nossas questões referiram-se não às brincadeiras sobre as quais se perguntava, mas ao fato de não se brincar, por ter-se de trabalhar, de ajudar na "lida". Tais respostas não se constituem em exemplos isolados, porquanto, nas primeiras décadas deste século, crianças trabalhavam formalmente para ajudar no sustento da família,⁹ encontrando espaço propício em empresas, como, no caso da Ribeira, nas fábricas de tecidos instaladas no bairro. Vale lembrar que, então, na Península

⁹ O trabalho infantil permanece, mas as bases são outras, havendo, oficialmente, uma idade mínima para seu exercício; sabe-se, entretanto, que ainda se verifica largamente, de forma irregular, sobretudo em empreendimentos rurais, que conseguem se eximir da fiscalização oficial. Quanto às crianças hoje chamadas de "rua", não se enquadram no caso a que nos referimos, porquanto não se trata de atividade formal.

Itapagipana, havia uma grande quantidade de hortas em quintais ou em propriedades maiores, que abasteciam não só a família produtora, mas também o mercado informal dos vendedores de porta em porta. Neste tipo de produção, a mão-de-obra utilizada era a familiar, absorvendo o tempo lúdico da criança no trabalho. O que, conseqüentemente, diminuía o tempo despendido nas brincadeiras, visto que este teria que ser equacionado entre escola, trabalho e brincadeiras.

Outro ponto importante é o da diferenciação nas atividades lúdicas de meninos e meninas. Assim, é um fato que as práticas lúdicas das meninas, apesar das fortes restrições amplamente conhecidas de que o universo feminino foi objeto até há algumas décadas, não se diferenciavam fortemente daquelas dos meninos, mas não o inverso: meninos não brincavam de bonecas, não brincavam de roda. Há ainda que considerar que, no sexo feminino, as formas de brincar eram, geralmente, desenvolvidas no contexto do lar, diversamente dos meninos. Apesar da diversidade dessas formas, percebe-se que grande parte das brincadeiras fazia parte do cotidiano da mulher – boneca, comidinha, costura – era ligada às atividades ditas femininas, constituindo-se quase num treinamento para o futuro adulto, diferentemente das dos meninos. Estes, certamente se preparavam para o futuro ao exercitar-se em jogos competitivos, mas suas brincadeiras não *copiavam* o cotidiano rotineiro masculino adulto.

No que diz respeito aos tipos das brincadeiras mais encontradas – picula, corre-corre, pega pega, pisca-pisca, 1,2,3 salve todos, “guerrô” (polícia e ladrão), esconde-esconde, barra-manteiga – observa-se que se assemelham em alguns pontos, diferenciando-se nas formas de execução e utilização de certos suportes. Todas, porém, vêm da mesma prática, que é a corrida de uma criança atrás da outra com um objetivo específico, que

pode ser conquistar espaço, surpreender a outra, estabelecer competição, formar laços de solidariedade.

No que se refere à questão da continuidade e permanência de formas de brincar, obteve-se como resposta sobre o que os entrevistados ensinaram a seus filhos e netos: melancia, anel, capitão, carta, corda, futebol, chicotinho queimado. Ou seja, o que fazia parte do repertório de cada um na sua época. Entretanto, a grande maioria do grupo respondeu que não se brinca hoje como antes; acrescenta-se ainda que todos têm a opinião de que a meninada de hoje não experiencia a mesma qualidade de infância vivida no passado.

Por fim, no que diz respeito à questão "O que é brincar para você?" a resposta mais freqüente foi: "É distração", e "É uma alegria só".

III.3. Revisitando o lúdico (faixa dos 21 a 40 anos)

O período de infância das pessoas da faixa de 21 a 40 anos compreende as décadas de 60 a 80. No entanto, o entrevistado do sexo masculino da faixa etária em questão cita ainda formas lúdicas consideradas tradicionais. Foram, assim, mais referidas como brincadeiras comuns durante o dia, o jogo de bola, predominando as modalidades baba e pelada, seguindo-se jogar gude, andar de bicicleta e empinar arraia. São referidos também, embora menos que as atividades já citadas, o jogo do pião, o fura-pé, os carrinhos de brinquedo e, menos ainda: picula, polícia e ladrão, velocípede, peteca, correr, jogo da velha, dominó, baralho, pega-pega, barra-manteiga, brincar com pneu de carro.

No caso da pergunta sobre o que se fazia nos dias ensolarados, foram referidas as mesmas atividades citadas anteriormente, acrescentando-se as que se seguem: roubar frutas, subir em árvores,

destacando-se a praia – nadar, remar –, que serve também de campo de bola e não só para o banho.

O jogo de bola foi indicado como atividade lúdica predominante, mesmo nos dias chuvosos, destacando-se mais que o banho de chuva, chutar água, chutar lama, fura-pé, surfar nas poças de água, “fabricar brinquedo”. Percebeu-se que, para este grupo, jogar o baba na chuva era uma atividade que compunha um conjunto de atividades lúdicas, envolvendo o próprio banho de chuva durante e depois da partida. Como esta prática se dava na praia ou nos terrenos de chão batido, realizava-se aí o pisar nas poças de água e a guerra de lama ao final do jogo. Tudo isso proporcionava aos meninos um prazer enorme, daí a preferência.

Verificou-se ainda, neste grupo, a referência à utilização de materiais do cotidiano dos adultos e da natureza para a produção de suportes lúdicos, como a jangada de talo de bananeira, o carrinho de lata, os brinquedos de sucata, o jogo de aro e o próprio pneu de carro, já citado. Além disso, percebe-se a inserção de atividades do âmbito esportivo, tomadas pelo grupo para o da brincadeira, como, por exemplo, frescobol, remo, natação.

Pontua-se também aí, a utilização de bonecos nas brincadeiras de meninos, porém o uso destes se dá num contexto inspirado nos seriados dos filmes infantis televisionados, diferentemente da forma como é utilizado pelas meninas. Vale observar que as referências aos bonecos são feitas pelas pessoas mais jovens da faixa em apreço.

No caso do sexo feminino, a ênfase continua no brincar de boneca, roda, bola, casinha, bicicleta. Um pouco menos, são indicados: melancia, pega-pega, capitão, anel, cozinhado, bambolê, boca de forno, brinquedos de madeira, corre-corre. Entre as brincadeiras referidas apenas

uma vez pelos entrevistados, estão: fita, batizado de boneca, chutar lata, esconde-esconde, macaco, chicotinho queimado, costura e troféu, entre outras. Observe-se que, nesta faixa, a referência à bola já é especificada com um determinado jogo, o baleado, diferenciando-se do uso da bola na faixa anterior.

Não se identificaram grandes diferenças nas brincadeiras dos dias ensolarados, pelo que dizem as entrevistadas, verificando-se apenas uma predominância dos jogos de bola; vale salientar esta prática pelas meninas, equiparando-se à brincadeira de boneca. Apesar de ainda verificarem-se atividades ligadas unicamente ao universo feminino, percebe-se, com esta ênfase no jogo de bola, que, na faixa em questão, passou-se a ter mais liberdade relativamente ao grupo de 41 a 80 anos.

Em dias de chuva, as brincadeiras, além da boneca, eram tomar banho de chuva, seguindo-se olhar a chuva, "brincar de brinquedo"¹⁰ e capitão. Citam-se ainda pular macaco/amarelinha e fura-pé.

Embora predomine, no cenário lúdico do gênero em questão, a representação de situações referentes ao universo feminino, verifica-se aí uma mudança significativa com relação à faixa de 41 a 80 anos. A presente faixa apropria-se de brinquedos e brincadeiras mais ligadas ao universo, como o jogo de bola, o jogo de pião, empinar arraia. Pode-se inferir, neste caso, uma certa influência dos meios de comunicação de massa, que passam cada vez mais a apresentar o jogo de bola não apenas ligado ao sexo masculino, mas como uma atividade para ambos os sexos.

No que concerne às atividades lúdicas realizadas predominantemente à noite, referem-se, no sexo masculino: chutar lata, bicicleta e pega-

¹⁰ Expressão que significa recorrer ao brinquedo comprado pronto.

pega, seguindo-se esconde-esconde, corre-corre, dominó, tendo ainda sido citadas, embora menos: ouvir história, conversar com amigos, correr picula, bola, baralho, sinuca. Vale salientar as referências às atividades de lazer que não incluímos no âmbito da brincadeira: contar e ouvir piada e, eventualmente, ler. O jogo de bola, ainda que citado, o foi bem menos que no caso das atividades durante o dia. Registra-se também que muitas pessoas disseram não brincar à noite porque tinham que dormir cedo. As atividades lúdicas praticadas durante a noite quase sempre se desenvolviam num espaço fora da residência, ainda que próximo desta.

Os indivíduos do sexo feminino, na faixa em apreço, citaram como brincadeiras noturnas: roda, pega-pega, esconde-esconde e chutar lata; segue-se pular corda e, entre as atividades lembradas apenas uma vez: buzinar nas casas, vôlei, fita, capitão, anel, elástico, concurso. Entretanto, houve também um grande número de pessoas que afirmou ter de dormir cedo e, por isso, não brincar. É interessante observar que, entre as entrevistadas dessa faixa, algumas fazem referência à vigilância por parte dos adultos, mesmo sem ter havido um questionamento quanto a esse ponto. Nas palavras de A. M. A. de 30 anos: "Durante a noite eu brincava de roda na porta aqui de casa, e mamãe e as vizinhas ficavam espiando".

Algumas observações mais gerais e comparações podem ser feitas no que diz respeito à faixa em apreço. No que concerne ao universo feminino, poder-se-ia falar de uma variedade bem maior das formas de brincar, diferentemente do verificado no caso do sexo masculino. Entretanto, quanto à utilização de materiais diversos, está presente na prática lúdica dos dois gêneros, registrando-se, no caso das meninas, a fabricação de suportes como, por exemplo, o cipó para fazer bambolê e os cozinhados realizados com folhas; estes servidos, muitas vezes, em "cacos" de louça, encontrados nos fundos dos quintais, ainda existentes naquela época, tal como visto no caso dos meninos.

Ponto comum para ambos os sexos, apesar da apropriação de novas formas de brincar, é a permanência de formas lúdicas tradicionais e a utilização em larga escala da bicicleta. No caso desta última, lembra-se que, nos anos referidos, incrementaram-se a venda a crédito e as campanhas de publicidade, principalmente nas épocas festivas como Natal, Dia das Crianças. Segundo alguns entrevistados, até mesmo aqueles com um poder aquisitivo mais baixo não deixavam de comprar uma bicicleta. A propósito da bicicleta, relata uma antiga moradora da Ribeira, S. M. F., já citada anteriormente (ver capítulo 2): "Quanto à bicicleta, era coqueluche na Ribeira, desde os meus 11-12 anos. Hoje já não se vê tanto por causa da insegurança, creio".

Pode-se dizer que não é perceptível um forte impacto no que se refere às influências das mudanças tecnológicas sobre brinquedos e brincadeiras na região estudada e, do ponto de vista das pessoas entrevistadas. Percebe-se ainda que houve interesse em transmitir brincadeiras tradicionais, pois os entrevistados aludiram ao fato de ter ensinado a seus filhos brincadeiras como picula, roda, chicotinho queimado...

No período em questão, as grandes cidades enfrentam cada vez mais o problema do inchaço dos centros urbanos, passando a sofrer mudanças estruturais no seu tecido urbano com a edificação de prédios de apartamentos e diminuição dos espaços de moradia, que contribuem para uma prática lúdica mais acomodada, moldada para ser desenvolvida num espaço menor. Os meios de comunicação de massa passam cada vez mais a dominar o espaço doméstico, determinando, de certa forma, novos gostos, uma nova estética a partir de uma filosofia de consumo advinda do modelo norte-americano. Neste meio, a criança se depara, aos poucos, com novos instrumentos lúdicos, principalmente os brinquedos de plásticos, educativos, os suportes apresentados pelos programas de entretenimento

infantil, principalmente os televisivos (Sítio do Pica-Pau Amarelo, Vila Césamo, entre outros). Esta criança foi perdendo aos poucos o seu espaço físico de brincar, seus companheiros de rua, passando a utilizar outros meios para manter a sua ludicidade. Entretanto, tais transformações ainda não afetam fortemente o bairro da Ribeira e seu universo lúdico.

À questão "O que é brincar para você?" as respostas mais significativas foram: "É uma curtidão!", "É um momento de divertimento!".

III.4. Vivências Lúdicas (faixa dos 11 a 20 anos)

Esta faixa compreende as idades de 11 a 20 anos, circunscrevendo as décadas de 80 e 90, período de desenvolvimento acelerado de novas tecnologias e de conseqüente aceleração do consumo destas.

As formas de brincar mais citadas pelos indivíduos do sexo masculino desta faixa, durante o dia, foram, predominantemente, o jogo de bola e andar de bicicleta. Seguem-se, mas bem menos citadas: empinar arraia, videogame, *skate*, jogos de gude, picula, pega-pega. Menos referidas, mas ainda assim lembradas, aparecem: subir em árvore, brincar de escola, boneco, carrinho, *playmobil*, jogo da velha, ônibus com tijolo, carrinho de lata, patins, assistir filme, fura-pé, jogos eletrônicos, corrida de ovo na colher, entre outros.

Nos dias ensolarados, mais correntes nas férias, o jogo de bola é ainda o mais referido, mas empinar arraia aparece na mesma proporção. Em seguida vêm: andar de bicicleta, jogar gude, correr picula. Com menor frequência foram assinaladas o *skate* e nadar. Menos lembradas, mas referidas, estão as atividades lúdicas a seguir: carro, boneco, jogo, botão, peão, corrida de sapo, durinho, cavalo de pau, entre outros.

Pode-se inferir que o maior número de indicações para empinar arraia se deva ao fato de, no verão, predominar a incidência de ventos favoráveis à subida cada vez mais veloz das pipas. Registrou-se também uma variante deste suporte, o periquito, que ainda hoje é utilizado quando o vento não é bom e, também, quando não se tem recursos para preparar ou comprar uma "pipa de verdade": é feito com qualquer papel e linha, não requerendo uma *tecnologia* mais elaborada para a sua realização. Entretanto, com relação às demais brincadeiras indicadas, não é possível fazer maiores inferências ou estabelecer relações com a circunstância do dia ser ensolarado ou ser período de férias.

Nos dias chuvosos, tampouco se observam diferenças significativas no que se refere a uma brincadeira mais marcante, que permanece sendo o jogo de bola, neste caso, acompanhado de banho de chuva. Por outro lado, surgem outras indicações, embora com menos intensidade: helicóptero de tanajura, fura-pé, jogo de gude, surfar nas poças d'água, queda de braço, videogame e até nadar.

Relativamente ao sexo feminino, a brincadeira mais referida durante o dia, é brincar de boneca, que prevalece amplamente sobre todas as outras atividades. Em seguida, registram-se andar de bicicleta, jogar bola e, ainda, capitão, *brincar com brinquedo*, de pega-pega, melancia, macaco, baleado, chutar lata e elástico. Entre as brincadeiras menos citadas, estão: jogo americano, corre-corre, patins, esconde-esconde, fita, anel, dança da laranja, chicotinho queimado, desenhar, baralho, enfiar agulha (uma espécie de corrida). Mais uma vez chama-se a atenção para a indicação da bola como suporte, uma vez que, já nesta faixa, citam-se o baleado e também o próprio futebol.

Nos dias ensolarados, as brincadeiras com bola vêm em primeiro lugar, seguidas de brincar de boneca, praia, pega-pega, entre outras.

Citam-se, menos expressivamente, macaco/amarelinha, pular corda, capitão, bate-lata. Outras brincadeiras, menos citadas: elástico, pipa, piscina, videogame, vôlei, fura-pé, Popey, roda, dança da laranja, corrida e bambolê. Verifica-se, mais uma, vez por parte deste grupo, a apropriação de suportes considerados masculinos, como a bola, sendo interessante perceber que preferência pelo jogo de bola, para este grupo, sobrepõe-se à brincadeira de boneca.

Quando chovia, tal como no caso dos meninos, as meninas, segundo as referências feitas pelas entrevistadas, jogavam bola e tomavam banho de chuva. Mas brincar de boneca vem logo a seguir. Com menor número de indicações aparecem as brincadeiras de olhar a chuva – algumas das entrevistadas revelaram que lhes era proibido brincar na chuva e, por isso, enquanto chovia, passavam este tempo olhando a chuva cair, brincavam com a criação de sua fantasia, um mundo de fábula, mas um mundo “real” onde os personagens tinham vida e se comunicavam: eram pingos de chuva que reclamavam porque tinham caído de mau jeito porque a calha da telha estava irregular ou porque o chão da rua tinha-se enrijecido com a dureza do asfalto, impedindo uma queda livre na maciez colorida da poça enlameçada.

No período da noite, as brincadeiras mais utilizadas pelos indivíduos do sexo masculino eram: andar de bicicleta, esconde-esconde e pega-pega, seguidas de picula, dominó. Citam-se ainda: sete pedrinhas, garrafão, jogo da velha e sinuca. Entretanto, havia aqueles que não brincavam durante o período noturno porque deviam ou queriam dormir cedo.

Quanto às atividades lúdicas do sexo feminino, à noite, indicaram-se sobretudo brincar de roda, andar de bicicleta, bate-lata, seguidas de melancia, jogar bola. Entre as brincadeiras menos referidas, estão: escrever

história, dica, anel, força, tipitá, boneca, desenhar, vôlei, bambolê e esconde-esconde.

As considerações mais gerais a respeito das brincadeiras na faixa em apreço, relacionam-se sobretudo ao surgimento de novos suportes – TV,¹¹ jogos eletrônicos, patins, *skates* – dando conta da inserção de novos instrumentos nas práticas lúdicas, mas que se ajustam, por sua vez, a uma permanência daqueles considerados tradicionais na esfera lúdica das crianças da Ribeira.

Não-considerada, neste estudo, como atividade lúdica, assistir TV foi citada apenas quando perguntados sobre os dias chuvosos e com relação à noite, mas não com a intensidade que se podia esperar dada a invasão deste meio de comunicação. Entretanto, percebe-se claramente sua influência pelas mudanças nas brincadeiras, como no caso do uso do boneco¹² pelo sexo masculino, o que se explica pela difusão de brinquedos que fazem a apologia dos modernos heróis das histórias em quadrinhos da TV. Assim, o menino brinca de boneco num contexto diferente do da menina quando brinca de boneca. Trata-se, no caso do primeiro, de uma apropriação dos personagens dos desenhos animados, com base em uma produção cinematográfica norte-americana e asiática, que introduziu no universo da infância um mundo fantástico, povoado de personagens como Bat-Man, Super-Homem, Jaspion, He-Man, She-ha, Esqueleto, etc.

O contexto dessa forma de brincar é o da luta de poderes, em que os espaços do bem e do mal estão sempre definidos. O menino exercita-se para adquirir a força do He-Man ou a destreza e integridade do Super-Homem, diferentemente da menina que, nas suas brincadeiras com boneca,

¹¹ Se a TV já era uma realidade em Salvador desde o final dos anos 50, só chegou à Cidade Baixa na década seguinte e, certamente, só começou a ser amplamente vulgarizado o seu acesso nessa região a partir dos anos 70.

¹² Não se pode esquecer que o soldadinho de chumbo já foi um brinquedo muito difundido.

tem como cenário, quase sempre, a representação do espaço doméstico ou escolar, exercendo ainda o papel feminino dentro do estereótipo criado pela sociedade, isto é, da mãe que cuida da casa e dos filhos, quando brinca de mãe e filha, ou da professora, dentre outros. Dessa forma, as mudanças propiciadas pela TV, no caso das meninas – lembrando-se que brincar de boneca ainda se sobrepõe a outras atividades – localizam-se sobretudo no fato de, cada vez mais, estas apropriarem-se de brinquedos e brincadeiras tradicionalmente do sexo oposto, como visto no caso da bola.

É perceptível também uma certa modificação dos locais para brincar, aparecendo agora o clube, como se pode verificar por algumas das brincadeiras citadas, caso do “durinho”, que requer uma piscina: faz-se uma competição para passar por debaixo das pernas abertas dos companheiros.

Outro aspecto a ressaltar-se é que, na faixa em questão, detecta-se, ao longo das entrevistas e questionários, que as brincadeiras já são mais realizadas em conjunto, não havendo assim uma delimitação tão rigorosa entre os gêneros. Ainda que não houvesse nenhuma questão concernente a esse ponto, as pessoas do sexo feminino (e só estas), espontaneamente, referiam que os meninos participavam das brincadeiras. Tal fato é plenamente explicado pelas grandes mudanças já iniciadas nas duas décadas anteriores (entre estas, a da extinção quase que total dos colégios não-mistos), que levaram a haver uma maior liberdade para as mulheres, promovendo uma convivência mais próxima entre meninas e meninos. Neste período, o número de brincadeiras vivenciadas em conjunto é maior que nos quadros anteriores. O próprio futebol é referido como, às vezes, realizado em conjunto com os meninos, embora se registre que, quando da sua realização pelos dois gêneros, as regras não sejam as mesmas, sendo menos rígidas.

No entanto, insistimos em que não se verificou, a levar-se em conta o que se ouviu ao longo das entrevistas e pela aplicação de questionários, uma alteração radical no brincar da criança desse período com relação às faixas anteriores, mas sim uma diminuição das brincadeiras do passado e a introdução crescente de novos suportes lúdicos. Chamamos, assim, a atenção para o uso do boneco pelos meninos e do videogame por meninas e meninos, mas sem exclusão das atividades lúdicas tradicionais. Entretanto, se o consumo de suportes lúdicos industrializados é um fato, sendo promovido pela publicidade que estimula a corrida pela aquisição destes produtos, ainda assim continua-se privilegiando o jogo de bola, e suportes bastante tradicionais, como fazer uso da tanajura como brinquedo, foram ainda citados.

À questão "o que é brincar para você", duas respostas chamaram a nossa atenção "É entrar no mundo da fantasia, *viajar*" e "Puro prazer!"

III.5. Vivências lúdicas (até 10 anos)

Esta faixa é composta pelas crianças *nascidas* durante esta última década do século XX, que é marcada sobretudo pela aceleração do consumo de produtos estrangeiros, não ficando brinquedos e brincadeiras fora deste contexto, o que se acentuou com a abertura do mercado aos produtos importados.

Nesta faixa, no caso das crianças pesquisadas, do sexo masculino, com até 10 anos de idade, a brincadeira mais citada, durante o dia, foi o jogo de bola, o que também se observou em todas as faixas anteriores. Brincar de piculã é a segunda preferência apontada, aparecendo em menor escala: andar de bicicleta, brincar de carro e jogar gude. Bem menos ainda citam-se: cavalo de pau, andar de patins, carrinho de rolimã, nadar, fura-pé, empinar arraia, brincar na areia.

Verão é tempo de sol, período de férias escolares, meninos e meninas livres dos afazeres escolares. Entretanto, não se verificam alterações no que dizem as crianças entrevistadas do sexo masculino, repetindo-se o jogo de bola, a gude, a picula entre as mais citadas, o mesmo dando-se entre as menos referidas.

A bola é ainda o brinquedo do dia de chuva, sempre completado com o banho de chuva. As demais brincadeiras, vistas nas faixas de 41 a 80 anos e de 21 a 40 anos, realizadas nos dias chuvosos, não foram indicadas em momento nenhum.

Quanto às atividades desenvolvidas pelas pessoas do sexo feminino desse grupo, verificou-se que brincar de boneca continua sendo a atividade mais indicada, seguida de brincar de elástico, jogo de bola e andar de bicicleta, aparecendo ainda patins, vôlei, dica, baralho, roda. Entretanto, apesar do predomínio ostensivo de respostas indicando o brincar de boneca, chama também a atenção a atividade lúdica com o elástico, chamado por muitos de *ONOU*. Entre as brincadeiras bem menos citadas, registram-se: baleado, cantar, anel, pintura, médico, esconde-esconde, mãe e filho, gangorra, corre-corre, escola, pega-pega, comidinha.

Nos dias ensolarados, predominantes nas férias escolares de fim de ano, as meninas afirmaram brincar de bola em primeiro lugar, seguindo-se a boneca, andar de bicicleta, patins, roda, picula e baleado. Entre as brincadeiras menos citadas estão: pega-pega, correr, empinar arraia, roda, gangorra, elástico, videogame, corre-corre, cantar, nadar e vôlei.

Nos dias chuvosos as meninas declararam brincar de boneca, seguindo-se o elástico, praticado dentro de casa. Menos citadas, aparecem as atividades lúdicas: videogame, casinha, mãe e filha. A única brincadeira

indicada como realizada na chuva, por este grupo, é o baleado e, como nos demais já estudados, alguns dizem não brincar nessas condições climáticas.

Nessa faixa, verificou-se que os meninos deste grupo, no período da noite, têm como atividade mais freqüente brincar de pega-pega, seguido das brincadeiras citadas apenas uma vez pelos entrevistados, quais sejam: *picula*, *bichinho virtual*, andar de bicicleta, baralho, dominó, brincar com animal de estimação, "fingir que dorme" e "abusar as pessoas". Entre os entrevistados, alguns revelaram que não brincavam à noite por dormirem cedo por causa da escola no dia seguinte, e porque, muitas vezes, os pais não permitem brincar fora de casa, "como me aborreço, vou dormir para esquecer a zanga".

Com relação às meninas, à noite, verificou-se que as atividades mais apontadas foram: assistir TV e brincar de bambolê, seguidas de chutar lata, baleado, roda e pega-pega. Entre as brincadeiras menos citadas, estão: ABC, corre-corre, dominó, baralho, andar de bicicleta, *bichinho virtual*, ursinho e animal de estimação.

A principal consideração com respeito às respostas dos meninos e meninas da faixa em questão, refere-se ao fato de, apesar de toda a penetração dos brinquedos eletrônicos, tais suportes não serem muito citados, permanecendo em primeiro lugar as indicações feitas em todas as demais faixas, ou seja, bola e boneca. Permanecem também as referências a outras brincadeiras tradicionais. Vale dizer que, o que se comentou quanto à tradição relativamente à faixa de 11 a 20 anos, parece aplicar-se também a esta: teria havido uma ampliação no conjunto das práticas lúdicas, com a utilização de novos suportes, mas sem o inteiro desaparecimento de algumas práticas tradicionais.

Outro ponto a observar-se concerne a alguns tipos de atividades indicadas – baralho, dominó, ursinho, o próprio videogame e o *bichinho virtual*, por exemplo – que não mais exigem um espaço amplo, pelo que se presume estarem as crianças, mesmo em um bairro como a Ribeira, onde ainda se conservam traços de uma vida mais pacata, mais restritas ao recinto residencial. Ou seja, apesar de tudo, as transformações chegaram ao bairro da Ribeira e, tal como na faixa anterior, atividades lúdicas características dos dias chuvosos não foram lembradas por nenhum dos entrevistados com até 10 anos: barquinho de papel, pisar nas poças de água deixadas pela chuva, guerra de lama. Observe-se que tais formas de brincar realizam-se ao ar livre, na rua ou em quintais, já agora quase inexistentes.

Assim, poder-se-ia dizer que cada dia as crianças brincam menos em espaços abertos, e que os fatores que mais têm contribuído para afastar as crianças das brincadeiras na rua ligam-se às questões da desordenação do espaço urbano, à violência, ao aumento do número de automóveis e à poluição das praias da Península Itapagipana, como inicialmente referimos.

Por fim, apesar de pouco citados, vale um comentário a respeito dos jogos eletrônicos, especialmente do *bichinho virtual*, mais próximo, pelas suas características, das crianças da faixa ora em apreço. O bichinho virtual é uma máquina, o que, hoje, é elemento de fascínio, e é, também, um faz-de-conta, uma representação do animal de estimação, que nem toda criança pode ter; proporciona-lhe a oportunidade de dispensar cuidados, dar carinho, alimento, remédio, sem deixar que perca o contato com a realidade tecnologizada que a circunda. Realidade à qual a criança é, de certa forma, amplamente confrontada: do controle remoto da TV, no próprio lar, à consulta de preço de algum objeto em um centro comercial através do aparelho leitor do código de barras e ao desfile, nas telas

ultracoloridas dos computadores, dos itens das compras nos supermercados... Isso se nos restringimos às camadas que não dispõem do computador doméstico, com todas as suas implicações, que permitem à criança a navegação no fascinante ciberespaço, a imersão no território da virtualidade.

Quanto aos jogos eletrônicos, as crianças das camadas menos favorecidas também podem desfrutá-los, pois, nos bairros periféricos, caso da Ribeira, vem sendo introduzido um número significativo de máquinas de videogames. A criança, com 50 centavos, pode jogar por um determinado tempo.

Dessa forma, os brinquedos tecnológicos chegam quase que maciçamente a toda a população. Os carrinhos eletrônicos, os videogames, os *tamaguches* passaram, de fato, a fazer parte do cotidiano de crianças. Por outro lado, as imitações, vendidas pelos camelôs nas cidades, facilitam mais e mais as aquisições de tais suportes.

Quanto à questão "o que é brincar para você?", citamos, a seguir, duas respostas que nos pareceram bastante representativas: "é uma alegria", "é o bicho".

*Deixando a bola e a peteca
Com que ainda há pouco brincavam
Por causa de uma boneca
Duas meninas brigavam...*

Olavo Bilac

Capítulo

IV

Considerações Finais
No Rumo das
Permanências
e Mudanças

IV.1. A bola e a boneca

A leitura do capítulo 3 permite-nos tecer considerações, mas não afirmar nada de conclusivo com respeito à permanência e às mudanças no universo lúdico do bairro da Ribeira. Poderíamos, talvez, dizer que nos aproximamos, que caminhamos um pouco rumo ao que nos propusemos. Vejamos assim, muito sinteticamente, o que pudemos inferir do visto no curso deste estudo, porquanto, ao longo da análise de cada faixa, já as comentávamos, bem como comparávamos as atividades lúdicas encontradas.

As apreciações relativas aos traços identificados nas quatro faixas estudadas dão conta de duas formas de brincar predominantes – a bola para o menino, a boneca para a menina – e de algumas características muito fortes e persistentes na cultura lúdica do bairro da Ribeira, ou seja, de algumas permanências: assim, verificou-se ainda brincar-se, nos anos 90, de picula, esconde-esconde, empinar arraia, mesmo se já aparecem, como se viu, patins, videogame, bicicleta, jogos eletrônicos e, no caso dos mais jovens, os *bichinhos virtuais*. Por outro lado, algumas formas de brincar parecem completamente em desuso, sobretudo aquelas que supõem os espaços mais amplos, a rua, o chão batido, o ar livre, caso das brincadeiras na chuva.

A preferência das meninas pelos jogos de bola é, no bairro da Ribeira, uma das marcas das últimas décadas, no âmbito da ludicidade, assim como o brincar com bonecos para os meninos, o que se pode atribuir à influência da TV no cotidiano das crianças, vendendo a imagem dos super-heróis, difundindo os esportes e atraindo, assim, as meninas. Outro traço marcante, além dessa eliminação de barreiras relativamente a algumas formas de brincar que eram só de meninas ou meninos, é o da

brincadeira conjunta dos dois sexos, que se concretiza em vista das fortes transformações sociais, encadeando-se até chegar à adoção do sistema misto pela maior parte dos colégios e, assim, rebatendo no contato mais próximo entre meninos e meninas.

Chamamos a atenção para o fato de que, à medida que o tempo vai passando, a maior parte das brincadeiras com base em sucata, feitos por iniciativa das próprias crianças, vai sendo cada vez menos referida, ainda que se continue a citar o carrinho de rolimã e, sobretudo, a arraia/pipa.

Os jogos eletrônicos, como vimos, não foram tão referidos pelos grupos estudados quanto era de esperar-se, o que não nos autoriza, entretanto, a vê-los como distantes ainda da Ribeira. São visíveis, nesse bairro por toda parte – pequenas lojas de secos e molhados, “vendas”, bares/botecos, – bastando algumas moedas para que se possa usá-los.

Na invasão da tecnologia na sociedade como um todo, no uso dos suportes eletrônicos, enfim, na massificação de suportes lúdicos tradicionais com formato industrial, acreditávamos, a princípio, residirem as principais razões para as mudanças ocorridas nas atividades lúdicas. Entretanto, de acordo com nossas observações e as apreciações das entrevistas e questionários, concluimos que o declínio do uso dos brinquedos tradicionais, na área considerada neste estudo, não se deve a um só fator, não pode ser creditado exclusivamente à tecnologia, mas vincula-se também a aspectos de ordem socioeconômica, sobretudo os vinculados à questão urbanística e à influência dos meios de comunicação. Assim, diríamos que, na base das mudanças, estariam também o crescimento desordenado da cidade, a diminuição dos espaços públicos de lazer, o acesso generalizado à TV, o crescimento da violência, o aumento

significativo do número de carros em circulação e mesmo a falta de saneamento básico e a poluição das praias.

Dessa forma, à pavimentação de ruelas e vielas, processo intensificado no período 1993/1996, pode-se também atribuir o desaparecimento de algumas brincadeiras, até há pouco tempo tão presentes na Ribeira, que exigem o chão batido.

Mas nada tem impedido a criança de brincar. Variam as condições, alteram-se os espaços, veiculam-se informações, despertam-se novas curiosidades, fornecem-se novos suportes que, acreditam alguns, podem estar reduzindo a capacidade criativa das crianças, mas o fato é que, em meio a mil brinquedos sofisticados pode-se encontrar – e esse é um exemplo clássico e facilmente observável – um menino ou menina que os abandona por uma caixinha esquecida em um canto, um cordão, uma tampinha de refrigerante que rolou para debaixo da mesa.

Assim, a regra, no universo infantil, é brincar sempre, não importando o contexto, os instrumentos. A criança sadia mentalmente brincar, mesmo se estiver numa sala de consultório ou até mesmo num momento de castigo. Ela sempre encontra um jeito de empreender a sua atividade lúdica e, caso haja outra ou outras crianças por perto, um certo magnetismo entre elas fará com que, mesmo que não se conheçam, que sejam de mundos sociais diferentes, possam vir a comunicar-se através da linguagem lúdica, que sempre capacita a criança a se relacionar com outra criança, com o mundo.

E é para essa capacidade da criança de avançar por meio do brinquedo, de transgredir a ordem estabelecida, não seguindo as determinações impostas, que se deve atentar. A criança transpõe os obstáculos que lhe são impostos sejam eles de ordem física, espacial ou

social, uma vez que realiza a sua atividade lúdica a partir das condições por ela mesma estabelecida, mediante a sua capacidade criativa.

IV.2. Novas perspectivas

Ao iniciar este trabalho pretendíamos, basicamente, compreender uma determinada questão acerca do universo lúdico: como as formas de brincar tradicionais permaneciam, apesar da força dos mecanismos tecnológicos que inseriram no mercado um arsenal de novos suportes lúdicos. E, como acabamos de ver, brincadeiras como a bola, a boneca, a picula vêm-se mantendo apesar de todas as transformações.

Dados os primeiros passos para a realização deste estudo, indagações foram surgindo, assim como inquietações, angústia e prazer, à medida que íamos mergulhando no universo lúdico. Seria necessário realizar um grande esforço para delimitar o tema, sob pena de ficarmos apenas na superfície.

Tivemos a preocupação de contextualizar a área escolhida, o bairro da Ribeira, apreciando-o nos seus diversos aspectos, e de revê-lo numa perspectiva histórica, considerando a sua formação enquanto espaço para veraneio e ponto de estabelecimento de indústrias, o que interferiu sobremaneira no seu tecido urbano, assim como aí interferiram as transformações sofridas pela Cidade de Salvador como um todo.

Vimos que, apesar dos problemas de poluição e de descaso de novos moradores e visitantes, a Ribeira ainda mantém traços de seu caráter de bairro tradicional, com uma cultura de convívio social, com relações mais estreitas, que a aproximaria de pequenas cidades do interior. É essa insistência que faz da Ribeira um bairro, na visão de muitos dos seus antigos moradores, com uma atmosfera bucólica prazerosa. Neste

momento, comprovamos que a escolha do local foi acertada, visto que aí se condensa uma gama infinita de facetas de nossas tradições culturais, o que propicia um largo campo de estudo em várias áreas.

Visando entender as interfaces da nossa cultura lúdica em um determinado local, fez-se necessário verificar os elementos formadores dessa cultura e, para isso, reportamo-nos, ainda que de maneira muito leve, ao âmbito geral da cultura brasileira e das suas três nascentes conformadoras – Índia, negra e européia.

Identificar as formas de brincar dos meninos da Ribeira foi descobrir o universo do poder criativo da criança, que, através de sua ludicidade, conquista obstáculos, subverte a ordem espacial de um bairro que vem se transformando desordenadamente, sobretudo em termos urbanísticos, e recria jogos e brincadeiras a partir de situações aparentemente impossíveis de serem transformadas em suportes lúdicos, como, por exemplo, o de brincar com as formas como os pingos da chuva caem e se acomodam no asfalto ou nas poças enlameçadas.

Com base no que observamos neste estudo, brotaram inquietações que se transformaram em novos questionamentos a respeito da possibilidade de trabalhar com novos enfoques. Um desses seria o da definição e de uma certa redefinição dos papéis entre os gêneros, verificáveis tanto nos suporte lúdicos como nas práticas lúdicas – a adoção do boneco pelos meninos, as novas formas dos brinquedos de bonecas das meninas, o jogo de bola pelas meninas, as brincadeiras conjuntas dos dois sexos, por exemplo.

Assim, brincar de boneca, por exemplo, fazer cozinheiro ou comidinha, batizado de boneca, são formas da menina vivenciar o cotidiano das mulheres adultas, recebendo dessa forma sua iniciação no seu papel

feminino. Os brinquedos industrializados, hoje, são um suporte concreto a isso, com a variedade de artigos que reproduzem todo o arsenal doméstico, e mais: reproduzem-se também os artefatos usados pelas mulheres adultas em busca da beleza, e se pode adquirir toda uma academia de ginástica de brinquedo. Tal fato vincula-se, evidentemente, a uma determinada e não-recente visão do feminino. Mas uma outra visão já se faz presente, verificável nos conjuntos de bonecas *profissionalizadas*. Se persistem os bebês enfatizando o papel materno, encontram-se também as *Barbies* veterinárias, por exemplo.

Observa-se, entretanto, ainda no tocante à questão dos gêneros, que a própria sociedade estimula a manutenção dos papéis tradicionais. Assim, temos que:

ao analisar os tipos de brinquedos oferecidos a meninos e meninas, a menina dificilmente ganhará um carrinho. assim como o menino estará praticamente isento de receber um conjuntinho de cozinha. O adulto, ao dar o brinquedo à criança, está contribuindo com a sociedade para a formação da mulher e do homem dentro dos moldes desta (Teixeira. 1991. p.12).

Por sua vez, nas brincadeiras praticadas pelo menino, ainda que com bonecos, por exemplo, o que está presente é ainda o exercício do poder masculino, da força de um ser que não se fragiliza, tendo como modelos os super-heróis da TV.

É também dessa forma que a sociedade, hoje, internaliza valores, papéis, no grupo em formação que é o da crianças, gerando neste um conflito que não se limita à educação econômica.

Enfim, o brinquedo industrializado tem, assim, papéis variados, entre os quais vale também lembrar os de substituição e companhia, ou

seja, companhia para as crianças que estão cada vez mais sós em casa, preenchimento da ausência da mãe.

Um outro enfoque que se poderia trabalhar seria o do preconceito étnico. Em um país onde a população deriva de uma mistura de povos, são marcantes os estereótipos produzidos para a manutenção das diferenças raciais também no mundo infantil. Registra-se a presença constante do tipo de boneca utilizado por nossas crianças: loura, de cabelos lisos, olhos azuis, seios grandes, bastante esguia. Só a partir dos anos 80, com o fortalecimento dos movimentos negros, surgiram no mercado bonecas morenas e de cor negra; porém a sua oferta foi bastante efêmera, sendo difícil encontrar, atualmente, no mercado brasileiro, exemplares com tais características.

Conhecer melhor a prática lúdica desenvolvida em outros espaços da Península Itapagipana foi uma outra inquietação, pois percebemos a necessidade de não nos atermos apenas ao conhecimento da vivência lúdica no bairro da Ribeira, mas de ampliá-lo.

Buscar respostas a essas inquietações, dar prosseguimento às investigações aqui iniciadas, trilhando por novas abordagens, é uma das perspectivas que realizar este trabalho nos descortinou. Esperamos que se constitua em horizonte também para outras pessoas e, assim, contribua para que a nossa memória lúdica seja melhor compreendida e respeitada.

Concluindo, voltamo-nos mais uma vez para a Península Itapagipana, cenário do nosso estudo, lembrando que essa região merece uma atenção não só dos soteropolitanos, mas de toda a sociedade brasileira, visto que, localizada e circunscrita na primeira cidade edificada do País, presume-se que o Brasil pode ter começado a brincar na Bahia. Os que vivenciaram e ainda vivenciam a sua infância nesse local, guardam em sua

memória doces recordações, como as poeticamente registradas nos versos a seguir, que reúnem, de maneira muito feliz local e objeto deste estudo.¹³

Itapagipe. eu gosto muito de você
Porque você me ajudou a crescer.
Brinquei de corda. pulei macaquinho.
Boca-de-forno. quatro cantinhos
Seus quatro cantos.
Com a picula conheci
"Meu limão. meu limoeiro
meu pé de jacarandá".
Boca de forno. tira bolo.
Lá vem a velhinha
Vamos vadiar
No chicotinho queimadinho
Capitão vamos jogar.
Boca de forno. tira bolo
Vamos ver quem vai pegar?
Meu limão. meu limoeiro
meu pé de jacarandá
O vapor de Cachoeira
Não navega mais no mar.
Lembro-me da minha bonequinha.
Ela era uma gracinha!
Boca de forno. tira bolo
Capitão vamos jogar.
Vamos jogar... vamos jogar...
Vamos brincar!...

Cecy Ramos Costa Bahia

Lancemos, pois, um novo olhar sobre Itapagipe e o brincar.

¹³ Estes versos nos foram gentilmente cedidos por Nildes Costa Ribeiro, ex-aluna do Curso de Museologia, fotocopiados, sem indicação de publicação de origem, apenas com a referência da autora, bibliotecária Cecy Ramos Costa Bahia, 10-08-86.

Referências
Bibliográficas



- 1 ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus jogos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. 88p. il.
- 2 ALMEIDA, Elvira de. **Arte lúdica**. São Paulo: EDUSP, 1997.
- 3 ARAÚJO, Alceu Maynard. Danças recreação.musica. In: **Folclore nacional**. 2.ed. São Paulo: Melhoramentos, 1967. v.2 il. (Ciência e cultura)
- 4 ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.279p. (Antropologia social)
- 5 ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. Estudo introdutivo e notas de Afrânio Coutinho. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997. 253p. (Biblioteca folha, 20)
- 6 AUFAUVRE, Marie . Renée. **Aprender a brincar aprender a viver**. São Paulo: Manole, 1987.
- 7 AYALA, Walmir. **O forasteiro**. Rio de Janeiro: Berlendis & Vertecchia, 1986.
- 8 BENJAMIN, Walter. Infância em Berlin in: **Obras escolhidas: II** Rua de mão única. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995. P.73-142
- 9 _____ . **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Tradução de Marcus Vinivius Mazzara. São Paulo: Summus, 1984. 119p. (Novas buscas em educação. 17)
- 10 BRASILEIRO, Sílvia Fonseca (org.) **Feira – Atividade: brinquedos e brincadeiras populares**. Recife: Massangana. 1992.
- 11 BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura: questões de nossa época**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 2 ed. São Paulo: Cortez. 1997. 110p. (Coleção questões da nossa época. 43)

- 12 CARNEIRO, Edson. **A cidade do Salvador (1549): uma reconstrução histórica**. Rio de Janeiro: Organização Simões, 1954. 167p. (Coleção Rex)
- 13 CARVALHO, André ; CARVALHO, David. **Como brincar à moda antiga**. Belo Horizonte: Ea. Lê, 1987.
- 14 CARVALHO, de Carlos Alberto. **Tradições e milagres do Bomfim: resenha histórica da Península de Itapagipe**. Bahia: Typ.Bahiana Cincinnato Melchiades, 1915. 164p.
- 15 CÂMARA CASCUDO, Luiz da . **Civilização e cultura: pesquisas e notas de etnologia geral**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1983. 739p (Pesquisas e notas de etnografia geral, v .1)
- 16 _____. **Dicionário do folclore brasileiro**. 5.ed. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984. 811p. il. (Clássicos da cultura brasileira, v.4)
- 17 CATÁLOGO de exposição. **Exposição do jogo tradicional**. Évora: Palácio de D. Manuel, 1995.
- 18 CERTAU, Michel. **A inverção do cotidiano**. Tradução de Pretópolis, RJ: Vozes, 1994. 151p. (Arte de fazer, 1)
- 19 CHATEAU, Jean . **O jogo e a criança**. Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987. 139p. (Novas buscas em educação, 29)
- 20 CHILDHOOD. Londres: Lorenz Books, 1996.
- 21 COELHO, Maria Josefina Rodrigues. SANTOS, Manoel de Souza. **Comunidade criativa**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1986.
- 22 DAMÁZIO, Reinaldo Luiz. **O que é criança**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- 23 DELAHAIE-POUDEROUX, Patrícia. **A criança no mundo dos adultos**. Tradução de Denise Radonovic Vieira. São Paulo: Augustus, 1996. 139p. il.

- 24 FAMÍLIA, espaço urbano e reprodução: democracia e movimentos sociais. I: **Caderno CRH**. Salvador. n.13. jul./dez., 1990.
- 25 FAWDRY, Kenneth e Marguerite. **Pollock's history og english dolls e toys**. Slovak Republic: Ernest Benn, 1993.
- 26 FERNANDES, Florestan. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. São Paulo: Anhambi, 1961. 471p.
- 27 FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. **A estratégia dos signos: linguagem / espaço / ambiente urbano**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1986. 197p. il. (Coleção Estudos, n.79)
- 28 FREYRE, Gilberto. **Casa grande e senzala**. 22. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1983. 573p. il.
- 29 FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- 30 FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa**. Tradução de Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva. 1973. 444p. il. (Coleção estudos, 21)
- 31 FRANCO, Siron. **Arte para criança**. Rio de Janeiro: Berlendis & Vertecchia, 1986.
- 32 FUSARI, Maria de Fátima de Rezende ; FERRAZ, Maria Heloisa C. de T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez. 1993.
- 33 GADELHA, Walkirio. **O mundo maravilhoso dos brinquedos e as aventuras do escravo Zelão**. Recife: Pirata, 1985.
- 34 GARCIA, Rose Marie Reis, MARQUES. Lilian Argentina. **Jogos e passeios infantis**. Porto Alegre: Kaurup, 1991. 182p. il. (Série Folclore, 2)
- 35 HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. Tradução de Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 4. ed. Rio de Janeiro:

- Paz e Terra, 1970. 121p. (Interpretações da história do homem, v. 2)
- 36 HORTELIO, Lydia. **História de uma manhã**. São Paulo: Palas Atenas, 1987.
- 37 _____ . **Uma experiência em educação**. Salvador: EGBA, 1982
- 38 HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.; o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. 243p. (Estudos: Filosofia, 4)
- 39 KISCHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**. 2 ed. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1995. 127p.
- 40 _____ . **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira 1998. 60p. (Biblioteca Pioneira de Ciências Sociais: Educação . A Pré-Escola Brasileira)
- 41 KOTHE, Flávio R. (Org.). **Walter Benjamim: sociologia**. São Paulo: Ática, 1991.
- 42 LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 1991.
- 43 LIMA, Mayumi Souza. **A cidade e a criança**. São Paulo: Nobel, 1989. 102p. il. (Cidade aberta)
- 44 MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo - sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais**. São Paulo: Loyola, cl994. 11p. il.
- 45 MAFFIOLETTI, Leda. **Cantigas de Roda**. -Coreografia de Jussara H. Rodrigues. 7. ed. Porto Alegre: Ed. Magister, 1995. il.
- 46 MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Festa no Pedaco**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

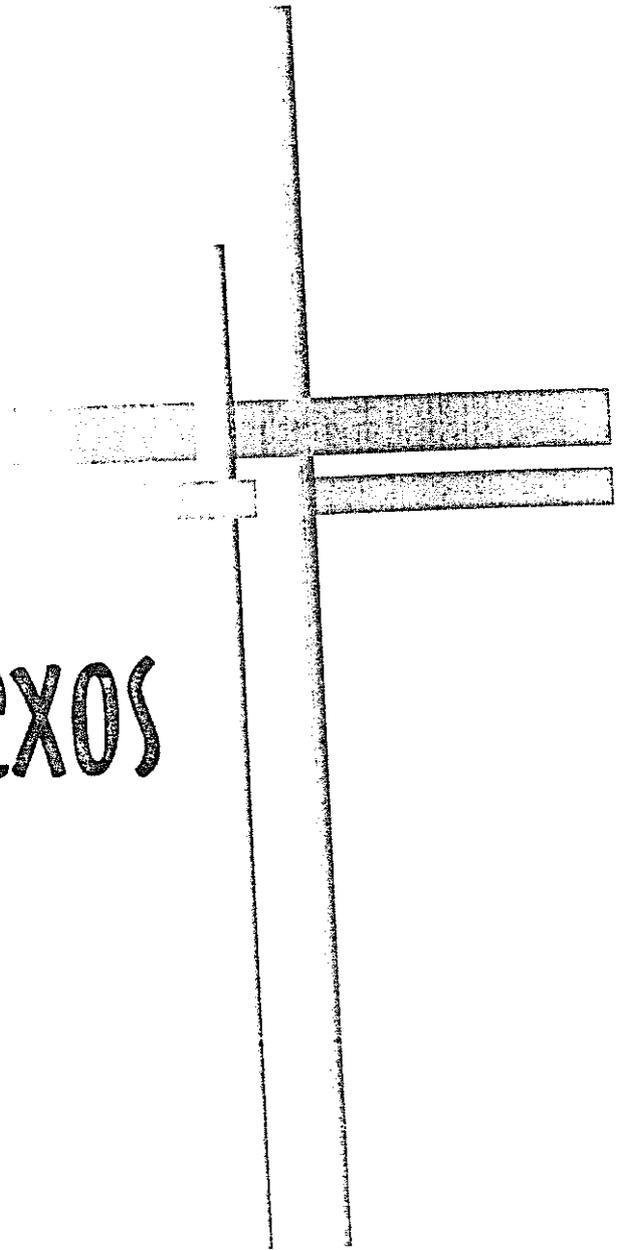
- 47 MARANHÃO, Haroldo. **Jogos Infantis**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.
- 48 MATTEDI, Maria Raquel Mattoso. **As invasões em Salvador: uma alternativa habitacional**. Salvador, 1979. Tese (Mestrado em Ciências Sociais) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal da Bahia. 1979.
- 49 MEIHY, José Carlos Sebe Bom. **Manual de história oral**. São Paulo: Ed. Loyola, c1996. 78p.
- 50 MILLARD, Anne. **Ancient Greece**. London: Usbome, c1987. 64p. il.
- 51 MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. Tradução de José Manoel de Vasconcelos. Lisboa: Ed. 70, 1981. 388p. il. (Coleção Arte 7 & Comunicação. 16)
- 52 **MUSEU das Crianças: A maravilhosa aventura**. Lisboa: Associação Acordar História Adormecida, 1994. 83p. il.
- 53 NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte**. 2.ed. São Paulo: Summus, 1993. 186p. il.
- 54 NEVES, Laert Pedreira. **O crescimento de Salvador e das demais cidades baianas**. Salvador: Centro Ed. E Didático da UFBA, 1985. 100p. (Estudos Brasileiros. 15)
- 55 NUNES, Roberto. Bate-papo na calçada: entre as décadas de 30 a 60 **Correio da Bahia**. Salvador, 14 dez. 1966. Bairro. p.11.
- 56 OLIVEIRA, Maria H., OLIVEIRA, Analdino Lisboa de. **Ribeira: estudos de desenho urbano**. Salvador, 1997. 52fl. il. Monografia (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) Faculdade de Arquitetura da UFBA.
- 57 OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo**. São Paulo Brasiliense, 1984.

- 58 OLIVEIRA. Vera Barros de. **O símbolo e o brinquedo: a representação da vida.** Petrópolis: Vozes, 1992.183p. il.
- 59 ORTIZ. Renato. **A moderna tradição brasileira.** São Paulo: Brasiliense. 1991.
- 60 PIGNATARI, Décio. **Informação, linguagem, comunicação.** São Paulo: Perspectiva, 1971.
- 61 PEREIRA, Manoel Passos. **História do bairro de Nazaré: uma experiência participativa em Salvador.** Salvador, 1994
- 62 PIMENTA. Arlindo C. **Sonhar, brincar, criar, interpretar.** São Paulo: Ática. 1986. 80p (Série princípios, n.16)
- 63 PRIORE. Mary Del. (Org.). **História da criança no Brasil.** São Paulo: Contexto, 1991. 176p. il. (Caminhos da história)
- 64 RADE. Lasse . **Truques, trotes, brincadeiras.** Ilustrações de Robert Nyberg. Tradução de Cecília Ommundsen. São Paulo: Callis. 1995. 124p. il.
- 65 REGO. José Lins do. **Menino de engenho.** 72 ed. Rio de Janeiro: J Olympio, 1998.
- 66 REQUIÃO. Hermano. **Itapagipe: minha infância na Bahia.** Rio de Janeiro: J. Olympio, 1949.
- 67 RIBEIRO. Paulo Simon e Sanchotene. **Brincadeiras infantis.** Porto Alegre: Sulina. 1990.
- 68 RIBEYROLLES. Charles. **Brasil pitoresco.** São Paulo: EDUSP. Itatiaia. 1980. v.2
- 69 RODARI. Gianni. **Gramática da fantasia.** Tradução de Antônio Negrini. São Paulo: Summus, 1982.160p. (Novas buscas em educação. 11)
- 70 RODRIGUES. Nina. **Os africanos no Brasil.** 5. Ed. São Paulo Companhia Ed. Nacional. 1977. (Col. Brasileira. v. 9)

- 71 ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emilio ou da educação**. Tradução de Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Européia do Livro. 1973. 569p. (Clássicos Garnier)
- 72 SANS, Paulo de Tarso Cheida. **A criança e o artista: fundamentos para o ensino das artes plásticas**. 2. ed. Campinas, S.P.: Papirus, 1995. 11p. il. (Coleção Ágrere)
- 73 SANTA ROZA, Eliza. **Quando brincar é dizer: a experiência psicanalítica na infância**. 2. ed. Rio de Janeiro: Relume - Dumará, 1993. 151p. il.
- 74 SANTANA, Mariely Cabral de. **Solar Amado Bahia**. Salvador. 1990. 4v. Monografia (Curso de Especialização em Conservação e Restauração de Monumentos e Conjuntos Históricos - VII CECRE IPHAN/UFBA/UNESCO) Faculdade de Arquitetura da UFBA.
- 75 SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes. 1997. 141p.
- 76 _____, **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes. 1997.
- 77 SERRA, Ordep José Trindade. **O simbolismo da cultura**. Salvador: EDUFBA. 1991.
- 78 SOUZA, Solange Jobin e. **Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. 3. ed. São Paulo: Papirus. 1996. 173p. (Coleção Magistério: formação e trabalho pedagógico)
- 79 TEIXEIRA, Maria das Graças. **Brinquedo: uma visão sociológica**. Salvador:
- 80 TEIXEIRA COELHO. **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Iluminuras. 1997.
- 81 TOURINHO, Eduardo. **Almas e corpos**. Diário Oficial da Bahia. Salvador 09 jan 1981. p.9

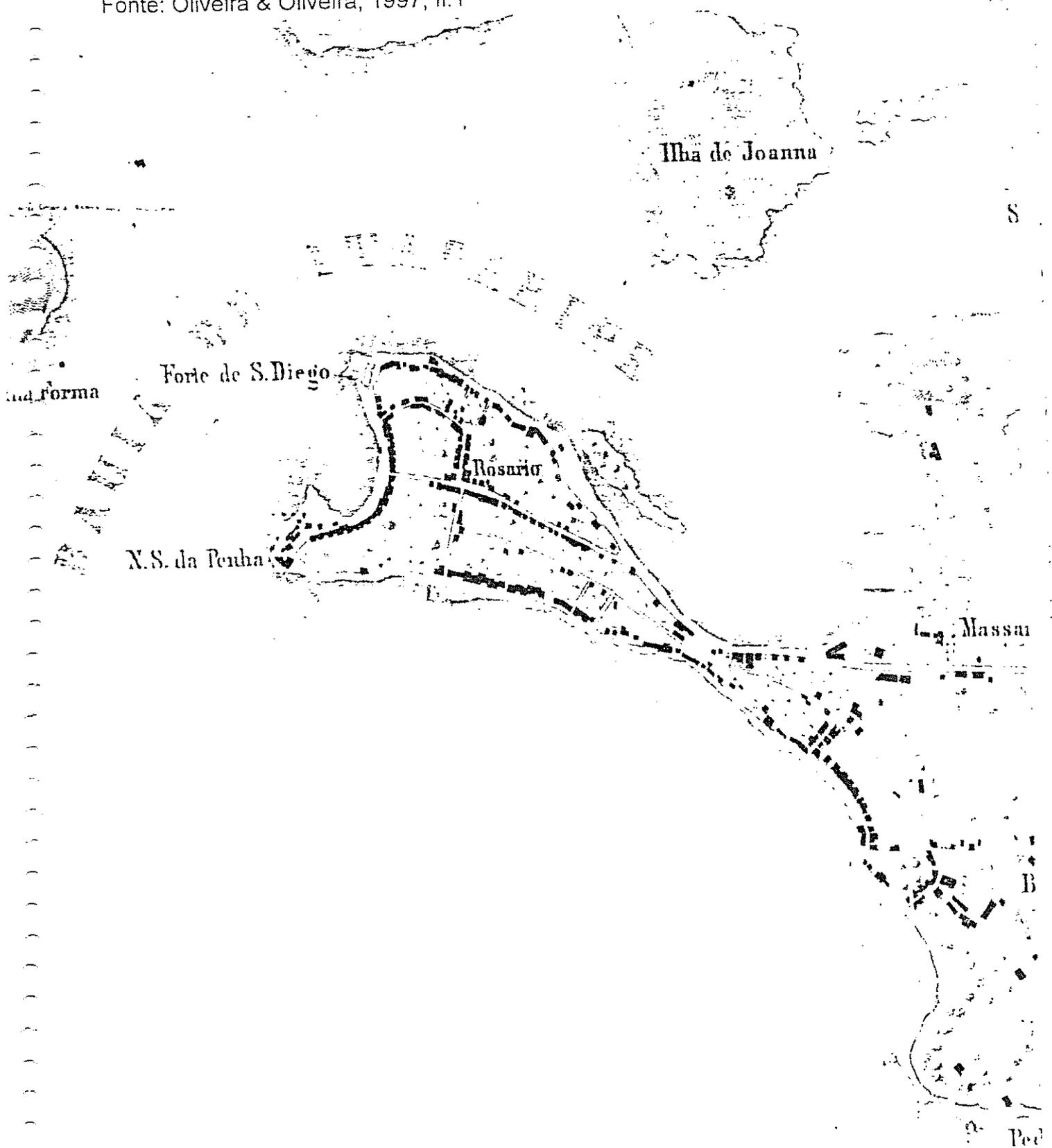
- 82 VARELLA, João. Da Bahia que eu vi: fatos, vultos e typos populares. Bahia: Typ. O Povo. 1935. v 1
- 83 VIANNA, Hildegardes. Bahia. Rio de Janeiro: FUNARTE. Instituto Brasileiro do Folclore. 1981. 94p. il. (Folclore brasileiro)
- 84 VIEIRA, Anna Amélia Nascimento. **Dez freguesia da cidade do Salvador**. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia. [19..]
- 85 VILELA, José Aloísio Brandão. **Coletânea de assuntos folclóricos**. Maceió: UFAL, 1982.
- 86 WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez. 1997.
- 87 WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1966.
- 88 ZIRALDO, Ave Jorge. **Arte para criança**. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 1987.

Anexos

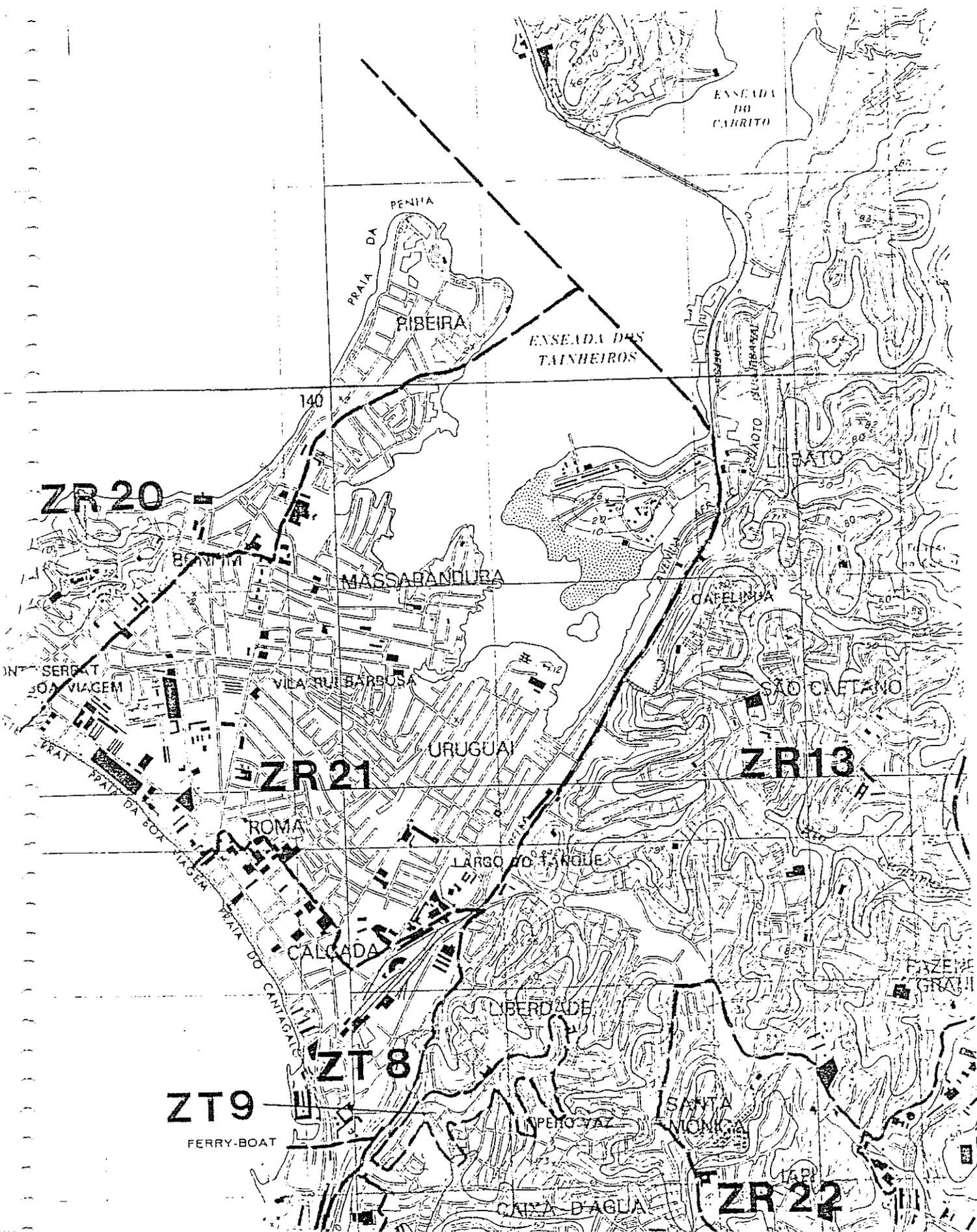


Anexo 1 - Mapas

Anexo 1.1 – Mapa Baía de Itapagipe. Ribeira: estudo de desenho urbano.
Fonte: Oliveira & Oliveira, 1997, fl.1



Anexo 1 - Mapas



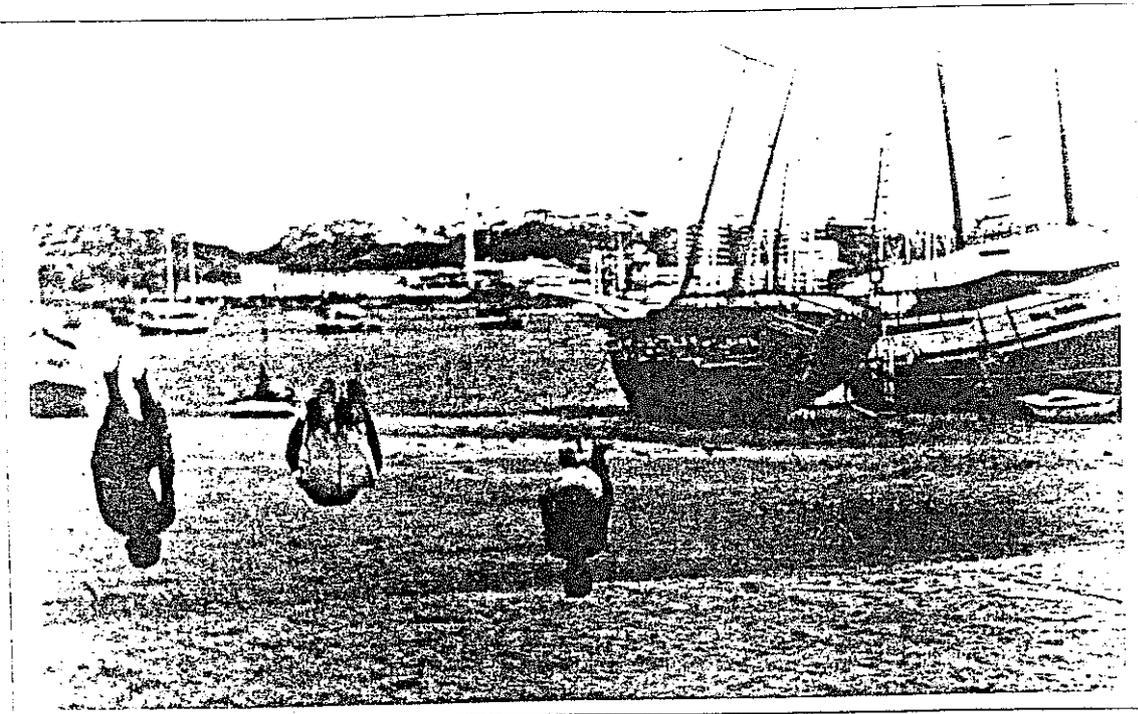
Anexo 1 - Mapas

Anexo 1.3 – Planta geral. Fonte: Oliveira & Oliveira, 1997, fl.05

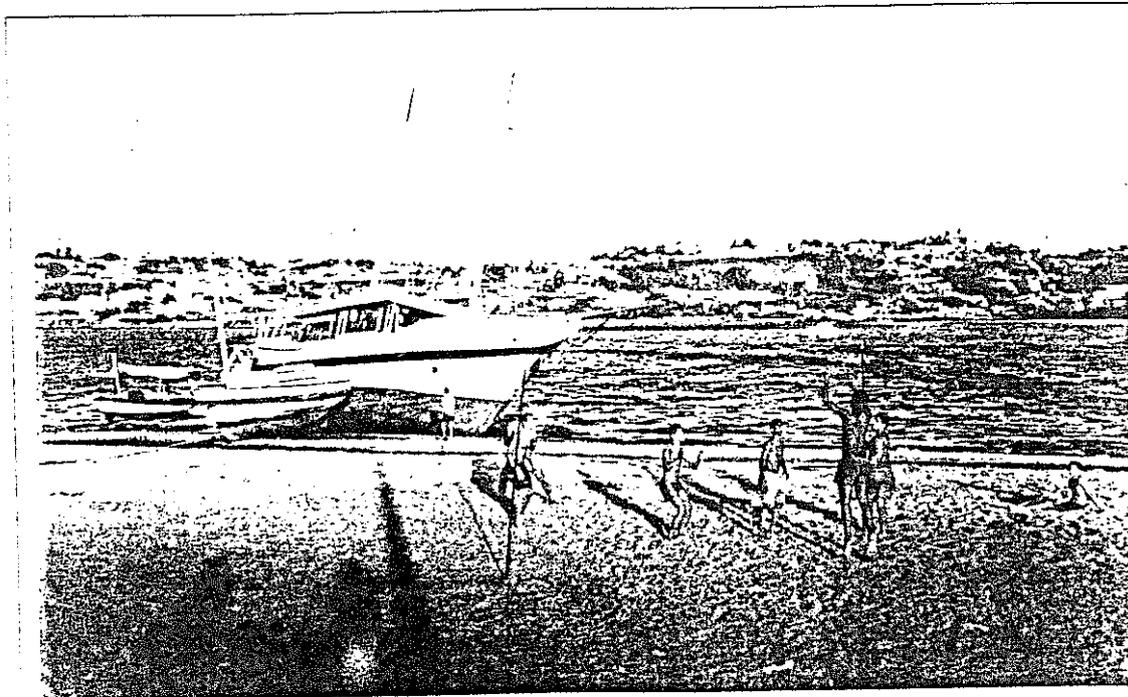
1:50 000 M GREENMAN



Anexo 2 - Fotografias



Anexo 2.1 – “Cabriola” – Praia dos Tainheiros. Foto: Rita Pedreira

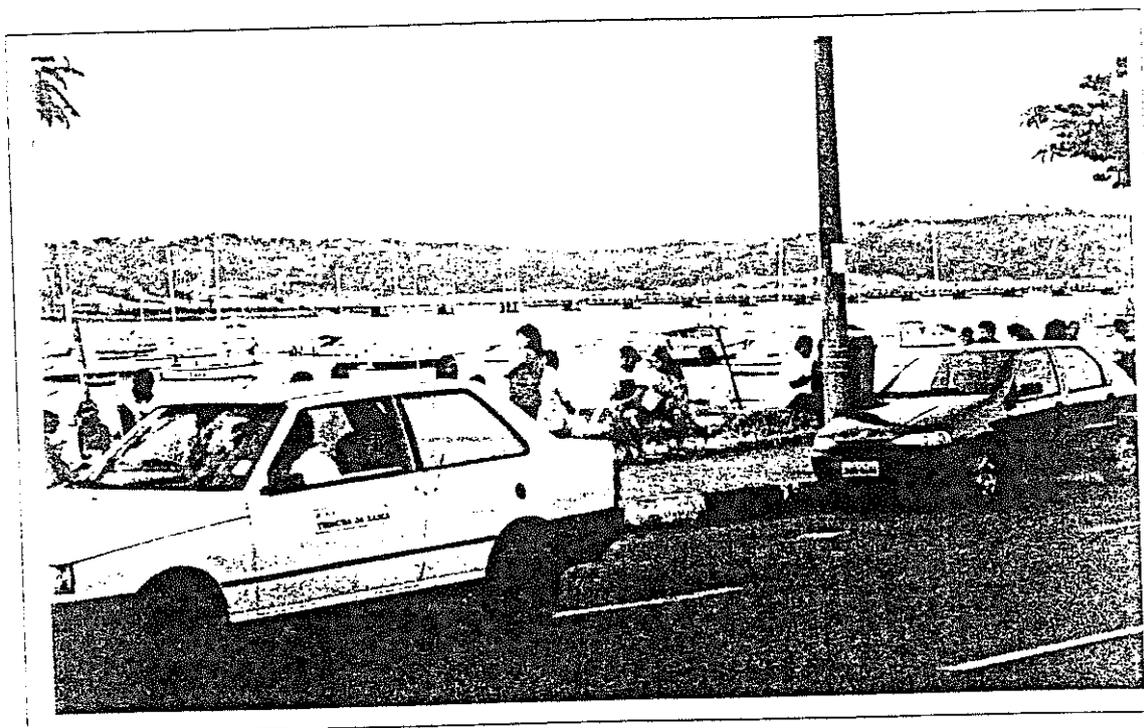


Anexo 2.2 – “Vôlei de Praia” – Praia dos Tainheiros. Foto: Gervásio Campos

Anexo 2 - Fotografias

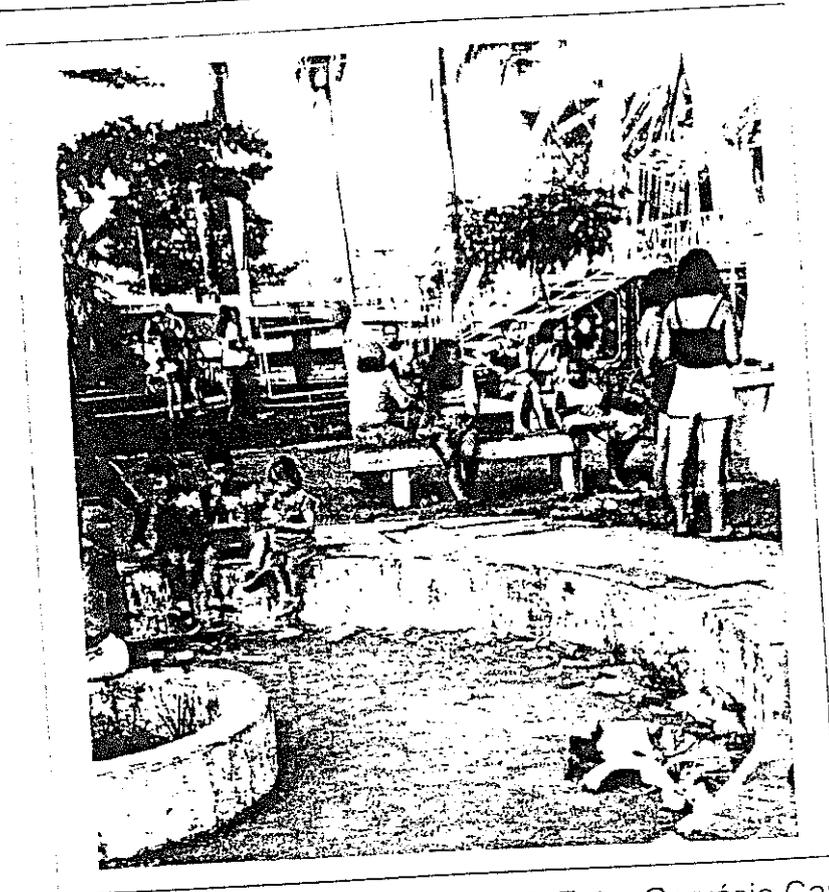


Anexo 2.3 – "Atração de Domingo". Foto: Gervásio Campos

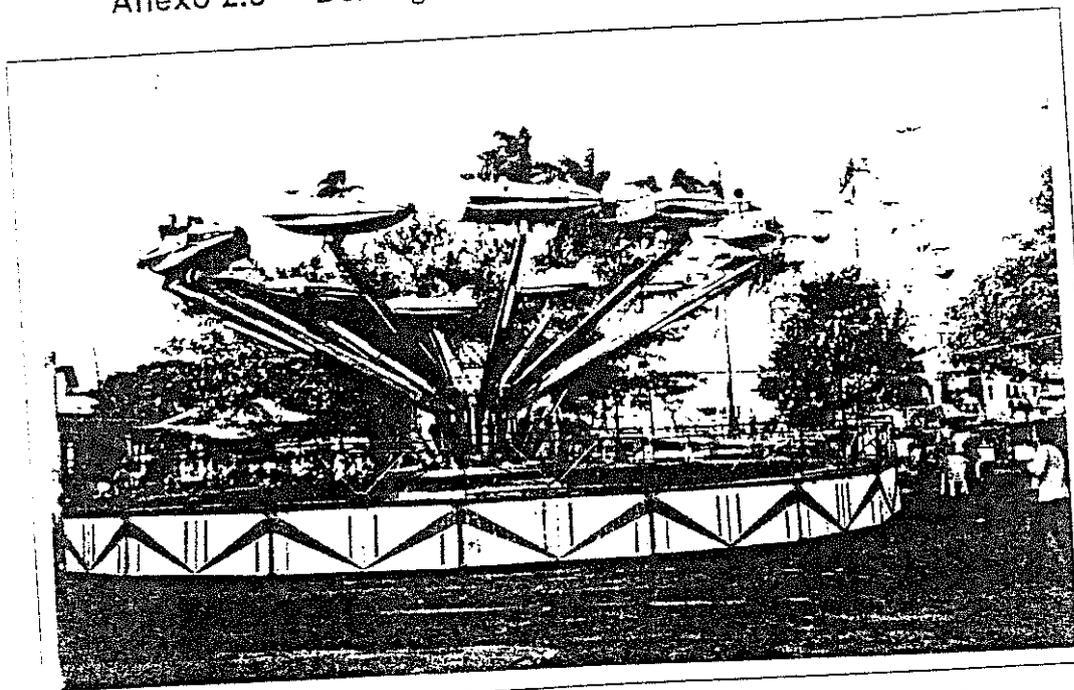


Anexo 2.4 – "Fim de Tarde" – Apreciando o mar. Foto: Gervásio Campos

Anexo 2 - Fotografias

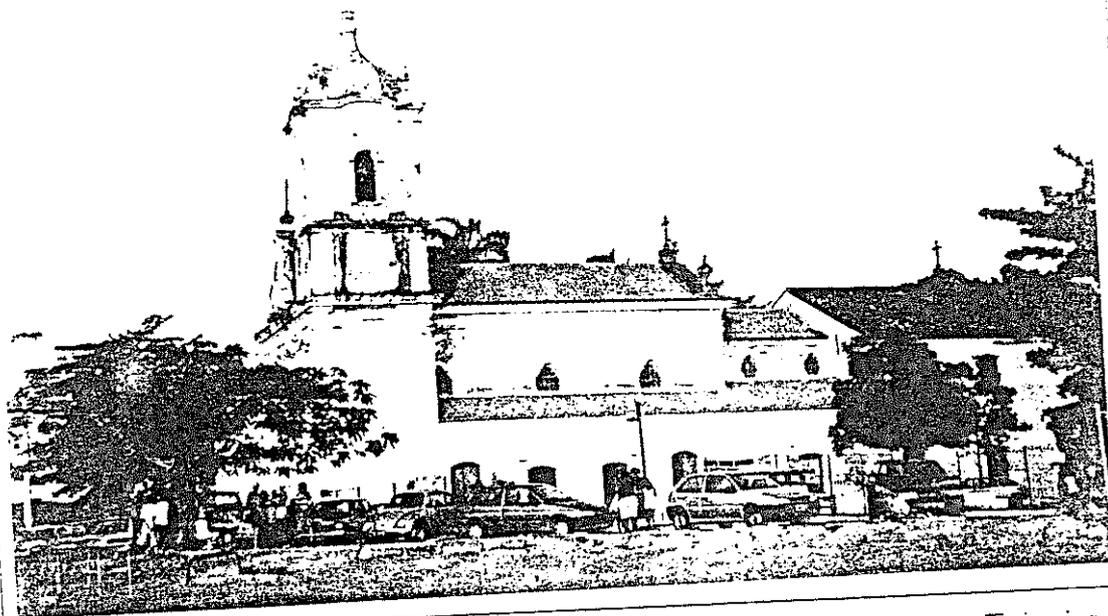


Anexo 2.5 – “Domingo no parque - I”. Foto: Gervásio Campos



Anexo 2.6 – “Domingo no parque - II”. Foto: Gervásio Campos

Anexo 2 - Fotografias



Anexo 2.7 – "Igreja de Nossa Senhora da Penha". Foto: Graça Teixeira



Anexo 2.8 – "Brincantes Ambulantes" Foto: Graça Teixeira

Anexo 2 - Fotografias



Anexo 2.9 – “Passeio em Família I”. Foto: Graça Teixeira

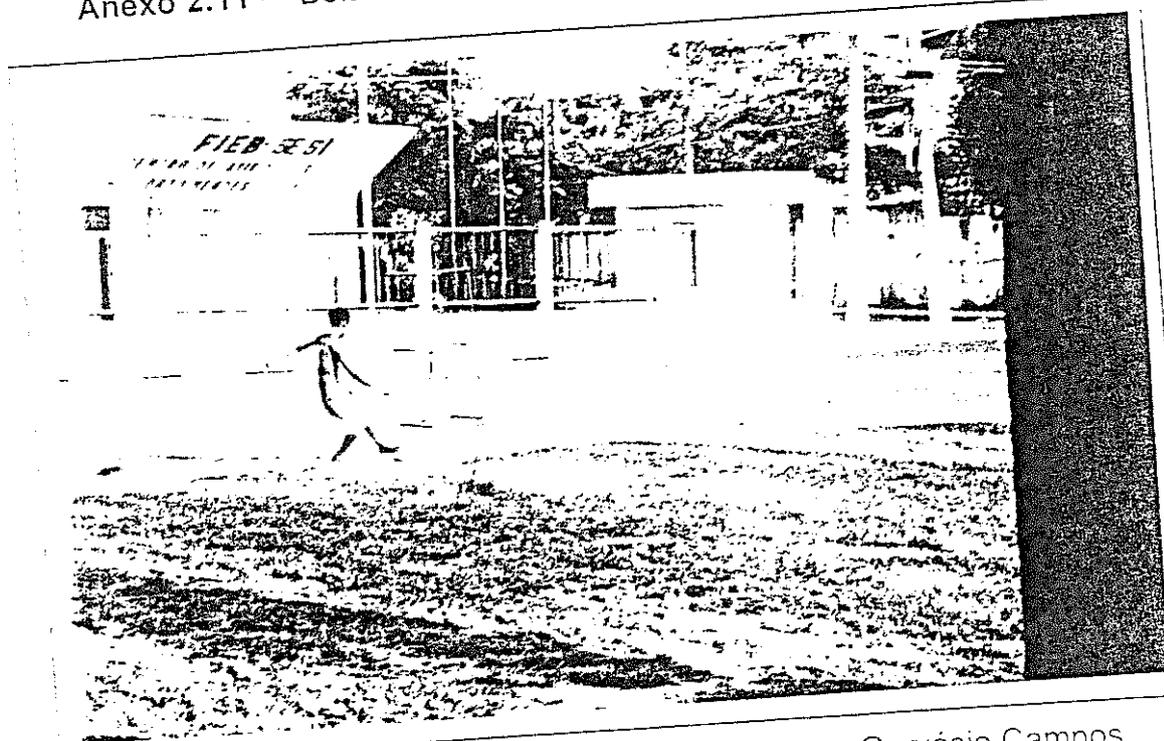


Anexo 2.10 – “Passeio em Família II”. Foto: Graça Teixeira

Anexo 2 - Fotografias



Anexo 2.11 – “Bola Rolando na Praça - I”. Foto: Gervásio Campos



Anexo 2.12 – “Bola Rolando na Praça - II”. Foto: Gervásio Campos

Anexo 2 - Fotografias

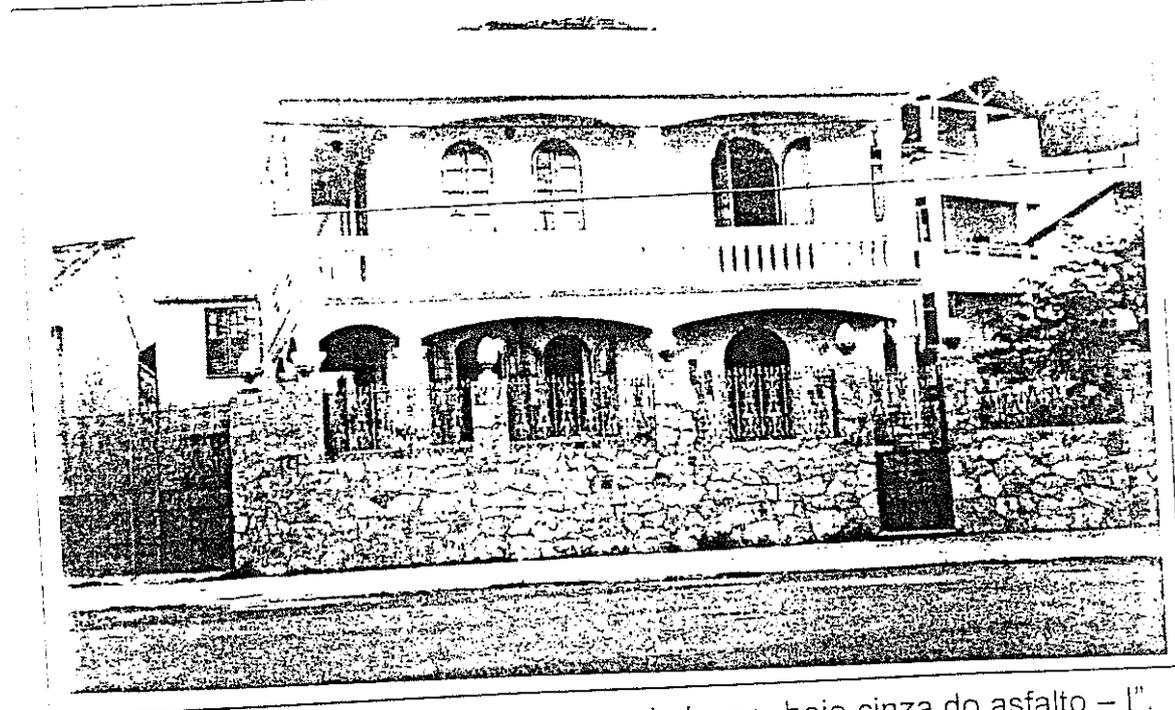


Anexo 2.13 – “Acelerando o passo no chão do asfalto - I”. Foto: Graça Teixeira



Anexo 2.14– “Acelerando o passo no chão do asfalto - II. Foto: Rita Doria

Anexo 2 - Fotografias



Anexo 2.15– “Ontem, chão vermelho de barro, hoje cinza do asfalto – I”.
Foto: Gervásio Campos



Anexo 2.16 “Onde empinar minha arraia?” Foto: Gervásio Campos

Anexo 2 - Fotografias

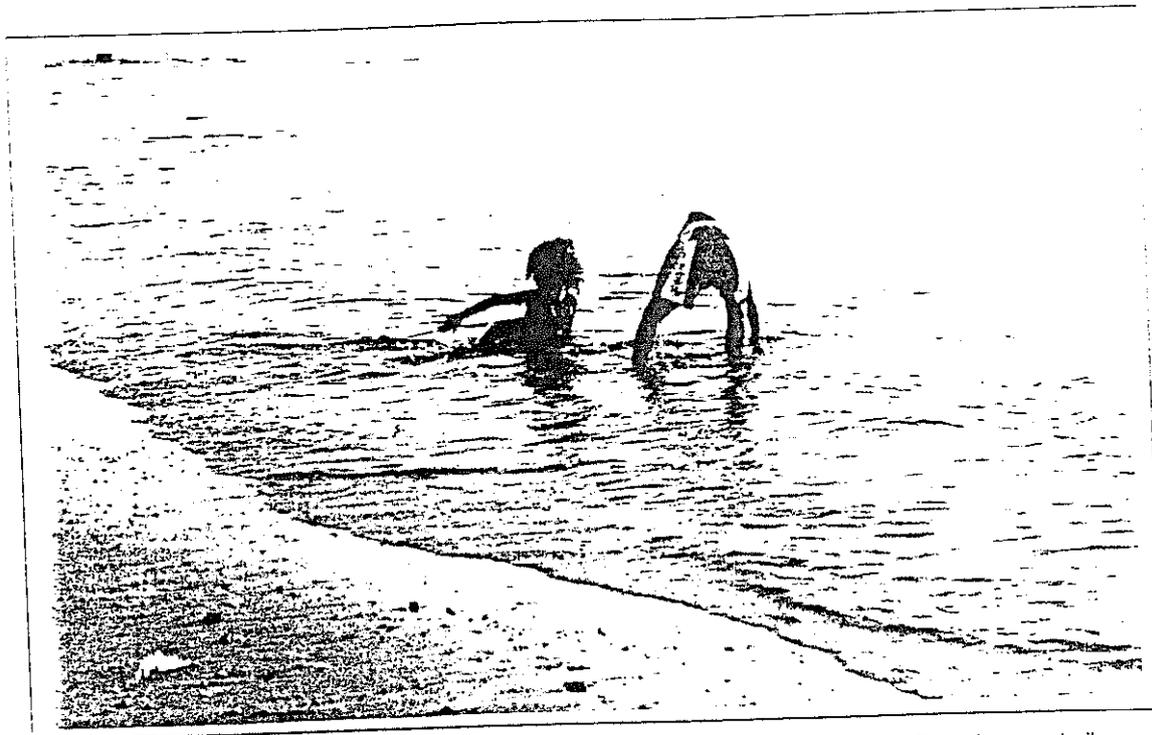


Anexo 2.17 – “Conduzindo na Areia”. Foto: Graça Teixeira



Anexo 2.18 – “Seguindo rastro”. Foto: Graça Teixeira.

Anexo 2 - Fotografias

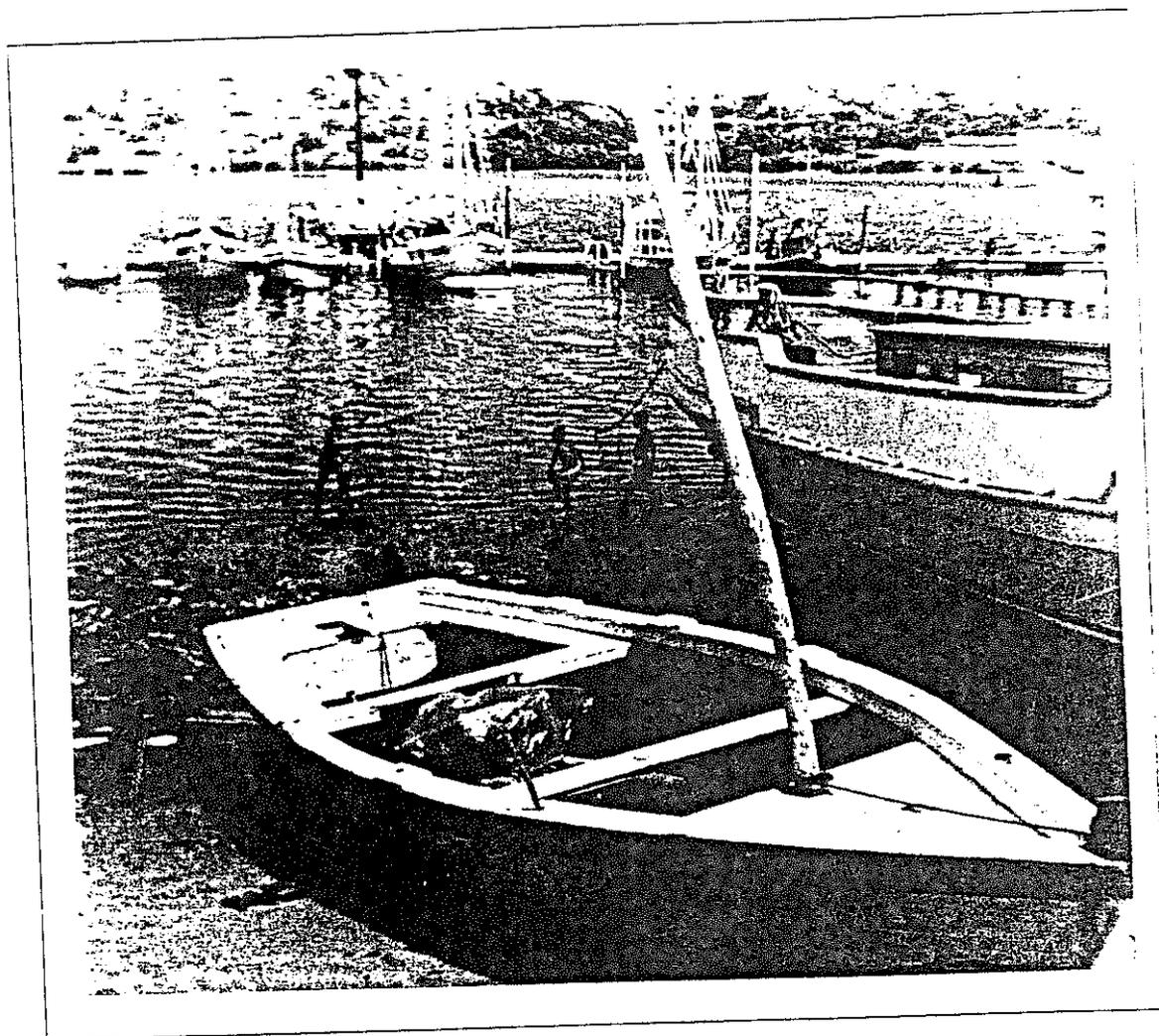


Anexo 2.19 – “Que alegria brincar com água morna no fim da tarde”.
Foto: Graça Teixeira



Anexo 2.20 – “Aproveito tudo! Garrafas...” Foto: Graça Teixeira

Anexo 2 - Fotografias



Anexo 2.21 – "Procurar descobrir". Foto: Rita Pedreira

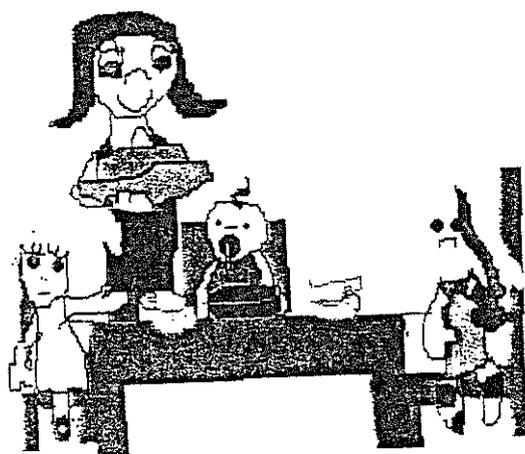
Anexo 3 – Desenhos

Desenhos

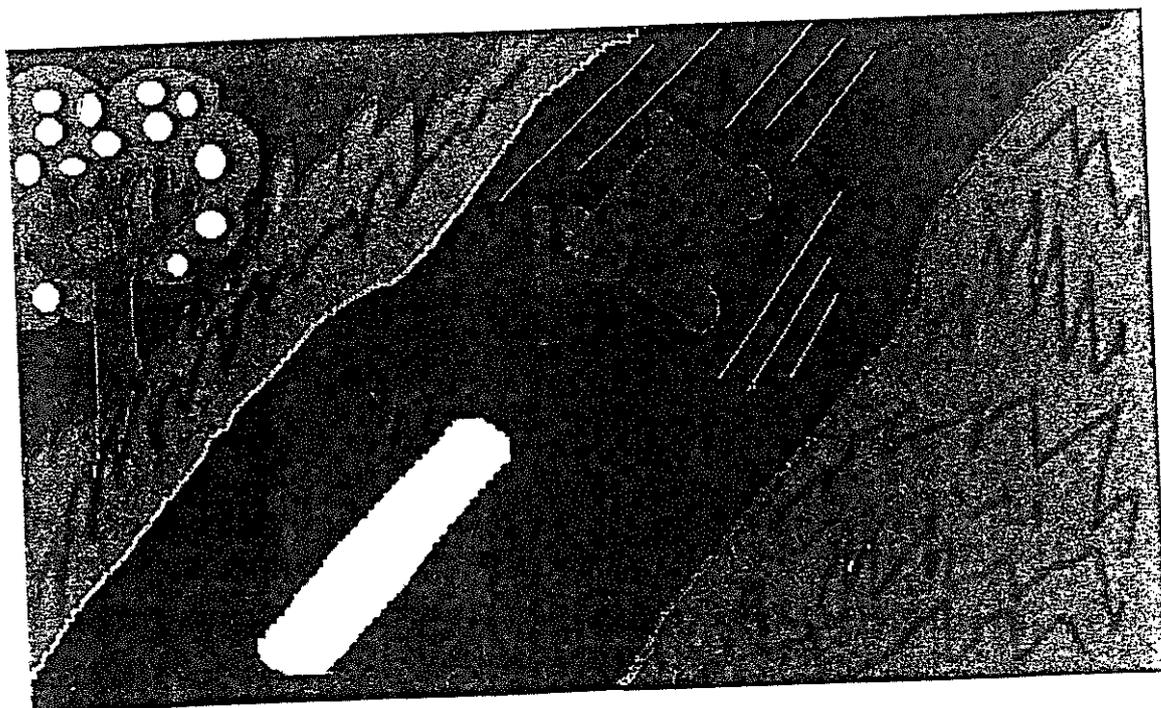
MARIA TEXEIRA CAMPOS

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas



Comidinha



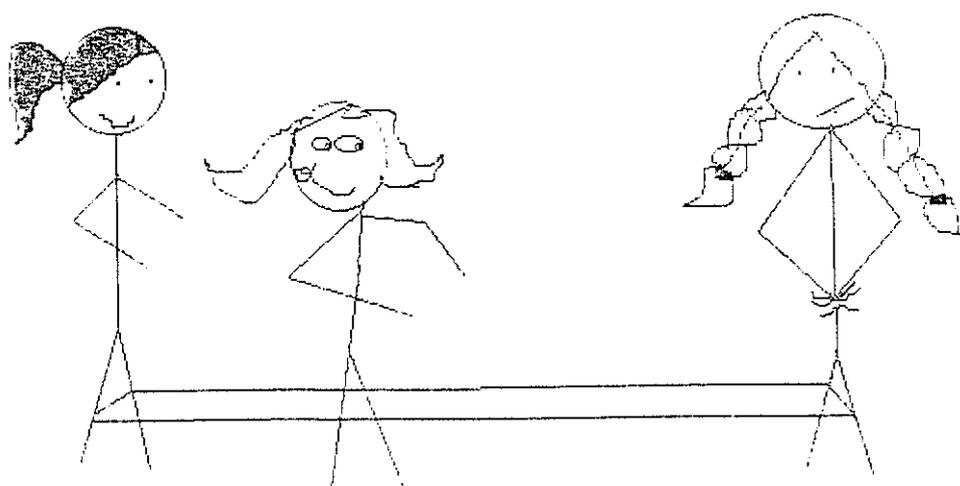
Carrinho de Rolimã

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas



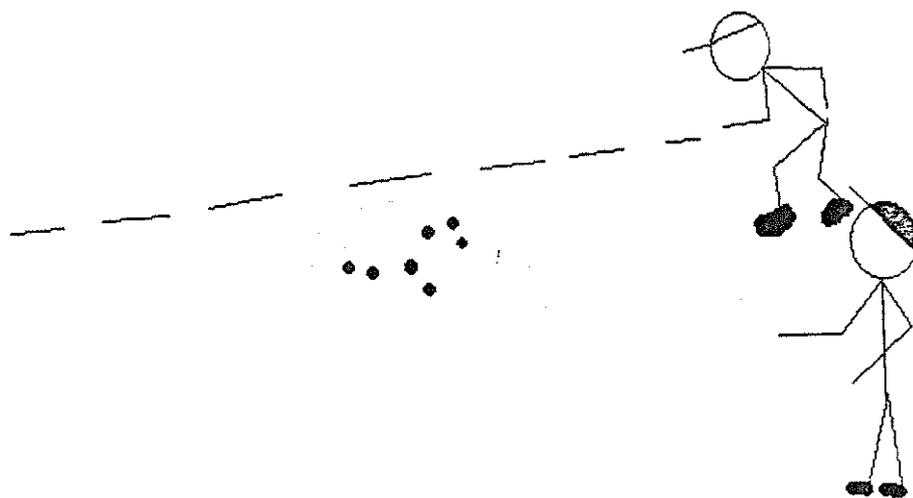
Pular Corda



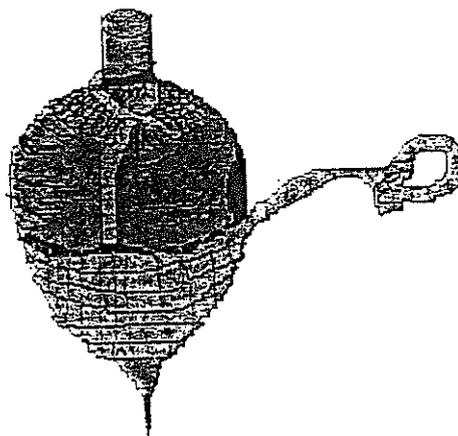
Elástico

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas



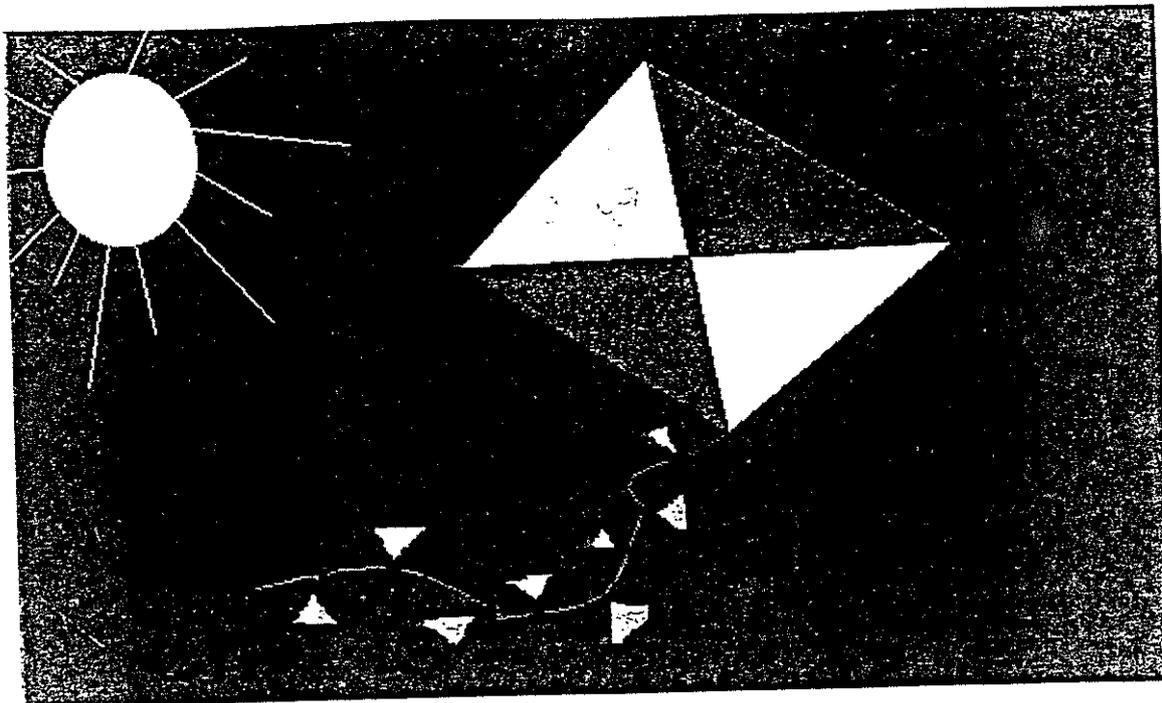
Jogo de Gude



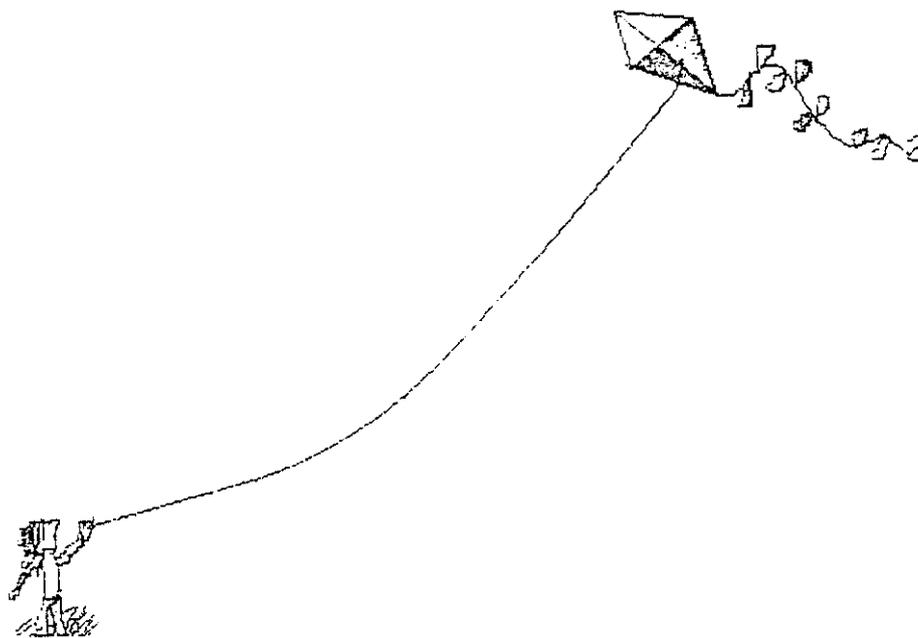
Pião

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas



Arraia / Pipa



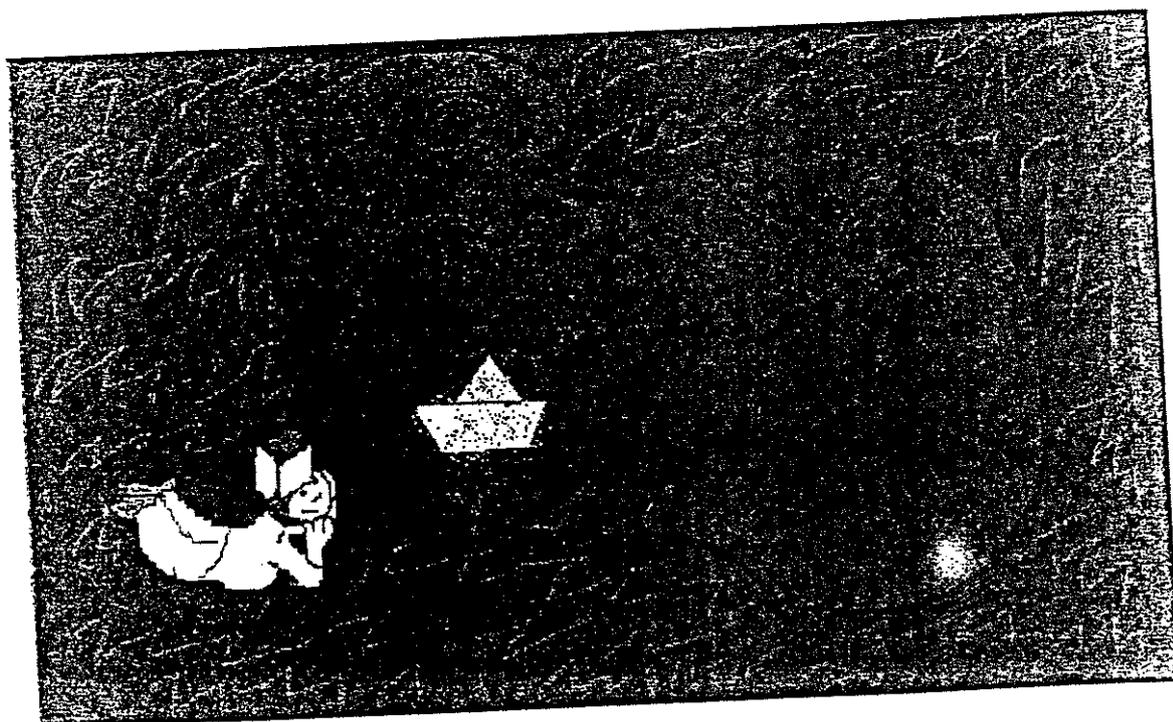
Arraia / Pipa

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas



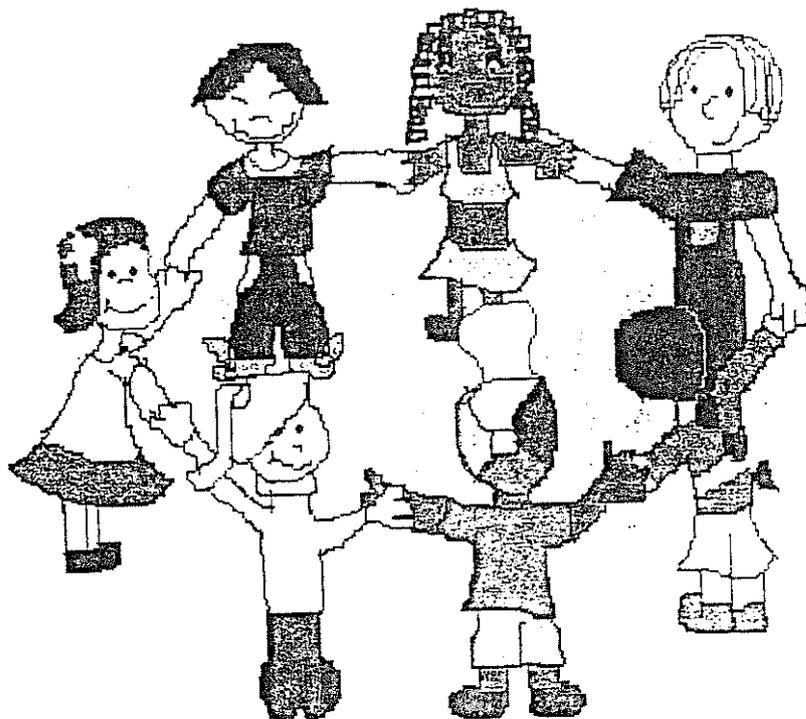
Tomando Banho de Chuva



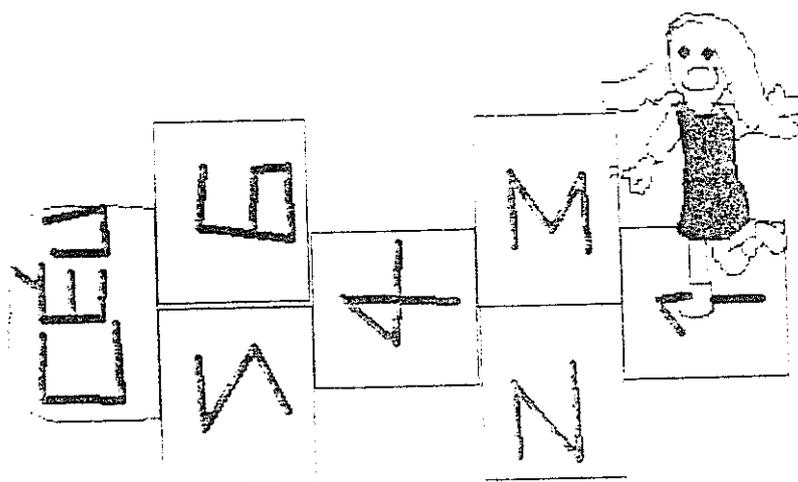
Barquinho

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas



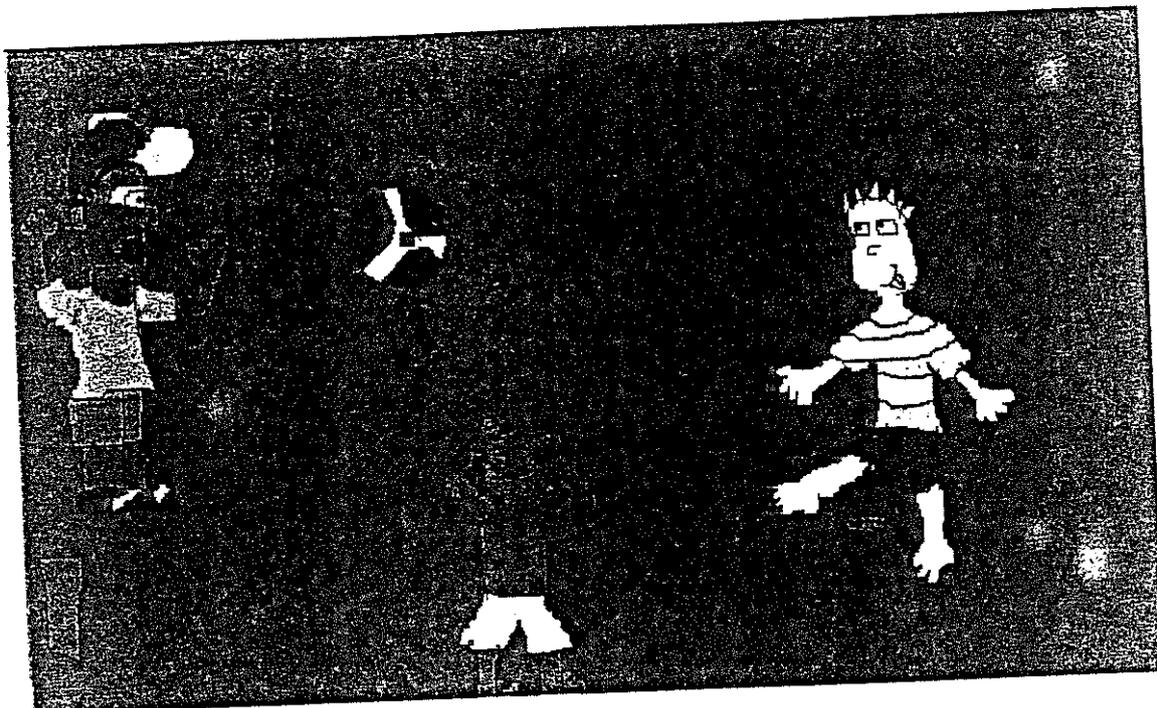
Roda



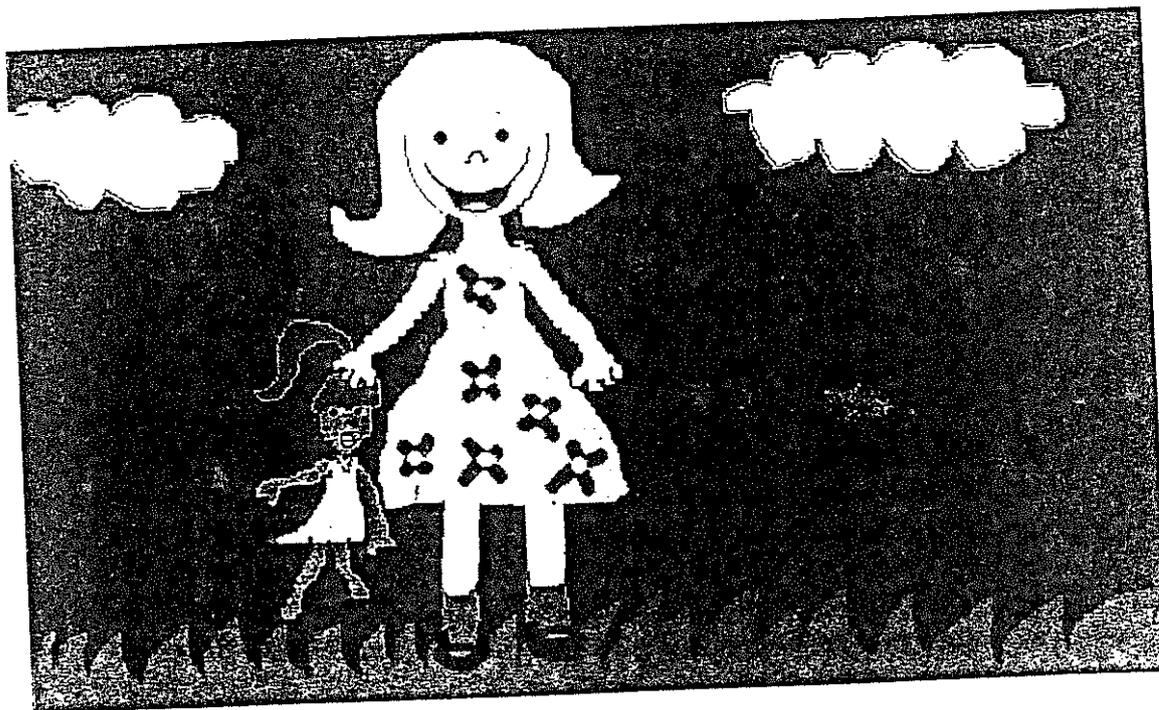
Amarelinha / Macaco

Anexo 3 - Desenhos

Ilustrações de brincadeiras encontradas

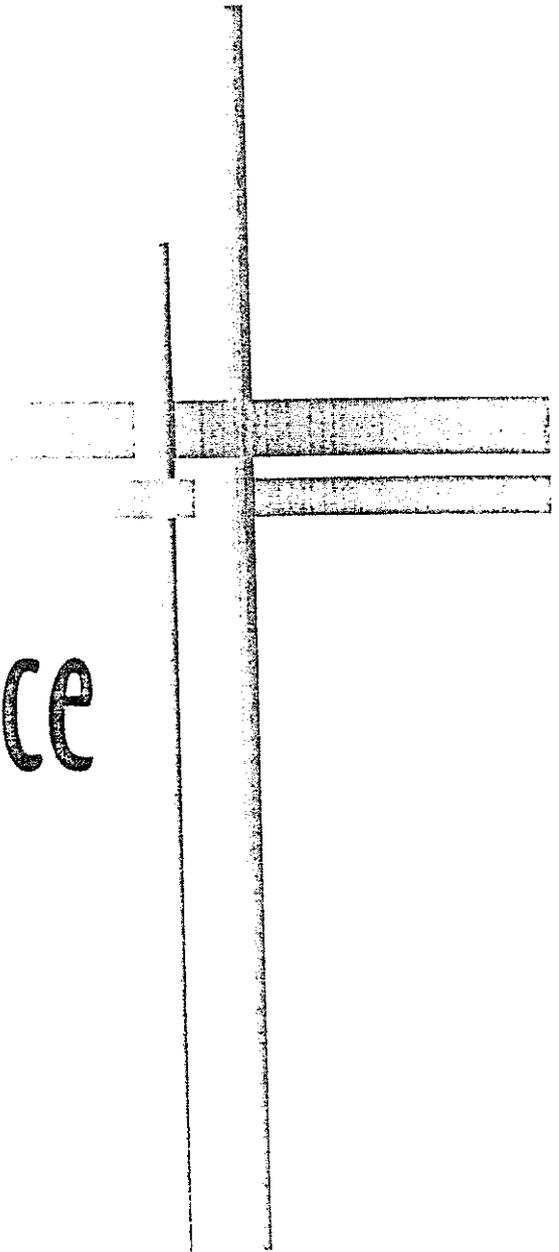


Jogo de Bola



Boneca

Apêndice



Apêndice 1 - Questionários

Apêndice 1.3 - AProjeto Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais: um Estudo da Memória Lúdica de Salvador. (Mestrado em Artes / EBA – UFBA) (Roteiro da Utilizado na Segunda Fase da Pesquisa de Campo)

Nome (sem abreviaturas):

Endereço:

Idade:

Sexo:

1. As brincadeiras em sua maior parte eram individuais ou coletivas?
2. Você teve alguma experiência na fabricação de brinquedos?
Qual e que materiais foram utilizados.
3. Seus pais direcionavam você para algum tipo de brincadeira específica?
4. Você alguma vez deixou de brincar para assistir televisão?
5. Teve alguma experiência com brinquedos eletrônicos?
Se teve, tem preferência por algum?
6. Qual o tipo de brincadeira que você mais gosta (gostava)?

Apêndice 2 - Quadros

Quadro 1. Tipos de brincadeiras realizadas durante o dia na infância assinaladas por respondentes do sexo masculino. Faixa etária 1 - de 41 a 80 anos. Brincadeiras e jogos durante o dia.

Tipos de brincadeiras	n. resposta
Jogo de Bola	8
Jogo de Gude	3
Picula	2
Peão	1
Arraia/papagaio/pipa	1

Quadro 2. Tipos de brincadeiras realizadas durante o dia na infância, assinaladas por respondentes do sexo feminino. Faixa Etária 1 : 41 a 80 anos. Universo 24 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos durante o dia

Brincadeiras/ Jogos	Mulheres
Boneca	10
Roda	8
Batizado de boneca	7
Melancia / Cachorro	7
Anel	6
Chicotinho queimado	6
Corda	6
Capitão	5
Cozinhado	5
Boneca de Pano	4
Fita	4
Bola	3
Pinta Lainha	3
Dona Sancha	2
1,2,3 salve todos	2
Alturinha	2
Brinquedo de Madeira	2
Dona Sancha	2
Peão	2
Pipa	1
Jogo de Gude	1

Quadro 3. Faixa Etária 1: 41 a 80 anos. Universo 10 – Sexo Masculino. Brincadeiras e Jogos durante a noite.

Brincadeira / Jogos	Homens
Esconde-Esconde	3
Pega-Pega	3
Picula / Chuta-lata	3
Apertar sirene das casas	1
Garrafão	1
Ouvir histórias	1
Assistir TV	1
Chicotinho Queimado	1
Reunir com meninas	1

Quadro 4. Faixa etária 1 : 41 a 80 anos. Universo 24 – Sexo feminino. Brincadeiras e jogos durante a noite

Brincadeiras / Jogos	Mulheres
Roda	9
Pular Corda	7
Dormir Cedo	6
Pega-Pega	4
Picula / Chuta-lata	4
Esconde-Esconde	3
Ouvir História	3
Anel	2
Boneca	2
Fita	2
De-ma-re-de-si	1
Barra Manteiga	1
Camaleão	1
Costura	1
Circo	1
Palatino	1
Chicotinho Queimado	1
Circo	1
Amarelinha	1
Alcofinha	1
Sentar na porta de casa	1

Quadro 5. Faixa Etária 1 : 41 a 80 anos. Universo 10 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos dias ensolarados

Brincadeiras / Jogos	Homens
Jogo de Bola	10
Bicicleta	2
Pião	2
Capitão	2
Empinar arraia	2
Corrida	1
Carrinho de lata	1
Pega Pega	1
Rolimã	1
Gude	1
Furar Pé	1
Jogo na água	1

Quadro 6. Faixa Etária 1 : 41 a 80 anos. Universo 24 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos dias ensolarados

Brincadeiras / Jogos	Mulheres
Melancia / Cachorro	12
Capitão	8
Anel	6
Fita	6
Roda	6
Berlinda	5
Chicotinho Queimado	5
Boneca	4
Pular Corda	4
Cozinhado	3
Pintar Linha	3
Ponga Dadá	3
Batizado de Boneca	2
Frutas	2
Jogo de bola	2
Macaco/Amarelinha	2
Picula	2
1,2,3 salve todos	1
Alturinha	1
Barra Manteiga	1
Brinquedo de Madeira	1
Camaleão	1
Casinha	1
Construir carrinho de madeira	1
Desfile	1
Empinar arraia	1
Pião	1
Praia	1
Roubar Frutas	1
Três Marias	1

Quadro 7. Faixa Etária 1 : 41 a 80 anos. Universo 10 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos dias chuvosos

Brincadeiras / Jogos	Homens
Banho de Chuva	4
Bola	3
Não Brincava	2
Fura pé	1
Gude	1
Barquinho de papel	1
Olhar a chuva	1

Quadro 8. Faixa Etária 1 : 41 a 80 anos. Universo 24 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos dias chuvosos

Brincadeiras / Jogos	Mulheres
Boneca	6
Olhar a chuva	5
Ouvir História	4
Barquinho de Papel	2
Não Brincava	2
Macaco / Amarelinha	1
Banho de Chuva	1
Pisar nas poças	1
Ler livro de história	1
Bola	

Quadro 9. Faixa Etária 2 : 21 a 40 anos. Universo 23 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos durante o dia

Brincadeiras / Jogos	Homens
Bola	16
Jogo de Gude	10
Bicicleta	9
Arraia /Pipa	8
Fura pé	4
Peão	4
Carro	2
Natação	2
Fazer brinquedo de sucata	1
Fita	1
Frescobol	1
Barra manteiga	1
Boneco	1
Jogo da velha	1
Consertar carrinho de mão	1
Dominó	1
Fazer brinquedo de sucata	1
Pega pega	1
Peteca	1
Picula	1
Jangada com talo de bananeira	1
Pneu de carro	1
Polícia e ladrão	1
Velocípede	1

Quadro 10. Faixa Etária 2 : 21 a 40 anos. Universo 33 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos durante o dia

Brincadeira	Mulheres
Boneca	22
Pular corda	12
Roda	12
Bicicleta	8
Casinha	8
Bola	7
Capitão	4
Macaco/Amarelinha	4
Pepa pega	4
Anel	3
Baleado	3
Brinquedo de Madeira	3
Corre corre	3
Cozinhado	3
Bambolê	2
Boca de forno	2
Melancia / Cachorro	2
Esconde esconde	1
Fita	1
Jogo de gude	1
Batizado de Boneca	1
Chicotinho queimado	1
Costura	1
Peão	1
Pipa	1
Chutar lata	1
Troféu	1

Quadro 11. Faixa Etária 2 : 21 a 40 anos. Universo 23 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos durante a noite

Brincadeiras / Jogos	Homens
Dormir cedo	5
Bicicleta	4
Chutar lata	4
Pega pega	4
Esconde esconde	3
Corre corre	3
Dominó	2
Baralho	1
Jogar bola	1
Ler	1
Ouvir contar piada	1
Ouvir história	1
Conversar com amigos	1
Sinuca	1

Quadro 12. Faixa Etária 2 : 21 a 40 anos. Universo 33 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos durante a noite.

Brincadeiras / Jogos	Mulheres
Roda	11
Pega pega	5
Chutar lata	3
Esconde esconde	3
Corre corre	1
Pular corda	2
3, 3, passará	1
Anel	1
Capitão	1
Conversar na porta de casa	1
Fita	1
Tocar sirene das casas	1
Vôlei	1

Quadro 13. Faixa Etária 2 : 21 a 40 anos. Universo 23 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e Jogos dias ensolarados.

Brincadeiras / Jogos	Homens
Jogar bola	13
Bicicleta	8
Empinar arraia	8
Jogo de Gude	7
Corrida	4
Nadar	3
Picula	2
Corre corre	2
Banho de rio	1
Pneu de carro	1
Praia	1
Remar	1
Roubar frutas	1
Subir em árvores	1

Quadro 14. Faixa Etária 2 : 21 a 40 anos. Universo 33 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos dias ensolarados

Brincadeiras/ Jogos	Mulheres
Boneca	13
Jogo de Bola	10
Pular corda	10
Brincar de Roda	8
Pega pega	7
Capitão	6
Bicicleta	4
Casinha	4
Anel	3
Baleado	3
Corrida	3
Macaco	3
Chicotinho queimado	2
Corre corre	2
Picula	2
Cozinhado de marisco	1
Empinar arraia	1
Fita	1
Fura pé	1
Ir a praia	1
Bambolê	1
Melancia	1
Brinquedo	1
Pião	1
Corrida de sapo	1
Pipa	1
Pião	1

Quadro 15. Faixa Etária 2 – 21 a 40 anos. Universo 23 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos dias chuvosos.

Brincadeiras / Jogos	Homens
Jogar bola	13
Não brincava quando chovia	2
Surfar	1
Chutar água na chuva	1
Chutar lama	1
Dominó	1
Fazer brinquedo	1
Fura pé	1
Banho de chuva	1
Surfar	1

Quadro 16. Faixa Etária 2 :- 21 a 40 anos. Universo 23 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos dias chuvosos.

Brincadeiras / Jogos	Mulheres
Boneca	11
Banho de chuva	5
Olhar a chuva	4
Brincando com brinquedo	3
Capitão dentro de casa	2
Fura pé	1
Macaco	1
Jogar Bola	1
Pega pega	1

Quadro 17. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 32 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos durante o dia.

Brincadeira	Homens
Jogar Bola	25
Bicicleta	18
Arraia / Pipa	5
Picula	4
Playmobil	4
Skate	4
Jogar Gude	4
Vídeo Game	4
Pega pega	3
Jogar Pião	2
Esconde esconde	2
Carrinho	2
Cavalo de pau	2
Carrinho de lata	1
Fura Pé	1
Assistir filme	1
Patins	1
Jogos eletrônicos	1
Chuta lata	1
Carrinho de mão	1
Corrida de ovo na colher	1
Subir em árvores	1
Boneco	1
Carro de controle remoto	1
Carrinho	1
Carrinho de Rolimã	1
Jogo da velha	1
Ônibus de tijolo	1
arrinho de lata	1
Corrida de sapo	1

Quadro 18. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 25 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e jogos durante o dia

Brincadeira/ Jogos	Mulheres
Boneca	18
Bicicleta	8
Jogar bola	7
Capitão	4
Pega pega	4
Baleado	3
Brinquedo	3
Macaco	3
Chuta Lata	2
Corrida	2
Elástico	2
Vídeo Game	2
Dança da laranja	1
Enfiar agulha (corrida)	1
Desenhar	1
Chicotinho queimado	1
Baralho	1
Anel	1
Corre corre	1
Fura Pé	1
Jogar Gude	1
Mãe e Filha	1
Esconde esconde	1
Brinquedo	1
Jogo americano	1
Arraia / Pipa	1
Roda	1
Fita	1

Quadro 19. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 32 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos durante a noite.

Brincadeira	Homem
Bicicleta	8
Pega Pega	8
Esconde esconde	6
Conversar	5
Bola	4
Bate Lata	4
Assistir TV	3
Picula	3
Não brincava	3
Dominó	2
Corrida	1
Dama	1
Jogo da velha	1
Amarelinha	1
Carro	1
Garrafão	1
Sete pedrinhas	1
Sinuca	1

Quadro 20. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 25 – Sexo Feminino.
Brincadeiras e Jogos durante a noite.

Brincadeira	Mulheres
Brincar roda	6
Não brincava	5
Bate Lata	4
Bicicleta	3
Pega pega	3
Jogar Bola	2
Melancia	2
Picula	2
Assistir TV	2
Tipita	1
Forca	1
Esconde esconde	1
Boneca	1
Vôlei	1
Desenhar	1
Boneca	1
Conversar	1
Escrever história	1
Dica	1
Anel	1
Baleado	1

Quadro 21. Faixa Etária 3 – 11 a 20 anos. Universo 23 – Sexo Masculino.
Brincadeiras e jogos dias ensolarados

Brincadeira	Homens
Jogar bola	16
Arraia / Pipa	15
Bicicleta	8
Jogar Gude	7
Praia	4
Picula	3
Nadar	2
Pega pega	2
Skate	2
Jogar Botão	1
Durinho	1
Baralho	1
Bate Lata	1
Boneco	1
Patins	1
Cavalo de pau	1
Jogar Pião	1
Conversar	1
Corrida de sapo	1
Carro	1

Quadro 22. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 33 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos dias ensolarados.

Brincadeira/ Jogos	Mulheres
Jogar Bola	12
Boneca	6
Bicicleta	5
Pega pega	5
Praia	5
Jogar Gude	3
Capitão	3
Macoco / Amarelinha	3
Pular Corda	3
Baleado	2
Bate Lata	2
Picula	2
Bambolê	1
Chicotinho Queimado	1
Corrida	1
Fura pé	1
Corre corre	1
Arraia /Pipa	1
Piscina	1
Poppey	1
Dança da Laranja	1
Elástico	1
Roda	1
Vídeo Game	1
Vôlei	1

Quadro 23. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 23 – Sexo Masculino. Brincadeiras e jogos dias chuvosos.

Brincadeira/ Jogos	Homens
Jogar Bola	16
Não Brincava	4
Banhos de Chuva	3
Assistir TV	2
Fura pé	1
Jogar Gude	1
Guerra de lama	1
Nadar	1
Helicóptero de tanajura	1
Ouvir rádio	1
Piscina	1
Queda de braço	1
Surfar nas poças de água	1
Vídeo Game	1

Quadro 24. Faixa Etária 3 : 11 a 20 anos. Universo 33 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos dias chuvosos.

Brincadeira	Mulheres
Não Brincava	7
Jogar Bola	6
Banhos de Chuva	4
Boneca	3
Olhar a Chuva	2
Contar história	1
Furar pé	1
Jogar dama	1
Baleado	1
Vôlei	1

Quadro 25. Faixa Etária 4 : Até 10 anos. Universo 08 – Sexo Masculino. Brincadeiras e jogos durante o dia.

Brincadeira	Homens
Bola	8
Picula	4
Gude	3
Carro	3
Bicicleta	2
mpinar arraia	1
Elástico	1
Andar de Patins	1
Fura-pé	1
Cavalo de pau	1
Carrinho de Rolimã	1
Nadar	1

Quadro 26. Faixa Etária 4 – Até 10 anos. Universo 23 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos durante o dia

Brincadeira	Mulheres
Boneca	18
Elástico	11
Bola	8
Bicicleta	6
Andar de Patins	6
Volley	5
Baralho	4
Esconde-esconde	3
mpinar arraia	2
Brincar com Brinquedo	2
Casinha	2
Roda	2
Pega-pega	2
Dominó	2
Dica	2
Corre-corre	1
Gangorra	1
Médico	1
Vídeo-game	1
Massa de modelar	1
Capitão	1
Anel	1
Cantar	1
Desfilar	1
Escola	1
Comidinha	1
Pintura	1
Bambolê	1
Baleado	1
Mãe e filho	1

Quadro 27. Faixa Etária 4 – Até 10 anos. Universo 08 – Sexo Masculino. Brincadeiras e jogos durante a noite.

Brincadeira	Homens
Pega- pega	2
Dorme cedo	4
Baralho	1
Domino	1
Fingir de dormir	1
Abusar pessoas	2
Picula	1
Correr	1
Bicicleta	1
Pega-pega	2
Brincar com cachorro	1
Bichinho Virtual	1

Quadro 28. Faixa Etária 4 : Até 10 anos. Universo 23 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos durante a noite

Brincadeira	Mulheres
TV	5
Bambolê	3
Pega- pega	2
Baleado	2
Bicicleta	1
Baralho	1
Bichinho virtual	1
Corre-corre	1
Jogo de bola	1
Dica	1
ABC	1
Esconde-esconde	1
Ursinho	1
Brincar com cachorro	1
Cantar	1
Dominó	1
Chutar lata	1
Roda	1
Boneca	1

Quadro 29. Faixa Etária 4 : até 10 anos. Universo 08 – Sexo Masculino. Brincadeiras e jogos dias ensolarados.

Brincadeira	Homem
Bola	6
Jogo de gude	3
Picula	2
Bicicleta	2
Patins	1
Empinar arraia	1
Esconde-esconde	1
Correr	1

Quadro 30. Faixa Etária 4 : até 10 anos. Universo 23 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos dias ensolarados.

Brincadeira	Mulher
	9
Bola	7
Boneca	6
Bicicleta	3
Roda	3
Brincar na praia	3
Patins	2
Baleado	2
Esconde-esconde	2
Pega-pega	2
Picula	1
Gangorra	1
Corre-corre	1
Volei	1
Vídeo game	1
Computador	1
Correr	1
Arraia	1
Escola	1
Desfilar	1
Cantar	1
Nadar	1
Elástico	1
Clube	1
Brincar na piscina	1
Cantar	1

Quadro 31. Faixa Etária 4 : até 10 anos. Universo 08 – Sexo Masculino. Brincadeiras e jogos dias chuvosos.

Brincadeira	Homens
	6
Jogo de bola	1
Chutar água	1
Banho de chuva	

Quadro 32. Faixa Etária 4 : até 10 anos. Universo 23 – Sexo Feminino. Brincadeiras e jogos dias chuvosos.

Brincadeira	Mulher
Piquenique	1
Elástico em casa	2
Boneca	5
Mãe e filha	1
Baleado	2
Correr na chuva	1
Banho de chuva	1
Vídeo game	1
Brincadeira com brinquedo	1
Casinha	1
Não brinca	7

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

Brincadeiras envolvendo corrida, adivinhações e competição

ELÁSTICO

DICA

ESCONDE-ESCONDE / QUENTE OU FRIO

CADA MACACO NO SEU GALHO

FITA

CABRA-CEGA

BARRA-MANTEIGA

GARRAFÃO

CHUTA-LATA

O GATO E O RATO

SALADA DE FRUTAS

MORTO, VIVO

QUENTE E FRIO / ESCONDE OBJETOS

POLÍCIA E LADRÃO / POLÍCIA E BANDIDO

CABANA

CAPITÃO

JOGO DE BOLA (NA PAREDE)

CORDA INDIVIDUAL

CORDA DUPLA

CORDA AI, AI

ALTURINHA

A,B,C,

PIÃO

LIMÃO

GUDE

ARRAIA

FURAPÉ

CARRINHO DE LATA

CARRINHO DE ROLIMÃ

PERNA DE LATA

BONECA

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **ELÁSTICO**

Modalidade: feminina

Suportes: elástico (mais ou menos 4 metros)

Número de participantes: 3 ou 4

Espaço: plano

Desenvolvimento:

Um participante em cada extremidade, nas pernas destes prendendo-se o elástico.

Um terceiro fica no meio, pulando; caso este erre, um outro, que é o “anjo da guarda”, poderá salvá-lo jogando pela pessoa que errou; quando o tempo do anjo esgota-se, caso este tenha acertado, volta o jogador anterior já em um estágio mais avançado. Caso o anjo erre, há uma troca e entra um dos jogadores que estavam na extremidade.

Quando a criança não tem o número suficiente de parceiros, ela usa objetos como cadeiras, pés de mesas, para substituir os participantes da extremidade.

Comandos para o desenvolvimento

Uno um, uno dois, uno três

Uno um, uno dois, uno três

Zig-zag, Zig-zag, sai.

Bis

Entra, Entra

Sai, Sai,

Pega, zigue-zague

Zigue-Zague, sai

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **DICA**

Modalidade: mista

Número de participantes: 4

Espaço: qualquer um, contanto que os participantes possam ficar sentados

Suporte: voz e audição

Desenvolvimento:

Os jogadores formam duplas, se posicionando em forma de cruz.

O jogador que dá a partida fala alguma palavra no ouvido de um dos jogadores da dupla adversária; este, por sua vez, dá uma dica para o seu parceiro relacionada à palavra ouvida. O parceiro tenta adivinhar a palavra em questão e, se não acertar, passa a chance ao parceiro daquele que iniciou o jogo, o qual dará nova dica, agora para o seu parceiro que, se acertar, acumulará um ponto para a dupla. Em seguida a outra dupla dará continuidade e assim por diante, até a dupla alcançar o número de pontos determinado por todos. Exemplo: Fernanda faz dupla com Maria e Pedro com Paloma; Maria inicia o jogo falando a palavra *mesa* para Pedro; Pedro, para dar a dica a Paloma, diz, em voz alta, *madeira*. Se Paloma erra, falando, por exemplo, *cadeira* ou qualquer outra palavra, a chance de acertar é agora de Fernanda e Maria tem o direito de dar nova dica: poderá dizer, por exemplo, *toalha*. Se o parceiro responde corretamente, a dupla recebe um ponto e assim por diante.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **ESCONDE-ESCONDE / QUENTE E FRIO/ QUEIMOU ESFRIOU**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo 2 ou 3

Espaço: aberto com locais de esconderijo

Suportes: as própria crianças e os esconderijos, como árvores, arbustos, mesas, garagens, portas, etc.

Desenvolvimento:

Uma criança é escolhida para contar e encontrar os demais jogadores, o que se faz indicando a última a chegar no grupo ou pela modalidade *zerinho ou um*: as crianças mais velhas ou maiores fazem um espécie de par ou ímpar, dizendo, em voz alta, zerinho ou um; aquele que sair com zerinho fica livre de ser o que dará a partida. Em um local previamente determinado, como uma porta uma árvore ou qualquer espaço demarcado, a criança baixará a cabeça, contando, até todas as outras estarem escondidas para, só então, sair a procurá-las.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **CADA MACACO NO SEU GALHO**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de quatro

Suporte: giz ou carvão

Desenvolvimento:

Cada criança risca um círculo no chão e coloca-se dentro dele. Os círculos formam uma roda. Um participante, já escolhido, fica no centro da roda, fica com a incumbência de dizer: "Cada macaco no seu galho!". As crianças, ao ouvirem essa fórmula, devem mudar de lugar, enquanto o que não tinha um círculo ou "galho", procura tomar um lugar de algum distraído ou antecipado. O que fica sobrando vai para dentro da roda.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **FITA**

Modalidade: feminina

Número de participantes: mínimo de 4

Suporte: voz e audição

Desenvolvimento:

As crianças que representam as fitas colocam-se em fileiras. Conforme o grupo, há participantes que representam os seguintes papéis: Dono das Fitas, Deus (personagem que é responsável pela venda das Fitas), Diabo (denominação dada ao comprador das fitas e ao pegador). O Anjo pode aparecer como figura neutra que também compra fitas.

Deus dá nome de cores às crianças que, na fileira, representam as fitas, sem que o comprador - Diabo - tome conhecimento. Segue-se o diálogo:

Deus: - Quem é ?

Diabo: - É o Diabo.

Deus: - O que é que quer?

Diabo: - Uma fita.

Deus: - De que cor ?

Quando o Diabo cita uma cor que não existe no grupo das Fitas, o grupo diz: "Bate o pé que ninguém te quer e/ou Come queijo com chulé ou Vai pra casa tomar café".

Quando o Diabo cita uma cor que existe no grupo das Fitas, ele pergunta: - "Quanto é?". Deus, após consultar a Fita, responde: - "10 palmadas (ou beliscões, tantos quanto a Fita determinar). Enquanto o Diabo recebe o número de palmadas cobradas pela Fita, esta se prepara para fugir. O Diabo corre atrás da Fita.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **CABRA-CEGA**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 4

Suporte: voz e audição.

Desenvolvimento:

Crianças em círculo. No centro, uma criança de olhos vendados, a Cabra-Cega.

Após fazer-se com que a Cabra-Cega dê várias voltas para desorientar-se, manda-se que esta tente pegar os demais, o que faz procurando identificar os companheiros pela voz, miados ou sons variados. Ao apanhar um participante, a Cabra-Cega deverá adivinhar quem é. Se acertar, a criança apanhada a substituirá. No decorrer da brincadeira o círculo inicial vai se dissolvendo em virtude da movimentação das crianças, tomando formação livre.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **BARRA-MANTEIGA**

Modalidade: mista

Suporte: giz ou carvão

Desenvolvimento:

Riscam-se no chão dois traços distanciados de três a quatro metros um do outro. Atrás de cada traço ou linha ficam os jogadores, em igual número cada grupo. Escolhe-se o primeiro participante, da forma como se segue: o jogador selecionado deve atravessar o campo neutro e bater na mão de um dos jogadores adversários (todos deverão estar com a palma da mão estendida esperando receber uma palmada). O que receber a palmada mais forte sai em perseguição do seu oponente, devendo apanhá-lo no campo neutro. Se o perseguidor conseguir atravessar sua raia, estará livre. Caso for "abatido", isto é, tocado com a mão, deverá passar para o campo oposto e dele tomar parte ativa.

Perseguidor que não conseguir apanhar o adversário deverá dar uma palmada na mão de qualquer outro que estiver atrás da raia oposta. O jogador batido sairá a apanhar o que lhe bateu. Se o corredor, durante a perseguição, invadir o campo adversário, aí ficará preso, devendo participar das atividades do grupo, embora não tenha sido este o seu lado inicial. A vitória caberá ao campo que ficar com maior número de jogadores.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **GARRAFÃO**

Modalidade: mista

Suporte: giz

Formação: uma criança "vigilante" e outras dentro do garrafão pulando em um pé só.

Desenvolvimento:

Desenha-se um garrafão no chão e ficam várias crianças dentro pulando em um pé só, sem parar e sem sentar. Uma outra criança, o vigilante, fica dando voltas no garrafão, atenta para, se alguém cansar e sair, pegá-la antes que resolva voltar para dentro do garrafão.

- **CHUTA-LATA**

Modalidade: mista

Suporte: latas

Número de participantes: mínimo de quatro.

Formação: uma criança que joga a lata, uma outra que vai pegar a lata e outras que se escondem.

Desenvolvimento:

Enquanto uma criança pega a lata, as outras vão se escondendo. A criança que pega a lata sai, à procura das esconderijos e retorna, dizendo "1,2,3," e mais o nome de um dos participantes (Fulana), antes que a criança que jogou a lata volte para chutá-la. Corre atrás da outra para passar a "vez" por quem foi trocado. Ou "1,2,3, salve todos": objetivo , recomeçar a brincadeira.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• O GATO E O RATO

Modalidade: feminina

Número de participantes: mínimo de 4

Formação: roda, crianças de mãos dadas, voltadas para o centro da roda, onde fica um elemento destacado, o "Rato". Fora da roda, outro elemento se coloca, o "Gato".

Desenvolvimento:

A brincadeira é iniciada com um diálogo ente o Gato e as crianças da roda.

Gato: - O ratinho está em casa?

Roda: - Não.

G: - A que horas que ele chega?

R: - À meia-noite.

G: - Que horas são?

As crianças andam em torno do Rato dizendo:

R: - Uma hora, duas horas, três horas, quatro horas.

G: - O ratinho está em casa ?

R: - Tá.

G: - O que está fazendo?

R: - Comendo toucinho

G: - Me dá um pedaço?

R: - Não, venha buscar!

Inicia-se a perseguição ao Rato. O Gato e o Rato entram e saem da roda, enquanto as crianças elevam e abaixam os braços, abrindo ou fechando a "saída da casa", procurando auxiliar o Rato e dificultar o Gato. O Rato só pode ser apanhado fora da roda. Quando isso acontecer, termina a brincadeira. O Gato e o Rato escolhem seus substitutos.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **MORTO, VIVO**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de três

Formação: livre, em pé: um elemento é destacado para ser o juiz. A escolha é através de "par ou ímpar" (com os braços para trás, escolhe-se uma quantidade de dedos, que se vai mostrar ao companheiro. Somam-se os dedos exibidos após a fórmula: "um, dois, três e já". Será o comandante o que não acertar o número de dedos).

Desenvolvimento:

A criança que comanda as ordens fica de frente para o grupo e o juiz diz "morto", ao que todos se abaixam; ou "vivo", e todos devem ficar de pé. O juiz acelera suas ordens. Se pegar algum participante em movimento contrário, este estará fora. O último que permanecer obedecendo às ordens, sem errar, será o novo juiz.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• POMBINHA BRANCA

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 8

Suporte: voz e audição

Formação: crianças aos pares, frente a frente.

Desenvolvimento:

Acompanhando a cantiga, as crianças batem palmas umas nas outras, cruzando direita com direita e esquerda com esquerda, alternadamente. O andamento inicia-se calmo e vai-se acelerando. Quem erra, sai. No final, à fórmula "cuspir no chão", apontam com o dedo indicador para o chão.

Cantiga:

I

*Pombinha Branca
O que está fazendo?
Estou lavando a roupa
Pro meu casamento,*

II

*A roupa é suja
É cor-de-rosa
Pombinha branca
É preguiçosa*

III

*Vou me lavar
Vou me secar,
Vou pra janela,
Vou namorar.
Isto é falta de educação.*

IV

*Passou um homem
De terno branco,
Chapéu do lado,
Bateu na porta, mandei entrar*

IV

*Cuspiu no chão,
Mandei limpar,
- Vai limpar,
Vai limpar, seu porcalhão,*

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **QUENTE E FRIO/ESCONDER OBJETOS**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 3

Suporte: qualquer objeto

Formação: livre

Desenvolvimento:

Um participante esconde um objeto, enquanto os outros fecham os olhos. À fórmula "pronto", as crianças saem a procurar. O que escondeu o objeto vai alertando, conforme a distância em que estiver do esconderijo: "Está quente" (quando próximo), "Está frio" (quando distanciado), "Está queimando" (quando bem perto). Quem encontrar o objeto será o encarregado de escondê-lo na repetição da brincadeira.

- **POLÍCIA E LADRÃO / POLÍCIA E BANDIDO**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 6

Suporte: árvore, muro, etc., voz e audição.

Formação: os participantes dividem-se em dois grupos (polícia e bandido), sendo o menor formado pelos soldados.

Desenvolvimento:

Enquanto os "soldados" fecham os olhos e contam, até determinado número, os "ladrões" se escondem. Completando a contagem, os "soldados" gritam: "Pronto" (ou assobiam).

Inicia-se a busca. Uma árvore, um muro, uma parede de casa, enfim, um local previamente indicado serve de "ferrolho", onde os "ladrões" poderão "bater" e ficar a salvo. O "ladrão" que for preso, sai do jogo.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **CABANA**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 6

Suporte: cabanas (cadeira, banco, árvore, coluna)

Formação: uma criança fora e outras dentro de cabanas

Desenvolvimento:

Brincadeira de picula onde uma criança corre atrás de outras para não deixá-las entrarem na cabana. A Cabana é um lugar determinado, onde as crianças podem ficar sem serem apanhadas.

Objetivo: não deixar quem está de fora entrar na cabana.

- **CAPITÃO**

Modalidade: mista

Número de participantes: individual e /ou grupo

Suporte: 5 pedrinhas

Desenvolvimento:

Seguram-se as 5 pedrinhas com a mão direita. Jogam-se as pedrinhas no chão de maneira que elas não fiquem nem muito juntas nem muito separadas. Escolhe-se uma que deve ser jogada para cima, enquanto apanha-se uma das que estão no chão, a tempo de aparar-se a que se jogou para cima. Repete-se isso até serem apanhadas todas as quatro pedrinhas. Jogam-se novamente as pedrinhas ao chão e agora, ao jogar-se uma pedra para cima, apanham-se as do chão duas a duas. Na terceira vez devem ser apanhadas as quatro de vez. Essa brincadeira é uma das que contam com grande número de variações.

Perde-se ao deixar-se cair a pedra jogada para cima enquanto se apanha a que está no chão; se não se conseguir recolher a que estão no chão e se, ao apanhar-se uma ou mais pedras, toca-se na pedra vizinha.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **ESCRAVOS DE JÓ**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de dois

Suporte: mãos e pernas; voz.

Formação: crianças em fileira dupla (uma na frente da outra, formando pares) sentadas no chão ou em pé.

Desenvolvimento:

Durante o canto, as crianças batem palmas, abrem as mãos batendo-as nas dos seus pares e, a seguir, as recolhem para bater nas próprias coxas sucessivamente, até quando chegam ao verso “zigue-zague-zá”. Neste momento, batem nas mãos umas das outras até a música terminar, acelerando o ritmo. Quem errar sai da brincadeira, dando lugar a outra criança que tenha ficado sem par.

Cantiga:

I

Escravos de Jó,

Jogavam cachangá

Tira, bota, (bis)

Deixa o zabelé ficar

II

Guerreiros, com guerreiros,

Fazem: zigue-zigue-zá!

Guerreiros, com guerreiros,

Fazem: zigue-zigue-zá!

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• EU SOU POBRE / EU SOU RICA

Modalidade: feminina

Número de participantes: mínimo de oito

Suporte: voz e audição

Formação: o grupo de crianças dispõe em fileiras: a "mãe pobre" e as "filhas" de um lado; no lado oposto, fica uma única participante, a "rica".

Desenvolvimento:

A brincadeira desenvolve-se com um diálogo cantado entre as crianças do grande grupo (as pobres) e a "rica". A movimentação é com avanços e recuos, em forma de passeio. Através do pedido de casamento, os elementos do grupo maior vão passando para a companhia do menor, um de cada vez. Quando, no grupo dos "pobres", resta apenas um participante, há inversão de papéis: este último passa a ser o "rico" e o novo grupo, os "pobres"

Cantiga:

I

*Rica: Eu sou rica, rica, rica
Dé marré, marré, marre
Eu sou rica, rica, rica,
Dé marré, dé si.*

III

*Rica: Quero uma de vossa filhas
Dé marré, marré, marré
Quero uma de vossa filhas,
Dé marré, dé si*

V

*Rica: Eu queria Fulana.
Dé marré, marré dé si. Bis*

VII

*Rica: Ofício de costureira
Dé marré, marré, marré. Bis*

II

*Pobre: Eu sou pobre, pobre pobre
Dé marré, marré, marré,
Eu sou pobre, pobre pobre,
Dé marré, dé, si.*

IV

*Pobre: Escolhei qual vós quereis,
De marré, marré, marré,
Escolhei a que quiser,
Dé marré, dé si.*

VI

*Pobre: Que ofício dará a ela ?
Dé marré, marré, de si. Bis*

VIII

*Pobre: Ela não e/ou aceitou!
Dé marré, marré, marré. Bis*

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• JOGO DE BOLA (NA PAREDE)

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 2

Suporte: bola

Formação: livre. Joga um participante de cada vez.

Desenvolvimento:

Bate-se a bola na parede, procurando manter certa regularidade rítmica, que poderá, eventualmente, ser acelerada, executando-se o gesto previsto no texto que vai sendo recitado. Quem erra cede o lugar para outro jogador. A batida na parede segue o ritmo dos comandos.

Perde-se a "vez" se o jogador (a) não fizer o que está previsto (falar quando a ordem é de silêncio, por exemplo) no texto que recita e, por fim, se a bola cair no chão.

Comandos:

Ordem, seu lugar,

Sem, rir, sem falar.

De um pé (elevar um pé)

Ao outro (elevar o outro pé)

De uma mão (utilizar apenas a direita)

A outra (utiliza apenas a esquerda)

Bate palmas (bater palmas antes de aparar a bola)

Piruetas (girar as mãos antes de...)

De trás pra frente (bater palmas com as mão viradas para trás antes de...)

Pancada (bater as mãos nas coxas antes de ...)

Dar cruz (fazer o sinal da cruz antes de...)

Cruzada (cruzar os braços pondo as mãos nos ombros antes de ...)

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **CORDA INDIVIDUAL**

Modalidade: feminina

Suporte: corda

Desenvolvimento:

Corda individual, cada criança torneando sua própria corda. Consiste na habilidade de cruzar os braços, para torneiar a corda bem como na resistência para pular durante mais tempo.

Atualmente, as brincadeiras de corda estão sendo acompanhadas pela cantiga:

Cantiga:

Açúcar, refinado

Queremos saber,

A letra do seu namorado

A, B, C, D, E,Z

A criança pára de pular ao chegar à letra do namorado.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• CORDA EM DUPLA

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 3

Suporte: corda

Formação: uma criança pulando corda e outras em fila, geralmente pela ordem de altura, mantendo uma certa distância da corda.

Desenvolvimento:

A criança que está pulando a corda chama a primeira da fila para ser seu par. Pulam juntas durante algum tempo. A seguir, a que entrou por último faz a chamada ritmada, convidando um terceiro companheiro para juntar-se a elas. A brincadeira é acompanhada por uma música no ritmo do balanço da corda. Os três juntos ficam pulando. Cada um pula o número de vezes correspondente à própria idade, dizendo: "É um, é dois, é três ...". Após, saem para dar lugar a outro participante.

Cantiga:

I

Arroz com leite,

Quero brincar

Quero (Fulana)

Para ser meu par

II

É um, é dois,

É três, é quatro,

É cinco ...

(até a criança errar)

Uma variante: a criança que pula a corda chama a primeira da fila; quando erra (tropeça na corda) é substituída pela próxima e vai para o fim da fila. A brincadeira é acompanhada pela mesma música no ritmo em que a corda é balançada.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **CORDA AI, AI**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 4

Suporte: corda, voz e audição

Formação: duas crianças seguram a corda, enquanto as outras ficam em fila .

Desenvolvimento:

Duas crianças balançam a corda. Outras duas pulam, mudando de lado, isto é, cruzando um pelo outro (com os pés unidos, em saltos espaçados), ao ritmo do verso. Ao completar os pulos correspondentes, saem, dando lugar a novos participantes.

Cantiga:

Trepei na roseira,

Quebrei um galho

Segura menina,

Senão eu caio.

Um, dois, três.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• ALTURINHA

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 4

Suporte: corda

Formação: duas crianças seguram a corda, as outras formam filas.

Desenvolvimento:

Duas crianças estendem a corda, iniciando no chão e subindo aos pouquinhos. Os competidores saltam sobre ela. Quem conseguir pular maior altura é o vencedor.

• A,B,C

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 3

Suporte: papel e lápis.

Formação: crianças sentadas livremente, em equipe ou não. Uma no comando da brincadeira.

Desenvolvimento:

Cada participante faz, no seu papel, um quadro com diversas colunas. Cada coluna corresponde a um gênero de coisas (carro, novela, filme, jogador de futebol, time, frutas, cidades, país, estados, etc.). Os gêneros são previamente estabelecidos e anotados no cabeçalho do quadro, indicando a que se refere cada coluna.

Fecham-se as mãos, mostram-se quantos dedos quiser, dizendo: "A, B,C e já". A soma dos dedos dos participantes corresponde à letra do alfabeto. Escrevem-se no papel os nomes de coisas pertencentes ao gênero de cada coluna. Quando um dos participantes não quiser mais brincar, fala "STOP" e todos são obrigados a parar.

Cada palavra escrita vale dez pontos e, caso dois ou mais participantes tenham escrito a mesma palavra, esta recebe o valor de cinco pontos. É vencedor quem fizer maior número de pontos.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• PIÃO

Modalidade: meninos.

Implemento: um pião e uma fieira ou ponteira

Formação: traça-se um círculo no chão, ao qual se denomina raia.

Desenvolvimento:

Cada jogador deve enrolar a fieira sobre o seu pião e jogá-lo na raia. A técnica para enrolar a fieira é a seguinte: dá uma volta na cabeça do pião, desde o cordão até a ponta, onde dá uma volta e vem subindo em espiral até a parte bojuda.

pião deve cair na raia dentro do círculo, o que vale dois pontos. Se ele sair rodando para fora do círculo e voltar, ganha um ponto. O que sair e não voltar perde um ponto. As apostas podem ser de até dez pontos, o que inclui várias partidas ou rodadas.

• LIMÃO

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 5

Suporte: bola

Formação: crianças em círculo.

Desenvolvimento:

Ao ritmo do canto as crianças vão atirando a bola ao companheiro da esquerda. Quando termina a música, quem está com a bola sai. A criança que deixar a bola cair, também sai do jogo. Vence a última criança que ficou com a bola.

Música:

limão entrou na roda

Ele vai de mão em mão.

limão,

Ele vai, ele vem,

Ele ainda não chegou.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **GUDE**

Modalidade: masculina

Número de participantes: mínimo de 2

Suporte: giz, carvão e gudes

Formação: desenha-se um círculo no chão onde as gudes serão casadas. A alguns passos do círculo, marca-se a raia. Alguns grupos traçam duas raias, colocando, entre elas, o círculo com a gudes.

Desenvolvimento:

Número de jogadores é limitado, conforme combinação prévia. Todos os jogadores casam o mesmo número de bolinhas. Aquele que chegar mais perto da raia iniciará o jogo. Da distância das bolinhas junto à raia, dependerá a ordem dos jogadores para iniciar o jogo. A partir da raia, o participante atira e "joga" em direção ao círculo de gude, com a finalidade de deslocar, para fora dele, as gudes casadas. Não atingindo o objetivo, ficando no meio do caminho, o próximo jogador tem o direito de "nicar" esta gude, procurando nova colocação, para atingir o círculo.

Vence o que retirar maior número de bolas de gude.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **ARRAIA (PIPA)**

Modalidade: masculina

Número de participantes: 1 (ou grupo)

Suporte: papel de seda, cola, vidro pisado, rolo de linha, tala de bambu, cordão, algodão, retalhos de tecido.

Formação: individual ou em grupo

Desenvolvimento:

A arraia geralmente é feita em casa, com as cores do papel bastante coloridas (usam-se, por exemplo, as cores de um time de futebol. As tiras finas de bambu são colocadas em forma de X. A linha, "temperada" com cola e vidro, é amarrada nas extremidades da tala do bambu, unida por um nó, de onde sai o "rabo", feito de linha "temperada" e algodão. O segredo está no "tempero" da linha, para "cortar" outras arraias que já circulem no ar.

- **FURAPÉ**

Modalidade: masculina

Número de participantes: mínimo de 2

Suporte: um pedaço de ferro, uma haste do tamanho de um lápis, por ex.

Formação: em grupos

Desenvolvimento:

Joga-se um ferro várias vezes no chão batido, de preferência úmido, traçando linhas a partir do indicado pelos furos, até formar um triângulo. Tem por objetivo prender o fura-pé do outro jogador dentro do triângulo, quem conseguir, ganha o jogo.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **CARRINHO DE LATA**

Modalidade: masculina

Suporte: uma lata ou garrafa plástica, areia, barro ou terra, cordão e plástico rígido.

Formação: individual

Desenvolvimento:

Enche-se a lata de areia, coloca-se um cordão de cada lado da lata ou corta-se um pedaço da garrafa; coloca-se dentro da garrafa ou lata um pedaço de plástico duro e a criança sai puxando. O objetivo da brincadeira é fazer barulho.

- **CARRINHO DE ROLIMÃ**

Modalidade: masculina

Suporte: madeira e rolimã (peça de rolamento de carro)

Formação: individual ou em grupo.

Desenvolvimento:

Usam uma tábua com duas madeiras de cada lado, e em cada extremidade da madeira prende-se um rolimã (*Skate primitivo*).

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **PERNA DE LATA**

Modalidade: mista

Número de participantes: mínimo de 2

Suporte: giz ou carvão, 2 Latas vazias e cordão forte (algodão ou naylon)

Formação: individual ou em grupo

Desenvolvimento:

Em cada lata, faz-se um furo. Coloca-se o cordão, preso por nós, no furo de cada lado da lata, na parte interna. A criança põe os pés em cada lata, prendendo o cordão no "dedão". Traçam-se duas "raias", largada e chegada. Ganha quem chegar primeiro. Quem cair da lata, sai da corrida.

- **BONECA**

Modalidade: feminina

Número de participantes: individual e/ou em grupo

Suporte: tesoura, tecido, algodão, agulha, linha e lã, caso a atividade seja confeccionar a boneca, ou então boneca industrializada; artefatos variados (industrializados ou não) reproduzindo (ou aludindo ao) o mundo doméstico e outros ambientes – academias de ginástica, pistas de bicicleta ou de patins – espaços profissionais – oficinas de costura, consultório, etc.

Desenvolvimento:

Reproduzir comportamentos domésticos, esportivos, profissionalizantes.

Brinca-se de "filha", de desfile de moda, etc. Hoje, já se pode comprar roupas prontas para bonecas.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

APÊNDICE 3.1

Brincadeiras envolvendo cantigas: as chamadas rodas ou, ainda, cirandas

CARROCINHA PEGOU

ATTIREI O PAU NO GATO

CAPELINHA DE MELÃO

CARANGUEJO

CARNEIRINHO, CARNEIRÃO

CIRANDA, CIRANDINHA

PIÃO NO CHÃO

FUI NO TORORÓ

HAVIA UMA BARATA

MARCHA SOLDADO

MEU LIMÃO, MEU LIMOEIRO

NESTA RUA

O CRAVO E A ROSA

A LUA VEM SAINDO

MINHA MACHADINHA

PAI FRANCISCO

PEIXE VIVO

UM ELEFANTE INCOMODA MUITA GENTE

Ó MARIA!

A, E, I, O, U!

VOCÊ GOSTA DE MIM

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **MARGARIDA**

As crianças seguram a saia de uma menina, formando um círculo. Aquelas representam as "pedras" do "castelo", protegendo a criança do meio, a "Margarida". Fora do grupo, está um participante, o "cavaleiro". O "cavaleiro" inicia o canto, caminhando ao redor das pedras, pedindo a retirada destas. As "pedras" respondem e vão sendo retiradas do "castelo" uma a uma, passando para junto do cavaleiro que, com elas, passeia ao redor do castelo. Retiradas todas as pedras, aparece a "Margarida", saltitando ao centro do grupo, sob palmas ritmadas.

Cantiga (em forma de diálogo)

Cavaleiro:

Onde está a Margarida?

Olê, olê, olê

Onde está a Margarida?

Olê, seus cavaleiros.

Pedras:

Ela está em seu castelo,

Olê, olê, olê.

Ela está em seu castelo,

Olê, seu cavaleiro.

Cavaleiro:

Pois, então, tiro uma pedra,

Olê, olê, olê,

Pois então tiro uma pedra,

Olê, seus cavaleiros.

Pedra:

Uma pedra não faz falta

Olê, olê, olê.

Uma pedra não faz falta

Olê, seu cavalheiro.

Cavalheiro:

Pois então, tiro outra pedra

Olê, olê, olê.

Pois então tiro outra pedra,

Olê, seus cavalheiros.

Pedras:

Duas pedras não faz falta

Olê, olê, olê.

Duas pedras não faz falta,

Olê, seu cavalheiro.

Segue-se a cantiga, até que todas as "pedras" sejam retiradas. Todos cantam :

Apareceu a Margarida,

Olê, olê, olê.

Apareceu a Margarida,

Olê, seus cavalheiros.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• PIÃO NO CHÃO.

Enquanto as crianças que estão de pé cantam e batem palmas, o "peão" é desafiado a, dançando, com as mãos na cintura, abaixar-se até o chão, o mais bonito e firme que puder. Ao final da música, o "peão" escolhe sua substituta.

Cantiga:

Pião entrou na roda,

Oi! peão, roda ô peão,

Bombeia ô peão.

Bis

Sapateia no tijolo ou peão,

Sapateia no tijolo ou peão,

Lá vai, lá vai, lá vai o peão no chão.

Maria não é capaz,

De rodar o peão no chão.

Bis

Oi!. Lá vai, lá vai, lá vai!

Lá vai o peão no chão.

Dar seu lugar a outra ô peão,

Dar seu lugar a outra ô peão!

Roda o peão, bambeia ô pião.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• A CANOA VIROU

As crianças, de mãos dadas, formam uma roda, voltada para o centro. Quando cantam a segunda estrofe, vão-se virando uma a uma, até a "canoa" estar toda virada para fora da roda.

Cantiga:

I

A canoa virou

Por deixar ela virar

Foi por causa de "Fulana"

Que não soube remar.

II

Se eu fosse um peixinho

E soubesse nadar

Eu tirava fulana

Do Fundo do mar

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• A CARROCINHA PEGOU

Formada a roda, são escolhidas três crianças (os três "cachorros") que, na segunda estrofe, elegerão seus substitutos e, frente a frente, com as duas mãos dadas ou com ambas na cintura, pulam alternando os pés. Enquanto isso, as demais crianças da roda batem palmas e cantam.

Cantiga:

Bi { *A carrocinha pegou*

Três cachorros de uma vez

Bi { *Trá-lá-lá que gente é essa*

Trá-lá-lá que gente má

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• ATIREI O PAU NO GATO

Formada a roda, as crianças saltitam e cantam os versos. A palavra final (MIAU!) é a "senha" para que todos se agachem. Logo se levantam e repetem a brincadeira.

Cantiga:

I

Atirei o pau no gato-to,

Mas o gato-to, não morreu, reu, reu.

Dona Chica-cá admirou-se-se do berrô,

Do berrô que o gato deu,

Miau!

II

Dona Chica foi à polícia-cia

A polícia-cia não prendeu-deu-deu

Dona Chica-cá admirou-se-se

Do berrô, do berrô que o gato deu,

Miau!

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• CAPELINHA DE MELÃO

Formada a roda, as crianças entoam a primeira estrofe, girando. Já a segunda estrofe é entoada com as crianças voltadas para o centro da roda, batendo palmas, paradas em seus lugares.

Cantiga:

Capelinha de melão

É de São João

É de cravo, é de rosa,

É de manjericão.

São João está dormindo

Não acorda, não!

Acordai, acordai!

Acordai, João!

• CARANGUEJO

Formada a roda as crianças cantam a primeira estrofe girando simplesmente. Já na segunda estrofe, obedecem aos comandos da letra (batem palmas, batem os pés no chão e fazem giros sobre si mesmas).

Cantiga:

Caranguejo não é peixe,

Caranguejo peixe é

Caranguejo só é peixe

Na enchente da maré

Olha a palma, palma, palma

Olha o pé, pé, pé

Olha a roda, roda, roda

Caranguejo peixe é.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• CARNEIRINHO CARNEIRÃO

Formada a roda, uma criança é escolhida para ficar no centro. As crianças vão cantando e atendendo aos comandos da letra da cantiga (olhai pro céu, olhai pro chão, etc.).

A primeira estrofe é cantada de pé até o último comando (para todos se ajoelharem). Iniciada a segunda estrofe, permanecem todos ajoelhados, até o último comando que é para todos se levantarem e assim sucessivamente.

Ao comando de "todos se abraçarem", a criança do centro abraça a criança que a substituirá.

Cantiga:

I

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão

Olhai pro céu, olhai pro chão, pro chão,

Pro chão.

*Manda Deus Nosso Senhor, Senhor,
Senhor,*

Para todos se ajoelharem.

II

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão.

Olhai pro céu, olhai pro chão, pro chão,

Pro chão.

Manda Deus Nosso Senhor, Senhor

Para todos se abraçarem

III

Carneirinho, carneirão, neirão, neirão.

Olhai pro céu, olhai pro chão, pro chão,

Pro chão.

Manda Deus Nosso Senhor, Senhor, Senhor

Para todos se levantarem.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• CIRANDA CIRANDINHA

A roda gira na primeira e segunda estrofes; na terceira, a criança cujo nome é citado toma o centro da roda e diz uma quadrinha; isso pode ser feito no centro da roda (como sugere a cantiga) ou do lugar onde se encontra a criança. Os seu sucessores podem ser determinados pela ordem em que estão na roda; apresentando-se espontaneamente ou, ainda, por escolha da criança que está no centro da roda.

Ciranda, cirandinha,

Vamos todos cirandar,

Vamos dar a meia volta.

Volta e meia vamos dar.

anel que tu me deste

Era vidro e se quebrou.

amor que tu me tinhas

Era pouco e se acabou.

Por isso, Dona Ciranda,

Entre dentro desta roda.

Diga um verso bem bonito,

Diga adeus e vá-se embora

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• FUI NO TORORÓ

Formada a roda, uma das crianças ocupa o centro; a roda gira normalmente, com todas as crianças cantando até a terceira estrofe, sendo a quarta cantada pela criança do centro que, ao fazer isso, escolhe seu par e sucessor.

Cantiga:

I

Fui no Itororó

Beber água e não achei

Encontrei bela morena

Que no Itororó deixei

II

Aproveita minha gente

Que uma noite não é nada

Se não dormir agora

Dormirá de madrugada

V

Tire aí o seu pezinho

Bota aqui ao pé do meu,

E depois não vá dizer,

Que você se arrependeu,

III

Oh! Mariazinha

Oh! Mariazinha

Entrarás na roda

E ficarás sozinha

IV

Sozinha eu não fico

Nem hei de ficar

Porque tenho Pedro (fulano)

Para ser meu par

VI

Eu passei por uma porta

Um cachorro me mordeu,

Não foi nada, nada, nada,

Quem sentiu a dor foi eu.

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **EU VI UMA BARATA**

Formada a roda, duas crianças tomam o centro, também de mãos dadas, e cantam, todos, a primeira estrofe. A segunda estrofe é cantada com todos batendo palmas; as crianças do centro escolhem um par, entrelaçam os braços e giram. Os pares passam a ser o centro.

I

Havia uma barata

Na careca do vovô

Assim que ela me viu

Bateu asas e voou

II

Seu Joaquim, qui-rim-quim-quim

Da perna tor-to-ror-ta-ta

Dançando val-sa-rá-sá-as

Com a Maricó-to-ró-tá

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **MARCHA SOLDADO**

Há coreografias variadas para essa roda; numa delas as crianças ficam em fila, movendo-se como batalhão, com postura "marcial", seguindo o ritmo da marcha.

Cantiga:

Marcha soldado,

Cabeça de papel,

Se não marchar direita

Vai direto pro quartel

Quartel pegou fogo

A Polícia deu sinal

Acuda, Acuda, Acuda,

A Bandeira Nacional

Variante do primeiro verso:

Marcha soldado

Cabeça de papelão

Se não marcar direito

Cai na ponta do facão

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• MEU LIMÃO MEU LIMOEIRO

Formada um roda simples, é definido o movimento de corpo pelo comando da estrofe (Tindo lêlê ou Tindo lá lá). O segundo verso é cantado apenas por um dos participantes e pode ser criado na hora da brincadeira.

I

*Meu limão, meu limoeiro,
Meu pé de Jacarandá,
Uma vez, tindô lelê,
Outra vez, tindô lalá.*

II

*Eu queria ser um relógio
Mas tic -tac não fazer nem crescer
Nem escrever uma dissertação,
E com dor de cabeça permanecer!*

*Eu queria ser um relógio
E tic-tac não fazer
Nunca nunca cresceria
Nem tampouco dissertaria*

*Se criança a vida toda
Eu pudesse sempre ser
Não faria dissertação
Não teria dor no coração...*

*Se menino folgazão
Eu pudesse sempre ser
Não faria dissertação
Dor de cabeça não ia ter*

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• SE ESTA RUA FOSSE MINHA

Formada uma roda simples, é escolhida, previamente, uma criança para cantar o segundo verso. Dramatizada de acordo com a letra, funciona o segundo verso como resposta ao primeiro. De uma a uma, todos cantam o segundo verso e termina a brincadeira quando se chega de novo à primeira criança.

Cantiga:

I

*Nesta rua, nesta rua tem um bosque
Que se chama, que se chama solidão.
Dentro dele, dentro dele mora um anjo
Que roubou, que roubou meu coração.*

II

*Se eu roubei, se eu roubei, teu coração,
Tu roubaste, tu roubaste o meu também.
Se eu roubei, se eu roubei teu coração,
É porque, é porque te quero bem.*

III

*Se esta rua, se esta rua fosse minha,
Eu mandava, eu mandava ladrilhar
Com pedrinhas, com pedrinhas de brilhante,
Para o meu, para o meu amor passar.*

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **O CRAVO E A ROSA**

São escolhidas duas crianças para representarem o cravo e a rosa, que vão dramatizar o que dizem os versos, formando roda. Ao término o cravo e a rosa escolhem seus sucessores.

Cantiga:

I

cravo brigou com a rosa

Debaixo de uma sacada,

cravo saiu ferido,

E a rosa despedaçada (ou despetalada)

II

cravo ficou doente

A rosa foi visitar

cravo teve um desmaio

A rosa pôs-se a chorar

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• A LUA VEM SAINDO

Formada a roda, escolhe-se uma criança para ocupar o centro, devendo esta dramatizar e cantar o terceiro verso. Ao término escolhe sua substituta.

Cantiga:

I

A Lua vem saindo

Cansei de esperar do alto

La no meio vem dizendo

Que (fulana) tem namorado

II

Tó presa meu bem, tó presa

Tó presa por um cordão

Me solta meu bem, me solta,

Me solta, meu coração.

III

Eu amo a letra X

Por ela tenho paixão

Com ela é que se escreve

XXXXX do meu coração

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• MINHA MACHADINHA

Formada uma roda, escolhe-se uma criança para ocupar o centro. Na segunda estrofe, obedecendo à letra da cantiga, a criança deve sair da roda (para o meio da rua), retornando na terceira estrofe, "puxando" uma sucessora para ser seu par.

I

Ah!, Ah!, Ah! minha machadinha,

Ah!, Ah!, Ah! minha machadinha

Quem te pôs a mão, sabendo que és minha?

Quem te pôs a mão sabendo que és minha?

II

Sabendo que és minha, Bis

Eu também sua tua,

Ponha a machadinha

No meio da rua

Bis }

III

Na rua eu não fico

Nem hei de ficar

Bis }

Porque tenho (fulana)

Para ser meu par.

Bis }

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• PAI FRANCISCO

Formada a roda, duas crianças devem ficar do lado de fora. O "Pai Francisco" e o "Delegado" entram na roda, dramatizando o que é cantado pelas crianças; estas, na segunda estrofe param de girar e continuam a cantar batendo palmas no ritmo.

Cantiga:

I

Pai Francisco entrou na roda

Tocando seu violão

Pã, rã, rã, pã, pã

Vem de lá seu delegado,

Pai Francisco foi pra prisão

II

Como ele vem,

Todo requebrado

Parece um boneco,

Desengonçado

} *Bis*

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **PEIXE VIVO**

Forma-se uma roda simples.

Cantiga:

I

Como pode o peixe vivo

Viver fora da água fria?

Como pode o peixe vivo

Viver fora da água fria?

II

Como poderei viver,

Como poderei viver,

Sem a tua, sem a tua

Sem a tua, companhia

} *Bis*

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **UM ELEFANTE CHATEIA MUITA GENTE**

Cantiga de repetição, sem fim, com exercício de contagem, além de ritmo.

Um elefante incomoda muita gente,

Dois elefantes, incomodam, incomodam muito mais

Um elefante incomoda muita gente,

Três elefantes, incomodam, incomodam muito mais.

Um elefante incomoda muita gente,

Quatro elefantes, incomodam, incomodam muito mais ...

- **Ó MARIA**

Cantiga de roda com diálogo, cujo objetivo é descobrir o nome do ou da "paquera".

Cantiga:

Roda: Ó Maria!

Você quer ser freira?

Maria: Não senhora !

Quero me casar.

Roda: Uma menina tão pequena

Que já pensa em namorar.

Maria: Eu namorei, hei de namorar!

Com a letra "A"

Hei de me casar

} Bis

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

- **A, E, I, O, U**

Cantiga de roda com diálogo, cujo objetivo é descobrir o nome do ou da "paquera".

Cantiga:

Roda: O A, E, I, O, U

Vamos todos aprender!

Bis

}

Soletrando o Bê a Bá

Na cartilha do ABC

Bis

}

Mariã: O "P" é uma letra,

Que faz parte do ABC

Bis

}

OH! Pedrinho você não sabe,

Quanto eu gosto de você

Bis

}

Apêndice 3 – Descrição das Brincadeiras

• VOCÊ GOSTA DE MIM

A roda, gira, passeando, com um participante ao centro. Batem os pés no chão e palmas. Ao término da cantiga, o do centro escolhe o sucessor com um abraço.

I

Você gosta de mim, ó Maria!

Eu também de você, ó Maria!

Vou pedir ao seu pai, ó Maria!

Para casar com você.

II

Se ele disser que sim, ó Maria !

Tratarei dos papéis, ó Maria!

Se ele disser que não ó Maria !

Morrerei de paixão.

III

Palmas, palma, palma!

Pé, Pé, Pé!

Roda, Roda, Roda, ó Maria!

Abraçarei quem quiser!