

# BRINCAR SEMPRE

## APRESENTAÇÃO

As crianças sempre brincaram ou jogaram mesmo antes de haver cultura ou saber. Jogar e brincar é universal, ancestral e independente de crenças, espaços ou culturas.

O brinquedo e o jogo pertencem à história das ideias e mentalidades e devem ser considerados patrimônio cultural porque se apresentam marcados pela identidade do contexto em que ocorrem.

Em 1560 Pieter Bruegel pintou "Brincadeiras de Crianças", um quadro em que 168 rapazes e 78 raparigas se envolvem em 86 jogos e brincadeiras ao ar livre numa explosão de alegria, cor e movimento.



Vendo de perto os rostos são indefinidos não permitindo ver se são crianças ou adultos. Bruegel quis passar a mensagem que é importante brincar sempre, sem olhar à idade.

Esta colecção apresenta quinze jogos e brinquedos, dos mais antigos que se conhece. Apesar das adaptações que sofreram ao longo de séculos continuam a atrair e a fazer felizes crianças de todo o mundo. A prová-lo esta apresentação tem selos de sessenta e um países.

## PLANO

|                |   |            |    |
|----------------|---|------------|----|
| Apresentação   | 1 | Pedrinhas  | 9  |
| Boneca         | 2 | Cavalo     | 10 |
| Salto ao Eixo  | 3 | Macaca     | 11 |
| Pião           | 4 | Papagaio   | 12 |
| Saltar à Corda | 5 | Baloicho   | 13 |
| Arco           | 6 | Corrida    | 14 |
| Bola           | 7 | Cabra Cega | 15 |
| Roda           | 8 | Berlinde   | 16 |

## BONECA

A boneca é o mais universal de todos os brinquedos. Porque as sociedades, ao longo dos séculos, foram matriarcais, as meninas faziam bonecas para aprender a trabalhar as peles e os panos.

As bonecas mais antigas que se conhecem, com cerca de 1250 anos, são possivelmente as que pertenceram aos Inuit do Canadá. São de couro, peles e tecido.

Com o descobrir de novos materiais e avanços da industrialização as bonecas ganharam cabelos, olhos, pestanas, movimentos, fala e inúmeros adereços. Por serem pequenas cópias de humanos são usadas como fantoches, marionetas, figuras de artesanato, desenhos animados e ilustrações de literatura. Hoje até já há bonecas robotizadas.



## SALTO AO EIXO

Apesar de muito popular e de ser divulgado por todo o mundo, a sua origem é desconhecida. Para uns nasceu na Grécia onde se praticava saltando plintos (pedras para base de estátuas e obeliscos) nome que viria a ter o aparelho de ginástica que se salta da mesma forma.

O seu nome varia de região para região, como na maioria dos jogos, em algumas é conhecido como "salta carneiro".

É maioritariamente praticado por rapazes mas por exemplo na Índia é brincadeira de raparigas desde muito cedo.

Com regras simples e feitas ao momento, contudo exige destreza e um mínimo de força e ousadia.



## PIÃO

É ao ar livre que se joga ao pião, habitualmente depois da época das chuvas, aproveitando a terra estar seca e macia. O pião permite habilidades individuais ou jogar colectivamente. Entre nós o mais usual é tentar acertar num alvo pré-definido, ou expulsar o pião do adversário da zona marcada.

São várias as formas de o lançar e de lhe enrolar a corda. O movimento mais difícil é fazer o lançamento, apanhá-lo diretamente do ar para a palma da mão e ele continuar a rodar.

Heraclito filósofo, nascido na Turquia 540 a.C. e falecido na Pérsia 470 a.C., escreveu « A vida é como uma criança que brinca ao pião e aos dados »



## SALTAR À CORDA

Jogo ou brincadeira que começa de forma individual mas com prática consegue envolver mais praticantes em simultâneo. O tamanho da corda varia em função da altura e número de crianças envolvidas. Com a prática aumenta-se o número de jogadores e a variedade de movimentos do corpo.

Assim, quando é praticado só por uma criança é normal usar os dois pés em simultâneo ou apenas um pé de cada vez. Os mais habilidosos fazem, em simultâneo, movimentos variados com a corda.

Quando saltam vários jogadores normalmente é acompanhado por uma lengalenga que indica os movimentos a fazer e vão sendo sucessivamente eliminados os que são apanhados pela corda.



## ARCO

Os primeiros arcos podem ter sido feitos de fibras vegetais entrelaçadas. Com o uso dos metais, os arcos vieram para ficar. Os Gregos e os Romanos já o usavam e estes recomendavam o seu uso como exercício higiênico e precioso, extremamente útil a pessoas que precisavam de suar.

No período do Romantismo o arco era um atributo infantil. É ao ar livre que se brinca com o arco independentemente da sua dimensão ou o tipo de material com que é feito. Ajudado por uma gancheta obtém-se um melhor controle, velocidade é possível fazer gincanas e as mais diversas habilidades.

Quando a imaginação ou condição social obriga tudo serve para arco, desde aros de pipas ou de rodas de bicicletas e até pneus velhos.



## REPUBLIQUE POPULAIRE DU CONGO



*Courses d'enfants au cerceau*

## BOLA

As bexigas dos animais foram as primeiras bolas ou balões para jogar e brincar com os pés ou as mãos. Entre os Gregos as bexigas de porco eram usadas num jogo disputado entre dois grupos; um deles tinha de a levar a um ponto pré-determinado contrariando os esforços do outro grupo.

Este desporto, adotado pelos Romanos, atravessou toda a Idade Média.

Quando as bexigas começaram a ser envolvidas em panos ou peles o jogo evoluiu e tornou-se precursor de vários desportos, como o futebol, rugby, voleibol, etc.

A bola é um dos primeiros brinquedos que as crianças recebem e apreciam pelo colorido e movimento.



## RODA

Já no século IX os Romanos, especialmente os poetas, incentivavam as mães a acompanhar as rodas com canções de acalantar, amimar e consolar.

As canções possibilitam a articulação entre as várias linguagens: oral, gestual, corporal e musical. Entre nós a canção que nunca falta é a «ciranda, cirandinha».

Com o crescimento a roda permite criar jogos. Os mais usuais baseiam-se em parar a canção e todos correrem para um objecto ou um ponto fixo pré-determinado. Quem não apanhar um objeto ou for o último a chegar ao ponto sai da roda, ganhando o finalista.



## PEDRINHAS

Com pedrinhas fazem-se imensos jogos com diversas variantes e designações. Versões mais ou menos complexas encontram-se em todas as culturas e regiões.

Tudo indica que foram os gregos a inventar este jogo mas foram os romanos que mais o divulgaram, acompanhando a expansão do seu império.

Entre nós derivou de um jogo idêntico que as nossas crianças jogavam com saquinhos cheios de cereais, arroz ou feijão.

Com o tempo este jogo passou do chão para a mesa e depois estimulou alguns jogos de tabuleiro.



## CAVALO

Os antropólogos encontram as mais variadas provas de que este brinquedo já existia no período Neolítico (X milénio a.C.). Ao longo dos tempos serviu para incutir nas crianças o gosto pelos cavalos e pela cavalaria.

Começou por ser um pau com uma cabeça tosca e chegou aos nossos dias de corpo completo e bem desenhado.

Na Idade Média já era de uso vulgar desde as formas mais simples às mais realistas. Cedo foi captado para brinquedo de salão com um apoio semi-circular na base que permite balançar e sonhar com movimentos reais.



**Brinquedos Antigos**

EUROPA Madeira

€0,72

BRINQUEDOS Portugal

Brinquedos Antigos

EUROPA Madeira

€0,72

BRINQUEDOS Portugal

**Brinquedos Antigos Madeira**

€1,44

## MACACA

É normal encontrar este jogo desenhado em pátios de escolas, jardins ou em terrenos livres onde ocorrem brincadeiras. Macaca, pé coxinho, avião e muitos outros nomes demonstram a divulgação deste jogo. Há leves indícios que possa ter nascido no Egito mas o mais certo é que seja uma invenção romana. Em diversas vias romanas encontram-se desenhos deste jogo.

Jogar é simples. As casas estão numeradas, atira-se uma pedra para a primeira casa e ao pé coxinho percorrem-se sequencialmente todas as outras casas, e pelo caminho apanha-se a pedra. Repete-se a jogada para a casa seguinte, até à última casa. Ganha quem fizer todos os percursos sem falhas.

É um jogo universal, variando nas regras, e no desenho: em forma de avião, redondo, retangular ou quadrado.



## PAPAGAIO

Remonta a China a invenção dos papagaios, 770-476 a.C., e o seu uso começou com fins militares para transportar mensagens e posteriormente para medir a força do vento. De fácil construção, basta ligar um esqueleto com ripas finas de madeira leve e cobrir com papel ou seda.

Pelo prazer de os ver voar, rapidamente chamaram a atenção de crianças e jovens e passaram a brinquedo. As formas e cores aumentaram o interesse por este bonito e vistoso brinquedo.

Divulgado por todo o mundo hoje é motivo para grandes festivais, alguns competitivos.



## 1989 EUROPA MADEIRA



 CORREIOS E TELECOMUNICAÇÕES DE PORTUGAL

Preço: 320.

## BALOIÇO

O baloiço começou ligado ao culto do contacto com o sobrenatural. Desde épocas remotas que na Índia Védica a trajetória do baloiço, tal como o arco-íris, estabelecia a ligação entre a Terra e o Céu.

Entre os Gregos a festa dos baloiços "Aiora" era uma festa anual da juventude com o objectivo de acalmar a ira do deus Baco. Perdido o seu carácter religioso os baloiços e balances ficaram à guarda das crianças.

Hoje vemos baloiços em todos os sítios frequentados por crianças e são um dos materiais lúdicos mais eficazes na busca da excitação e da vertigem.



## CORRIDA

Quando o Homem se pôs em pé pela primeira vez, rapidamente passou de andar a correr. Corria para caçar ou para fugir de perigos e ameaças.

Também as crianças logo após os primeiros passos tentam correr. As primeiras corridas são um dos primeiros divertimentos e começam a ser um jogo com o objetivo de chegar primeiro que os outros.

A maioria dos jogos de ar livre incluem a corrida, por exemplo a apanhada. Seja por motivos lúdicos ou desportivos, correr é uma atividade tão banal que damos sempre o nome de corrida mesmo quando nos movimentamos com o apoio dos mais diversos meios.



## CABRA CEGA

Tudo indica que foi na China, 500 anos a.C., que esta brincadeira ou jogo ganhou forma. Talvez pela graça que tem e por poder ser praticada em pequenos espaços, rapidamente começou a ser usada também pelos adultos.

Na Inglaterra Vitoriana, na época Tudor (1485 a 1603), já era um jogo palaciano e assim continuou por séculos. O jogo é simples: vendam-se os olhos a um jogador e os outros podem estar estáticos, normalmente em roda, ou espalhados por um espaço limitado. Quando o jogador vendado agarra um dos jogadores apalpa-lhe a cara ou a cabeça e tenta adivinhar quem é. Se acertar, essa pessoa passa a ser a próxima cabra cega.



## BERLINDE

As regras deste jogo são variadas sendo as três covinhas a regra mais usada em Portugal. O objetivo é projetar o berlinde de cova em cova. Egípcios, gregos e romanos já o jogavam com «berlindes» que podiam ser de osso, bolota, castanha ou mais habitualmente de avelã ou noz.

O berlinde sempre foi uma paixão para as crianças, como refere Santo Agostinho nas Confissões (397-398 d.C).

Entre nós, os berlindes mais acessíveis obtinham-se das bolas de vidro das garrafas de pirolito ou de esferas de rolamentos. Hoje o berlinde ganhou cores e é feito dos mais diversos materiais.

