



ALMANAQUE

Paralapraca

menu de guloseimas lúdicas para educadores da infância

A L M A N A Q U E

PARALAPRACÁ

menu de guloseimas lúdicas para educadores da infância

Realização: Instituto C&A

Pesquisa, seleção e organização: José Carlos Rêgo

Brasil - 2009

O **Almanaque Paralapraca** é uma publicação do programa Educação Infantil do Instituto C&A.

Permitida reprodução segundo condições da versão 3.0 Unported da licença Creative Commons sobre direito autoral de uso não comercial e compartilhamento. Para consultar a licença acesse <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>.

Realização

Instituto C&A

Pesquisa, seleção e organização

José Carlos Rêgo (Pinduka)

Diretor-presidente

Paulo Castro

Gerente da área Educação, Arte e Cultura

Áurea Maria Alencar R. Oliveira

Coordenadora dos programas Educação Infantil e Educação Integral

Priscila Fernandes Magrin

Coordenadora do programa Prazer em Ler

Patricia Monteiro Lacerda

Gerente da área Mobilização Social

Carla Sattler

Coordenador do programa Voluntariado

Luiz Covo

Gerente da área Desenvolvimento Institucional e Comunitário

Janaina Jatobá

Coordenadora dos programas Desenvolvimento Institucional e Redes e Alianças

Cristiane Felix

Assessora de educação

Alais Ávila

Analista de projetos

Solange Martins

Consultoria de comunicação Instituto C&A

Sandra Mara Costa

Assistentes de programas

Daniela Paiva

Patrícia Souza Carvalho

Vânia Vital

Redação e produção de conteúdos

Avante Educação e Mobilização Social

Coordenação do projeto: Mônica Samia

Elaboração: José Carlos Rêgo

Revisão Técnica: Maria Thereza Marcílio de Souza

Consultoria de comunicação projeto Paralapraca

Olho de Peixe Filmes / Selo Toca Cidadania

Coordenação de Comunicação: Sabrina Alves

Revisão

Mauro de Barros

Projeto gráfico, capa, diagramação e ilustrações

Olé estúdio

Ilustrações (expericiências, brincadeiras e miudinhas)

Fabio Sgroi



Entrada

Almanaque ParalaParacá



Olá, pronto(a) para degustar as guloseimas lúdicas preparadas para você?

Mas, antes de adentrar o Almanaque propriamente dito, é bom que saiba um pouco mais sobre a natureza e a história desse tipo de publicação e entenda o porquê de esse formato ter sido escolhido para constar entre os materiais de apoio à sua ação educativa.

Originalmente, almanaque (do árabe *al-manakh*) é o *lugar onde o camelo se ajoelha, a parada numa viagem*, ou seja, é hora de descanso e abastecimento para os camelos e provavelmente também para seus “tripulantes”. Com o passar dos anos, o almanaque foi sendo associado às passagens do Sol nos signos do zodíaco e/ou a livros-calendários que demarcam algumas dinâmicas do tempo (dias, meses, anos, fases da Lua, estações do ano, datas comemorativas, plantio e colheita, etc.).

Desde as primeiras décadas do século XX, em várias partes do mundo, a publicação de almanaques anuais gozou de grande prestígio junto às famílias, sendo tamanha a sua abrangência e importância no cotidiano que um tradicional almanaque francês, o *Almanach Hachette*, se subintitulava *Petite Enciclopédie Populaire de la Vie Pratique* (Pequena Enciclopédia Popular da Vida Prática).

Aqui no Brasil os almanaques também eram considerados uma minienciclopédia do cotidiano. Até meados dos anos 70 as famílias letradas procuravam, ao fim de cada ano, os almanaques do ano vindouro, sem que isso significasse o descarte do almanaque “vencido”. Neles, diversão e informação se misturavam de maneira tão singular que era sempre possível, e comum, numa relida, descobrir alguma novidade.

O *Almanaque Paralapraca* se afina com algumas dessas características e tem como singularidade o fato de ser uma fonte de pesquisa, de referências e de inspiração para o incremento de sua atuação em diferentes espaços de aprendizagem. Para tanto, buscamos ingredientes selecionados e saborosos, dos quais você pode se servir conforme a “fome” de cada momento: desde pequenas entradas, passando pelos “pratos quentes” e chegando às sobremesas.

Além de ser uma fonte de “alimentação” para educadores da infância, o *Almanaque Paralapraca* é para fruição e deleite, por isso incorpora as preocupações de conteúdo, as formais, que caracterizam um almanaque: calendário, textos recreativos, científicos, literários e informativos distribuídos entre adivinhas, desafios, brincadeiras, cantigas, trava-línguas, parlendas, curiosidades, etc. Como referência e como fontes de pesquisa, tivemos os antigos e novos almanaques, as enciclopédias, os manuais, as revistas e outras publicações que guardam fronteiras com as intenções dessa publicação.

O *Almanaque Paralapraca* se destina aos educadores e às experiências em educação que se inscrevem na busca pela igualdade de direitos e oportunidades e acenam no sentido do incentivo à convivência entre os diferentes, particularmente no tocante à cultura da infância. Sua intenção maior é ser um ponto (quicá um oásis) onde educadores, cada qual ao seu modo, possam se abastecer e/ou descansar, se surpreender e/ou se reconhecer, nutrir a alma e/ou dar mais uma degustada em sua própria cultura.

Agora é com você. Bom apetite!

Instituto C&A e José Carlos Rêgo (Pinduka)

Menu

Calendário

Calendário

Elenco e notícias sobre algumas datas que costumam ser destacadas no calendário escolar em cada mês e outras nem tanto, incluindo feriados, datas cívicas, comemorativas e marcos de lutas sociais. Há muito se diz que os educadores não devem ficar presos às datas comemorativas, mas é importante saber mais sobre algumas delas e avaliar quais podem sugerir a criação de situações de aprendizagem significativa para as crianças. Os almanaques tradicionais, as enciclopédias e afins, além da internet, é claro, podem ser fontes preciosas de pesquisa e informação sobre essas datas.

Tempo de Brinquedo

Tempo de Brinquedo

Antepasto de histórias e curiosidades sobre alguns dos brinquedos mais tradicionais da cultura infantil. Saber da história dos brinquedos pode ser um excelente meio de se credenciar junto às crianças e outros educadores. Note que, entre os destacados aqui, existem os que estão sendo redescobertos, transformados e adaptados aos nossos dias, e outros que estão desaparecendo das ruas, quase desconhecidos das crianças. Pense nas muitas coisas que você pode fazer com (e por) uns e outros.

Miudinhas

Miudinhas

Quinhão de considerações, sugestões e dicas para o desenvolvimento de brincadeiras e experiências mais adequadas para as crianças menores (até 2 anos), o que não exclui as demais faixas etárias, nem significa que outras desse almanaque não possam ser experimentadas com elas.

Trava-línguas

Trava-línguas

Pitéu de enunciados (versos ou frases) constituídos por uma sequência de sílabas e palavras difíceis de pronunciar de maneira clara e rápida, exatamente o que é exigido de quem quer dizê-los. É recomendável que você treine bastante em casa antes de tentar desafiar as crianças. Se ainda assim não conseguir dizer fluentemente o trava-língua que você mesmo levou, se prepare, pois elas podem não perdoar e cair na gargalhada (o que até que não é tão mau).

Q é Q é?

Isclas de adivinhas e afins, mais precisamente proposições, questões e indagações que exigem engenhosidade e malícia para sua decifração e resposta. As crianças costumam gostar de brincar de adivinhar e, com um estímulo seu, podem começar a trazer adivinhas novas de casa, ampliando o seu repertório e o delas.

Para-choque de caminhãozinho

Uma dúzia de provérbios e ditos populares dispostos ao modo das frases que vão inscritas nas lameiras traseiras dos caminhões. Estão aqui para você pensar quanto os pequenos enunciados podem guardar grande sabedoria.

Para-choque de caminhãozinho

Merendinha da estação

Como o título sugere, essa seção traz receitas de comidinhas e lanches adequados a cada estação do ano para serem feitas com a participação das crianças. Além da confecção das iguarias, você pode tomar as próprias receitas como gênero textual, com funções e características próprias.

saiba

saiba

Mundaréu de dicas, informações e descrição de procedimentos básicos para o desenvolvimento de diversas atividades, tanto junto às instituições em que você for atuar quanto diretamente com as crianças, além de observações e cuidados a serem tomados em diferentes momentos, situações e espaços educativos.

É BRINQUEDO, SIM!

É BRINQUEDO, SIM!

Porção de materiais e procedimentos necessários para fazer de coisa pouca alegrias tantas e tamanhas. Com as dicas e instruções do mineiro Adelson Murta, o Adelsin, você pode ensinar as crianças a construir seus próprios brinquedos. Ele aprendeu na interação com meninos e meninas brincantes em suas andanças pelo Brasil e pôs num livro que deveria compor o acervo bibliográfico básico de qualquer escola para a infância. Leia com atenção e zelo a dúzia que aqui vai, organize os materiais previamente e vá fazendo com as crianças, explicando passo a passo. Caso note que alguma delas não dará conta de fazer sozinha, ajude-a, mas de maneira que continue sendo ela a autora do brinquedo. Durante o processo atente para as mudanças no estado de espírito das crianças à medida que elas vão percebendo a transformação dos materiais em brinquedos pelo emprego de suas próprias mãos. Acredite, parafraseando o poeta, são alegrias “*mais maiores de grandes*” que saltam aos olhos e genuinamente nutrem a alma.

Quaquaquadrinhas

Meia dúzia de quadrinhas, estrofes de quatro versos. É uma forma muito difundida na cultura popular e no folclore e é provável que sua apresentação a crianças e a colegas educadores dispare a recuperação de outras. Fique atento às que encontrar no percurso e registre-as por escrito para incluí-las em seu repertório. Geralmente os versos das quadrinhas são compostos com sete sílabas poéticas cada um (versos setessilábicos) e com as rimas em esquema ABCB, ou seja, com o segundo e quarto versos rimando entre si e o primeiro e o terceiro livres. Mas existem as que fogem a esse padrão e chegam a resultados interessantes, inclusive no campo das chamadas quadras-advinhas.

RISONHAS

RISONHAS

Uma dúzia de narrativas afins com o riso, algo que nos caracteriza e/ou que nos humaniza. O único “porém” é que os pequenos episódios anedóticos aqui compilados precisam ser analisados por você para avaliar a adequação das narrativas às diferentes faixas etárias e contextos de enunciação. Se o riso não puder reinar, melhor não contar. O riso é social e só assim pode ser bem vivido.

Quaquaquadrinhas

Brincadeiras

Brincadeiras

Quinhão de práticas lúdicas para pôr o corpo, os pensamentos e o coração em intensa atividade. Isso mesmo, ginástica aeróbica, intelectual e afetiva a um só tempo. Pode acontecer de as brincadeiras compiladas aqui serem um pouco diferentes do modo como são brincadas em sua comunidade e/ou pelas crianças com que estiver atuando, mas isso pode ser um ótimo pretexto para brincar com as diferentes variantes. Se você não conhecer alguma ou tiver dúvidas, uma conversa com professores, avós, pais ou crianças é certamente um bom começo para dirimi-las e se pôr a par dos procedimentos e regras de cada brincadeira mais efetivamente.

Nó cego

Petisco de narrativas em forma de desafio. Apresentam uma situação-problema para ser resolvida por você, seja valendo-se do cálculo, do raciocínio lógico ou mesmo de uma interpretação atenta do enunciado. Como poucos dos desafios aqui reunidos se mostram apropriados às crianças de educação infantil, caso decida usar algum, experimente não dar a resposta no mesmo dia, deixe que as crianças busquem ajuda externa e tragam suas hipóteses de resposta num próximo encontro. Quanto aos mais difíceis, foram postos aqui para você queimar as pestanas. Faça um esforço para chegar ao resultado correto antes de olhar a resposta.

Nó cego

Confabulando

Confabulando

Quitute de fábulas apropriadas ao contexto educativo e que podem ser um começo de conversa com as crianças. Um dos importantes aprendizados a serem feitos em espaços educativos é o aprender a ser e a conviver. A leitura em voz alta dessas narrativas pode disparar um bando de aprendizados éticos e morais (não moralistas, por favor, que é coisa de gente quer ser dona do juízo alheio) e até questionamentos da própria moral da história.

PARLENDAS

Porção de ditos sonoros, rimados e/ou ritmados, comumente utilizados na infância para brincar com as palavras, com a lógica, com a memória e com os muitos sentidos que as coisas ditas podem ter. É bem provável que as crianças conheçam o repertório apresentado aqui, mas não se apoquente com o fato de talvez não estar levando uma novidade. A cultura da infância costuma fazer do mesmo um outro, repetir, repetir, repetir até ficar diferente. Além disso, se você quer se credenciar junto a elas, nunca será demais demonstrar conhecimento sobre a cultura lúdica.

PARLENDAS

Expericiências

Uma dúzia de pequenos experimentos e truques com água, terra, ar, luz e som que brincam com noções da ciência e ajudam a perceber o funcionamento de fenômenos físicos, químicos e acústicos enquanto favorecem o desenvolvimento das múltiplas inteligências. Mas atenção redobrada com as crianças no manuseio e uso dos materiais, hein?!

Experi-
ciências

Contação

Uma penca de histórias de tradição oral transpostas para a forma escrita e prontas para serem lidas por você, preferencialmente várias vezes e, num primeiro momento, de maneira silenciosa. Só quando julgar que elas já te pertencem um pouquinho é que você deve se aventurar a

contá-las vivamente para as crianças. Se a gente vive para ter o que contar, como disse um poeta, aqui vão mais motivos vitais. Quiçá o fruir dessas narrativas possa fazer caber no viver, seu e das crianças, mais alegria, beleza, inteligência e sensibilidade.

Contação

Repare

Repare

Apanhado de curiosidades sobre coisas que você poderia muito bem passar a vida sem saber, mas, em sabendo, vai levar uma vida melhor (ou ao menos mais sabida). Você vai notar que não são necessariamente coisas para uso imediato com as crianças, mas que podem ser úteis indiretamente em diversas situações de aprendizagem, como as rodas de conversa após alguma atividade. É importante que elas percebam que quem está com elas sabe um monte de coisas interessantes, engraçadas e até incríveis sobre os mais diversos assuntos.

Cantares

Batelada de cantigas tradicionais da cultura infantil que há séculos fazem confirmar aquela máxima que diz que “quem canta seus males espanta”. Perceba que nesses cantares a música se faz em harmonia com o movimento, o que é próprio da infância. Os gestos que acompanham as melodias ou mesmo os versos podem variar de um lugar para outro, contudo apresentamos versões bastante difundidas das letras e da descrição das ações realizadas concomitantemente ao canto. Havendo diferenças entre estas e as que você conhece ou encontrou entre as crianças, faça os devidos ajustes e partilhe o aprendizado da variante. Caso desconheça a melodia, consulte educadores, avós, pais e crianças, pois sem esse conhecimento a cantiga (brincadeira cantada) não pode acontecer plenamente.

Cantares

Janeiro

(É o primeiro mês do ano e tem 31 dias. Na verdade, janeiro só passou a fazer parte do calendário com a reforma promovida por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C., pois anteriormente o ano se iniciava em 25 de março. O nome vem do latim *januarius*, homenagem ao deus romano Jano, o guardião do Universo, deus da paz e dos inícios, sendo geralmente representado por duas faces, uma olhando o passado e outra, o futuro.)

01 · Confraternização Universal e Dia Mundial da Paz

06 · Dia de Reis

06 · Dia da Gratidão

07 · Dia da Liberdade de Culto

08 · Dia do Fotógrafo

15 · Dia Mundial do Compositor

20 · Dia do Farmacêutico

21 · Dia Mundial da Religião

24 · Dia da Constituição

25 · Dia do Carteiro

30 · Dia da Saudade

30 · Dia Nacional das Histórias em Quadrinhos

30 · Dia da Não Violência

31 · Dia Mundial do Mágico

Calendário

O que é, o que é que o livro de português disse para o livro de matemática?

(Ver resposta na pág.14)

O quarto escuro

Se você adentra a uma velha casa abandonada onde não há luz elétrica, tendo apenas um palito de fósforo e, ao chegar a um quarto escuro onde lhe informaram que havia um lampião a querosene, um candeeiro, um fogão a lenha, uma vela e um cigarro, você ouve um estrondo assustador, o que é que você acende primeiro?

(Ver resposta na pág. 13)

nó
CE30

Cantares

O sapo não lava o pé

O sapo não lava o pé
Não lava porque não quer
Ele mora lá na lagoa
Não lava o pé porque não quer
Mas que chulé!

A sapa na lava a pá
na lava parqua na quar
ala mara lá na lagá
na lava a pá parqua na quar.
Mas qua chalá...

E sepe ne leve e pé
ne leve perque ne quer
Ele mere le ne legue
Ne leve e pé perque ne quer.
Mes que chelé...

I sipi ni livi i pi
ni livi pirqui ni quir
Ili miri li ni liqui
ni livi í pirqui ni qui.
Mis qui chili...

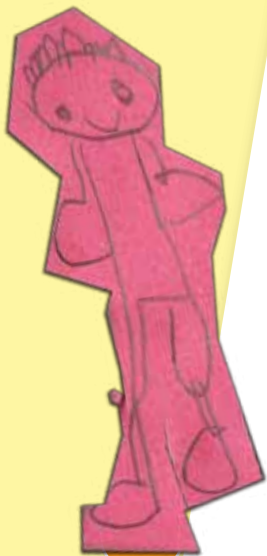
O sopo no lovo o pó
no lovo porquo no quor
Olo moro lo no loguo
no lovo o pó porquo no quor.
Mos quo choló...

U supu nu luvu u pú
nu luvu purquu nu quur
Ulu muru lu nu luquu
nu luvu u pú purquu nu quur.
Mus quu chulú...



É sabendo de
onde se vem que se
pode saber para
onde se vai.

Para-choque de
caminhãozinho



A mãe do menino o mandou ir comprar um quilo de feijão, arroz, farinha e carne. Aí o menino chegou lá numa venda e pediu:
– Moço (unf)*, me dê (unf) um quilo (unf) de feijão(unf), arroz (unf), farinha (unf) e carne.
O comerciante da loja de material de construção, achando graça, respondeu prontamente:
– Olhe, menino, aqui não vende isso não.
Aí ele voltou pra casa e desresmungou:
– Minha mãe (unf), o moço (unf) falou (unf) que lá (unf) não vende (unf) isso (unf) não.
A mãe do menino, desconfiada que ele houvesse errado o endereço, explicou tudo novamente e mandou-o ir à venda mais uma vez. O menino, como havia feito anteriormente, adentrou a venda um tanto encabulado e tornou a pedir:
– Moço, (unf) me dê (unf) um quilo (unf) de feijão (unf), arroz (unf), farinha (unf) e carne.
Após a segunda negativa, o menino ia saindo de fininho quando o dono do estabelecimento quis saber:
– Mas menino, me diga uma coisa, por que é que você fala assim, hein?
Ao que ele respondeu, prendendo a risada:
– Éh (unf) pra minha (unf) meleca (unf) não (unf) cair.

* unf = fungado, como quando se está resfriado e com coriza. (15)



Tempo é Rei Os calendários

A palavra calendário vem do latim, *calendas*, que significa o primeiro dia do mês romano. Era o dia do pagamento de contas. Para além de sua origem etimológica, os calendários normalmente são baseados em eventos astronômicos. Foram os estudos dos ciclos do Sol e da Lua que possibilitaram a construção dos primeiros calendários.

O primeiro povo a construir seu calendário baseado no ano solar (ou ano tropical) foi o egípcio, há cerca de 6.000 anos. O calendário era formado de 12 meses de 30 dias (herança do calendário lunar) e mais cinco dias epagômenos dedicados aos deuses Osiris, Horus, Isis, Neftis e Set. Os egípcios observaram que a estrela Sirius (Sótis, para eles), a mais brilhante do céu, aparecia no mesmo ponto em que o Sol nasce uma vez a cada 365 dias e 6 horas, fato que coincidia com a cheia anual do rio Nilo. O ano solar egípcio possuía uma precisão incrível se comparado ao ano solar atual, que é considerado como um ciclo de 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 46 segundos.

Entre os ocidentais, o primeiro calendário foi criado por Rômulo no ano de 753 da fundação de Roma. Nesse calendário o ano tinha 304 dias, divididos em dez meses, e começava em 1º de março. O sucessor de Rômulo, Numa Pompílio, estabeleceu por volta de 713 a.C. o ano de 355 dias em doze meses. Contudo, o calendário romano continuou tendo um ano civil menor que um ano solar, periodicamente sendo necessário crescer um mês ao ano para que a defasagem das estações fosse diminuída. E mesmo com esse recurso, anomalias aconteciam, como o inverno, pelo calendário, cair no outono.

Somente em 46 a.C. o imperador Júlio César (100 a.C. - 44 a.C.), assessorado pelo astrônomo Sosígenes, reforma o calendário romano. Excepcionalmente nesse ano, para a sincronização com o ano solar, o calendário é estendido para 445 dias, com 15 meses, sendo por isso nomeado como *ultimus annus confusionis*. O calendário *juliano* nasce em 1º de janeiro de 45 a.C. e *januarius* e *februarius* são colocados como primeiros meses do calendário, fazendo com que a denominação dos meses *quintilis* (quinto)

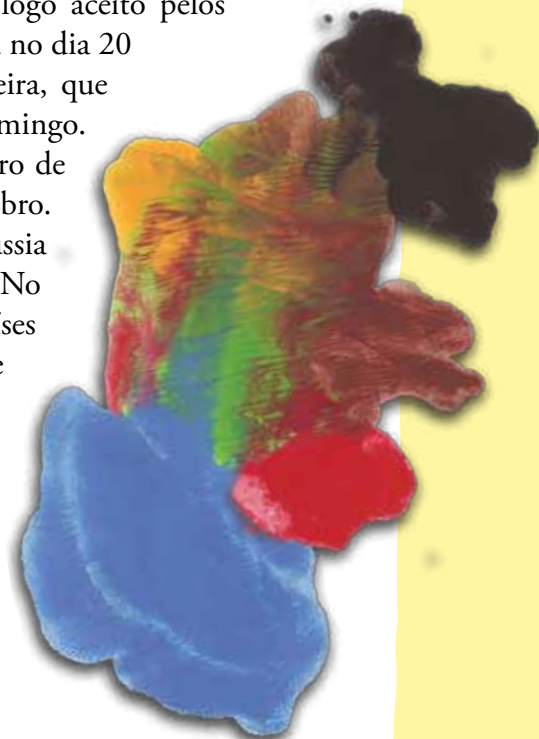
a *december* (décimo) não mais correspondessem às suas posições no calendário. O ano, portanto, passa a ter início em 1º de janeiro e não mais em 1º de março.

Mas isso ainda não foi o suficiente para ajustar o ano civil ao ano solar, pois, ao adicionar um dia de quatro em quatro anos, o calendário juliano previa um ano solar de 365 dias e seis horas, o que é um arredondamento para mais, já que o ano solar é de 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 46 segundos. Esta diferença, que em poucos anos não é significativa, em mil anos vai gerar uma defasagem de sete dias.

Finalmente, em 1582, para corrigir essa diferença, o papa Gregório XIII tira dez dias do ano, fazendo com que a quinta-feira, 4 de outubro, seja seguida pela sexta-feira, 15 de outubro, respeitando a sequência de dias da semana. Estava criado o calendário gregoriano, no qual a contagem dos anos bissextos continuou sendo a mesma do calendário juliano, com a exceção de que o novo calendário não considera bissextos os anos seculares (terminados em 00) que não sejam múltiplos de 400 (como 1700 ou 1800). O ano 2000, por exemplo, é bissexto, pois é múltiplo de 400.

O calendário gregoriano foi logo aceito pelos países católicos. A França o adotou no dia 20 de dezembro de 1582, segunda-feira, que sucedeu o dia 9 de dezembro, domingo. A Inglaterra, no dia 15 de setembro de 1752, que sucedeu o dia 2 de setembro. O Japão o adotou em 1873, a Rússia em 1923 e a China em 1949. No decorrer do século XX todos os países o adotaram, sendo atualmente de uso internacional.

Fontes: *O Guia dos Curiosos*, Marcelo Duarte; <http://www.numaboa.com/almanaque/calendarios/252-calendarios>; <http://msohn.sites.uol.com.br/tempo.htm>



Os anos

Como vimos na página anterior, o conceito de ano variou muito através dos tempos, em conformidade com as possibilidades de observação do movimento e de mensuração do tempo que a Terra leva para dar uma volta completa ao redor do Sol. No senso comum, dizemos que um ano tem 365 dias, mas já deu para notar que não é exatamente assim.

O tempo decorrido para que a Terra retorne a um determinado ponto da sua órbita (como um solstício ou um equinócio), é conhecido como *ano solar* ou *ano tropical* e tem 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 46 segundos. Já o *ano sideral*, utilizado no cálculo dos astrônomos por ser o tempo que a Terra leva para voltar à sua órbita, usando como referência estrelas fixas, tem 365 dias, 6 horas, 9 minutos e 10 segundos.

O ano bissexto, com 366 dias, no qual fevereiro tem 29 dias, acontece a cada quatro anos, quando as horas, minutos e segundos extras do *ano sideral* são somados ao *ano solar* e formam um dia a mais. E aqui vai uma dica: para saber se um ano foi, é ou será bissexto basta verificar se ele é divisível por quatro.

Os meses

Em sentido astronômico, o mês corresponde ao tempo que a Lua leva para dar uma volta ao redor da Terra, por isso um mês lunar tem 29 dias e meio. Mas, no calendário civil gregoriano, os meses de abril, junho, setembro e novembro têm 30 dias, fevereiro tem 29 e os demais têm 31. Veja na abertura dos capítulos deste almanaque o significado dos nomes de cada mês.

Os dias

O dia é medido pelo tempo que a Terra leva para dar uma volta ao redor de seu próprio eixo, o que corresponde a 24 horas. A Terra é dividida em 24 zonas de tempo marcadas por linhas imaginárias chamadas *meridianos* (indicadores da longitude). O Sol leva uma hora para cruzar cada uma. O *meridiano central* fica em Greenwich, na Inglaterra, sendo este o grau zero de longitude. É a partir dele que se calculam as longitudes leste e oeste para todo o mundo.

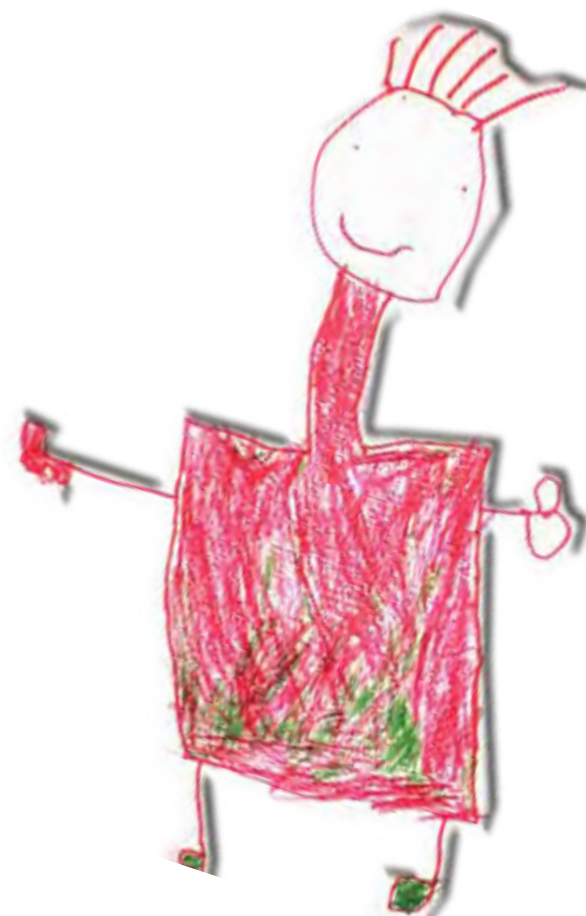
Os dias da semana

*Segunda, Terça, Quarta, Quinta,
Sexta, Sábado, Domingo*

A nossa semana de sete dias (*septimana*, sete manhãs) também tem sua história. Tendo sua origem entre os babilônios, que a utilizavam muitos séculos antes de Cristo, teria surgido da necessidade religiosa de oferecer um dia para cada astro-deus conhecido na época. Estes, com isso, passaram a nomear os dias assim sucessivamente: 1º - Sol (*solis dies*), 2º - Lua (*lunae dies*), 3º - Marte (*martis dies*), 4º - Mercúrio (*mercuris dies*), 5º - Júpiter (*jovis dies*), 6º - Vênus (*veneris dies*) e 7º - Saturno (*saturni dies*).

Posteriormente, os romanos cristãos, com o intuito de retirar os nomes de deuses pagãos do calendário, alteraram o nome dos dias da semana, que passaram a ser mencionados como *prima feria*, *secunda feria*, *tertia feria*, *quarta feria*, *quinta feria*, *sexta feria*, terminando no *sabbatum*, do *shabbat* hebraico, dia de descanso. No entanto, em 321 d.C., o imperador Constantino, considerando que a ressurreição de Cristo teria acontecido numa *prima feria*, alterou seu nome para *dominicu* (*dominus* = senhor).

(19 e 20)



Brincar de empurrar

As crianças que estão aprendendo a andar costumam empurrar coisas. Gostam de observar o movimento e saber que fazem um objeto se mover. Brincar de empurrar faz uma criança pequena sentir-se poderosa, no controle da situação, e é uma ótima forma de desenvolver sua confiança e coordenação motora.

Comece escolhendo os objetos para a criança empurrar. Dê preferência a objetos leves, como bichinhos de pelúcia ou brinquedos pequenos, de fácil mobilidade, mas que tenham certo nível de aderência ao chão. Assegure-se de que não há obstáculos que ofereçam risco de acidentes. Aos poucos, desafie a criança com objetos que ofereçam algum obstáculo ou dificuldade e observe como ela reage.

Quando ela se apropriar da situação, provavelmente irá tomar a iniciativa de empurrar, o que pode ser um sinal de que ela está adorando a brincadeira. (18)

Mudinhas



Atenção: Tamanho não é documento!

Ao contrário do que se costuma pensar, o cérebro de uma criança nos primeiros anos de vida está em intensa atividade e desenvolve-se numa velocidade espantosa. Aprendizados aparentemente simplórios constituem-se como oportunidades singulares de disparo das inteligências e são fundamentais para o pleno desenvolvimento do ser infantil. Para ter uma ideia, conforme estudos da neurociência, uma criança que está começando a andar já terá formado cerca de um quatrilhão de conexões ao final do terceiro ano, o que é o dobro do que têm os adultos, e seu cérebro normalmente é duas vezes mais ativo que o de um estudante universitário, de maneira que consegue absorver e organizar informações novas muito mais rapidamente que o cérebro de um adulto. Por isso, as atividades indicadas nessa seção merecem atenção especial dos educadores da infância e exigem que a interação com as crianças seja permeada por uma escuta sensível.

O QUE SÃO PARLENDAS?

PARLENDAS

As parlandas são conjuntos de palavras entoadas ritmicamente em forma de versos que rimam ou não. Geralmente são pronunciadas em situações de jogo, brincadeira ou movimento corporal. Apesar de a expressão "cantar parlandas" ser muito difundida, é mais apropriado dizer que elas são expressas em forma recitativa, podendo ser ditas em grupo, em forma de diálogo ou mesmo por um solista. Dadas essas suas características e seu frequente uso em espaços educativos, as parlandas se firmaram como poderosos enunciados lúdico-pedagógicos. Propiciadoras do divertimento e da aprendizagem, com sua unidade ritmo-sonoro-motora, favorecem o desenvolvimento psicomotor da criança e continuam merecendo a atenção de pais e educadores. Procure fazer uma pesquisa de outras parlandas, além das que estão aqui compiladas, e não deixe de se informar sobre o modo de dizê-las, pois é parte fundamental de sua enunciação.

Trava-línguas

Véi bavéi

O velho chegou da mata todo contente, porque tinha pegado um baita dum coelho, e pediu à velha pra preparar:

- Ô minha véa bavéa suruvéa batuquevéa, eu trouxe batrouxe surutrouxe batuquetrouxe um coei bacoei surucoei batuquecoei da mata bamata surumata batuquemata.
- Ô meu véi bavéi suruvéi batuquevéi, não tem batém surutém batuquetém sal bassal surussal batuquessal.

- Ô minha véa bavéa suruvéa batuquevéa, eu vou bavou suruvou batuquevou comprar baprar suruprar batuqueprar o sal bassal surussal batuquessal. Então ele foi comprar o sal e, quando chegou, a velha o olhou desconsolada:
- Ô meu véi bavéi suruvéi batuquevéi, não conto baconto suruonto batuqueonto que o home bahome suruhome batuquehome roubou babou surubou batuquebou o coei bacoei surucoei batuquecoei.

- Ô minha véa bavéa suruvéa batuquevéa, desgraça bagraça surugraça batuquegraça por que deixou baxou suruxou batuquexou o home bahome suruhome batuquehome roubar babar surubar batuquebar o meu coei bacoei surucoei batuquecoei?! Lá vai bavai suruvai batuquevai pau bapau surupau batuquepau... (e até hoje a pobre da velha corre...) (15)

Pião

Geralmente de madeira, o pião é um objeto cônico que possui na extremidade uma ponta de metal. Envolvido por uma feira, espécie de cordão, quando lançado com habilidade ao chão faz um movimento de giro bastante veloz. Segundo registros históricos, há cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia, já existiam piões, com a diferença de serem feitos de argila e com as bordas decoradas com formas animais e humanas ou relevos.

Outro povo que há muito confeccionou piões foram os japoneses. Eles pintavam a superfície de seus piões com ricos detalhes, sendo os primeiros a fazer um sulco ao redor da circunferência e produzir piões que zuniam quando movimentados. No museu John Hopkins, em Baltimore (Estados Unidos), existe um vaso grego pintado há aproximadamente 2.500 anos, em que são vistas duas pessoas observando a dança de um grande pião de madeira. Também foram encontrados piões nas escavações de Pompeia (Itália).

Obs.: A indústria de brinquedos lançou recentemente modelos de piões mais fáceis de girar, que exigem pouquíssima habilidade dos brincantes e tornando o brinquedo mais descartável que os tradicionais. Se souber como girar um clássico pião de madeira, você pode impressionar bem as crianças e, ao desafiá-las a pôr o pião com feira para rodar, descobrir um bom jeito de colocá-las em contato com mais de cinco mil anos de história.

Repare

Por que o ouvido produz cera?

Atenção amigos da limpeza! Cuidado com aquelas hastes flexíveis popularmente conhecidas como cotonetes! Dependendo de como são usadas, elas podem ser inimigas da saúde auditiva. Sabe por quê? Não? Pois repare: a cera produzida pelas glândulas ceruminosas, localizadas no ouvido, não é sujeira, é proteção! Como assim? Bem, é a produção dessas glândulas, a cera, que impede que partículas estranhas e microorganismos entrem no canal auditivo e causem infecções. E é essa mesma produção que protege o revestimento do referido canal, que é a porta de entrada dos sons que ouvimos. Assim, a cera é do bem, galera!

A limpeza com cotonete deve ser apenas do lado de fora das orelhas, sem colocá-lo dentro do canal. Geralmente, lá dentro, a limpeza fica por conta do próprio ouvido, pois, quando há um excesso de cera, ele trata de expulsar. É justamente esse excesso que vemos do lado de fora e que podemos limpar. Com todo o cuidado!

Por vezes, o cotonete até empurra a cera para dentro do canal do ouvido, provocando acúmulo. O acúmulo de cera pode causar otite (dor resultante de infecção) e até prejudicar a audição. Pessoas que produzem cera além do normal devem fazer a limpeza dentro sim, desde que seja no médico otorrinolaringologista. Mas ouça bem, mesmo nesse caso, limpar o canal com cotonete é muito perigoso. Escutou o conselho bem direitinho? Pois escute! (13)



Essa cantiga tanto é encontrada entre as brincadeiras de roda simples, com os brincantes de mãos dadas, voltados para o centro e girando em sentido horário, enquanto cantam, quanto se presta ao modo das brincadeiras de cantar fazendo gestos e/ou mímicas. No caso, o gestual busca corresponder às ações citadas na letra da canção (*voou, chorou, vem cá, não chore voltar*).

(Resposta da pág. 8: O fósforo)

Cantares

Sabiá

Sabiá lá na gaiola
Fez um buraquinho
Voou, voou, voou, voou
E a menina que gostava tanto do bichinho
Chorou, chorou, chorou, chorou.

Sabiá fugiu do terreiro
Foi cantar no abacateiro
E a menina pôs-se a chamar:
– Vem cá sabiá, vem cá!

Sabiá responde de lá:
– Não chore que eu vou voltar!
– Não chore que eu vou voltar!



Faça um forno e asse uma batata

Você pode usar os raios infravermelhos do Sol para cozinhar alimentos deliciosos. Os fornos de micro-ondas cozinham os alimentos pelo mesmo processo.



Passo a passo

1. Forre a cesta ou a vasilha com folha de alumínio, com o lado brilhante para cima, bem esticada. Prenda-a no lugar com fita adesiva. (É conveniente colocar um forro sob a folha de alumínio.)
2. Espete a batata com o garfo ou o espeto e coloque-a no meio da cesta.
3. Ponha seu “fogão” virado para o Sol. Para obter melhor resultado, faça essa experiência num dia muito quente, por volta do meio-dia.
4. Vá girando o “fogão” para que fique sempre de frente para o Sol.

Como funciona

A folha de alumínio reflete os raios do Sol como um espelho e concentra-os sobre a batata. O calor esquenta a batata e ela ficará assada completamente se o sol for bastante forte.

Materiais:

Uma batata pequena, folha de alumínio, uma cesta (fornada, se possível) ou uma vasilha redonda de metal, um espeto ou garfo, fita adesiva.



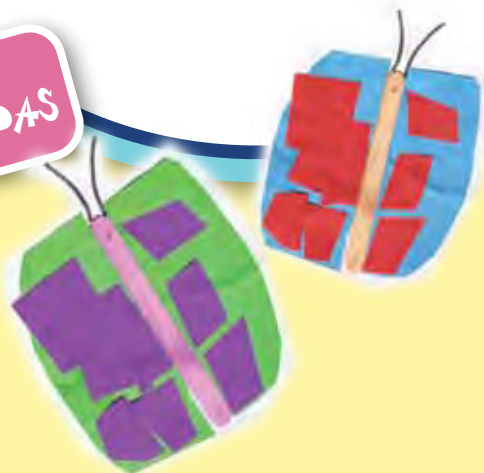
(Resposta da pág.8:
Você tá cheio de problemas

Confabulando

HOJE É SÁBADO

Hoje é sábado	o besouro é valente
pé de quiabo	dá no tenente
amanhã é domingo	o tenente é mofino
pé de cachimbo	dá no menino
o cachimbo é de ouro	o menino é chorão
dá no besouro	tibufo no chão

PARLENDAS



Os viajantes e o urso

Dois amigos iam juntos por uma estrada quando, de repente, surge um urso enorme de dentro da floresta que margeava o caminho e para diante deles, urrando. Um dos homens, mais que depressa, trata de subir na primeira árvore que encontra e agarra-se aos ramos. O outro, vendo que não tinha tempo para esconder-se, deita-se no chão, esticado, fingindo-se de morto, isto porque ouvira dizer que os ursos não tocam em homens mortos. O urso enorme, aproxima-se do homem deitado arfando, passa o focinho sobre ele, cheira-o e volta de novo para a floresta. Quando a fera desaparece no horizonte, o homem da árvore desce apressadamente e pergunta ao companheiro:

– Vi o urso dizendo alguma coisa no teu ouvido. Que foi que ele disse?

Ao que ele responde de pronto:

– Disse que eu nunca viajasse com amigos que me deixam sozinho no perigo.

Na hora do perigo é que se conhecem os amigos.

Esopo



HELICÓPTERO DE PAPEL (12)

É BRINQUEDO,
SIM!



1 Pegue uma folha de caderno velho.



2 Corte no meio.



3 Corte outra vez e dobre, como no desenho.



4 Abra as hélices e solte de um lugar alto. Se estiver ventando, ele até sobe e depois desce.



Este helicóptero é uma maravilha. Quem me ensinou foi o Bernardo, um menino de Belo Horizonte, em Minas Gerais, que sabe fazer aviõezinhos de papel de muitos modelos diferentes que ele mesmo inventou ou aprendeu.

Construa aviões de papel. Aprenda modelos novos com os colegas. Invente outros modelos com base num que você já sabe. Não deixe papel jogado no chão.

Mãe da Rua

Formação:

Riscar duas linhas no chão, deixando entre elas uma distância de uns 3 metros aproximadamente.



Como se brinca?

Escolhe-se entre os brincantes alguém para ser a *mãe da rua*.

A *mãe da rua* é a dona da área entre as duas linhas e a única que pode andar nessa área com os dois pés. Os demais brincantes ficam nas bases e têm como missão passar de uma para a outra sem serem tocados pela mãe. O problema é que eles só podem passar pela *rua*, pulando *com um pé só*. Quem durante a travessia for tocado, ou seja, pego antes de atingir o outro lado, passa a ser a *mãe da rua*.

Variantes

Quem for *pego* pela *mãe da rua* ajuda a pegar outro brincante, que deverá ajudar a pegar outro, assim sucessivamente, até que não reste ninguém para atravessar. Mas o primeiro a ser *pego* iniciará como *mãe da rua* na próxima rodada.

A *mãe da rua* pode ultrapassar os limites da *rua*, indo às bases para buscar alguém e transformá-lo em ajudante, mas, para isso, é ela que terá que pular com um pé só na área do adversário e puxá-lo para a *rua*.

Brincadeiras

- 02 . Dia de Iemanjá
- 10 . Dia do Atleta Profissional
- 14 . Dia da Amizade
- 16 . Dia do Repórter
- 19 . Dia do Esportista
- 27 . Dia do Idoso e Dia Nacional do Livro Didático

Fevereiro

(Com 28 dias, exceto em anos bissextos, quando possui 29 dias, fevereiro deriva do latim *februa*, referência ao festival romano *Februália*, durante o qual se ofereciam sacrifícios aos mortos para apaziguá-los. Era considerado um período de penitência e purificação para os romanos da Antiguidade.)

No galho de uma árvore
Tem uma arara loura.
Fala, arara loura!
Fala, arara loura!

Trava-
línguas

RISONHAS

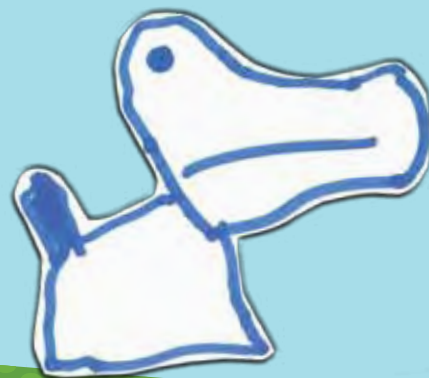
Numa noite de fortes ventos e trovoadas, dois meninos traquinas resolveram pular o muro de um casarão abandonado, para ver o que tinha no interior do imóvel. Um deles pulou e caiu dentro de uma antena parabólica colocada rente ao muro. Assustado com o estrondo provocado pela queda do colega, o menino que estava do lado de fora perguntou ao companheiro que estava do lado de dentro:

- Tem cachorro aí?

Ao que o outro respondeu, enquanto tentava se recompor da queda:

- Tem sim, e acho melhor a gente partir a mil. Se o prato de comida dele é do tamanho que vi aqui, não quero nem pensar qual deve ser o tamanho do bicho.

Numa fração de segundos os dois moleques já tinham retomado o caminho de casa e estavam deitados em suas camas, cada qual esperando o beijinho de boa-noite de sua respectiva mamãe. (17)



A raposa, o galo e o milho

Um homem vai levando consigo uma raposa, um galo e um saco de milho. Chegando à beira de um rio, encontra uma pinguela que mal dá pra uma pessoa passar, de maneira que ele precisa levar a raposa, o galo e o milho, de um em um, para poder não cair na água. O que fazer então? Se levar a raposa, o galo come o milho. Se levar o milho, a raposa come o galo... (15)

(Ver resposta na pág. 21)

nó
cego



Cesto do Tesouro

Esta estratégia que estimula os vários sentidos do bebê foi criada pela educadora Elinor Goldschmied e oferece a todos os adultos que atuam com essa faixa etária uma rica oportunidade de preparar um material simples, mas extremamente rico em aprendizagens e descobertas para o bebê. É apropriado para os bebês que já sentam, mas ainda não têm muita mobilidade. O cesto permite que a criança faça suas próprias descobertas e que experimente diferentes sensações.


No que consiste o Cesto do Tesouro? Os tesouros são objetos simples, mas que oferecem uma diversidade de descobertas para o bebê. Existem duas regras básicas para a escolha dos materiais: que sejam diversificados, a fim de estimular todos os sentidos, e que sejam seguros. Por essa razão os materiais naturais são mais indicados.

Mudinhas

Alguns exemplos: chocalhos, bolinhas de cores, tamanhos e materiais diferentes, colher, concha, panos pequenos, algumas frutas como limão (devem ser trocadas diariamente), pincel de barba, rolha, esponja, pregador de roupa, funil, sino, aros de cortina de madeira e o que mais servir para estimular o bebê.

Coloque cerca de dez objetos de cada vez e deixe o bebê explorar! O adulto só deve intervir caso precise. Essa é uma experiência que vai entreter o bebê. Deixe-o livre!

Atenção para a higiene dos objetos: lave-os a cada vez que o cesto for usado.



É filho de meu pai
e também de minha mãe,
mas não é meu irmão
nem minha irmã
Quem é ele?

(Ver resposta na pág. 18)

Para-choque de
caminhãozinho

A criança é
pai do homem

Por que escola de samba?

Há quem diga que o nome veio de um grupo da pesada, que se inspirou na Escola Normal Estácio de Sá. O compositor Ismael Silva, primeiro a usar o termo, dizia que esta é a verdadeira origem e que a expressão foi adotada por causa dos professores da escola: “Se havia lá uma escola com professores, por que não poderia haver também outra de samba, com seus mestres e alunos?”. Para o musicólogo Almirante, o termo surgiu graças à popularidade dos instrutores dos tiros-de-guerra, que bradavam “Escola! Sentido!”. O termo pode ter vindo, segundo a escritora Eneida, dos ranchos-escola, onde se aprendia a cantar, dançar e sair em cortejo. O cronista carioca Jota Efegê dizia que os velhos batuqueiros dos morros da Providência e da Favela usavam o termo antes de 1928. E a denominação pode até ser do século passado, afirmava o jornalista Brício de Abreu, que num recorte da revista *Gil Brás* de março de 1898, leu... “cordão carnavalesco exótico ‘Escola de Samba e da Serenata’”. Seja qual for a origem do nome, a escola de samba é talvez a maior criação do povo brasileiro, exemplo de organização e trabalho feito com amor e alegria. (1)

Repare



É BRINQUEDO,
SIM!

UM, DOIS

Um, dois, feijão com arroz
Três, quatro, feijão no prato.
Cinco, seis, falar inglês.
Sete, oito, comer biscoito.
Nove, dez, comer pastéis.

PARLENDAS

* Em uma roda de crianças de mãos dadas, a parlenda acima costuma ser dita na forma de um canto-falado, sendo que, após o anúncio de "comer pastéis", é comum ver os brincantes simultaneamente se agacharem ou mesmo se esborracharem no chão por vontade própria, entre risos e gargalhadas.

(Resposta da pág. 17)
Sou eu mesmo.

CORRUPPIO DE TAMPINHA (12)



1
Arranje uma tampinha de garrafa, um botão grande ou um caco de bambu.



2



O caco tem que ter as pontas arredondadas. A tampinha deve ter as bordas amassadas.

Você pode experimentar novas formas de brincar com o corruppio. Descubra sozinho e com outros companheiros.

3



O caco e a tampinha precisam ser furados: dois furos com um espaço menor do que 1 centímetro entre eles.



4
É preciso rebater, com martelo, os furos da tampinha, para não cortar a linha.



5
Agora, arrume um cordão ou barbante fino, ou uma linha grossa de bordar.

6



6
Passe a linha nos furos e amarre, como no desenho.

Agora, segurando as pontas duplas do cordão, rode, rode e gire até que tenha dado bastante "corda".

7



8



8
Então, puxe e solte. Quando você pegar o tempo certo, o corruppio não vai parar mais.



Faça um disco de cores

Eis uma maneira para comprovar que a luz branca é composta das sete cores do arco-íris.

Materiais:

Cartolina, tesoura, um lápis pequeno apontado ou um palito com ponta.



Como funciona

Quando o disco gira rapidamente, seus olhos não veem as cores separadas. Você só vê o resultado

da combinação de cores diferentes. É por isso que o disco parece branco-acinzentado, embora ele tenha, na realidade, sete cores.

Passo a passo

1. Recorte um disco de 10 cm de diâmetro.
2. Com um transferidor, divida-o em sete partes iguais ou em ângulos de 51° .
3. Pinte cada parte com uma das cores do espectro.
4. Faça um pequeno buraco no centro do disco e passe o lápis ou o palito por ele.
5. Gire o disco rapidamente. O que você vê?

Tente também

- Faça outro disco e divida-o em três partes. Pinte uma parte de vermelho, outra de azul e outra de verde. Ao girar o disco, você verá novamente uma cor branco-acinzentada. Isso acontece porque o vermelho, o azul e o verde são as principais cores às quais nossos olhos reagem. São as **cores primárias** da luz.
- Experimente combinar duas das cores primárias. Faça um disco que seja metade vermelho e metade verde, e outro metade vermelho e metade azul. Quais as cores que você vê quando gira o disco? (Você verá que a mistura das cores da luz é diferente da mistura das cores da tinta.)



Quando o relógio bate as horas

Quando o relógio bate a uma,
todas as caveiras saem da tumba.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as duas,
todas as caveiras pintam as unhas.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as três,
todas as caveiras jogam xadrez.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as quatro,
todas as caveiras tiram retrato.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as cinco,
todas as caveiras tocam o sino.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as seis,
todas as caveiras imitam chinês.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as sete,
todas as caveiras chupam chicletes.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as oito,
todas as caveiras comem biscoito.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as nove,
todas as caveiras dançam o rock.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as dez,
todas as caveiras comem pastéis.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as onze,
todas as caveiras tomam "bronze".
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)

Quando o relógio bate as doze,
todas as caveiras voltam pra tumba.
tumba la tumba, la tumba la baiá. (bis)



Para brincar com essa cantiga, inicialmente todos os brincantes devem estar deitados no chão, espalhados aleatoriamente pelo espaço. Antes de começar a cantar pode haver um intróito como: "Era meia noite, em um cemitério bem sombrio quando, em passos lentos, surge um homem com uma faca na mão... passando manteiga no pão!" (ou qualquer outra patacoada que brinque com ideias de medo). Então, cada brincante passa a ser "uma caveira" e, na medida em que as estrofes vão sendo cantadas, vai fazendo ao seu modo os movimentos sugeridos pela letra da canção. Note que, ao final, todos devem retornar à posição inicial, e isso pode ser feito acompanhado daquele "uuuuuhhhhhhh!!!" de fantasma de brincadeira.

Bonecas

A origem das bonecas se perde no tempo. Possivelmente, as primeiras estatuetas de barro tenham sido feitas pelo *Homo sapiens* há 40 mil anos, na África e na Ásia, com propósitos ritualísticos. No Museu de História Natural de Viena, na Áustria, encontra-se uma das mais antigas figuras humanas conhecida, *Vênus de Willendorf* (25000-20000 a.C.), uma pequena estatueta de formas arredondadas, considerada um símbolo de fertilidade.

A transição das bonecas como ídolos para brinquedos provavelmente ocorreu no Egito, há cinco mil anos. Poderia ser um sacrilégio uma criança egípcia brincar com um ídolo de argila, mas isso seria aceitável se o objeto representasse um mero mortal, como um servo. Por isso bonecas e bonecos não tinham aparência infantil; eram, antes, miniaturas de adultos e nunca ambíguos, tendo os sexos bem definidos. Em túmulos egípcios foram encontradas, ao lado de crianças, bonecas esculpidas em pedaços de madeira com o cabelo feito de cordão de argila ou de contas de madeira.

Na Grécia e em Roma, em 500 a.C., as bonecas recebiam os nomes de *nympha* e *pupa*, que significavam “moça pequena”. Algumas tinham braços e pernas articulados e cabelo humano. As meninas gregas brincavam com bonecas que as acompanhavam até a época do casamento, quando eram dedicadas a Afrodite, deusa do amor e da fecundidade. Os meninos romanos, por sua vez, se divertiam com bonecos de cera e argila que representavam soldados.

Na Idade Média, as bonecas passaram a ter grande importância na moda. Estilistas vestiam-nas com suas criações e as enviavam para rainhas e damas escolherem os modelos dos seus vestidos. Na corte de Isabel da Baviera, casada com o rei da França Carlos VI (1368-1422), elas ficaram conhecidas como *embaixatrizes* da moda. A Alemanha tornou-se o centro da produção de bonecas, e a primeira fábrica surgiu em Nuremberg em 1413.

As bonecas de papel (*dressing dolls*) originaram-se na Inglaterra no final do século XVIII. Eram figuras para recortar, com roupas para trocar, e fizeram sucesso em toda a Europa, especialmente na França.

Em 1844, o americano Charles Goodyear patenteou uma técnica de produzir uma borracha dura que poderia ser utilizada para fabricar bonecas “à prova d’água”. Os italianos começaram a usar esse material em 1860, mas perceberam que ele não tinha durabilidade, pois rachava com o tempo. São raros os exemplares que restaram dessa experiência. As cabeças das bonecas continuaram sendo de massa, porcelana ou biscuit; os olhos, de cristal; os cabelos feitos com fios naturais e o corpo, de madeira ou pelica, com enchimento de serragem. O fato de algumas bonecas de porcelana terem a parte posterior da cabeça cortada se deve a uma solução encontrada pelos fabricantes para reduzir a tarifa alfandegária cobrada sobre o peso do carregamento.

As primeiras bonecas que falaram *mamá e papá* foram apresentadas por Johan Maelzel na Exposição da Indústria Francesa em 1823, mas só foram aperfeiçoadas em 1880, com o emprego da tecnologia fonográfica de Thomas Alva Edison (1847-1931). Em 1826 apareceram as pálpebras, que podiam se mover por meio de fios ligados a contrapesos de chumbo no interior da boneca. O celulóide começou a ser utilizado em bonecas após 1850. No século XX elas passaram a ser deste material e também de borracha e plástico. Começaram a dar risadas, a engatinhar e a falar.

Hoje, existem bonecas mecânicas que funcionam a pilha e podem conversar, pedir beijinhos, cantar... Algumas são aromatizadas com cheirinho de talco. Já existem bonecas programadas eletronicamente, que pedem comida na hora certa e respondem à aproximação de alguém.

Obs.: Contudo, continuam sendo fabricadas artesanalmente bonecas de pano e estas, por conta do grande apelo que fazem à sensibilidade e do quanto exigem da imaginação, foram, são e parece que se manterão entre as preferidas das crianças brasileiras. O sentido fundamental do brincar de bonecas está inscrito fundamente em sua simplicidade e, mesmo que no futuro as industrializadas recebam vários programas diferentes, que poderão estar disponíveis na internet e permitirão uma variedade de brincadeiras, ao que tudo indica as artesanais de pano continuarão tendo lugar de destaque.

Por que suamos?

O corpo tem uma temperatura média de 36,5 graus, e precisa se manter sempre próximo dessa temperatura. Seja verão ou inverno, nosso corpo deve ter regularmente a temperatura estabilizada e o suor é um dos meios utilizados para cumprir esta função. Ou seja, o suor é uma função importantíssima para nosso organismo. O suor é formado de água e sais minerais, e é bom saber que, em si, ele não tem cheiro; o cheiro, aliás, é devido à presença de bactérias na pele.

Sempre que tomamos sol, quando está muito calor, ou quando fazemos muito esforço ou nos movimentamos durante uma atividade física, a temperatura do corpo se eleva. O calor deve ser dissipado para não alcançar uma temperatura fora de padrões aceitáveis pelo nosso corpo. Quando ele aquece além do normal, as glândulas sudoríparas – que se localizam na camada interna da pele, a derme – lançam suor sobre a camada externa da pele, a epiderme, fazendo o corpo se resfriar. Assim, suamos para regular a temperatura do corpo.

São quase 2,5 milhões de glândulas sudoríparas espalhadas por todo o corpo. Por isso suamos nos pés, nas mãos, na barriga, na testa, debaixo

do braço. Onde sua mais é porque tem mais glândulas sudoríparas.

Assim, ao suarmos muito – ao fazermos exercícios físicos, por exemplo –, é importante tomar bastante líquido para repor o que o corpo perdeu, evitando a desidratação, e normalizar a temperatura corporal. É preciso também redobrar os cuidados com a alimentação, tanto para cuidar da desidratação quanto para evitar o mau cheiro causado pelas bactérias.

Agora você já sabe, quando estiver suando muito, não entre em desespero, é uma estratégia do seu corpo para se manter saudável. Já se o cheiro resultante da transpiração for notado com desaprovação por pessoas próximas, o melhor a fazer é procurar ajuda especializada para identificar o que provoca a tal fragrância desagradável, mas como ação imediata, não tenha dúvida, só uma ducha salva! (13)

Obs.: No caso de jovens e adultos, um bom desodorante (e/ou uma água de cheiro) pode ser uma bênção, a bem da verdade.

Repare



Barra manteiga

Formação:

Acima de quatro brincantes e sempre em número par. Riscar duas linhas paralelas no chão, deixando entre elas uma distância de uns 5 metros.



Como se brinca?

Divide-se a turma em dois grupos com igual número de brincantes. Escolhe-se ou sorteia-se um grupo para iniciar o jogo. Os grupos se colocam atrás das linhas, fora do campo neutro. O grupo que inicia indica um de seus componentes para bater. O bater deve atravessar o campo neutro e se aproximar da linha do grupo adversário, onde todos estão de joelhos e com a palma da mão estendida esperando uma palmada. O bater deve dar a palmada e correr em direção à linha de seu grupo. O jogador batido, ou seja, o que recebeu a palmada deve correr atrás do bater na tentativa de tocá-lo ainda no campo neutro, ou seja, antes que ele cruze a linha do outro lado.

Se o bater conseguir cruzar a linha sem ser tocado pelo batido, está livre, caso contrário, ele passa a fazer parte do grupo adversário. Se o jogador batido não conseguir tocar o bater, deve reiniciar o jogo, assumindo a posição de bater, dando uma palmada em qualquer jogador do grupo adversário, que deve estar de joelhos, com a palma da mão estendida, pronto para persegui-lo, reiniciando a correria em sentido contrário, e assim sucessivamente.

Ganha o jogo o grupo que conquistar o maior número de jogadores.

Obs: Se durante a perseguição o jogador batido ultrapassa a linha do grupo adversário, fica preso e passa a fazer parte deste grupo.

A menina dos brincos de ouro

Uma mãe, que era muito severa com os filhos, fez presente a sua filhinha de uns brincos de ouro. Quando a menina ia à fonte buscar água e tomar banho, costumava tirar os brincos e botá-los em cima de uma pedra.

Um dia ela foi à fonte, tomou banho, encheu a cabaça e voltou para casa, esquecendo-se dos brincos. Chegando em casa, deu por falta deles e, com medo de a mãe ralhar com ela e castigá-la, correu à fonte a buscar os brincos. Chegando lá, encontrou um velho muito feio que a agarrou, botou-a nas costas e levou-a consigo. O velho pegou a menina, meteu-a dentro de um surrão, coseu o surrão e disse

à menina que ia sair com ela de porta em porta para ganhar a vida e que, quando ele ordenasse, ela cantasse dentro do surrão, senão ele bateria com o bordão. Em todo o lugar que chegava, botava o surrão no chão e dizia:

*Canta, canta meu surrão,
Senão te meto este bordão.*

E o surrão cantava:

*Neste surrão me meteram,
Neste surrão hei de morrer,
Por causa de uns brincos d'ouro
Que na fonte eu deixei.*

Todo mundo ficava admirado e dava dinheiro ao velho. Quando foi um dia, ele chegou à casa da mãe da menina que reconheceu logo a voz da filha. Então convidaram o velho para

(Resposta da pág. 16: O homem leva primeiro o galo, pois a raposa não come milho. Depois volta para buscar a raposa. A seguir pega a raposa e leva para o outro lado, mas trazendo de volta o galo, para que esse não seja devorado pela raposa. Na sequência deixa o galo, pega o milho e leva até o outro lado, deixando-o junto à raposa. Finalmente volta para buscar o galo.)

Contação



comer e beber e, como já era tarde, insistiram muito com ele para dormir. De noite, como ele tinha bebido demais, ferrou num sono muito pesado. As moças foram, abriram o surrão e tiraram a menina que já estava fraquinha, quase para morrer. Em lugar da menina, encheram o surrão de excrementos.

No dia seguinte, o velho acordou, pegou o surrão, botou-o às costas e foi-se embora. Adiante em uma casa, perguntou se queriam ouvir um surrão cantar. Botou o surrão no chão e disse:

*Canta, canta meu surrão,
Senão te meto este bordão.*

Nada. O surrão calado. Repetiu ainda. Nada. Então o velho meteu o cacete no surrão que se arrebetou todo e mostrou a peça que as moças tinham pregado no velho, o qual ficou possesso.



- | | |
|---|--|
| 02 · Dia Nacional do Turismo e Dia da Oração | e Dia da Escola |
| 08 · Dia Internacional da Mulher | 20 · Início do outono |
| 10 · Dia do Telefone | 20 · Dia do Contador de Histórias |
| 12 · Dia do Bibliotecário | 21 · Dia Internacional para a Eliminação da Discriminação Racial e Dia Mundial da Infância |
| 14 · Dia Nacional da Poesia e Dia dos Animais | 22 · Dia Mundial da Água |
| 15 · Dia da Escola e Dia Mundial do Consumidor | 27 · Dia Mundial do Teatro e Dia do Circo |
| 19 · Dia de São José, Dia do Artesão, Dia do Carpinteiro, Dia do Marceneiro | 30 · Dia Mundial da Juventude |

Março*

(Com 31 dias, o nome março vem de *Martius*, Marte, deus romano da guerra. Durante vários dias deste mês, sacerdotes carregavam escudos sagrados em torno de Roma. Enquanto esteve vigente o calendário lunar de dez meses, implantado segundo a lenda por Rômulo, o fundador de Roma, aproximadamente em 753 a.C., o ano se iniciava no mês de março.)

* Apesar de em outros lugares do mundo as estações não serem tão marcadas quanto no hemisfério Norte, algumas culturas inclusive consideraram essa estação do ano, o outono é geralmente identificado como tempo dos frutos e das colheitas. No Ocidente é simbolizado por uma mulher com folhas de videira, uvas ou outra fruta, sendo associado a Dionísio (deus grego), Baco (deus romano), à lebre e aos signos de Libra, Escorpião e Sagitário.

Faça um furo na mão sem sentir dor



Procure um tubo de cartolina ou enrole um papel para fazer um tubo comprido como uma luneta. Olhe através dele com o olho direito. Coloque a mão esquerda bem próxima ao tubo com a palma virada para o seu rosto. Você verá um furo na palma de sua mão.

Como funciona

O olho direito vê através do tubo e o esquerdo vê sua mão aberta. O cérebro fica confuso porque recebe sinais diferentes de cada olho. Então, combinar as imagens faz com que você veja um buraco em sua mão.



Fui ao baile

Fui ao baile
pra ver como era o baile
se tudo fosse baile
a dança era baile

Fui à China
pra ver como era a China
se tudo fosse China
a dança era China

Fui à guerra
pra ver como era a guerra
se tudo fosse guerra
a dança era guerra

Fui ao rolê
pra ver como era o rolê
se tudo fosse rolê
a dança era rolê

Fui ao baile
pra ver como era a China
se tudo fosse guerra
a dança era rolê

Esse é mais um daqueles brinquedos de mão que tanto empolgam as meninas em suas exibições de agilidade, destreza e coordenação motora. Como outras brincadeiras cantadas, essa possui muitas variantes de um lugar para outro, sendo muito difícil explicar por escrito como se brinca. Caso você não tenha um jeito próprio, o melhor a fazer é descobrir como as crianças da comunidade em que você estiver atuando brincam e se colocar no lugar de aprendiz. Fique certo(a) de que elas vão adorar ser suas mestras.



Desesperado, o chefe olha para o relógio e, já não acreditando que um funcionário chegaria a tempo de fornecer uma informação importantíssima para uma reunião, liga para a casa do sujeito:

– Alô! – atende uma voz de criança, quase sussurrando.

– Alô. Seu papai está?

– Tá... – ainda sussurrando.

– Posso falar com ele?

– Não – diz a criança, bem baixinho. Meio sem graça, o chefe tenta falar com algum outro adulto:

– E a sua mamãe? Está aí?

– Tá.

– Ela pode falar comigo?

– Não. Tá ocupada.

– Tem mais alguém aí?

– Tem... – sussurra.

– Quem?

– O “puliça”.

Um pouco surpreso, o chefe tenta saber um pouco mais, mas ainda em tom descontraído:

RISONHAS

– Hum! E posso saber o que ele está fazendo aí?

– Ele? Tá conversando com o papai, com a mamãe e com o “bombelo”... Ouvindo um grande barulho do outro lado da linha, o chefe pergunta assustado:

– Que barulho é esse?

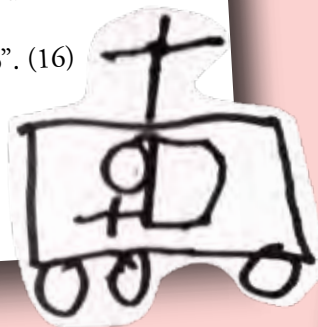
– É o “licópito”.

– Um helicóptero?

– É. Ele “tlosse” uma equipe de busca.

– Minha nossa! O que está acontecendo aí, pelo amor de Deus? – o chefe pergunta, já desesperado. E a voz sussurra, com um risinho traquinas:

– Tão me “puculando”. (16)



Tempo de brinquedo

Chocalho

Em épocas remotas, chocalhos com frutas secas e pedaços de argila eram usados por sacerdotes em rituais tribais por ocasião do nascimento, de doença ou morte e mesmo para afastar maus espíritos. Nas localidades próximas do mar eles eram feitos com pedaços de conchas e seixos rolados nas marés.



Os primeiros chocalhos para crianças de que se tem notícia surgiram no Egito por volta de 1360 a.C. Dos que estão acessíveis, expostos em museus, alguns têm o formato de pássaros, porcos e ursos e muitos são pintados de azul-celeste, cor com significado mágico para os egípcios. Hoje ainda podem ser encontrados, em tribos africanas e entre os índios brasileiros, chocalhos feitos de sementes secas, que conservam seu uso ancestral: fazer música, espantar demônios e divertir crianças. (5)

Obs.: Nas grandes cidades, apesar do crescente aparato tecnológico no entorno dos bebês, o chocalho é um dos primeiros brinquedos que chegam às mãos dos pequeninos e continuam tendo sucesso junto à crítica e ao público.

O que é, o que é?

Nasce grande e morre pequeno.

(Ver resposta na pág. 27)

Trava-línguas

Num ninho de mafafafos
Tinha seis mafagafinhos
Também tinha magafaças
maçafafas, maçafinhos
mafafagos, magaçaças
maçaçafas, magafinhos
isso além dos magafafos
e dos magafagafinhos.(6)



Mar e terra

Como se brinca?

Três ou mais brincantes pisam sobre uma das linhas, mais três ou mais pisam na outra e o “mestre” fica ao centro, entre uma linha e outra, no “mar”. Todos ficam em estado de prontidão aguardando os comandos do “mestre”. Quando ele disser “mar!”, todos devem dar um pulo para frente e quando ele disser “terra”, todos devem dar um pulo para trás da linha. O “mestre” deve aleatoriamente alternar os comandos de modo a confundir os demais brincantes. Aquele que, quando ele disser “mar”, der um pulo para trás, ou quando ele disser “terra”, der um pulo pra frente, errou e paga uma prenda ou sai da brincadeira até que seja iniciada uma nova rodada.

Formação:

Antes de iniciar a brincadeira, riscam-se duas linhas paralelas no chão a uma distância de aproximadamente uns 2 metros e escolhe-se quem será o “mestre”.



Fazendo um regime bravo tem no mar uma baleia diz que quando emagrecer vai virar uma sereia.

Quaquaquaquadrinhas

O amor é como a Lua: quando não cresce, minguava

Para-choque de caminhãozinho

Salada de frutas

Ingredientes:

- 4 bananas
- 4 maçãs vermelhas
- 1 mamão papaia
- ½ melão
- 1 abacaxi
- ¼ melancia
- 1 manga-rosa grande
- 4 laranjas (suco)

Modo de fazer:

Lave as frutas, descasque-as e retire os caroços quando for o caso. Corte-as sobre uma vasilha funda para aproveitar os sucos e misture bem todas as frutas, menos as laranjas, que devem ser espremidas na vasilha para aproveitar todo o suco. Cuidado com os caroços!

Se utilizar frutas que se oxidam com o contato do ar (maçã, pera, banana), é preciso salpicá-las com suco de limão, logo ao cortá-las, para que elas não fiquem pretas.

Prove a salada e, caso precise, coloque um pouco de açúcar, misture bem e leve para a geladeira até a hora de servir.

Outras frutas podem ser acrescentadas, como algumas uvas, com casca, cortadas ao meio, sem caroço, morangos cortados em quatro, peras picadas ou outras a gosto. Experimente as frutas da estação.

Sirva em taças plásticas individuais, pura ou com alguns complementos. A salada pode ser enriquecida com iogurte natural, mel, granola, frutos secos e passas, hortelã, leite condensado.





COMO FAZER ARTES VISUAIS E BRINCADEIRA AO MESMO TEMPO. (PINTURA GIRATÓRIA)



Girar correntinhas molhadas em tinta cria círculos bonitos e diferentes, feitos com cores sobrepostas. Tintas brilhantes e fluorescentes fazem desta atividade uma grande experiência visual.

Materiais:

correntinhas de bijuteria de 20 a 50 cm, guache ou acrílico, folhas grandes de papel.

Processo:

1. Lojas de miudezas são ótimas para encontrar bijuterias baratas. Colar de miçangas também funciona muito bem para essa atividade.

Dica: as correntinhas de bijuterias são perfeitas para um giro suave, mas experimente outros tipos, como correntes de plástico, colares de miçangas, linha de costura ou cordas e barbantes.

2. Pratique o giro da corrente. Para isso, segure em uma ponta ou no fecho, mantendo-a encostada sobre o papel na mesa. Faça-a girar, em um movimento horizontal e circular, muitas vezes. Mantenha o polegar e o indicador próximos ao papel.

3. Agora é para valer! Mergulhe a corrente em qualquer cor de tinta. Não é necessário mergulhar os dedos. Mantenha de 3 a 5 cm da corrente sem tinta. Segure nessa parte durante o processo de mergulho.

4. Deixe a tinta escorrer da corrente por alguns instantes.

5. Agora, gire suavemente a corrente molhada (lembra-se do passo 2?) sobre o papel, até que não haja mais tinta pingando.

6. Mergulhe a tinta em outra cor e gire mais uma vez. Dá um efeito bonito deixar que as tintas caiam umas sobre as outras no papel.

7. Quando terminar, lave as correntes em água limpa.

Variações: gire um barbante com um botão ou uma borracha de vedação de torneiras amarrados na ponta.

Cole folhas de papel em uma parede, com fita adesiva, e balance a corrente suja de tinta contra elas. Faça-as oscilar encostadas no papel (coloque papel no chão por causa das gotas de tinta). (10)

CABRA CEGA

Cabra cega de onde veio?
Vim do Pandó
Que trouxex pra mim?
Pão de ló
Dá-me um pedacinho?
Não dá pra mim
Quanto mais pra tua avó.

PARLENDAS



Pais e filhos

Dois pais e dois filhos tinham três maçãs para merendar e comeram uma maçã cada um. Como fizeram para dividir assim as três maçãs entre si?

(Ver resposta na pág. 26)



A televisão e o hábito de contar histórias



Isto me lembra uma história...

Há muito tempo, e muito longe daqui, existiu um contador de histórias. Um só não; muitos. Eles contavam suas histórias junto à lareira, nas cozinhas, em meio à estrada e durante o trabalho. Frequentavam as cortes dos nobres e os lugares onde o povo se reunia. Na Idade Média, os contadores de histórias cruzaram a Europa, falando do Graal, do rei Arthur, de amor e de traição. Na África, relatavam crônicas e entoavam cantos de louvor que levavam dias para recitar. Na América do Norte, narravam para as pessoas as histórias de suas tribos sobre a criação do mundo, sobre o corvo e o coiole e sobre um tempo em que os animais e os seres humanos conseguiam se entender. Na Grécia antiga, um bardo cego era guiado pela mão até um salão repleto de fazendeiros-guerreiros e tangia uma corda da sua lira clamando “Cante em mim, Musa, e através de mim narre as lendas...” Em todas as épocas viajantes, artesãos, avós e contadores profissionais contaram histórias para seus vizinhos, anfitriões, colegas de trabalho e para as crianças. (...)

Eu às vezes tento imaginar como o avô e a avó do futuro irão reagir ao eterno pedido dos netos: me conta uma história? Porém, temo que os avós serão forçados a dizer: “Uma história? Não me lembro de nenhuma. Mas tenho uma base de dados genial que eu costumava acessar quando tinha a sua idade. E tenho um excelente videocassete, uma verdadeira antiguidade...” A criança suspira, e resignadamente liga o programa ao computador.

Certamente nada substitui a voz viva do contador de história, nem a sua inesquecível sabedoria. A imaginação precisa ser despertada e nutrida por uma chama viva e não pré-gravada. As histórias foram feitas para serem passadas adiante diretamente, de boca em boca, pelo coração. Nada pode substituir a experiência de uma história contada ao vivo.

Eu soube de uma curiosa história através de meu amigo Roy Evans, filho de índio e branco e um homem de muitas histórias.

Contou-me ele de um antropólogo que trabalhava numa aldeia africana quando lá chegou o primeiro aparelho de televisão. Ele observou que durante duas semanas

as pessoas não fizeram nada, exceto olhar para aquela tela luminosa, fascinadas por todos os programas. E então, gradualmente, foram perdendo o interesse e voltaram ao seu costume de ouvir o já idoso contador de história do vilarejo.

E o antropólogo quis saber: “Por que vocês pararam de assistir televisão?”

Um dos moradores do lugar respondeu que ouvir histórias era mais interessante.

“Mas”, perguntou o cientista, “você não acha que a TV conhece mais histórias do que o seu velho contador?”

“A televisão conhece mais histórias”, disse o aldeão, “mas o contador me conhece.”

As nossas vidas, é claro, estão cheias de televisão e carentes de contadores de histórias. A espécie humana nunca teve tantos dispositivos para preservar a linguagem – da tipografia aos microprocessadores. E, no entanto, nunca tivemos tão poucas histórias para passar adiante às nossas crianças nem tão pouca eloquência para fazê-lo. Em meio à balbúrdia das impressoras, dos videocassetes e dos processadores de textos, percebemos um estranho e incômodo silêncio. Pois junto com esta espantosa capacidade de armazenar informações nós perdemos as nossas histórias. (...)

Há sinais de que a arte de contar histórias vem despertando após um sono de séculos. Há sinais de que ela vem voltando do mundo da infância – lá onde pais, professores e bibliotecárias infantis (Deus abençoe as bibliotecárias infantis) mantiveram a chama viva. (...)

Vejo nos olhos das crianças quando vou contar histórias em escolas: uma fome profunda de um mundo onde haja maravilha, uma profunda satisfação com a palavra oral não rebuscada e, acima de tudo, um orgulho de possuírem uma história que elas também poderão recordar por si mesmas. (15)

Dan Yashinsky, contador de histórias de Toronto, Canadá.

Publicado no jornal The GLOBE and Mail. em 13 de julho de 1985

Peixe Vivo

Como pode o peixe vivo
Viver fora da água fria
Como pode o peixe vivo
Viver fora da água fria

Como poderei viver
Como poderei viver
Sem a tua, sem a tua
Sem a tua companhia
Sem a tua, sem a tua
Sem a tua companhia

Os pastores desta aldeia
Ja me fazem zombaria
Os pastores desta aldeia
Ja me fazem zombaria

Por me verem assim chorando
Por me verem assim chorando
Sem a tua, sem a tua
Sem a tua companhia
Sem a tua, sem a tua
Sem a tua companhia



(Resposta da pág. 25: É que eram três pessoas: avô, pai e filho.)

Essa cantiga é encontrada entre as brincadeiras de roda simples, com os brincantes de mãos dadas, voltados para o centro e girando em sentido horário, enquanto cantam.

Tempo de brincadeira

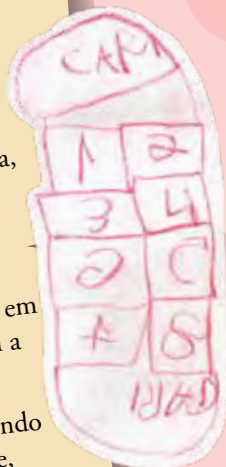
Amarelinha

Essa brincadeira recebe diversos nomes em todo o Brasil: maré, sapata, avião, academia, macaca, macaquinho, amarelinha, boneco, entre outros.

Pelo traçado no chão e os modos de jogo parece ter como ancestral o antigo jogo romano dos odres, em que os jogadores deveriam saltar, num pé só, sobre sacos feitos com a pele do bode, untados com azeite.

São muitas as formas de traçar as linhas da amarelinha no chão, tendo geralmente oito ou dez quadrados numerados em ordem crescente, dispostos numa sequência alternada de um quadrado centralizado e dois quadrados lado a lado. A amarelinha tradicional mais comum tem um semicírculo em uma das pontas, onde estão as palavras *céu*, *lua* ou *cabeça*. Em algumas encontramos a casa do *inferno* ou *pescoço* e a área de descanso, chamada de *braços* ou *asas*, onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último, a área do *corpo* ou *quadrado*. Há outro formato menos usual, mas razoavelmente difundido, que é o de labirinto ou caracol, no qual quadrados numerados em ordem crescente se sucedem em forma de espiral.

Tradicionalmente desenhada no chão com giz ou carvão, hoje também é fabricada em diversos materiais, como o plástico. Mas, se houver espaço apropriado, é importante propor às crianças riscar a amarelinha cada vez que for jogar, pois o fazer do riscado institui aprendizados diversos no tocante à psicomotricidade, às noções de espaço e proporção, à ordem numeral crescente, entre outros.



(Resposta da pág. 23: O lápis)

O que há na caixa?

Por milhares de anos, os músicos em todo o mundo fizeram instrumentos de ritmo como tambores, chocalhos, sinos e gongos. Qualquer objeto que emite um som interessante quando golpeado ou chacoalhado pode ser utilizado como instrumento. Instrumentos tocados dessa forma são chamados de instrumentos de percussão ou ideofones. Muitos desses instrumentos podem produzir notas de só um tom.

O que há na caixa?

Esta brincadeira desenvolve a capacidade das crianças pequenas de ouvir e memorizar sons.

Materiais

Várias caixas pequenas ou potes com tampas justas, pequenos objetos como cliques de papel, pedrinhas, botões, algodão, bolinhas de gude, bolinhas de poliestireno, ervilhas secas, arroz e alfinetes.

Coloque cada tipo de objeto numa caixa diferente e prenda a tampa. Mostre como soa cada caixa e informe o conteúdo de cada uma. Repita essa operação diversas vezes para que as crianças tenham chance de contrastar os diferentes timbres. Depois vende os olhos de uma das crianças e sacuda uma das caixas de cada vez, pedindo que ela identifique qual a caixa e o que contém. Estipule um número máximo de enganos por criança e nesse caso convide outra criança para brincar. É importante que durante a atividade as crianças não façam barulho para ajudar o desafiante a adivinhar o que há dentro de cada caixa.

O que diz a pesquisa cerebral

As experiências com música são vitais para a fala, para o desenvolvimento motor e para a integração sensorial. (18)



PIORRINHA DE TAMPINHA (12)

1



Pegue uma tampinha de garrafa e um palito de dente ou de fósforo.

2



Com um prego mais fino que o palito, fure a tampinha bem no centro.

4



Agora, é só segurar a parte de cima do palito com dois dedos e girar.



3



Agora passe o palito, de dentro para fora, de maneira que ele fique bem apertadinho e com a ponta menor para baixo.



No mundo todo existem piões de muitas formas e também piorras. Os piões precisam de feira, chicote ou algum outro mecanismo para colocá-los em movimento.

A piorra a gente gira com as pontas dos dedos. Esta piorrinha de tampinha foi inventada por "eu, menino", em São Sebastião das Águas Claras, em Minas Gerais.

Mais tarde, descobri que outros meninos, de outros lugares, já haviam inventado primeiro.

Experimente tampas de materiais e tamanhos diferentes. Tente com duas ou mais tampinhas no mesmo palito. Procure conhecer e aprender a jogar piões.



As fases da Lua

Para completar sua órbita em torno da Terra, a Lua leva 29 dias e meio. Neste período, denominado mês sinódico, sua face visível reflete para nós os raios que recebe do Sol. Este brilho, de intensidade variável, assume diferentes formas: são as chamadas fases da Lua.



LUA NOVA

É o início do ciclo, quando a Lua está alinhada entre o Sol e a Terra. Durante sete dias, sua face é pouco visível.

LUA CRESCENTE

Lua, Terra e Sol formam um ângulo de 90 graus. A cada dia a luminosidade lunar aumenta e sua face torna-se mais visível.

LUA CHEIA

Neste período a Lua está oposta ao Sol e sua face pode ser vista inteiramente.

LUA CHEIA

Neste período a Lua está oposta ao Sol e sua face pode ser vista inteiramente.

História da Cobra

Havia em uma cidade dois fazendeiros e cada um tinha uma filha. Sempre os fazendeiros são uns contra os outros, né? Então morreram os dois e ficaram as duas viúvas. Cada uma tinha uma filha, e essas filhas sempre ficavam esperando o Príncipe Encantado pra se casar. Quando foi um dia, a fazenda era grande, tinha bosque, tinha tudo, essas coisas, e aí uma saiu pra passear pelo bosque. Quando chegou lá, embaixo de uma árvore estava uma cobra, uma cobra enorme. A cobra olhou pra ela: “Você quer casar comigo?”. Aí ela ficou assombrada e voltou pra casa correndo.

– Ô minha mãe, eu cheguei ali e tem uma cobra grande, e a cobra perguntou se eu queria me casar com ela.

– Ô minha filha, é o príncipe, é o Príncipe Encantado. Quando a cobra falar assim, você diga que quer.

Então ela voltou. Quando voltou, a cobra estava lá. Ela chegou e ficou olhando. A cobra tornou a dizer assim: “Você quer casar comigo?”. Ela chegou em casa e contou o acontecido à mãe, e a mãe:

– Vambora, vambora nós duas agora e você diz que quer. Quando ela perguntar, você diz que quer.

Aí ela voltou no lugar. Mal chegou e a cobra tornou a dizer: “Você quer casar comigo?”.

– Quero! – respondeu ela de pronto. Pronto! Quando ela disse assim, já não era mais a cobra. Já era um jovem bonito, e a mãe ficou alegre e voltou pra casa com essa filha. Já não era mais a casa, já era um palácio. Não sei se era no lugar que a cobra estava. Não sei onde foi. Eu sei que acertaram esse casamento, fizeram o casamento bonito e casaram. A moça ficou casada com o príncipe. Mas a outra mulher, que sempre tinha inveja, disse também pra sua filha:

– Agora nós vamos procurar também um lugar pra você achar uma cobra pra virar um príncipe pra casar com você.

Aí ela mandou a filha sair pelos matos. Coitada! Ela saiu por aí procurando cobra. Quando saiu em um lugar, olha uma cobrona enrolada! E ela se lembrou dos dizeres da mãe: “Quando você chegar de junto da cobra, mesmo se ela não falar nada, você pergunta ‘Você quer casar comigo?’”. A filha perguntou e... nada da cobra falar. E ela bulia com a cobra, e a cobra cada vez mais se enfezava. E nada de a cobra falar, aí ela:

– Você quer casar comigo? – E nada. Aí ela voltou pra casa e desabafou:

– Ô minha mãe, achei uma cobra, mas ela não me perguntou nada. Eu fui que perguntei.

– Vá de novo – disse a mãe. Ela foi e nada de a cobra falar. Perguntava: “Você quer casar comigo?”. E nada de a cobra falar. Aí a mãe mandou os empregados pegarem essa cobra – não sei como foi – e amarrar e trazer pra casa. Pegaram. Aí prenderam a cobra. E não sei como foi que armaram o casamento. Não sei como foi que fez. Eu sei que depois do casamento todo, depois da festa, aí apanharam pra dormir, e a filha disse:

– Ô minha mãe, *lá ela** tá com medo de deitar mais essa cobra, de ir pro quarto com a cobra.

– Vá, minha filha. Deixa ver que ela vai virar o príncipe, vai desencantar, é quando vocês forem pro quarto!

Chegou a noite, a moça se vestiu toda, coitada, e foi para o quarto. Fecharam a porta. A moça ficou lá... Aí nada de essa cobra ir dormir na cama. Não sei como foi aí a moça... Não sei se buliu com a cobra. Sei que a cobra vinha de lá e mordida a moça toda, mordida a moça que gritava:

– Ai, minha mãe, ela tá me mordendo.

E a mãe, sem dar nada por isso, retrucava:

– Não é nada, minha filha. Ela tá é te beijando.

Quanto mais ela gritava, mais a mãe dizia: – Deixa, minha filha. Ela tá é te beijando. – Quando amanheceu o dia, coitada, a moça não pôde mais gritar, que já estava perto de morrer. A cobra mordeu a moça toda! Amanheceu o dia, nada. Deu dez e a mãe, sem dar fé do ocorrido:

– Eta, minha filha tá é dormindo! – Botou a mesa pra tomar café, a filha não veio. Ela abriu a porta – a filha estava lá, estava na cama, toda inchada. E a cobra... Foi até aí. Pronto! Acabou a história.

Contada por D. Gessy Oliveiras, natural de Amargosa-BA. (15)

* Você reparou que a filha, em vez de dizer “eu tou”, usa a expressão “lá ela”? Por que será?



- | | |
|--|--|
| 01 . Dia da Mentira | 20 . Dia do Disco |
| 02 . Dia Internacional do Livro Infantil | 21 . Dia de Tiradentes, Dia da Latinidade e Dia do Metalúrgico |
| 07 . Dia Mundial da Saúde | 22 . Descobrimento do Brasil e Dia da Comunidade Luso-brasileira e Dia do Planeta Terra |
| 08 . Dia do Correio e Dia Mundial do Combate ao Câncer | 23 . Dia de São Jorge |
| 13 . Dia dos Jovens e Dia do Hino Nacional | 23 . Dia Mundial do Escoteiro, Dia Mundial do Livro e Dia Nacional da Educação de Surdos |
| 14 . Dia das Américas | 26 . Dia do Goleiro |
| 15 . Dia da Conservação do Solo | 27 . Dia da Empregada Doméstica |
| 16 . Dia da Voz | 28 . Dia da Educação |
| 18 . Dia Nacional do Livro Infantil e Dia de Monteiro Lobato | 30 . Dia Nacional da Mulher |
| 19 . Dia do Índio | |

Abri!l

(É um mês com 30 dias e para explicar a origem de seu nome há duas versões: uma diz tratar-se de homenagem a Afrodite, deusa do amor, para quem o mês é consagrado; e outra de que seria originado da palavra latina *aperire* ou *a prillis* (abrir), o que tanto se entende como “mês em que as terras se abrem” para a sementeira quanto como referência à abertura das flores, pois é durante esse mês que se inicia a primavera no hemisfério Norte.)

Dia da Mentira - São muitas as narrativas que tentam explicar por que o 1º de abril se tornou o Dia da Mentira. Uma das mais difundidas diz que a brincadeira surgiu na França. Nesse país, no começo do século XVI, o Ano-Novo era festejado em 25 de março, data que marcava a chegada da primavera na Europa. As festas duravam uma semana e terminavam no dia 1º de abril. Em 1564, com a adoção do calendário gregoriano (ver pág. 10), o rei Carlos IX determinou que o Ano-Novo passaria a ser comemorado no dia 1º de janeiro. Alguns franceses resistiram à mudança e tentaram

manter a tradição, ignorando a determinação real. Só que os gozadores passaram a ridicularizar os tradicionalistas, tomando-os por conservadores, tolos e antiquados, enviando presentes esquisitos e convites para festas que não existiam. A brincadeira se espalhou pela Europa e ganhou o mundo. Não é raro encontrar alguém que tenha “tascado” (sic) uma mentira cabeluda em alguém no 1º de abril. Existem grupos que chegam a organizar concursos informais para ver quem narra a maior “peça” mentirosa pregada em parentes, amigos e conhecidos, exclusivamente por conta da data.

O que o tomate foi fazer no banco?

(Ver resposta na pág. 33)

Duas formigas se encontram na rua.

Uma pergunta para a outra:

- Qual o seu nome?
- Fu.
- Só Fu?
- Não, Fumiga. E o seu?
- Ota.
- Só Ota?
- Não, Ota Fumiga. (16)

RISONHAS

Tempo de brinquedo

BOLHAS DE SABÃO

Quando ao certo começou essa borbulhante brincadeira não se sabe bem, mas sabemos que desde a Roma antiga as crianças se divertem fazendo bolhas de sabão, na época usando um canudo de palha. No século XVII era um divertimento praticado com frequência na França, onde recebeu o nome de *bouteilles*, uma referência às garrafas que guardavam o líquido feito com água e sabão e, às vezes, uma pitada de açúcar para aumentar sua consistência.

No Brasil, ainda que sejam comuns os kits industrializados com tudo já pronto para uso, o modo mais tradicional é utilizar canudos feitos com gomos do talo do mamoeiro, da mamoneira, de abóbora ou de bambu, uma canequinha com água, sabão em pó ou detergente. Para fazer as bolas deve-se soprar a água com sabão até ela virar espuma, mergulhar a ponta do canudo, colocá-lo na boca e ir soprando bem devagar. Para aumentar a consistência das bolas, além da pitada de açúcar, podem ser feitos alguns incrementos como crescer à mistura um pouco de baba de quiabo, ou maizena ou azeite de oliva, em todos os casos utilizando água morna. Outra possibilidade, além do canudo, é fazer um aro de arame enrolado por um cordão, mergulhá-lo na mistura e com um gesto rápido ao vento criar várias bolas. E haja beleza! E haja alegria!!!



A amizade
multiplica as
alegrias
e divide as
tristezas

Para-choque de
caminhãozinho

Confabulando

O lobo e o cordeiro

Ao mesmo rio vieram, compelidos pela sede, o lobo e o cordeiro. O lobo estava mais acima e o cordeiro bem mais abaixo. Então, o predador, incitado por sua goela maldosa, encontrou motivo de rixa:

– Estou a beber e me vem você poluir a água?!

O lanoso, tímido, responde:

– Como posso fazer isso, ó lobo? De onde você está para meus goles é que o rio corre.

Repelido pela força da verdade, ele replicou:

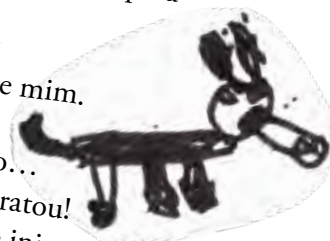
– Cerca de seis meses atrás, você falou mal de mim.

O cordeiro retruca:

– Eu? Mas há seis meses eu sequer era nascido...

– Por Hércules! Então foi teu pai que me destratou!

Em seguida, dilacera a presa, dando-lhe morte injusta.



Fedro

GATO NA PIA

Tem peixe na pia fria,
Pula gato, gato mia,
Lá vem a tia Maria
E não vem de mão vazia.
Pula gato, gato mia,
Caiu o chinelo qu'ela trazia.

PARLENDAS



ARO

Desde épocas remotas o aro serve de base para diversos brinquedos e brincadeiras. Na Grécia e no Oriente, ele fazia parte da coreografia de dançarinas e pode ter sido o precursor do bambolê. Em alguns vasos gregos e romanos os desenhos mostram homens conduzindo o trochus, um aro de bronze que se fazia rodar utilizando uma varinha recurvada. Nos ginásios da Antiguidade Clássica, eram organizadas provas atléticas de corrida com o trochus. A brincadeira era considerada um ótimo exercício, recomendado inclusive por Hipócrates (460-377 a.C.), considerado o Pai da Medicina, e

por Oribásio, médico do imperador Juliano. No século XVIII, na Europa, os aros eram feitos de ferro ou madeira e as crianças brincavam com eles em ruas e praças. No Brasil, a brincadeira de rodar um pneu pelo chão lembra a antiga brincadeira com os aros. (5) Por aqui também, para guiar os aros, meninos de bairros populares costumam utilizar uma vara metálica flexível, mas firme, tendo a extremidade que entra em contato com o aro em formato de “U”, o que permite que sejam efetuadas diversas e sofisticadas manobras na condução em diferentes tipos de terreno, inclusive auxiliando na subida de calçadas, rampas e degraus.

Canções

Meu limão, meu limoeiro
Meu limão, meu limoeiro
meu pé de jacarandá
uma vez, tindolelé
outra vez, tindolalá

Companheiro me ajude
 Que eu não posso cantar só.
 Eu sozinho canto bem
 Com você canto melhor.

Refrão

Não tenho medo do homem
 Nem do ronco que ele tem.
 O besouro também ronca.
 Vai se ver, não é ninguém.

Refrão

Quatrocentos guardanapos
 Seis vinténs em cada ponta.
 Você diz que sabe tanto
 Venha somar essa conta!

Refrão

Eu queria ter agora
 Um cavalinho de vento
 Para dar um galopinho
 Na estrada do pensamento.

Refrão

Todo o mundo se admira
 De a macaca fazer renda.
 Eu já vi uma perua
 Ser caixeira duma venda.

Refrão

Sou bonito, sou valente,
 Pego cobra pelo meio.
 Tua boca é muito grande
 Nunca vi bicho mais feio

Refrão

Você me chamou de feio
 Sou feio, mas sou dengoso.
 Também o tempero é feio
 Mas faz o prato gostoso.

Trava-línguas

É um dedo, é um dado, é um dia
 É um dia, é um dado, é um dedo
 É um dedo, é um dia, é um dado
 É um dado, é um dedo, é um dia. (6)

Esta brincadeira cantada compõe o repertório daquilo que se convencionou chamar de roda de versos. Nesse modo de roda os brincantes seguem de mãos dadas, voltados para o centro e girando em sentido horário, enquanto cantam o refrão. Ao final deste, uma criança (espontaneamente ou escolhida previamente) vai ao centro da roda e declama uma das quadrinhas indicadas ou outras que se lhe venham à memória. É importante que você aprenda um grande número de quadrinhas para estimular a participação das crianças e ampliar o repertório do grupo.

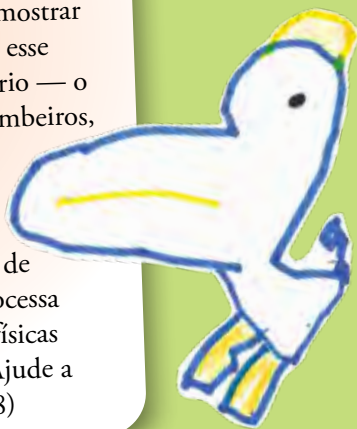
Mudanças

Sons dos bichos

As crianças pequenas gostam de aprender os sons emitidos pelos animais. Isso também as ajuda a desenvolver um começo de linguagem. As crianças pequenas precisam emitir tantos sons quantos puderem. Quanto mais falarem, tanto mais vão querer falar. Mostre-lhes livros com ilustrações de animais e pronuncie os sons característicos de cada um deles. Imita os sons de um animal que a criança já reconhece e peça a ela para lhe mostrar uma ilustração no livro do animal que faz esse som. Acrescente outros sons a seu repertório — o som de um carro, de um caminhão de bombeiros, de pássaros, etc.

O que diz a pesquisa cerebral

O cérebro tem uma capacidade ilimitada de armazenar informações. Toda vez que processa novas informações, passa por mudanças físicas e químicas que formam redes nervosas. Ajude a criança a perceber os sons à sua volta. (18)



no caso

A divisão da fazenda

Certa feita, um fazendeiro caiu de cama e vendeu um terço da sua terra para se cuidar. Mais tarde ele veio a falecer, deixando a fazenda para ser dividida entre os quatro filhos herdeiros. E cada filho queria a sua parte igualzinha à dos outros, sem tirar nem pôr, em tamanho e forma. Veja se você consegue fazer a divisão da fazenda sem deixar que os herdeiros se matem uns aos outros. (15)

(Ver resposta na pág. 34)



(Resposta da pág. 30: Tirar extrato)

Brincadeiras

Mamãe, posso ir?

Formação:

Antes de iniciar a brincadeira, riscam-se duas linhas paralelas no chão a uma distância de aproximadamente uns 8 metros. Um dos brincantes é escolhido por alguma fórmula de escolha para ser a “mamãe” e fica atrás de uma das linhas enquanto os demais, ordenados numericamente, se posicionam atrás da outra.

Como se brinca?

A brincadeira consiste em avançar em direção à linha em que está a “mamãe”. Para isso são necessários vários tipos de passos característicos, que são dados conforme a vontade da “mamãe”. Cada desafiante tem sua vez de perguntar à “mamãe” como deve dar seus passos e o desenrolar da brincadeira se dá mediante o seguinte diálogo:

Desafiante 1 – Mamãe, posso ir?

Mamãe – Pode.

Desafiante 1 – Quantos passos?

Mamãe – Dois de formiga (por exemplo).

Então o **desafiante 1** avança em direção à “mamãe” dando os passos permitidos. Na sequência, outro desafiante reinicia o diálogo, se movimentando conforme autorizado pela “mamãe”, e assim sucessivamente. O desafiante que conseguir cruzar primeiro a linha onde se encontra a “mamãe” será o seu substituto na próxima rodada.

Obs.: Tipos de passos: formiguinha (colocar um pé frente ao outro); elefante (passo bem grande); canguru (um pulo com pés paralelos para frente) e cachorro (avançar de quatro, usando pés e mãos).



Materiais:

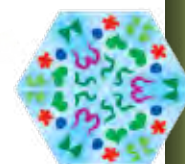
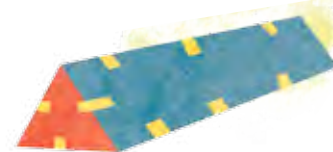
Três espelhos pequenos (do mesmo tamanho), fita adesiva, cartolina ou papel, figuras de papel ou bolinhas coloridas.

Faça um caleidoscópio

As figuras que vemos dentro de um caleidoscópio são formadas pela luz que incide entre os espelhos em seu interior.

Passo a passo

1. Una os três espelhos em forma de triângulo.
2. Coloque-os sobre a cartolina ou o papel e trace o seu formato.
3. Recorte o triângulo de cartolina ou papel e prenda-o com fita adesiva numa das extremidades dos espelhos.
4. Coloque dentro as figuras de papel ou as bolinhas coloridas. (Você pode fixar o caleidoscópio num tubo de papelão ou cano de PVC.)
5. Olhe dentro do caleidoscópio. Quantas imagens você vê? Agite o caleidoscópio para mudar as imagens.



O que tem a ver páscoa com ovo e com coelho?

A palavra "páscoa" vem de pessach, termo hebraico que significa "passagem". Para os judeus e israelitas, a data marca simbolicamente a saída do povo judeu do Egito, passagem da escravidão para a liberdade, passagem da escravidão para a vida, e Jesus, como era judeu, celebrava o pessach. Já para os cristãos a data é referência para celebrar a ressurreição de Cristo, sua "passagem" da morte para a vida. Você provavelmente deve estar se perguntando: "Mas o que o coelho e os ovos têm a ver com isso?". Bem, o ovo é símbolo de nascimento e ressurreição. A lenda conta que Simão, que ajudou Cristo a carregar a cruz até o calvário, era vendedor de ovos. Depois da crucificação, ele percebeu que, como por milagre, os ovos estavam coloridos e alardeou essa história aos quatro ventos. Já o coelho era símbolo de fertilidade desde o antigo Egito, perfil ideal para ser o portador dos ovos. Não foi difícil ligar um mito ao outro e é por isso que hoje em dia o coelho é o responsável por esconder os ovos coloridos em "ninhos" para que as crianças possam procurá-los como presentes de Páscoa. Obs.: Saber um pouco sobre as datas comemorativas que a escola e os diferentes ambientes de aprendizagem costumam tomar como apropriados para as crianças pode ser uma maneira de não se alienar, de não fazer as coisas sem ter consciência afirmativa dos sentidos que as animam e sem estar convicto(a) das intenções que balizam sua ação.



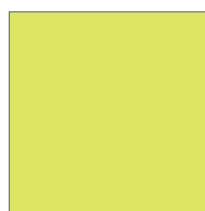
(Resposta da pág. 33)

A divisão da fazenda

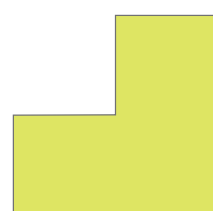
A fazenda, que tinha uma área correspondente a um quadrado, foi reduzida a três quartos.

Veja como ficou:

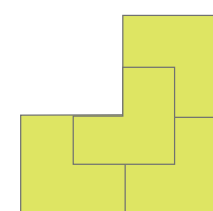
Primeiro a fazenda era assim:



Depois da morte do fazendeiro ficou assim:



Para repartir os quatro irmãos e cada um ficar com uma parte igual em tamanho e forma, a terra foi assim dividida:



Serra, serra, serrador
Serra o papo do vovô
O vovô está descansando
Deixa a serra descansar.
Serra, serra, serrador
Quantas tábuas já serrou?
Já serrei vinte e quatro:
Um, dois, três, quatro.

Essa cantiga se inscreve no grupo de brincadeiras tradicionalmente chamadas de "brincos", em que interagem um adulto e uma criança pequena. O adulto coloca a criança sentada à sua frente e, de mãos dadas com ela, balanceia o corpo para frente e para trás com os braços estendidos, simulando os movimentos de um serrote conforme o ritmo da música e o entoar da canção palavra por palavra.

É BRINQUEDO,
SIM!

PAPAGAIO (12)

1



Arranje dois pedaços de taquara ou bambu.

2



Prepare as taquaras para que fiquem finas, como no desenho.

3



A taquara curva não deve ter ovo ou nó. Amarre uma linha nas pontas, fazendo um arco um pouco menor que o tamanho da flecha.

4



Corte um papel de seda impermeável ou plástico do tamanho da flecha.

5



Cole a flecha, passando a cola do lado da casca. Cole dois quadradinhos iguais de papel para prender a flecha. Cole dois pedaços iguais para prender o arco.

O papagaio, em Minas, é o objeto voador mais comum e o preferido dos meninos. O papagaio tem duas taquaras: uma reta e uma curva, como um arco de flecha de índio. Por isso alguns meninos o chamam de flechinha. Para fazer um papagaio é preciso muita atenção.

6



Costure o encontro das taquaras deixando sobras para o lado sem taquara. Amarre a linha do lado de baixo da flecha.

7



Faça uma rabiola enrolando um papel e cortando em tirinhas (bambulins). Faça um laço com a linha, enfie a ponta de um bambulim e puxe. Repita isso, com os bambulins bem próximos no começo e depois um pouco mais separados até o fim da rabiola – que deve ter, no mínimo, 2 metros.

De acordo com o vento e o comportamento do papagaio, você deve subir ou abaixar a barbela. Se o papagaio rodar no vento é porque tem pouco rabo. Se ficar dando de lado, você deve pôr um bambulim na ponta contrária. A melhor linha é a número 10. Com o tempo e a ajuda de amigos, você descobre todos os segredos de um papagaio.

8



Amarre a linha da lata na barbela (cabresto, chave). O ponto certo para amarrar a barbela é que vai garantir o voo perfeito.

Quaquaquadrinhas

Eu quero morrer cantando
Já que chorando, eu nasci
Quero ver se recupero
O que, chorando, perdi

Repare

o pontapé inicial

Um jogo disputado na China, no ano 2500 a.C., é considerado o tataravô do futebol. O imperador Huang Ti criou uma maneira de treinar seus soldados. Eles tinham de chutar uma pelota de couro entre duas estacas cravadas no chão. Outro jogo bastante parecido, o *epyskiros*, era praticado em Esparta, no século I a.C., por equipes de quinze atletas. Chutavam uma bexiga de boi cheia de areia.

Na Idade Média, na Itália, o *gioco del calcio* reunia equipes formadas por 27 jogadores. O gol era marcado quando a bola passava por cima de dois postes. Na segunda metade do século XVII, ingleses refugiados na Itália, partidários do rei Carlos II, levaram o *calcio* para a Inglaterra, quando seu soberano foi restaurado no trono. (4)

As regras

O futebol começou a evoluir na Inglaterra, mas suas regras variavam muito. Do ano de 1810 ao de 1840 surgiram inúmeras regras que recebiam os nomes dos colégios onde o jogo era praticado. A questão se resolveu em 1848, numa conferência em Cambridge, onde se estabeleceu um código único que serviria de base às leis atuais.

Primeiro jogo

O primeiro jogo no Brasil foi disputado em 14 de abril de 1895, na Várzea do Carmo, em São Paulo, área que naquele tempo era periodicamente inundada pelo rio Tamandateí. As duas equipes eram formadas por ingleses radicados na capital paulista.

Placar do jogo

São Paulo Railway 4 X 2 Companhia de Gás





- | | |
|---|--|
| 01 · Dia Mundial do Trabalho | 16 · Dia do Faxineiro e do Gari |
| 03 · Dia do Sertanejo e Dia do Sol | 17 · Dia Internacional da Comunicação e das Telecomunicações e Dia da Constituição |
| 05 · Dia da Comunidade, Dia Nacional das Comunicações e Dia do Artista Pintor | 18 · Dia Internacional dos Museus |
| 07 · Dia do Silêncio | 21 · Dia da Língua Nacional |
| 08 · Dia do Artista Plástico | 25 · Dia do Trabalhador Rural e Dia do Vigilante |
| 10 · Dia do Campo | 30 · Dia das Bandeiras |
| 12 · Dia do Enfermeiro | 31 · Dia Mundial das Comunicações Sociais |
| 13 · Abolição da Escravatura e Dia da Fraternidade Brasileira | |
| 15 · Dia do Assistente Social | |

Maio

(Com 31 dias, maio vem de *Maius*, que uns dizem ser uma homenagem à deusa grega Maia, mãe de Hermes, outros à homônima romana, mãe do deus Mercúrio, e outros ainda ao deus Júpiter Maius.)

Maio é a mãe: Tudo começou quando uma jovem americana, Annie Jerwis, perdeu a mãe e entrou em uma tristeza profunda. Preocupadas com aquele sofrimento, algumas amigas tiveram a idéia de perpetuar a memória da mãe de Annie com uma festa. Annie quis que a homenagem fosse estendida a todas as mães, vivas ou mortas. Em pouco tempo, a comemoração se alastrou por todo país e não demorou que a data tornasse a compra de presentes para as mães quase uma obrigação. Annie achou que tinham desvirtuado o sentido da festa e tentou acabar com

ela, mas não obteve sucesso. Em 1914, a data americana do festejo foi oficializada pelo presidente Woodrow Wilson: dia 9 de maio. No Brasil, o Dia das Mães é celebrado no segundo domingo de maio, conforme decreto assinado em 1932 pelo então presidente Getúlio Vargas. Também entre nós a data é cada vez mais relacionada ao consumo, com comerciais tentando nos convencer sobre qual o melhor presente para as mamães. Mas será que fazer um presente com as próprias mãos não seria um jeito de marcar mais positivamente essa data? Ou dar 365 beijinhos nela? Ou... Vamos pensar nisso com carinho e achar um jeito diferente de celebrar essa data?!



No campo me criei
Vestida de verdes laços;
Quem mais chora por mim
É quem me fez em pedaços. (Ver resposta na pág. 38)



Há quatro quadros três e três quadros quatro
Sendo que quatro destes quadros são quadrados
um dos quadros quatro e três dos quadros três
Os três quadros que não são quadrados
são dois dos quadros quatro e um dos quadros três.
(6)



Brincadeiras

Carrinho de mão

Formação:

É uma brincadeira que exige resistência física e coordenação motora, sendo praticada em duplas. Antes de iniciar a brincadeira, riscam-se duas linhas paralelas no chão (convém que a distância entre uma linha e outra esteja em conformidade com a resistência das crianças).



Como se brinca?

Por critério de afinidade ou por sorteio, formam-se as duplas e um dos brincantes de cada dupla espalma as mãos no chão enquanto seu companheiro segura suas pernas e as suspende à altura do joelho. Com isso, o que está com as mãos no chão torna-se um “carrinho de mão”, como aqueles de carregar objetos e material de construção, só que a locomoção vai se dar pelo movimento coordenado dos braços. Para que haja a competição propriamente dita, todas as duplas se colocam atrás da segunda linha e a um sinal dado disparam em velocidade tentando chegar primeiro à primeira linha. Vence a dupla que chegar primeiro.

Variante:

Para incrementar a competição vale acordar que, ao chegar à primeira linha, as duplas troquem de posição (quem está no chão vai conduzir o carrinho de mão e vice-versa) e retornem à segunda linha.

Para-choque de caminhãozinho

Se reza de cão
chegasse ao céu,
choveriam ossos

A canoa que só suportava cem quilos

Uma família precisava atravessar o rio para ir à cidade, mas a canoa só podia levar 100 quilos. Ocorre que o marido pesava 100 quilos, a mulher também pesava 100 e os dois filhos, 50 cada um. Como fazer essa travessia? (15)

(Ver resposta na pág. 40)

(Eleomarques F. Rocha, natural de Itamaraju-BA.)

Confabulando

A serpente de várias cabeças

Duas serpentes, uma com várias cabeças, outra com vários rabos, discutiam sobre as suas respectivas vantagens. Elas foram perseguidas; a que tinha vários rabos escapou por entre o mato, pois todos os rabos seguiam com facilidade a cabeça. A outra ficou parada no lugar, pois algumas cabeças iam para a direita, outras para a esquerda e encontravam galhos em que se enroscavam.

Ouvir muito conselho é meio ineficaz.
Para alcançar a meta,
O mais certo, no amor, e em tudo que se faz,
É seguir sua estrada reta.

Charles Perrault (14)

PÉ DE LATA (12)



1

Arranje duas latas iguais. Elas devem ser largas como as de leite em pó



2

Fure no meio, passe um cordão e amarre dois pauzinhos, um em cada ponta. Este modelo é para andar descalço, com o cordão no meio dos dedos.



3

Para andar calçado, você precisa furar nas beiradas de cada lata, passar um cordão pelos dois furos e dar um nó em cada ponta.



4

Você pode ainda usar elástico no lugar de cordão, passar em volta do pescoço e ficar com as mãos livres.



Este brinquedo também é conhecido em todo lugar. Mas mesmo quem já fez é bom fazer de novo e inventar outras maneiras de brincar.

Tente dançar, cantar e marcar o ritmo com as latas. Brinque de circo, procure saber como são as pernas de pau.



Tem um pintinho amarelo que late que nem cão é que ele acha piar falta de imaginação.

Quaquaquadrinhas



(Resposta da pág. 36: A cebola)



EUROPA, FRANÇA, BAHIA

O rei manou me chamar
Pra casar com sua filha
Só de dote ele me dava
Europa, França e Bahia
Me lembrei do meu ranchinho
Da roça, do meu feijão
O rei mandou me chamar
- Ô seu rei, não quero, não.

PARLENDAS

Saiba

O que é o bicho-de-pé

A pulga penetrante ou *Dermatophilus penetrans* é mais conhecida como BICHO-DE-PÉ, um terror para quem vive no campo ou no sertão. Ela é menor do que as pulgas domésticas, mas a barriga da fêmea fecundada dilata-se até o tamanho de uma ervilha. É durante esse período de incubação que o bicho se torna nocivo, porque se introduz na pele de suas vítimas, principalmente nos dedos polegares dos pés, debaixo das unhas. A pulga penetra quase completamente na pele, começando pela cabeça e deixando fora apenas seu orifício anal. Uma vez escondida assim, desenvolve seus ovos, causando dores e coceira até que a indesejável hóspede seja removida com o auxílio de um simples alfinete. Existem pessoas no interior de nosso país que são especialistas nessa operação. Se este não é o seu caso, mas você encontrou uma criança passando maus bocados por causa da *Dermatophilus penetrans*, é melhor buscar ajuda especializada.



O garotinho ia fazer sua primeira tentativa de comer azeitonas. Mas antes ele ficou observando o pai com toda a atenção. E o pai pegava as azeitonas e as comia com muito prazer. Então, o menino provou uma, mas não achou grande coisa. O pai apanhou outra e fez uma cara de quem estava achando as azeitonas uma delícia. O menino tentou de novo e dessa vez fez uma careta de rejeição. Quando o pai fez cara de plena satisfação ao comer a terceira azeitona, o menino não se conteve e abriu o berreiro a chorar. O pai, boquiaberto com o escândalo feito pelo garotinho, indagou:

– O que foi meu filho? Pelo amor de Deus, por que você está chorando desse jeito?

Ao que o garotinho respondeu em tom de protesto lacrimogênico:

– O senhor está pegando todas as gostosas! Buuuááá!!! (17)



Repare

Existe muita água na Terra?

Você acredita mesmo? Então, escute bem:

Se a Terra tivesse o tamanho de uma laranja, toda a água do mundo (oceanos, mares, rios, lagos, águas subterrâneas, água em suspensão no ar) representaria apenas, em volume, uma pequenina gota escorrendo em cima da laranja. Os 3/4 dessa gota seriam compostos de água do mar salgado, não consumível pelo homem. Somente 1/4 seria água doce. Toda a água doce do mundo ficaria dessa forma representada por uma cabeça de alfinete pregada na laranja. Esta minúscula quantidade de água doce nunca variou. Permaneceu sempre

a mesma. Percorreu um ciclo imutável. Hoje os homens a poluem além de qualquer possibilidade de recuperação. Dessa minúscula quantidade de água, porém, apenas 1% – em verdade muito menos – está disponível, 99% está sob a forma de gelo (90% no Antártico, 8% na Groenlândia e 1% em todas as geleiras do mundo).

A água doce é uma matéria cada vez mais rara.

É preciso economizar!

Caso contrário, não demora para que vejamos a água valer mais que o petróleo, pois o ser humano pode sobreviver sem o petróleo, mas não sobrevive sem a água. Um homem pode viver 50 dias sem comer, mas morre se passar quatro dias sem água.(3)

Por que temos febre?

Febre geralmente deixa a gente molinho, sem fome, cansado e, às vezes, com calafrios e suando muito. Mas, calma! A febre não é um monstro. Aliás, é nossa aliada! Sabe por quê? Não? Pois repare: é ela que vem nos avisar que alguma coisa não está bem conosco, é um sinal de que nosso organismo está sendo atacado por microrganismos nocivos à saúde, causando alguma infecção. Pode ser uma simples gripe ou virose, mas pode ser algo mais grave também. Quando vem acompanhada de outros sintomas, então, pode apostar que alguma doença vem vindo. E lá está ela, a febre, nos avisando.

Isso porque há uma substância em nosso organismo (a prostaglandina) que avisa ao cérebro que ele deve aumentar a temperatura corporal para sinalizar a presença do micróbio invasor. Nosso sistema imunológico, que é o sistema de defesa do organismo, se prepara então para combater a infecção, mas, como nem sempre ele dá conta desse combate sozinho, às vezes precisamos tomar remédios para reagir melhor.

Mas é preciso ter cuidado para não apressar o diagnóstico: febre muito alta pode ser algo perigoso. Não basta tomar antitérmicos, que são os remédios que baixam a febre, tem que descobrir a doença associada para tratá-la também, pois ela é que causa a febre. Se tomarmos remédio para febre sem tratar a doença, podemos estar desconsiderando o que o corpo está tentando nos avisar.

Se você tiver febre, tome muito líquido, para não desidratar, e se alimente bem, mas, sobretudo, se a causa da febre for desconhecida, procure um médico! (13)

Brincando no espelho

As brincadeiras com espelhos ajudam a criança na construção de sua identidade e a entender os limites do próprio corpo. Para crianças de 1 e 2 anos é uma diversão se ver no espelho, principalmente se houver fantasias e adereços para que elas possam experimentar e olhar.

A interação do adulto pode estimular a criança a observar mais atentamente sua imagem. Peça que ela toque diferentes partes do corpo ou que faça gestos como balançar os cabelos ou cruzar os braços, ou mesmo ficar de um pé só. As outras crianças podem imitar gestos, caretas, etc.

Desde bem pequenas elas já começam a adquirir consciência corporal para se desenvolver e se organizar no espaço e saber se posicionar e se diferenciar do outro. É assim que elas vão construindo sua identidade!

O espelho possibilita a autodescoberta. Mas lembre-se que elas também devem ter momentos de brincar livremente. Ao organizar o espaço em que a criança vai ficar, é importante lembrar-se de colocar um espelho de modo que ela possa se ver por inteiro.

(Resposta da pág. 37: Primeiro vão os dois filhos. Um fica e o outro traz a canoa até os pais. Depois vai a mãe e entrega a canoa ao filho. Este vem e pega o irmão. Aí vão os dois meninos novamente. Fica um e o outro traz mais uma vez a canoa. Depois vai o pai, e finalmente o filho volta para buscar o irmão.)



Faça uma mensagem secreta

Você poderá escrever uma mensagem secreta para as crianças utilizando-se do código de espelho. Coloque uma folha de papel em frente a um espelho. Sem desviar os olhos do espelho, escreva a mensagem no papel. Quando olhar o papel, você verá que a mensagem está invertida, em código de espelho (você pode escrever uma frase toda ao contrário sem usar o espelho). Mostre às crianças a mensagem no papel e pergunte o que está escrito. Depois reflita a mensagem no espelho e pergunte novamente. As crianças também podem escrever e decifrar suas próprias mensagens, utilizando um espelho.

Obs: Se houver um espelho maior, outra possibilidade de brincar com a noção de reflexo é pedir que cada criança, uma de cada vez, acene para si mesmo diante do espelho com a mão esquerda. Questione sobre qual das mãos movimentou-se no espelho? Os espelhos invertem as imagens (o lado esquerdo aparece como direito).



Essa brincadeira cantada também compõe o repertório daquilo que se convencionou chamar de roda de versos. Nessa os brincantes seguem de mãos dadas, voltados para o centro e girando em sentido horário enquanto cantam. A primeira estrofe é cantada por todos e corresponde ao estribilho ou refrão, a partir dela o cantar é feito ao modo do canto/resposta. Um brincante (espontaneamente ou na sequência acordada previamente) vai ao centro da roda e canta os versos de uma das quadrinhas indicadas, ao que os demais brincantes respondem “sereia” em uníssono ao final de cada verso cantado. Após a conclusão da quadrinha solada, o brincante retorna à roda e todos reiniciam o canto do refrão novamente para dar tempo de outro solista se colocar em prontidão para versejar.

Cantares

Tempo de brincado

BAMBOLÊ

Crianças do antigo Egito, no ano 1000 a.C., e mais tarde crianças da Grécia e de Roma, faziam o bambolê de fios secos de parreira. Lançavam-no ao ar com um bastão e pegavam-no com o corpo, mantendo-o em movimento, como faziam as dançarinas com os aros. Na América do Sul ele era feito de cana-de-açúcar e, na Inglaterra, de madeira ou metal. Por causa dos problemas que causava nas costas e pescoço, e pelo constante alerta dos médicos, até 1700 ele era conhecido como aro mortal. Quando missionários britânicos da Nova Inglaterra tiveram contato com a dança tradicional havaiana, acharam esta muito semelhante ao movimento feito com os quadris de quem bamboleava e passaram a chamá-lo de *hula hoop*.

O brinquedo bambolê, como o conhecemos pela indústria de brinquedos, feito de plástico colorido, foi fabricado primeiramente nos Estados Unidos em 1958 e virou mania nos anos 60. Foram os americanos Arthur Melin e Richard Knerr que trouxeram a idéia da Austrália, onde viram estudantes de ginástica se divertindo com aros de bambu na cintura. (5)

Eu morava na areia, *sereia*
Eu morava na areia, *sereia*
me mudei para o sertão, *sereia*
aprendi a namorar, *sereia*
com um aperto de mão, ô *sereia*

Índio do mato é xavante, *sereia*
Milho socado é xerém, *sereia*
E a gente chama xará, *sereia*
Quem o mesmo nome tem, ô *sereia*

Refrão

Fui na fonte beber água, *sereia*
Não foi por água beber, *sereia*
Foi pra ver as piabinhas, *sereia*
No veio d'água correr, ô *sereia*

Refrão

Eu comparo o meu viver, *sereia*
Com o viver do tico-tico, *sereia*
Bateu asas foi-se embora, *sereia*
Sozinho é que não fico, ô *sereia*

Refrão

Em cima daquela serra, *sereia*
Tem um banco de areia, *sereia*
Onde assenta mulher velha, *sereia*
Pra falar da vida alheia, ô *sereia*.

Refrão

Quem quiser que alecrim cheire, *sereia*
Corte na segunda-feira, *sereia*
Ponha no meio da roupa, *sereia*
Pra cheirar semana inteira, ô *sereia*.

Refrão

Coitado de quem precisa, *sereia*
Coitado de quem não tem, *sereia*
Precisa comprar de tudo, *sereia*
No bolso não tem vintém, ô *sereia*.

Refrão

Joguei uma pedra para cima, *sereia*
Para ver aonde ela caía, *sereia*
Caiu nas ventas do padre, *sereia*
Credo, cruz, Ave-Maria, ô *sereia*.

Refrão

Junho

(É um mês com 30 dias e seu nome, Juno, é uma homenagem à deusa romana protetora das mulheres, da maternidade e da família.)

*Na simbologia ocidental é identificado por um homem velho junto a um fogo ou uma mulher de cabeça descoberta numa paisagem com neve. No hemisfério Sul o inverno se estende de 21 de junho a 20 de setembro, quando no hemisfério Norte acontece o verão. Com variações de intensidade nas diferentes regiões do Brasil, o inverno é o tempo do frio. Coincidindo com os festejos juninos e tendo as noites mais longas do ano, nesse período abundam fogueiras, festejos e brincadeiras relacionados ao elemento fogo.



- | | |
|---|---|
| 01 · Dia da Imprensa | 19 · Dia do Cinema Brasileiro |
| 05 · Dia Mundial do Meio Ambiente | 21 · Início do Inverno, Dia da Mídia, Dia do Imigrante e Dia Universal Olímpico |
| 10 · Dia da Língua Portuguesa e Dia da Raça | 24. Dia de São João |
| 12 · Dia dos Namorados | 29 . Dia de São Pedro, Dia de São Paulo e Dia do Pescador |
| 13 . Dia de Santo Antônio | 30 · Dia da Não Violência |
| 14 . Dia da Liberdade de Pensamento | 31. Dia Mundial do Mágico |

saiba

COMO FAZER UMA PEQUENA HORTA

Não é preciso que você disponha de jardim ou quintal: vasos ou jardineiras servirão muito bem para essa finalidade. E, além de dar um toque especial à comida, algumas ervas, como o manjeriço, espalharão ainda um agradável perfume. As ervas são, em geral, plantas de fácil cultivo. Precisam de um lugar bem ventilado e ensolarado. Por isso, o lado de fora de uma janela é o local mais indicado para seu cultivo. As ervas gostam ainda de temperatura constante e de regas moderadas. Quando cultivadas dentro de casa, as plantinhas podem resultar um tanto pequenas no tamanho, mas seu sabor será o mesmo das ervas plantadas nas hortas dos quintais.



Alecrim

Era conhecido como o “orvalho do mar”, porque crescia junto à costa do Mediterrâneo. Também considerado o símbolo da confiança e da lembrança. Seu uso é diversificado: tanto entra na preparação de cosméticos para a pele e cabelos, como no tempero de pratos – em carnes e ensopados, peixes, aves, omeletes e algumas sopas.

Salsinha

Desde velhos tempos, a salsinha esteve ligada a vários usos e crenças. Com ela, os gregos faziam coroas para seus campeões ou a usavam para afastar os vapores do vinho. Os jardineiros antigos acreditavam que ela deveria ser plantada na Sexta-Feira Santa e por uma mulher grávida. É tempero de muitos pratos: sopas, molhos, saladas, verduras, legumes e peixes.

Manjeriço

Originário da Índia, o manjeriço marcou o folclore de muitos países. Para os romanos, simbolizava o ódio; mais tarde, ainda na Itália, representava o amor: os jovens se enfeitavam com manjeriço para visitar suas amadas. É tempero muito usado nos pratos em que entram tomate, ovos, queijos e, principalmente, no preparo de peixes e camarão.

Hortelã

Para os gregos, hortelã era uma erva mágica. Seu nome vem de Menta, que era amada por Plutão. Prosérpina, sua ciumenta esposa, transformou-a em erva. Ainda hoje se faz presente nos costumes alimentares dos árabes, sob a forma de chá ou de tempero. É usada em carnes de carneiro, com vinagre e açúcar, e em molhos de saladas, sopas e de outras carnes. (3)

RISONHAS

Um senhor muito bem vestido e elegante vai andando pela calçada, quando vê um garotinho no último fôlego tentando tocar a campainha de uma casa. O botão da campainha fica muito alto e mesmo ficando na ponta dos pés o garoto não o alcança. Compadecendo-se da criança, o senhor muito bem vestido e elegante se aproxima e pergunta:

- Ei, menino, posso ajudá-lo?
- Pode, sim. O senhor me ajuda a tocar a campainha?
- Claro.

O senhor muito bem vestido e elegante levanta o menino nos braços e este finalmente consegue tocar a campainha, mas para seu desespero, em vez de um agradecimento, o garotinho lhe diz à queima-roupa:

- Legal! Agora, vamos correr. (17)

São doze irmãs
Numa mesma casa
Todas têm meia
Mas não têm sapatos
Quem são elas?



(Ver resposta na pág. 46)

Brincadeiras

Tatu passa aí

Como se brinca?

O tatu tenta com peitadas romper os braços da roda. Se conseguir, sai correndo e é perseguido pelos demais brincantes. Quem conseguir pegar o tatu primeiro vai para o centro da roda e reinicia a brincadeira. Forma-se uma roda com um brincante no meio. Ele é o "tatu" e deve perguntar:

- Tatu passa aí?
- Todos respondem:
- Não passa não.
- E se passar?
- Nós vamos pegar.

Tempo de brinquedo

DOMINÓ

Os dominós derivam dos dados e por vezes são chamados "dados estendidos". Foram os chineses que fizeram os primeiros dominós, de osso e marfim. Alguns atribuem sua criação a um soldado chamado Hung Ming, que viveu de 234 a 181 a.C.

O dominó começou a ser praticado na França na segunda metade do século XVIII, principalmente por camponeses da cidade de Rouen, que imprimiam as peças em papel usando chapas de madeira como carimbo. Discutidos por alguns autores, o nome do jogo pode derivar da expressão latina *Domino gratias*, que significa "graças a Deus", e seria usada pelos monges enquanto jogavam.

O dominó foi trazido ao Brasil pelos portugueses no século XVI e virou passatempo popular. Além do jogo tradicional, procurando encaixar as peças com valores iguais, ele permite fazer a brincadeira de uma peça ir derrubando a outra seguidamente, causando o chamado "efeito dominó". (5)



Em busca do som

Este tipo de brincadeira está indicado para bebês entre os 6 e os 9 meses de idade.

Coloque um brinquedo que emita música fora da vista do bebê, e assim que o brinquedo começar a emitir som, pergunte onde está a música.

Quando o bebê virar-se para o lado certo, demonstre entusiasmo e alegria, parabenizando-o por ter encontrado o brinquedo. Se o bebê já engatinhar, esconda o brinquedo em baixo de uma almofada, por exemplo, para que ele possa engatinhar até lá.

O jogo de esconder o brinquedo deverá ser repetido em diferentes momentos.

As experiências musicais melhoram a capacidade futura de raciocínio abstrato especialmente no âmbito espacial, e as brincadeiras e jogos musicais aumentam a consciência auditiva do bebê, ampliando as ligações cerebrais entre os neurônios. (18)

Para-choque de caminhãozinho

Cada vaso transpira o que dentro contém

MUDINHAS

Trava-línguas

Olha o sapo dentro do saco
o saco com o sapo dentro
o sapo batendo o papo
e o papo do sapo fazendo vento

Cantares

Atirei o pau no gato

Atirei o pau no gato tô tô
Mas o gato tô tô
Não morreu reu reu
Dona Chica cá
Admirou-se se
Do berro, do berro que o gato deu
Miau !!!



Obs: Clássico entre as brincadeiras de roda, o *Atirei o pau no gato* acabou com a onda do “politicamente correto” que se alastrou pelas escolas brasileiras, sofrendo alterações em sua letra, porque entenderam que a cantiga pudesse estimular maus tratos aos animais domésticos. Cuidado! É fundamental que os educadores da infância saibam que as cantigas infantis, pertencentes ao modo canção, não se restringem ao seu conteúdo verbal, antes produzem sentido a partir da articulação letra e melodia, mais do que “o que se diz”, nelas importa o “como se diz”. No caso do “atirei o pau no gato”, cantiga apropriada para as crianças menores (2 a 4 anos), é preciso ainda acrescer a questão do movimento e da vertigem. Os versos são cantados como que para permitir o adiamento voluntário da vontade individual de sentir vertigem (ao se agachar subitamente, ou mesmo ao se jogar “tibufo” no chão) em troca do prazer de realizar isso coletivamente e gozar de uma sensação de vertigem ainda maior. Preste atenção como muito da disposição e da dificuldade das crianças pequenas é para chegarem ao “miau!!!” ao mesmo tempo e, independentemente de obterem sucesso na empreitada, se entregarem ao riso.

Nessa brincadeira de roda os brincantes seguem de mãos dadas, voltados para o centro e girando em sentido horário, enquanto cantam em uníssono toda a letra até o trecho que diz “...do berro que o gato deu”. O “miau!!!” é gritado por todos enquanto simultaneamente se põem acorados ou mesmo se esborracham voluntariamente no chão, para em seguida ficarem novamente de pé e reiniciarem a brincadeira.

UMA PULGA

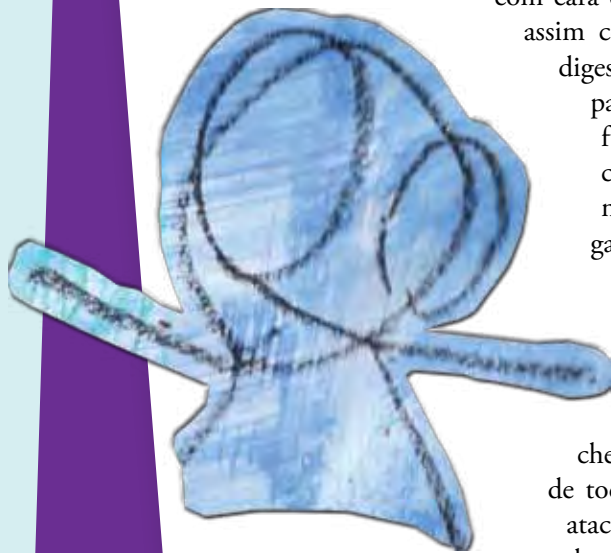
Uma pulga na balança
Deu um pulo foi à França
Os cavalos a correr
Os meninos a brincar
Vamos ver quem vai pegar?

PARLENDAS

Por que soltamos pum?

Quando o cheiro empesta o ar, todo mundo reconhece na hora! É fácil descobrir o “culpado” quando o pum é barulhento, mas quando é discreto e só o cheiro denuncia, fica mais difícil saber quem foi. Afinal, todos os suspeitos capricham com cara de *não-fui-eu*. Os gases (pum), assim como as fezes, são resíduos da

digestão e ficam armazenados na parte final do intestino, que funciona como um reservatório, chamado ampola retal. O pum nada mais é do que a saída de gases produzidos e acumulados no tubo digestivo, processo chamado flatulência. Milton Costa, do Departamento de Anatomia da UFRJ, explica que os restos de alimentos que chegam ao intestino grosso, depois de todo o processo de digestão, são atacados por bactérias. A ação desses microrganismos forma gases como o metano, o gás carbônico, o hidrogênio e compostos como o sulfeto de hidrogênio, mercaptanos e indol. Esses gases e compostos são os responsáveis pelo mau cheiro do pum. Uma dica: não exagere no repolho, couve-flor, cebola e feijão, pois são alimentos que produzem mais gases do que outros e, portanto, mais puns.



E por que eles saem sem a gente querer? Repare: a saída dos resíduos é controlada pelo esfíncter anal, ou ânus, que é um anel muscular que fica no final do intestino. Ele tem duas partes. Uma funciona de modo involuntário, ou seja, abre independentemente de nossa vontade; e a outra é voluntária, podemos controlar. Aprendemos a controlar lá pelos dois anos de idade, um pouco mais, quando podemos deixar as fraldas. Então, quando a ampola retal está muito cheia, o cérebro ordena que o esfíncter se abra. Quando temos vontade de fazer cocô ou soltar pum, se não dá naquele momento, tentamos prender, não é? Pois quando fazemos isso, estamos contraindo a parte do esfíncter sobre a qual temos domínio. Mas às vezes não dá jeito, e o pum sai. Se estivermos sozinhos, tudo bem, não há problema. Todo mundo solta pum, é natural.

O problema é quando tem gente por perto, pois mesmo sabendo que é normal, que às vezes não dá para controlar, quando acontece, parece até que ninguém nunca solta um. Aí, se acontecer, é torcer para o pum ser silencioso. Sabe por que o pum faz barulho? O som do pum é produzido porque os gases saem semiapertados pela contração parcial do esfíncter. E se ele for silencioso, faça sua cara de não-fui-eu, todos vão desconfiar de todos, mas ninguém terá certeza de que você foi o autor do pum fedorento.

Uma dica final: se foi você, não titubeie em mostrar a mão. Ela não fica amarela! (13)



Tempo de brincadeira

BALANÇO

Na mitologia, Ícaro, o rei da Lacônia, tinha recebido de Baco o segredo do cultivo das uvas. Certa vez, os camponeses, embriagados com a nova bebida, mataram Ícaro, acreditando que ele os tinha envenenado.

A filha de Ícaro, Erígone, ao descobrir o pai morto, enforcou-se com uma corda. Os assassinos, arrependidos, foram consultar o oráculo, que lhes ordenou que se instituíssem jogos em homenagem a Ícaro e os celebrassem balançando os participantes em uma corda atada a duas árvores, em recordação a Erígone. Esses jogos foram chamados “Jogos de Ícaro” ou “Jogos de Aiora” (*aiora* é o nome grego do balanço).

Em muitos lugares o balanço manteve um valor simbólico e religioso, associado às idéias de chuva, renovação da natureza e fecundidade. Na Índia, Kâma, deus do amor, e Krishna, senhor dos rebanhos, balançavam na primavera. O balanço é símbolo do Sol no Nepal, usado em rituais na Coreia e, em algumas culturas, representa o contato entre a terra e o céu. (5)



O jabuti no buraco

O jabuti, lerdo que só, está num buraco de dez metros. De dia ele sobe dois metros e à noite desce um. Quantos dias será que ele vai levar para terminar de subir o buraco?

(Ver resposta na pág. 51)





Certa manhã, um galo experiente e ladino avistou longe uma raposa que chegava.

Ao vê-la se aproximar, não contou conversa, empoleirou-se rapidinho na árvore mais próxima para escapar da inimiga.

Como quem não quer nada e usando de esperteza, a raposa chegou perto da árvore e dirigiu-se a ele:

– Ora, meu caro amigo, pode descer daí. Não sabe que foi decretada a paz entre os animais? Desça para receber meu abraço fraternal e vamos festejar essa boa nova!

Mas o galo, que também não era tolo, respondeu:

– Que boas notícias! Não podias ter-me trazido notícia melhor, amiga. E fico ainda mais feliz por ser você a mensageira! Já estou vendo daqui de cima alguns cães selvagens que estão chegando. Decerto eles também vão querer festejar... vão ser abraços gerais, não é mesmo?!

Ao ouvir sobre a aproximação das feras, a raposa mais que depressa foi saindo de fininho:

– Olha, é melhor que eu vá andando... Os cães podem ainda não estar sabendo da novidade...

O galo se pôs a gargalhar ao ver a raposa partindo a mil, toda esbaforida, porque não há prazer maior que enganar o enganador.



La Fontaine

As marés

O movimento dos líquidos na Terra sofre a influência direta do Sol e da Lua. Conforme a posição destes astros, observam-se variações diárias nos níveis das águas dos mares e dos rios, provocados pela atração gravitacional que o Sol e a Lua exercem sobre nosso planeta.

Quando a Lua é nova ou cheia, há um alinhamento com o Sol, o que acentua a atração gravitacional sobre a Terra e, conseqüentemente, ocorrem as marés altas, que são conhecidas por **marés de água viva**.

Por outro lado, quando a Lua é crescente ou minguante, os astros formam ângulos retos, de maneira que as forças gravitacionais quase se anulam. Nestas fases ocorrem as chamadas **marés de água morta**. (3)

(Resposta da pág. 43: As horas)

Pizza

Ingredientes:

Massa:

- 2 ½ xícaras de chá de farinha de trigo
- 2 colheres de sopa de azeite de oliva
- 1 ½ colher de sopa de fermento biológico em pó
- 1 xícara de chá de água morna
- 1 pitada de sal

Recheio:

- Molho de tomate
- Queijo mozzarella
- Orégano
- Tomate

Modo de fazer:

Dissolva o fermento na água morna, espere uns cinco minutos, observando-o crescer. Enquanto

isso, coloque duas xícaras de chá de farinha de trigo em uma tigela e misture o sal e o azeite de oliva. Incorpore o fermento à farinha, misturando bem com uma colher de pau.

Depois trabalhe com as mãos, até obter uma massa um pouco pegajosa. No início a massa fica “grudenta” nas mãos, mas aos poucos vai sendo incorporada. Vá derramando aos poucos o restante da farinha (1/2 xícara) para ir trabalhando a massa. O importante é trabalhar bastante a massa. Quando estiver mais uniforme, menos pegajosa, amassar vigorosamente a massa e jogá-la bem forte, várias vezes, na superfície enfarinhada. Quanto mais bater a massa, mais lisinha ela vai ficar. As crianças gostam dessa parte e podem experimentar bater.

Forme uma bola com a massa e cubra com um pano de prato limpo e seco. Deixe repousar em lugar sem corrente de ar por 30 minutos até crescer. Pode ser dentro do forno desligado.

Com a massa crescida, trabalhe-a um pouco,

delicadamente, com as mãos levemente enfarinhadas, e forme uma bola. Dependendo da espessura da pizza que quiser, divida a massa em duas, três ou quatro partes e amasse ligeiramente cada metade, obtendo círculos espessos. Passe o rolo de dentro para fora até obter uma massa fininha. Coloque em formas de pizza, sem untar, e deixe descansar mais uns dez minutos, enquanto o forno preaquece. Fure levemente com um garfo várias vezes e coloque no forno por alguns minutos para pré-cozer, retire e coloque o recheio, voltando ao forno para derreter o queijo. As rodas pré-cozidas podem ser guardadas na geladeira para mais tarde ou para o dia seguinte.

Recheie a massa com seu recheio preferido ou apenas com molho de tomate, queijo mozzarella, rodela de tomate e orégano. Se quiser, pode enfeitar com azeitonas pretas. Leve ao forno para derreter o queijo. Corte a pizza em fatias e bom apetite!



Este brinquedo a gente encontra para comprar nas feiras do interior e nas proximidades das rodoviárias das grandes cidades. Mas é muito fácil de fazer.

GALINHA CHOCA (12)

1



Arranje uma lata ou um copo de iogurte.

2



Fure no meio.

4



Depois, molhe a mão e puxe o cordão, deixando a mão escorregar. Escute o som!



3



Passa um cordãozinho fino e amarre num palitinho.



Descubra sons de galo, de galinha e outros diferentes. Experimente copos e latas de vários tamanhos. Junte a turma e faça uma banda de galinhas.

Experi-
ciências

Faça um show com luz e sombras

A luz atravessa alguns elementos, como o vidro e a água. São chamados **transparentes**, pois podemos ver através deles. Outros objetos, como o papel e o metal, não deixam a luz passar. Chamam-se **opacos**. As sombras aparecem atrás dos objetos opacos quando a luz brilha sobre eles. As sombras são produzidas porque a luz viaja em linha reta e não pode descrever uma curva. Você poderá demonstrar a propagação da luz em linha reta propondo uma observação dos raios do Sol, inclusive quando semiencoberto pelas nuvens ou por entre os galhos de árvores.

Brincando com sombras

Num dia ensolarado, convide as crianças para uma pesquisa sobre as sombras. Tente traçar sua sombra num pedaço de papel e recorte-a. Sua sombra se move quando você se movimenta? Você consegue saltar sobre sua sombra? É possível apertar a mão de alguém sem que as sombras se toquem? Quais as sombras maiores e quais as menores que se podem formar com o corpo? Posicione-se exatamente no mesmo lugar em horas alternadas do dia e peça a uma criança que desenhe sua sombra com um giz. Será possível observar que a posição e o formato de sua sombra se modificarão à medida que a posição do Sol for mudando durante o dia.

Truques com sombras

Acenda uma lanterna num ambiente escuro e ilumine a parede. Faça um teste com objetos diferentes e veja que tipos de sombra eles projetam. Veja quantas formas de animais diferentes você poderá fazer utilizando apenas as mãos. Poderá também formar retratos de sombras das crianças ou inventar um jogo de sombras com figuras recortadas.

Recorte uma figura interessante (um barco, um avião ou um palhaço) desenhada sobre um papelão ou cartolina e prenda-a na ponta de uma varinha. Coloque-a perto da luz e depois afaste-a um pouco. O que aconteceu com o tamanho da sombra?

Quando a figura fica próxima da lanterna, bloqueia grande quantidade de luz e a sombra aparece grande.

Quando a figura fica distante da lanterna, bloqueia menor quantidade de luz e a sombra aparece menor.





- | | |
|---|---|
| 01 · Dia da vacina BCG | 17 · Dia de Proteção às Florestas |
| 02 · Dia do Hospital e Dia do Bombeiro | 18 · Dia do Trovador |
| 04 · Dia Internacional do Cooperativismo | 19 · Dia da Caridade e
Dia Nacional do Futebol |
| 05 · Dia da Ecologia | 20 · Dia do Amigo e Dia Internacional
da Amizade |
| 08 · Dia do Panificador | 25 · Dia do Escritor e Dia do Motorista |
| 13 · Dia do Cantor e
Dia Mundial do Rock | 26 · Dia da Vovó |
| 14 · Dia da Liberdade de Pensamento | 27 · Dia do Motociclista |
| 15 · Dia Internacional do Homem | 28 · Dia do Agricultor |
| 16 · Dia do Comerciante | |
| 19 · Dia do Cinema Brasileiro | |

Julho*

(Com 31 dias, julho vem de Julius, homenagem ao imperador romano Júlio César. Antes da introdução dos meses janeiro e fevereiro por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C., era chamado de *quintillis*, por ser o quinto mês.)

Qual é o cachorro que não late?
(Ver resposta na pág. 51)



Contação

Qual é a porta certa?

Um rei mandou prender um homem numa sala de duas portas: uma era a porta da liberdade e a outra, da prisão. Em cada porta havia um guardião. Um deles só falava mentira e o outro só dizia a verdade, mas o prisioneiro não sabia quem era quem. E ele só podia fazer uma pergunta a cada um dos guardas para descobrir qual era a porta da liberdade. O que você faria no lugar do prisioneiro? (15)

(Resposta na pág.52)

O sapo e o coelho

O coelho vivia zombando do sapo. Achava-o preguiçoso e lerdo, incapaz de qualquer agilidade. O sapo ficou zangado:

- Quer apostar carreira comigo?
- Com você? - assombrou-se o coelho.

- Justamente! Vamos correr amanhã, você na estrada e eu pelo mato, até a beira do rio...

O coelho riu muito e aceitou o desafio. O sapo reuniu todos os seus parentes e distribuiu-os na margem do caminho, com ordem de responder aos gritos do coelho.

Na manhã seguinte os dois enfileiraram-se e o coelho disparou como um raio, perdendo de vista o sapo, que saíra aos pulos. Correu,

correu, correu, parou e perguntou:

- Camarada sapo?
- Outro sapo respondia dentro do mato:
- Oi?

O coelho recomeçou a correr. Quando julgou que seu adversário estivesse bem longe, gritou:

- Camarada sapo?
- Oi? - coaxava um sapo.

Debalde o coelho corria e perguntava, sempre ouvindo o sinal dos sapos escondidos. Chegou à margem do rio exausto, mas já encontrou o sapo, sossegado e sereno, esperando-o. O coelho declarou-se vencido.

(Transmitido por Henrique Torres de Almeida. Recolhido por Câmara Cascudo)
(7)



NA MOSCA

RISONHAS

Durante o jantar de uma tradicional família brasileira, todos estão tomando sopa tranquilamente, quando de súbito Mateus começa a gritar:

– Paié! Pai, pai!...

– Sendo por isso duramente reprimido pelo pai, que bate na mesa com violência. Mas isso são modos de se portar à mesa?! A hora da refeição deve ser uma hora de paz! A partir de agora, quero você calado, não quero ouvir um pio, senão boto você de castigo!

E o silêncio se fez por longo tempo, com todos tomando a sopa quase solenemente, até que o pai, fustigado pela dura reprimenda que passara no filho, resolve indagar sobre a motivação do grito deste:

– Mateusinho, meu filho, afinal o que foi que tanto lhe afligiu para que você gritasse à mesa?

E Mateusinho, com uma pontada de ironia, desresmungou:

– Bobagem, pai. Não foi nada de importante, não. É que tinha uma mosca nadando na sua colher de sopa e eu queria avisá-lo. Mas agora já foi, né?

O pai leva o guardanapo à boca e parte em velocidade na direção do banheiro, enquanto Mateus arremata:

– Não se preocupe com isso, pai. É como diz o ditado: *O que não mata, engorda!* (17)



Tempo de brincado

CINCO MARIAS

Esse jogo tem vários nomes: três marias, jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos, nécara, capitão, cinco pedrinhas, pedrinhas, entre outros.

É um jogo pré-histórico e há várias maneiras de ser praticado. Uma delas é lançar uma peça para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três... até cinco, ficando com todas as peças na mão.

Na Antiguidade, os reis o praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. Popular até hoje na maior parte do mundo, é praticado com saquinhos cheios de areia, ossos, sementes ou caroços de frutas, como pêssego. (5)

Experi-
ciências

Faça o truque do tique-taque

Materiais:

Dois funis de plástico, cerca de dois metros de mangueira plástica, um relógio de corda (não pode ser digital).

Passo a passo

Encaixe os funis nas pontas da mangueira. Coloque o relógio no chão a cerca de dois metros de distância.

Peça a uma das crianças para segurar um dos funis em cima do relógio e, com as demais em fila, vá colocando o outro funil no ouvido delas. Será possível ouvir o relógio claramente. Tente o mesmo com outros sons baixos.

Obs.: Você pode usar os funis e a mangueira para fazer um telefone. Será mais divertido se a



mangueira for bem comprida. Se necessário, cole vários pedaços de mangueira com fita adesiva.

Aviso – Peça às crianças que busquem falar pausadamente e articulando bem as palavras, mas sem gritar, pois com a amplificação da voz pelo “telefone” o volume fica mais alto e pode ser prejudicial à audição. Se houver mais de uma sala disponível ou a sala tiver uma janela, é possível deixar metade das crianças em cada espaço, ir registrando as mensagens enviadas e inclusive ver quais delas conseguem identificar os colegas apenas pela voz.



Trava-
línguas

Em um prato de trigo comiam três tigres.
Um prato de trigo para um triste tigre.
Dois pratos de trigo para dois tristes tigres.
Três pratos de trigo para três tristes tigres.



CADÊ O TOICINHO?

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| – Cadê o toicinho que estava aqui? | – A galinha cisçou. |
| – O gato comeu; | – Cadê a galinha? |
| – Cadê o gato? | – Foi botar ovo. |
| – Fugiu pro mato. | – Cadê o ovo? |
| – Cadê o mato? | – O padre bebeu. |
| – O fogo queimou. | – Cadê o padre? |
| – Cadê o fogo? | – Está celebrando a missa. |
| – A água apagou | – Cadê a missa? |
| – Cadê a água? | – O povo está assistindo |
| – O boi bebeu. | – Cadê o povo? |
| – Cadê o boi? | – Esparrou pra aqui, pra ali... |
| – Foi carregar o trigo. | |
| – Cadê o trigo? | |

PARLENDAS

Essa parlenda se inscreve no grupo de brincadeiras tradicionalmente chamadas de “brincos”, em que interagem um adulto e uma criança pequena. O adulto pega uma das mãos da criança e, com a ponta do dedo indicador “futuçando” a palma, vai fazendo as perguntas e obtendo as respostas, conforme a sequência acima. Ao chegar em “esparrou pra aqui, pra ali”, o adulto, usando os dedos médios e indicador alternadamente, simulando passos, começa a fazer cócegas na mão e no braço da criança, subindo até o pescoço.

Mil e uma formas com argila

Esta é uma experiência que pode ser feita com crianças a partir de 2 anos.

Assim como a arte e os artistas, as crianças pequenas observam e atuam no mundo com curiosidade, sem os padrões predeterminados. É fundamental que nas propostas de arte valorizemos essa atitude investigativa da criança para que descubra o mundo e recrie à sua maneira.

Prepare o ambiente estendendo no chão uma toalha plástica, para que as crianças sentem-se em cima dela. Assim elas poderão brincar e explorar os materiais à vontade!

Distribua uma bola de argila para cada criança, do tamanho aproximado da mão delas. Procure não direcionar a brincadeira o tempo todo, mas estimule as crianças a explorar o material fazendo furos, bolinhas, cobras, amassando. É importante disponibilizar vários materiais, como chinelo, pente, tampas, roda de carrinhos de brinquedos, cascas de árvore, tubos plásticos, pedaços de conduíte. Incentive-as a buscar outras fontes de textura e a explorar as sensações táteis emanadas das superfícies – rugosidade, volume, aspereza, etc. Estimule a exploração, a observação e a troca entre elas. Converse sobre as descobertas, enquanto elas investigam.

(Adaptado da revista *Nova Escola Online*)

COMO FAZER ARTES VISUAIS E BRINCADERIA AO MESMO TEMPO.

[GIZ DE CERA]

Desenhe usando movimentos de braço o mais amplo possível. Círculos enormes, linhas verticais, além de arcos e movimentos amplos! Torne tudo mais divertido juntando vários gizes de cera com uma fita para fazer um “feixe”. Você pode fazer dois feixes, um para cada mão!

Materiais: Folha grande de papel Kraft, papel cartolina ou papel colorset, fita adesiva, giz de cera, fios grandes, fita crepe ou elástico.

Processo: 1. Cole o papel na parede, com a ponta inferior tocando o chão e a superior a uma altura maior do que o alcance do artista em todas as direções, quando ele estiver na ponta dos pés.

Dica: para dobrar o tamanho do papel e poder fazer movimentos mais amplos, junte duas ou mais folhas com fita adesiva. Cole-as de cima abaixo, para que não se desprendam.

2. Junte alguns gizes de cera com um fio grande. Coloque todas as pontas na mesma altura, apoiando-as sobre uma folha de papel e batendo levemente para ajustar o fio.

3. Fique em pé na frente da folha de papel e faça movimentos de braços o mais aberto que conseguir, dobrando os joelhos, abaixando-se e esticando-se na ponta dos pés, até em cima. Círculos, arcos, linhas amplas e outros movimentos grandes e espichados são divertidos de fazer.

4. Preencha o papel, até que esteja completo.

Variações: Essa atividade é perfeita para fazer com música.

- Utilize giz, canetas hidrográficas ou tinta e pincéis.
- Para fazer um grande revestimento de giz de cera, pinte sobre o primeiro desenho com pincéis grandes e aquarela brilhante, ou guache diluído. Para divertir-se ainda mais, espalhe a tinta com um objeto reto ou uma espátula. (10)



Batatinha frita

Formação:

Riscar duas linhas no chão, deixando entre elas uma distância de uns 3 metros.



Como se brinca?

Um dos brincantes é escolhido pelo grupo para ser o *batatinha* e deve se colocar atrás da linha da segunda base, ficando de costas para a primeira base, onde devem estar os demais jogadores. O *batatinha* grita: – *Batatinha frita um, dois, três!* – Enquanto isso os outros brincantes se deslocam, dando pequenos pulos, em direção ao *batatinha*. Assim que termina de gritar a frase, o *batatinha* volta-se para o grupo, o jogador que for visto em movimento deve retornar à linha da segunda base e tentar novamente. Ganha quem conseguir chegar até a segunda base sem ser visto em movimento pelo *batatinha*.



(Resposta da pág. 48 : O cachorro-quente)

Só não erra quem
não faz

Para-choque de
caminhãozinho

(Resposta da pág. 45)

O jabuti no buraco

Ah, você acha que o jabuti vai levar dez dias, se enganou. Após nove dias ele já estará lá em cima e não precisará descer mais, como antes. Veja só:

primeiro dia: 2 m de dia – 1m à noite = 1m

segundo dia: 1m que restou + 2 m de dia – 1m à noite = 2m

terceiro dia: 2 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 3m

quarto dia: 3 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 4m

quinto dia: 4 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 5m

sexto dia: 5 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 6m

sétimo dia: 6 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 7m

oitavo dia: 7 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 8m

nono dia: 8 m restantes + 2 m de dia – 1m à noite = 10 m (ele levou nove dias para subir 10 metros).



TELEFONE COM FIO (12)



1
Arranje dois copos plásticos ou duas latinhas ou duas caixinhas de fósforos e fure no fundo.



2
Passe uma linha 10 (de soltar papagaio) e prenda com um palitinho em cada copo.



3
Agora, estique bem a linha, segurando pelo copo, e fale.

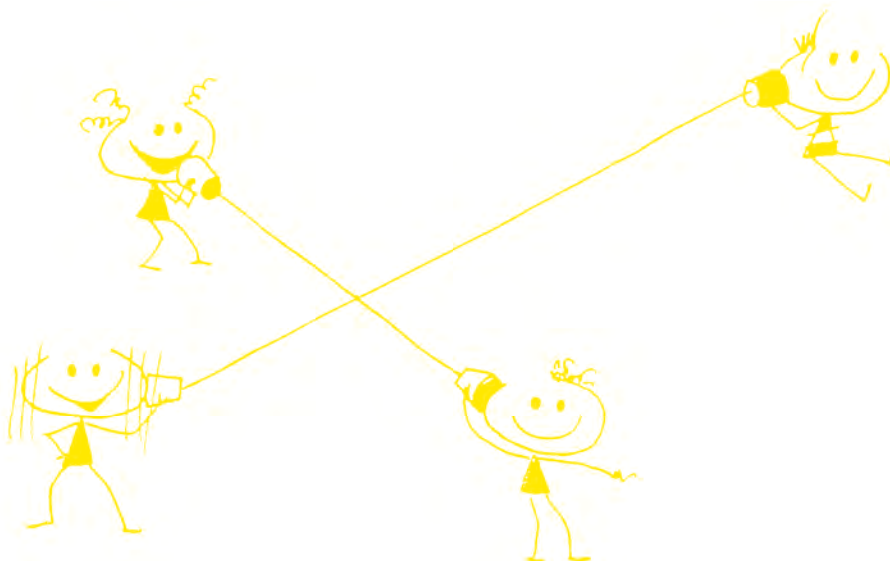


4
Arranje dois copos plásticos ou duas latinhas ou duas caixinhas de fósforos e fure no fundo.

Construa outros telefones e cruze as linhas. Dê pequenos toques na linha e ouça o barulho.
Alô, alô, Zé Maria? Bom dia!

Você diz que sabe muito borboleta sabe mais anda de perna pra cima coisa que você não faz.

Quaquaquadrinhas



(Resposta da pág. 48: O segredo é perguntar a um dos guardas se ele sabe qual é a porta da liberdade. Se for o mentiroso, dirá que não. Se for o que diz a verdade, dirá que sim, e aí basta perguntar ao mentiroso: É esta a porta da liberdade? Se ele disser que não, pode entrar que você estará livre. Se ele disser que sim, é mentira. Vá para a outra porta.)

Nó Cego

O telefone com fio é um velho conhecido, mas tem gente que nunca brincou com um. Em 1987, em São João del Rei, em Minas Gerais, na oficina de brinquedos da professora Lydia Hortélio, no XV Festival de Inverno da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), ocorreu uma coisa incrível. Eram tantos os meninos e tantos os telefones que as linhas começaram a cruzar e se embarçar. Para alegria geral descobrimos, ali, que poderíamos formar uma “rede” telefônica e muitos poderiam ouvir, ao mesmo tempo, o que o outro dizia!

Alecrim

Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado.

**Foi meu amor
que me disse assim
Que a flor do campo
é o alecrim**

Alecrim, do meu coração
Por causa de ti
Fiz essa canção.

**Foi meu amor
que me disse assim
Que a flor do campo
é o alecrim**

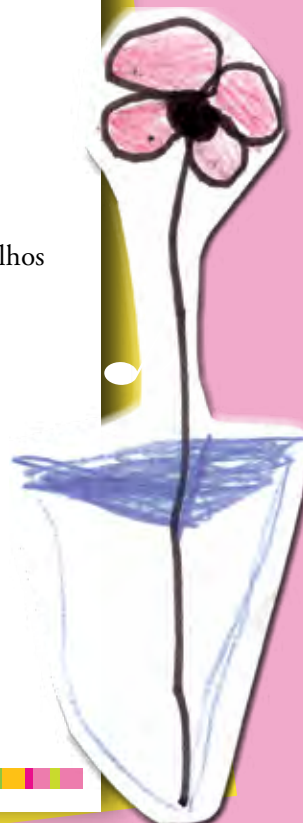
Alecrim, alecrim cheiroso
Por causa de ti
Ando tão saudoso.

**Foi meu amor
que me disse assim
Que a flor do campo
é o alecrim**

Alecrim, alecrim aos molhos
Por causa de ti
Choram os meus olhos.

**Foi meu amor
que me disse assim
Que a flor do campo
é o alecrim**

Alecrim, alecrim miúdo
Que nasceu no campo
Perfumando tudo.



Uma das mais tradicionais da cultura infantil, esta cantiga geralmente tem como modo de vivência uma roda simples, na qual os brincantes, de mãos dadas e voltados para o centro, seguem girando em sentido horário enquanto cantam. A primeira estrofe é cantada por todos e corresponde ao refrão, a partir dela o cantar é feito ao modo do canto/resposta. Um brincante (espontaneamente ou na sequência acordada previamente) vai ao centro da roda e canta os versos de uma das quadrinhas indicadas, ao que os demais brincantes respondem com o refrão em uníssono. Após a conclusão da quadrinha solada, o brincante retorna à roda e todos reiniciam o canto do refrão novamente para dar tempo de outro solista se colocar em prontidão para versejar.

Todo mundo vai ao circo

O circo, que encanta pessoas de todas as idades, tem suas origens há milhares de anos. As primeiras manifestações surgiram na China, onde os guerreiros praticavam acrobacia em seu treinamento, e pinturas rupestres mostram acrobatas, equilibristas e contorcionistas. Nas pirâmides do Egito, há pinturas de malabaristas. Saltos e contorções faziam parte de espetáculos sagrados na Índia, enquanto na Grécia os sátiros seriam os avós dos palhaços e números de força eram praticados nas olimpíadas.

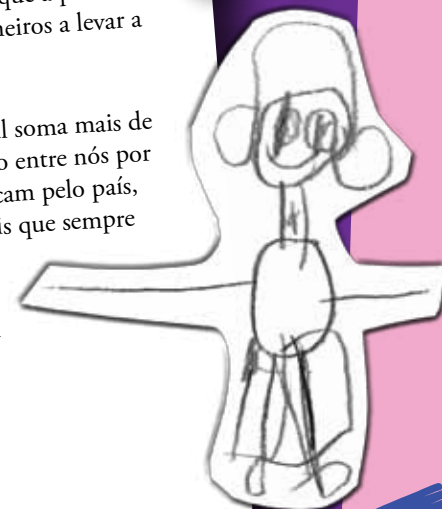
Já o espetáculo pago, com picadeiro e apresentação de habilidades diversas, foi criado por um suboficial inglês, Philip Astley, em Londres, entre 1770 e 1772.

A partir daí, o circo vai ganhando mundo e se aproximando da forma que o conhecemos hoje, chegando ao Brasil no século XIX, quando artistas de companhias estrangeiras adotam nosso país, formando famílias e dando origem às companhias que aqui estão. Desbravando essa terra, alguns deles foram os primeiros a levar a luz elétrica e o cinema a cidades do interior.

Hoje, ao lado desse circo tradicional, que no Brasil soma mais de 2 mil companhias, há o “novo circo”, representado entre nós por grupos saídos das escolas de circo que se multiplicam pelo país, profissionalizando jovens de todas as classes sociais que sempre trazem contribuições para essa arte milenar.

Como em toda arte, há espaço para o tradicional e o novo. E o respeitável público, como sempre, não quer ficar de fora.(4)

Repare



Agosto

(Com 31 dias, seu nome é uma homenagem ao imperador romano César Augustus. Chamava-se *sextillis*, o sexto mês, antes do calendário instituído por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C.)



- | | |
|---|---|
| 11 · Dia do Estudante,
Dia da Televisão,
Dia do Advogado e
Dia do Garçon | 22 · Dia do Folclore e
Dia do Supervisor Escolar |
| 13 · Dia do Pensamento | 23 · Dia do Artista |
| 14 · Dia do Combate à Poluição | 24 · Dia da Infância e
Dia de São Bartolomeu |
| 15 · Dia da Informática e
Dia dos Solteiros | 25 · Dia do Feirante e
Dia do Soldado |
| 19 · Dia do Artista de Teatro e
Dia Mundial da Fotografia | 27 · Dia do Psicólogo |
| | 29 · Dia Nacional do
Combate ao Fumo |

Dia dos Pais

A idéia de comemorar o Dia dos Pais não é nova. Para alguns nasceu na antiga Babilônia, há mais de 4 mil anos, quando um jovem chamado Elmesu moldou e esculpiu em argila o primeiro cartão com desejo de bons presságios para seu pai, mais especificamente desejava sorte, saúde e longa vida.

Nos Estados Unidos, Sonora Luise resolveu criar o Dia dos Pais em 1909, motivada pela admiração que sentia por seu pai, John Bruce Dodd. O interesse pela data difundiu-se da cidade de Spokane para todo o estado de Washington e daí se tornou uma festa nacional. Em 1972, o presidente americano Richard Nixon oficializou o Dia dos Pais. Naquele

país, ele é comemorado no terceiro domingo de junho. Aqui no Brasil, é comemorado no segundo domingo de agosto. A criação da data é atribuída ao publicitário Silvio Bhering, em meados da década de 50.

Como no Dia das Mães, só que um pouco menos ostensivamente, a sociedade de consumo refestela-se com a data e as instituições de ensino às vezes não conseguem tomá-la para além de sua face comercial. Por outro lado, considerando a diversidade de configurações familiares brasileiras, talvez fosse razoável não tomar a paternidade exclusivamente em seu sentido biológico, mas como função que pode ser exercida por diferentes pessoas, inclusive por familiares não consanguíneos. Num conceito de família ampliado a criança pode localizar de maneira afirmativa quem ocupa o lugar de pai para ela, desejar bons presságios e ofertar seus "dizeres afetivos", com ou sem presentes.



Responda depressa
Não seja bocó
Tem no pomar
E no paletó?

(Ver resposta na pág. 58)

Para-choque de
caminhãozinho

Mais fere a língua
irada do que uma
baca afiada

Brincadeiras

Rio Sena

Formação:

Riscar duas linhas no chão, deixando entre elas uma distância de uns 5 metros.



Como se brinca?

Por uma *fórmula de escolha* elege-se o “pegador”, que fica no centro do corredor formado pelas linhas paralelas, e todos os outros brincantes formam um cordão atrás da segunda linha. Os brincantes de mãos dadas dizem: “Queremos passar no rio Sena”. Ao que o “pegador” responde: “Só passa quem tiver cor”. Os brincantes perguntam: “Que cor?”. E o “pegador” responde dizendo o nome de uma cor. Após o nome da cor ter sido anunciado pelo “pegador”, só as pessoas que tiverem com alguma peça de roupa dessa cor podem passar direto para o campo atrás da primeira linha; as outras podem ser pegadas e têm que correr até chegar à linha do outro sem serem tocadas pelo “pegador”. Quem for tocado ajuda a pegar na próxima rodada.

RISONHAS

A mãe chega em casa exausta após uma longa jornada de trabalho. Assim que adentra a sala, é recebida por seu filho mais novo, que corre para ela entusiasmado e vai logo contando as novidades:

– Mãe, sabe o nosso cachorro, o Boião? Ele passou o dia todo brincando na lama no quintal e ficou todo lambuzado. Agora, eu dúvida que você adivinhe o que aconteceu quando ele entrou todo sujo no seu quarto, subiu em cima da sua cama, que estava forrada com aquela colcha de seda branca, e se sacudiu todo? Na moral, diga aí, vá... Mãe, ô mãe! A senhora está se sentido bem??? ... Pai!!! Acode aqui!

nó
cego

Parafraseando

“A porção nômade de depósitos metamórficos ígneos ou sedimentares da Era Proteozóica não acumula vida vegetal briofítica.” A que provérbio corresponde essa paráfrase?

(Ver resposta na pág. 59)

Tentar fazer a mesma coisa de maneira diferente é uma atividade importante no processo criativo!

As crianças pequenas adoram coisas que se movimentam ou que provocam movimento. Rolar, jorrar, gotejar, fluir, soprar, todas essas pequenas experiências são fascinantes para aqueles que estão iniciando sua exploração do mundo! Brincadeiras em que elas possam experimentar a reação de objetos a partir de um estímulo despertam seus sentidos e sua curiosidade.

Em uma caixa ou tanque de areia, faça rampas com tamanhos, materiais e inclinações diferentes. Há materiais simples ou sucatas que são propícios para isso, como tubos de papel ou de PVC, ou pedaços de madeira ou calha. Para deixar o papel mais resistente pinte-o com verniz não tóxico. Assim ele resistirá um pouco à água. Para os tubos, é importante cortá-los na horizontal para que a passagem fique visível.

Feitas as rampas, é só providenciar os materiais para que as crianças brinquem e explorem todas as possibilidades.

- O que rola mais rápido? A bola de tênis ou a de gude?
- Como a água pode descer bem devagar?
- Em qual das rampas o carrinho desce com maior velocidade?

Lembre-se: é hora de explorar e não de encontrar o motivo certo para cada fenômeno! É tempo de curiosiar!

PERIQUITO BAIANO (12)



1 Pegue um papel quadrado o tamanho de sua mão e siga dobrando, como no desenho.



2 Amarre um cordão do seu tamanho para fazer a rabada (rabo).

3 Faça a chave (casa, cabresto, barbela), como no desenho, e saia correndo com seu piriquito.



Os meninos de Salvador, na Bahia, inventaram um papagaio sem taquara, construído só com papel, que voa muito e bem. Como o vento da praia é forte, ele sobe como as melhores arraias (um tipo de pipa). Qualquer papel serve. Veja como fazer.

O piriquito, para voar, precisa de muito vento. Em Minas, os meninos também fazem papagaios sem taquara, que voam com pouco vento: o jereba e o caixote.

Repare

A agricultura e as fases da Lua (3)

Quarto crescente

Nesta fase, a luminosidade lunar cada vez maior e a força gravitacional atraem a seiva dos vegetais para cima da terra, favorecendo o crescimento das partes aéreas das plantas. Período propício para o plantio de cereais, frutas e flores. Bom também para a colheita de ervas, transplantes e enxertos.

Lua cheia

Seguindo o fluxo da fase anterior, luminosidade e seiva alcançam sua força máxima. Período ideal para a colheita de plantas curativas e frutos que nesta fase estão mais suculentos. A semeadura resulta em abundante frutificação.

Quarto minguante

Neste período a luminosidade lunar começa a diminuir e há um refluxo da seiva em direção às raízes. De modo geral, esta fase é favorável a tudo o que cresce debaixo da terra (batata, cebola, cenoura), assim como para o plantio de hortaliças. É ideal para o corte de madeira e bambus para construção. Favorece também as capinas e as adubações.

Lua nova

Período máximo de refluxo da seiva e de mínima luminosidade. De modo geral esta fase favorece as partes subterrâneas das plantas, porém é ruim para qualquer plantio, pois é uma fase de baixa resistência às pragas.

Abre a roda, tindolelê

Oi, abre a roda tindolelê
 Oi, abre a roda tindolalá
 Oi, abre a roda tindolelê
 Tindolelê, tindolalá

Oi, bate palmas tindolelê
 Oi, bate palmas tindolalá
 Oi, bate palmas tindolelê
 Tindolelê, tindolalá

E dá um giro tindolelê
 Torna a girar tindolalá
 E dá um giro tindolelê
 Tindolelê, tindolalá

Dá um pulinho tindolelê
 Outro pulinho tindolalá
 Dá um pulinho tindolelê
 Tindolelê, tindolalá

E segue a roda tindolelê
 E volta a roda tindolalá
 E segue a roda tindolelê
 Tindolelê tindolalá

E fecha a roda tindolelê
 E abre a roda tindolalá
 E fecha a roda
 Tindolelê, tindolalá...

Esta cantiga de roda geralmente se desenvolve tendo os brincantes de mãos dadas, voltados para o centro, girando em sentido horário enquanto cantam. A primeira estrofe é cantada por todos e corresponde ao refrão, a partir dela os brincantes vão espontaneamente sugerindo com versos acompanhados de gestos outros movimentos e ações, que são prontamente cantados e executados por todos. Os movimentos e ações sugeridos acima são apenas exemplos de algumas das possibilidades da brincadeira se desenvolver, mas é preciso crescer todos os outros movimentos e ações que venham à mente das crianças. O importante aqui é a possibilidade de a invenção estar casada com uma gestualidade espontânea e própria da criança.



Trava-línguas

- Larga a tia, largatixa!
 - Lagartixa, larga a tia!
 - Só no dia em que sua
 tia chamar largatixa de lagartixa!



Contação

A onça e o bode

O bode foi ao mato procurar lugar para fazer uma casa. Achou um sítio bom. Roçou-o e foi-se embora. A onça, que tivera a mesma idéia, chegando ao mato e encontrando o lugar já limpo, ficou radiante. Cortou as madeiras e deixou-as no ponto. O bode, deparando a madeira já pronta, aproveitou-se, erguendo a casinha. A onça voltou e tapou-a de taipa. Foi buscar seus móveis e quando regressou encontrou o bode instalado. Verificando que o trabalho tinha sido de ambos, decidiram morar juntos.

Viviam desconfiados um do outro. Cada um teria sua semana para caçar. Foi a onça e trouxe um cabrito, enchendo o bode de pavor. Quando chegou a vez deste, viu uma onça

abatida por uns caçadores e a carregou até a casa, deixando-a no terreiro. A onça, vendo a companheira morta, ficou espantada:

- Amigo bode, como foi que você matou essa onça?

- Ora, ora... Matando!... - respondeu o bode cheio de empáfia.

- Porém, insistindo sempre a onça em perguntar-lhe como havia matado a companheira, disse o bode:

- Eu enfiei este anel de contas no dedo, apontei-lhe o dedo e ela caiu morta.

A onça ficou toda arrepiada, olhando o bode pelo canto do olho. Depois de algum tempo, disse o bode:

- Amiga onça, eu lhe aponto o dedo...



A onça pulou para o meio da sala, gritando:

- Amigo bode, deixe de brinquedo...

Tornou o bode a dizer que lhe apontava o dedo, pulando a onça para o meio do terreiro. Repetiu o bode a ameaça e a onça desembandeirou pelo mato adentro, numa carreira danada, enquanto ouviu a voz do bode:

- Amiga onça, eu lhe aponto o dedo...

Nunca mais a onça voltou. O bode ficou, então, sozinho na sua casa, vivendo de papo para o ar, bem descansado.

(Transmitido por J. da Silva Campo.
 Recolhido por Câmara Cascudo) (7)



A pipa ou papagaio de papel

A pipa ou papagaio é um brinquedo feito com varetas ou taliscas cruzadas, papel de seda e uma rabada, que, preso a uma linha, se empina pelo ar.

Quais são os outros nomes?

Quando estamos empinando uma pipa ou papagaio, não imaginamos que, em todo o Brasil, vários são os nomes e as variedades desse curioso brinquedo:

Em Minas Gerais: *papagaio, pipa, arraia, chupão, arara, estrela e flecha*

No Paraná: *papagaio, pipa, papa-vento, raia e pandorga*

Na Paraíba: *coruja, papagaio, pipa e balão*

Na Bahia: *arraia, raia, periquito, papagaio, balãozinho, morcego, peixinho, cachelo e pirueta.*

Além desses nomes, ainda temos: *bidê, rabo de vêia, cafifa, cartola, bandeira, cubo, aviãozinho e colibri.*

Vocabulário básico do empinador de pipa

Se você quer mesmo ser um bom empinador de pipa, é bom conhecer algumas palavras utilizadas na brincadeira. Confira!

Rabada: nome dado ao rabo do brinquedo. É também chamada de *rabiola, cauda e rabicho.*

Chave: nome dado ao arranjo de linhas presas ao brinquedo e à linha do carretel.

Tempero: diz-se quando a linha está temperada com vidro amassado e cola. É também chamado de *cortante*. A linha temperada é utilizada nas *pegadas*, mas pode causar acidentes, não sendo seu uso aconselhável.

Pegadas: competição que ocorre entre os soltadores de papagaio. Com as linhas temperadas, cada competidor tenta derrubar a arraia do outro.

Quiabo duro: diz-se quando a arraia não sobe tremendo, com movimentos. Ela fica parada no ar.

Cortar: ato de trançar as linhas na competição para ver quem derruba a arraia do outro.

Passar telegrama: quando se colocam círculos de papel na linha para serem levados por ela até a arraia quando se está empinando.

VOCE SABIA?

Que em dezembro de 1752, Benjamin Franklin, o inventor do para-raios, utilizou o papagaio em suas experiências científicas? Que o papagaio, que podia ficar mais próximo das nuvens, foi atingido pela eletricidade delas e seu fio pôde transmitir potentes chispas elétricas para a Terra? É por isso que se deve evitar empiná-lo em lugares próximos a fios elétricos. Que o papagaio já era utilizado desde a China antiga, e seu primeiro voo deve ter sido há cerca de 200 anos antes de Cristo?

Que foi através das pipas que o grande Santos Dumont conseguiu voar no famoso 14 Bis? Que o 14 Bis, de fato, era uma espécie de pipa bem equipada com motor? Que em 12 de dezembro de 1921, Marconi, inventor do telégrafo sem fio, utilizou pipas para fazer experiências com a transmissão de rádio? Que mais tarde Graham Bell teria utilizado tais testes em seu invento, o telefone?

Que no Quilombo dos Palmares (uma das mais importantes comunidades de negros que fugiam da escravidão), através de pipas, todo o grupo era avisado quando algum perigo se aproximava? Que os negros na África já cultuavam a pipa como oferenda aos deuses?

(Resposta da pág. 54: A manga)

Tempo de brinquedo

DADOS

Os dados em cubos, como os conhecemos, foram inventados na Grécia, mas antes disso já existiam na Índia, no Egito, na Pérsia e na Rússia, em outros formatos, como o piramidal, e serviam de instrumento para tirar a sorte. O filósofo grego Platão (428-347 a.C.) creditava a invenção dos dados ao deus egípcio Thot, a quem se atribuiu a criação dos hieróglifos. Em vários museus do mundo estão expostos dados gregos e romanos de marfim, osso e madeira e, às vezes, de ouro ou pedras preciosas.

Antes de lançar os dados, os jogadores agitavam-nos num copo para evitar as fraudes. A expressão "a sorte está lançada" era usada por César ao chegar a uma cidade que pretendia conquistar e significava que, depois que os dados fossem lançados ao ar, não se podia voltar atrás. Os imperadores romanos do primeiro século – Calígula, Cláudio e Nero, entre outros – tinham paixão pelo jogo de dados. Segundo historiadores, Nero teria perdido, num só lance, o equivalente a uma fortuna.

Num dos textos da epopéia do *Mahabharata*, um príncipe perde, sucessivamente, numa partida de dados, os seus tesouros, seus exércitos, a liberdade de seus parentes, sua mulher e, por fim, sua própria liberdade, tornando-se escravo do ganhador. Mal é libertado, sucumbe novamente à tentação do jogo.

Uma história de Santo Ambrósio, do século V, conta que certas pessoas apostavam os dedos e os membros cortados e, por vezes, a própria vida, quando não tinham mais nada para apostar.

O imperador Justiniano (483-565) proibiu os jogos de azar, que incluíam os dados, proibição essa confirmada por Carlos Magno, que ameaçava os jogadores com a excomunhão.

Em Paris, em 1350, uma ordem real proibiu os taberneiros de "(...) receber ou alojar em seus estabelecimentos jogadores de dados e outras pessoas difamadas e mesmo de receber seguidores depois de em Notre-Dame ter soado a hora de recolher". Durante os séculos seguintes, os dados continuaram provocando tragédias, sendo tolerados durante o reinado de Henrique IV, no final do século XVI.

Em 1619, Luís XII e o cardeal Richelieu tentaram ser rigorosos em relação aos jogos de azar, mas altas personagens da corte, incluindo o irmão do rei, viviam das grandes somas ganhas no jogo. (5)

Como fazer artes visuais e brincadeira ao mesmo tempo [pingue e dobre]

Os artistas adoram jogar borrões de tinta em um pedaço de papel, dobrá-lo e abri-lo novamente para ver as maravilhas mágicas, misturadas e simétricas. Aqui está uma forma de compartilhar a mágica com um amigo nesta nova atividade, de resultados empolgantes e grandiosos.

Materiais:

Folhas grandes de papel Kraft ou cartolina, chão coberto com jornal, tinta guache, xícaras, colheres, pera de borracha.

Processo:

1. Dobre o papel na metade e abra novamente, colocando-o no chão coberto de jornal.
Dica: cartazes velhos ou folhas grandes de papel da lata de lixo reciclável de uma gráfica local funcionam muito bem e vêm em texturas e acabamentos diferentes!

2. Coloque uma cor de tinta e uma colher em cada xícara.

3. Os artistas jogam com a colher ou borrifam tinta sobre o papel, ou ainda esguicham com uma pera de borracha, na dobra ou em qualquer outra parte do papel.

Trabalhando em equipe, os dois artistas dobram o papel, pressionando suavemente sobre a tinta e passando a mão sobre o papel dobrado.

5. Desdobre o papel e observe o maravilhoso desenho simétrico criado conjuntamente.

6. Faça outro, e mais outro, explorando as variações abaixo.

Variações:

- Ponha cola colorida no papel, em vez de tinta.
 - Utilize papel cortado de antemão em formatos gigantes – círculos, borboletas, corações, e assim por diante.
 - Use cola colorida sobre papel vegetal ou plástico transparente, para uma aparência de vitral.
- (10)



Saiba

UNA, DUNA

Una, duna
Tena, catena
Saco de pena
Vila, vilão
Conta direito
Que doze são.



PARLENDAS

Nó
CGSO

(resposta da pág. 55: “Pedra que rola não cria limo”).

Faça o vento soprar a favor



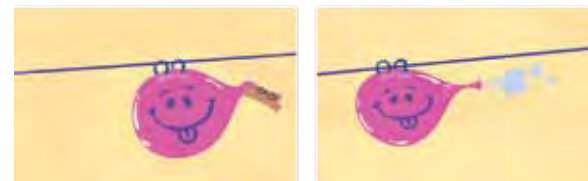
As incríveis maçãs

Pendure duas maçãs, deixando cerca de 5 cm de distância entre elas, e deixe-as paradas. Sopre forte entre as maçãs e tente separá-las. Surpreendentemente, as maçãs se aproximam! Quando você sopra, movimenta o ar entre as maçãs. Esse ar que se move tem menos força de empuxo que o ar ao redor das maçãs. Assim, a força do ar ao lado das maçãs faz com que elas se aproximem.

O ar em movimento

Quando o ar se move, tem menos força de empuxo e, por isso, não pressiona os objetos tanto quanto o ar parado. Os objetos parecem ser sugados numa corrente de ar em movimento, mas o que acontece, na verdade, é que a pressão do ar ao redor deles é mais forte e, por isso, empurra-os para dentro da corrente. Os objetos podem ser empurrados para dentro do ar veloz de um furacão com muita força.

Experi-
ciências



Sopre o papel para longe

Coloque dois livros grandes sobre uma mesa, distantes um do outro cerca de 10 cm. Coloque uma folha de papel sobre os livros. Tente fazer o papel voar, soprando debaixo dele. Você descobrirá que o papel abaixa no meio quando você sopra. Você sabe explicar por que isso acontece?

Tente também

Se você ainda não se convenceu, tente o mesmo truque usando duas folhas de papel. Segure-as em frente do rosto e tente separá-las, soprando. Novamente, o ar que se move entre elas deverá aproximá-las em vez de separá-las.

Outra experiência

Encha um balão de gás. Prenda a boca do balão com um pregador de roupa. Depois, prenda dois anéis de plástico no balão, com fita adesiva, como mostra a ilustração. Passe um barbante por dentro dos anéis, amarrando as pontas em duas cadeiras bem separadas. Empurre o balão para perto de uma das cadeiras e retire o pregador... O balão parte igual a um foguete.

Setembro



(Com 30 dias, setembro vem do latim *september* (*septem*), o sétimo mês, que era a posição que ele ocupava antes do calendário instituído por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C.)

* Estendendo-se até dezembro, a primavera costuma ser representada no Ocidente, tanto na arte quanto na astrologia, por uma criança ou mulher jovem com raminhos de flores, sendo associada à deusa grega Afrodite, à romana Vênus, aos deuses Hermes e Mercúrio, à Flora, deusa romana das flores, ao cordeiro, ao cabrito e aos signos de Áries, Touro e Gêmeos.

- | | |
|--|--|
| 05 · Dia da Juventude e
Dia da Amazônia | Luta das Pessoas com Deficiências |
| 06 · Dia do Alfaiate, Dia do Barbeiro e
Dia do Cabeleireiro | 22 · Dia da Juventude do Brasil |
| 07 · Independência do Brasil | 23 · Início da primavera * |
| 08 · Dia Internacional da Alfabetização | 25 · Dia do Rádio e
Dia Nacional do Trânsito |
| 14 · Dia da Cruz e Dia do Frevo | 26 · Dia Nacional do Surdo |
| 16 · Dia Internacional para a Preservação
da Camada de Ozônio | 27 · Dia de Cosme e Damiano,
Dia do Encanador,
Dia Mundial de Turismo e
Dia Nacional do Idoso |
| 17 · Dia da Compreensão Mundial | |
| 21 · Dia da Árvore e Dia Nacional de | |

Quem fala de si,
só a si
não aborrece

Para-choque de
caminhãozinho

DEDO MINDINHO

Dedo
mindinho
Seu vizinho
Maior de todos
Fura bolo
Mata piolho.

PARLENDAS



Essa parlenda se inscreve no grupo de brincadeiras tradicionalmente chamadas de “brincos”, em que interagem um adulto e uma criança pequena, geralmente sentados frente a frente ou a criança sentada na perna do adulto. Para iniciar, o adulto pega uma das mãos da criança e vai dando os nomes populares que cada dedo possui:

- Dedo mindinho (o dedo mínimo ou auricular, porque é com ele que coçamos a orelha).
- Seu vizinho (porque fica ao lado do mindinho citado anteriormente. É também chamado anular, porque é nele que se costumam colocar os anéis e alianças de compromisso).
- Maior de todos (porque é mais comprido de todos. Também é chamado dedo médio porque, sendo o terceiro, fica bem no meio dos outros).
- Fura-bolo (porque costuma ser utilizado para este fim. Também é chamado de indicador porque o utilizamos para apontar).
- Mata-piolho (usando as duas mãos, é entre as unhas desse dedo que costumamos matar esse famigerado parasita. Também é conhecido como polegar. Entre nós brasileiros, deixá-lo em riste é sinal de coisa boa).

A cada nome dito pelo adulto a criança é estimulada a repeti-lo. Em seguida o adulto pergunta:

- Quem pegou o toucinho que estava aqui?
- Ao que a criança, se souber falar, responde (caso contrário, o próprio adulto):
- Foi o rato.

O adulto então segue falando, enquanto vai “caminhando” (alternando o indicador e o médio) ao longo do braço da criança, fazendo cosquinhas até chegar ao sovaco:

- Lá vai o gato atrás do rato... por aqui, por aqui, por aqui...

A família Mormon

O Sr. e a Sra. Mormon têm sete filhas e cada filha tem um irmão. A família Mormon é composta por quantas pessoas?

(Ver resposta na pág. 66)

<http://www.numaboa.com/almanaque/rala-cuca/568-quatro-desafios>



RISONHAS

O amigo carteiro chegou à casa da dona Filó para entregar uma carta e viu uma placa em que se lia: CUIDADO COM O PAPAGAIO!
Surpreso com o enunciado da placa, pensou consigo mesmo:
– Só pode ser gozação. Quem vai ter medo de um papagaio?

Então, sem qualquer temor, o carteiro adentrou o quintal para deixar a carta, mas subitamente foi surpreendido pelo papagaio que gritava a
– Pega, Rex! Pega, Rex!

Pronto. Lá estava nosso amigo carteiro disparado numa carreira de fazer inveja a maratonista em olimpíada e, o que é pior, tendo em seu encaixo um cachorrão desses que fazem tremer fera selvagem.

no caso

A barata

A barata diz que tem
sete saias de filó
É mentira da barata
ela tem é uma só

Ah! Há, há. Oh! Hó, hó.
Ela tem é uma só!

A barata diz que tem
um sapato de veludo
É mentira da barata
ela tem o pé peludo

Ah! Há, há. Oh! Hó, hó.
Ela tem o pé peludo!

A barata diz que tem
um sapato de fivela
É mentira da barata
o sapato é da mãe dela

Ah! Há, há. Oh! Hó, hó.
O sapato é da mãe dela!

A barata diz que tem
uma cama de marfim
É mentira da barata
ela tem é de capim

Ah! Há, há. Oh! Hó, hó.
Ela tem é de capim!

A barata diz que tem
um anel de formatura
É mentira da barata
ela tem é a casca dura

Ah! Há, há. Oh! Hó, hó.
Ela tem é a casca dura

A barata diz que tem
o cabelo cacheado
É mentira da barata
ela tem o coco rapado

Ah! Há, há. Oh! Hó, hó.
Ela tem o coco rapado

Essa é uma cantiga bastante difundida entre as crianças, havendo sim grande variação no número das estrofes cantadas e no conteúdo de cada uma. É comum que aconteça numa roda simples, na qual os brincantes, de mãos dadas e voltados para o centro, seguem girando salteado em sentido horário enquanto cantam. Em geral, a primeira estrofe é cantada por todos e, a partir dela, os brincantes vão se alternando no cantar de outras estrofes conhecidas, ou mesmo tiradas na hora. Como geralmente os brincantes já conhecem as quadrinhas, mal o solista conclui o primeiro verso de cada estrofe e todo o grupo responde cantando o restante dos versos em uníssono. Após a conclusão de uma estrofe, outro brincante sinaliza ao grupo que pretende ser o próximo solista, e assim segue a brincadeira até que se esgotem o número de estrofes conhecidas ou que os brincantes abusem da brincadeira.

Tempo de brinquedo

IOIÔ

O ioiô é um dos brinquedos mais antigos que existem. Na China, há 3 mil anos, já havia delicados ioiôs de marfim, com cordões de seda, e há 2.500 anos, na Grécia, havia ioiôs de pedra. Na Índia, são conhecidos ioiôs do século XVI.

Como divertimentos nas cortes europeias, os ioiôs eram decorados com jóias e padrões geométricos e, quando girados, seus desenhos formavam figuras. Na França, dizem que até os soldados de Napoleão praticavam o *jou-jou* entre as batalhas.

O ioiô chegou às Filipinas proveniente da China e, no século XVI, caçadores o usavam para atordoar suas presas, uma idéia similar à do bumerangue australiano. No século XIX ele fazia parte das brincadeiras das crianças filipinas, que o manejavam com destreza.

Em 1928, Donald F. Duncan viu pela primeira vez o ioiô, na Califórnia, nas mãos de um jovem imigrante filipino que trabalhava em um hotel. Pedro Flores havia trazido o brinquedo na mala, oito anos antes, e o tinha registrado nos Estados Unidos com o nome de Flores Yo-yo. Duncan, empreendedor, percebeu o potencial do brinquedo, comprou os direitos de Flores e começou a fabricar o "Duncan Yo-yo". O brinquedo, que pode ser carregado no bolso, ganhou adeptos em todo o mundo e em 1992 foi para o espaço nas mãos do astronauta americano Jeffrey Hoffman, na espaçonave Atlantis. (5)

Trava-
línguas

Pedro Pereira Pinto, pintor português, pinta paredes por preço próprio para pobre poder pagar.

● caruru de São Cosme (3)

No mês de setembro muitas casas da Bahia festejam com gosto São Cosme e São Damião, os Ibêje nagôs. Para os adeptos da festa os gêmeos arrumam casamento, ajudam a achar coisas perdidas, protegem os devotos contra as doenças do corpo e da alma, abrem caminhos, entre outras proezas.

Num e noutro lar baiano encontram-se altazinhos familiares com duas velas de cor sempre acesas, um prato pequeno de caruru e uma quartinha com água nova.

Mais especificamente no dia 27 de setembro, começa cedo a preparação das comidas dos santos: caruru, feijão-fradinho, abará, acarajé, xixim de galinha, banana-da-terra em azeite de dendê, milho branco, roletes de cana, pedaços de coco, aluá, guaraná de garrafa.

Pelo meio-dia a família convida sete crianças das redondezas que, sentadas no chão, sobre esteira de palha, se põem a provar dos pratos. Devem comer de mão. Arrodeando as crianças, os adultos cantam batendo palmas:

Quando os meninos se fartam, começam os cantos para levantar a mesa:

- Já comeu?
- Já (coro de meninos)
- Já bebeu?
- Já
- Graças a Deus!

A festa segue solta noite adentro. Os convidados se servem nos tachos e nas panelas. Correm pela casa e pelas ruas burburinhos de meninos tramando todo jeito de brincadeiras e em muitas casas ouve-se o entoar:

*São Cosme mandou fazer
uma camisinha azul (bis)
Quando chega a festa dele
São Cosme quer caruru
Vadeia Cosme, vadeia*

Altas varandas
Belas janelas
Abrem e fecham
Sem ninguém tocar nelas
Quem são?

(Ver resposta na pág. 64)

Repare

Quê
Quê?

É BRINQUEDO,
SIM!

GUIADOR DE GARRAFA (12)



1
Arranje um pedaço de pau e
uma garrafa plástica.



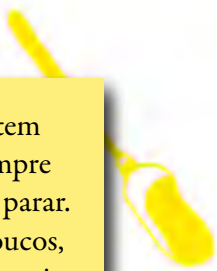
2
Corte como no desenho.



3
Agora arranje uma roda de
plástico, borracha ou de pau de
mais de um palmo de tamanho.



4
Se não tiver, construa uma
com um pedaço de madeira,
um toquinho de pau e
dois pregos.



5
Enfie a ponta do pedaço
de pau na garrafa, como
no desenho.



6
Role a rodinha no chão
e tente guiá-la como a
menina do desenho.



Este brinquedo existe em todo o Brasil. Exige equilíbrio e demora um pouquinho para a gente pegar o jeito. Por isso vale a pena persistir, pois brincar com ele é bom demais.

Mudinhas

Montando uma bebeteca

Os bebês e crianças pequenas adoram explorar diversos materiais. Um deles certamente são os livros. Por isso, os livros para essa faixa etária são feitos de diferentes materiais: papéis de diferentes texturas, plástico, pano, entre outros, e há diversos recursos para chamar a atenção, como as ilustrações, por exemplo.

A inserção da criança no mundo letrado deve acontecer desde cedo e o encantamento pelos livros é uma das formas mais interessantes para isso. Montar um canto em que haja livros e outros materiais ligados a histórias é importante para estimular o contato com esse universo literário. Tapetes, almofadas, rolos e tudo que possa dar conforto às crianças é sempre bem-vindo! A estética do espaço é um importante elemento para convidá-las a se aproximar! Cuide disso!

É importante, antes de mais nada, que estas sejam experiências lúdicas, portanto nada de conduzir o tempo todo o que as crianças e bebês vão fazer. Prepare o ambiente e deixe-os explorar à vontade! Quando necessário, é possível dar alguma orientação sobre cuidados com os livros ou mesmo seduzi-los para entrar nas histórias.

A leitura é apenas uma das formas de contato com os livros. Outras podem ser exploradas, como o teatro de fantoches, de dedos ou de sombras. Não se surpreenda se os pequenos quiserem sempre ouvir a mesma história ou manusearem o mesmo livro. É assim mesmo! Desta forma vão se apropriando gradativamente das nuances do enredo e até memorizam algumas falas. Use os gestos e as falas dramatizadas, fazendo sons característicos dos personagens. Eles adoram!

A rodinha tem que estar sempre rodando, sem parar. Assim, aos poucos, você vai conseguir guiá-la para o lado que quiser. Tente muitas vezes, até dominar a rodinha.

Os meninos entortam ferros para substituir a garrafa. Procure observar pelas ruas, aprenda como se faz.

Coelhinho sai da toca

O que precisa fazer?

Cada participante/coelhinho risca um círculo no chão e fica dentro dele.
Cada toca só pode ter um coelhinho.



Apenas um participante não precisa riscar o círculo: o sem-toca, que começa a brincadeira. Deixar uma distância de mais ou menos 1 metro entre um círculo e outro. Os círculos formam uma roda e o sem-toca fica ao centro.

Como se brinca?

Cada brincante/coelhinho se coloca dentro de sua toca e, em estado de prontidão, espera que o sem-toca dê o comando. Quando o brincante sem-toca grita “Coelhinho sai da toca!”, todos trocam de lugar, sendo que o que estiver sem toca nesse momento também pode ocupar uma toca. Quem não conseguir trocar de lugar/toca, passa a ser o brincante sem-toca e deve imediatamente reiniciar a brincadeira.

Brincadeiras

MINHOCA

– Minhoca, minhoca me dá uma beijoca
– Não dou, não dou, não dou
– Então eu vou robar
Smack, smack!!!

– Minhoco, minhoco, cê tá ficando louco
Você beijou errado, a boca é do outro lado

PARLENDAS

Esta parlenda é também uma história cantada e costuma ser acompanhada de uma dramatização em que interagem um adulto e uma criança, geralmente sentados frente a frente. Neste caso, há uma dramatização na qual um “minhoco” pede um beijo a uma “minhoca”. Para efetuar a representação do casal de “minhocas” são utilizadas apenas as mãos. Quando das falas do “minhoco”, o adulto, simulando o movimento de uma boca abrindo e fechando pela oposição do polegar aos demais dedos, vai aproximando sua mão da mão da criança. Esta, por sua vez, tem sua mão balançada a cada sílaba pronunciada pela “minhoca” e seu cotovelo “beijado” pelo “minhoco” na hora do “smack, smack”. O engano do “minhoco” se presta a muitas risadas e, não raro, a criança pede o reinício até abusar da brincadeira. Uma possibilidade alternativa para trabalhar com pequenos grupos é utilizar bonecos de luva, que podem ser feitos com meias.

Eu era assim...

Quando eu era nenê, nenê, bem nenê,
Eu era assim... Eu era assim.
Quando eu era menina, menina, bem menina,
Eu era assim... Eu era assim...
Quando eu era mocinha, mocinha, bem mocinha,
Eu era assim... Eu era assim...
Quando eu era casada, casada, bem casada
Eu era assim... Eu era assim...
Quando eu era mamãe, mamãe, bem mamãe
Eu era assim... Eu era assim...
Quando eu era vovó, vovó, bem vovó,
Eu era assim... Eu era assim...
Quando eu era caduca, caduca, bem caduca,
Eu era assim... Eu era assim...
Quando eu era caveira, caveira, bem caveira
Eu era assim... Eu era assim...



Cantares

(Resposta da pág. 62: Os olhos)

Essa cantiga é particularmente interessante de ser experienciada com os meninos menores. É comum que ela aconteça numa roda simples, na qual os brincantes, de mãos dadas e voltados para o centro, alternam a caminhada compassada girando em sentido horário enquanto cantam “Quando eu era ...”, com a parada para cantar “Eu era...” seguida pelos gestos sugeridos na letra da canção. Após a conclusão do último verso, é comum que as crianças, imitando uma “caveira”, dispersem a roda, uns brincando de assustar os outros como fantasmas caricatos.

COMO FAZER ARTES VISUAIS E BRINCadeira AO MESMO TEMPO. [BOLA DE MEIA]

Encha uma meia com areia, dê um nó, mergulhe em um pouco de tinta e pinte, batendo-a no papel!

Materiais:

Meias-calças velhas, areia, fita adesiva, papel, área de trabalho coberta com jornal, tinta guache, tigelas ou fôrmas de bolo, papel de embrulho.

Processo:

1. Coloque a areia na meia (ou na ponta corrada de uma meia-calça velha) até que esteja mais ou menos do tamanho de um punho. Dê um nó na meia, próximo à areia, bem justo! Encha uma meia para cada cor de tinta.
2. Com a fita adesiva, cole o papel em uma área de trabalho coberta com jornal.
3. Coloque cerca de 3 cm de tinta em fôrmas ou tigelas.
4. Mergulhe uma meia com areia na tinta e depois bata no papel.

5. Repita o procedimento com quantas cores forem necessárias para fazer sua produção.
6. Faça mais pinturas!

Variações:

- Deixe a meia com areia suja de tinta cair de um lugar alto, no papel.
- Encha as meias com areia grossa, pedras de aquário ou bolinhas de gude.
- Meias pesadas devem ser batidas em papel no chão, em vez de em uma mesa.
- Faça experiências com tipos diferentes de meias.
- Mergulhe meias com areia em água, depois no pigmento em pó e bata no papel.
- Encoste meias com areia secas no pigmento em pó e bata em papel molhado.

saiba

Faça o truque do ovo e da garrafa

Material:

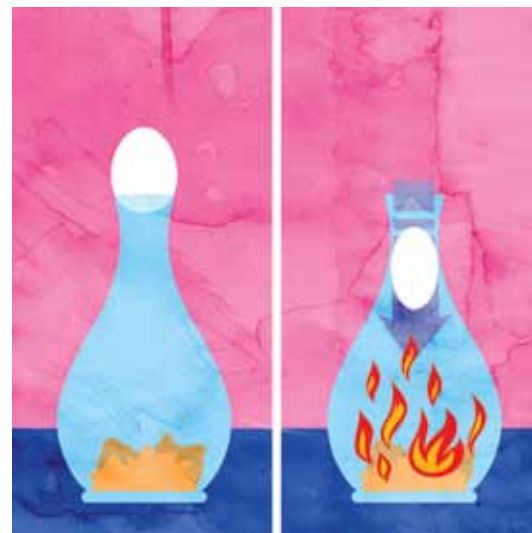
Um ovo cozido sem casca, uma garrafa de gargalo um pouco menor que o ovo, um pedaço de papel, fósforo.

Passo a passo

1. Verifique se o ovo cabe exatamente no gargalo da garrafa, sem cair dentro. (As garrafas de gargalo largo, como aquelas usadas para servir vinho, são as melhores.)
2. Amasse o pedaço de papel e coloque-o dentro do gargalo da garrafa.
3. Ponha fogo no papel jogando um fósforo aceso dentro da garrafa.
4. Coloque o ovo rapidamente no gargalo da garrafa. Surpreendentemente, o ovo será sugado pela garrafa, com um estalo!

Como funciona

Quando o papel queima, gasta o oxigênio do ar. O ovo fecha o gargalo da garrafa e o ar não pode mais entrar para substituir o oxigênio. Isso reduz a pressão do ar dentro da garrafa e o ovo é sugado para dentro.



Experiências

A formiga boa

Houve uma jovem cigarra que tinha o costume de chiar ao pé de um formigueiro. Só parava quando cansadinha; e seu divertimento então era observar as formigas na eterna faina de abastecer as tulhas. Mas o bom tempo afinal passou e vieram as chuvas. Os animais, arrepiados, passavam o dia cochilando em suas tocas. A pobre cigarra, sem abrigo em galhinho seco e metida em grandes apuros, deliberou socorrer-se de alguém. Manquitolando, com uma asa a arrastar, lá se dirigiu para o formigueiro. Bateu – tique, tique, tique... Apareceu uma formiga friorenta, embrulhada num xalinho de paina. – Que quer? – perguntou a formiga, examinando a triste mendiga suja de lama a tossir. – Venho em busca de agasalho. O mau tempo não cessa e eu... A formiga olhou-a de alto a baixo. – E que fez durante o bom tempo, que não construiu sua casa? A pobre cigarra, toda tremendo, respondeu depois de um acesso de tosse: – Eu cantava, bem sabe... – Ah!... – exclamou a formiga, recordando-se. – Era você quem cantava nessa árvore enquanto nós labutávamos para encher as tulhas?

– Isso mesmo, era eu...
– Pois entre, amiguinha! Nunca podemos esquecer as boas horas que sua cantoria nos proporcionou. Aquele chiado nos distraía e aliviava o trabalho. Dizíamos sempre: que felicidade ter como vizinha tão gentil cantora. Entre, amiga, que aqui terá cama e mesa durante todo mau tempo. A cigarra entrou, sarou da tosse e voltou a ser a alegre cantora dos dias de sol.

Os artistas – poetas, pintores, músicos – são as cigarras da humanidade.



Monteiro Lobato (11)

no
CBSO

(Resposta da pág. 61: Por 10 pessoas = Sr. e Sra. Mormon, 7 filhas e 1 filho.)

Biscoito de mel

Ingredientes:

1 ovo
180 g de manteiga
1/3 de xícara de chá de açúcar
2/3 de xícara de chá de mel
1/2 colher de chá de canela em pó
3 1/4 de xícara de chá de farinha
Açúcar e canela para polvilhar



Modo de fazer:

Com uma colher de pau e uma vasilha, bata a manteiga com o açúcar até obter um creme. Adicione o mel, o ovo, a canela e a farinha. Bata até formar uma massa.

Transfira a massa para uma superfície enfarinhada e amasse um pouco. Forme uma bola, envolva em película aderente e coloque na geladeira por uma hora ou de um dia para o outro.

Na hora de fazer os biscoitos, retire da geladeira e espere a massa ficar na temperatura ambiente.

Com um rolo, estenda a massa numa superfície polvilhada com farinha de trigo, até obter a espessura desejada, nem muito grossa, nem muito fina.

Com cortadores de biscoito em forma de flor, coração, bichinhos, corte a massa junto com as crianças. Com a ajuda de uma espátula, coloque os biscoitos em fôrmas (assadeiras) forradas com papel vegetal e leve ao forno moderado por aproximadamente cinco minutos ou até começarem a ficar dourados. Retire do forno e passe-os ainda quentes por uma mistura de açúcar e canela. Deixe esfriar e estão prontos para comer. Ótimos para tomar com chá, suco ou refrigerante. Se sobrar, guarde em caixas hermeticamente fechadas.

saiba

Sobre histórias bem assombradas & afins (3)

Contar histórias para crianças, ainda que não seja ao redor de fogueiras, em noites de Lua cheia, é proporcionar ao imaginário infantil o ingresso num mundo fantástico, em parceria com bruxas, fadas, mulas-sem-cabeça, sacis e toda sorte de seres encantados que habitam o mundo desde a sua criação. Com que gosto ouvíamos, de nossas mães e avós, histórias que, a despeito de todo medo que pudessem provocar, nos transportavam para mundos longínquos, permitindo que muitas vezes chegássemos a sentir desde o calor da fogueira que queimava a bruxa malvada da história de João e Maria até o beijo do príncipe que despertava a Bela Adormecida.

Histórias de lobisomens, de fantasmas, de noivas abandonadas à porta da igreja e que vinham assombrar os casamentos eram bastante frequentes quando a vizinhança se reunia nos portões para um “dedo de prosa”. Gente de todas as idades se encantava com as histórias contadas que, além de promover o encontro entre as pessoas, propiciava momentos de grande prazer.

O hábito de contar histórias é muito antigo e fundamental para alguns povos. Na Idade Média, por exemplo, além do mero divertimento, os camponeses, através dessas histórias, passavam a habitar um mundo ao contrário, de suntuosos palácios, com as mais finas iguarias e as mais belas princesas. Nessas histórias, o ócio, a abundância alimentar e o luxo podiam ser experimentados pelos camponeses que na rotina diária enfrentavam árduos trabalhos, muita fome e condições precárias de moradia.

Segundo Eliade – mitólogo romeno –, conhecer a origem das “coisas”, saber da história delas, equivalia para alguns povos primitivos a adquirir sobre elas um poder mágico. O bom caçador era aquele que conhecia a origem da caça. Para algumas tribos, contar histórias era tão significativo que, na Austrália, “no período de plantio do arroz, os aborígenes iam até o arrozal e recitavam para as sementes toda a história da origem do arroz, a fim de que o arrozal, por conhecer a sua história, pudesse crescer forte, belo e abundante.

Uma tribo norte-americana tinha como costume, toda vez que nascia uma criança, solicitar a presença de um homem sagrado e pedir a ele que recitasse para o recém-nascido a história da criação do mundo. Somente depois de ouvir esta história é que o bebê era amamentado. Quando a criança sentia sede, o homem voltava e recitava a origem da água. Na época de ingerir alimentos sólidos, o homem era novamente convocado e contava a história da origem dos cereais. Segundo esse costume, “não se podia começar coisa alguma antes que se conhecesse a sua origem e de que modo essa coisa veio ao mundo pela primeira vez”.

Nas Idades Média e Moderna, havia pessoas que se encarregavam de contar histórias; eram os contadores oficiais. Por volta do século XVII, alguns cegos punham anúncios oferecendo-se como contadores para os nobres.

Os alfaiates, os pastores, as costureiras, as amas de leite, os lenhadores, os marujos e os cesteiros em geral conheciam muitas histórias e desempenhavam a função de contadores. Essas histórias eram preservadas pela tradição oral, uma vez que o povo não sabia ler nem escrever, o que no, entanto em nada atrapalhava na criação de histórias belíssimas.

Charles Perrault, intelectual e uma espécie de ministro das artes do século XVII na França, se encarregou de recolher as histórias que o povo contava e reuni-las em uma coletânea intitulada *Contos da mamãe gansa* ou *Contos do tempo passado*. Perrault, por ser bastante comprometido com o regime político da época e por frequentar o Palácio de Versalhes, modificava em muito as histórias recolhidas, adaptando-as ao gosto da nobreza. Histórias como *Chapeuzinho Vermelho*, *Cinderela*, as *Fadas* e outras tantas foram recolhidas neste século e até hoje encantam ouvintes do mundo inteiro.

Não foi somente Perrault quem se preocupou com a recolha dessas narrativas. Na Alemanha do século XIX dois irmãos filólogos e professores universitários percorreram o interior do país à cata das histórias que o povo contava. Jakob e Wilhelm Grimm (os irmãos Grimm), pesquisadores dos mais sérios, reuniram em uma coletânea intitulada *Contos da infância e do lar*, em 1812, uma infinidade de histórias que “traduziam a alma do povo”. Muitas dessas histórias chegaram até nós pelas bocas de nossas avós: *Gata Borralheira*, *João e Maria*, *Branca de Neve*, etc. A atitude dos Grimm, face aos contos populares, foi diferente da de Perrault. Preocupavam-se em recolher e transcrever as histórias com a máxima fidelidade possível.



No Brasil, além da tradição indígena, as histórias foram chegando de toda parte, trazidas pelos portugueses, africanos, espanhóis e por toda gente que aqui chegava. Histórias de trancoso, da carochinha, de Pedro Malasartes, histórias de assombração eram contadas ao cair da noite nos mais diferentes recantos do país.

Georgina da Costa Martins (3)

Outubro*

(Com 31 dias, outubro vem do latim *october* [*octo*], o oitavo mês, posição que ele ocupava antes do calendário instituído por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C.)

Para-choque de caminhãozinho

Cada um vê o mal ou bem, conforme os olhos que tem

Trava-línguas

Trezentos e trinta e três trilhões
trezentos e trinta e três milhões
trezentos e trinta e
três mil e trezentos e trinta e três.

Repare

Calendário

- | | |
|---|--|
| 03 · Dia Mundial do Dentista, Dia do Petróleo Brasileiro e Dia das Abelhas | 15 · Dia do Professor |
| 04 · Dia da Natureza, Dia do Cão, Dia do Poeta, Dia de São Francisco de Assis | 16 · Dia Mundial da Alimentação, Dia da Ciência e Tecnologia |
| 05 · Dia das Aves | 17 · Dia do Eletricista |
| 05 · Dia Mundial dos Animais | 18 · Dia do Médico, Dia do Estivador e Dia do Pintor |
| 07 · Dia do Compositor | 24 · Dia das Nações Unidas – ONU |
| 08 · Dia do Nordeste | 25 · Dia da Democracia e Dia do Sapateiro |
| 11 · Dia do Deficiente Físico | 28 · Dia do Funcionário Público |
| 12 · Dia da Criança, Dia de Nossa Senhora Aparecida, Dia do Atletismo, Dia do Mar e Dia do Descobrimento da América | 29 · Dia Nacional do Livro |
| | 31 · Dia das Bruxas |

Por que os sapos cantam?

Já reparou que depois da chuva aparece um monte de sapos cantando? Pois é, de acordo com os pesquisadores do Instituto de Biociências da USP, eles gostam de chuva! Mas, sabe por quê? É para namorar que eles soltam a voz! O canto dos sapos, que chamamos de coaxo, tem tudo a ver com a reprodução. Na maioria das espécies, é apenas o macho que canta para avisar à fêmea que está no ponto para se reproduzir. Mas podem também coaxar para outros machos rivais na paquera, chamando-os para um duelo vocal. E até sai briga!

O que permite o sapo macho coaxar é uma prega de pele que tem embaixo da boca. Enquanto respira, enche o saco de ar. Os músculos, muito fortes, apertam o pulmão e fazem o ar encher bem depressa esse saco vocal, produzindo o som. Sabia que diferentes tipos de sapo produzem diferentes tipos de sons? Seus nomes geralmente têm a ver com o som que produzem. O sapo-guarda, por exemplo, tem esse nome porque seu coaxo parece um apito! (13)

Também esta cantiga tem particular importância quando experienciada com os meninos menores, pois ela promove uma progressiva nomeação das partes do corpo e sua crescente apropriação por parte da criança. É comum que ela tanto aconteça numa roda simples, na qual os brincantes, voltados para o centro de mãos dadas, seguem girando em sentido horário, quanto que seja feita em grupos perfilados frontalmente enquanto cantam. Ao canto os brincantes acrescentam o movimento de apontar as partes do corpo do “boneco de lata” que vão sendo acidentadas, numa sequência cumulativa que é integrada e repetida nas estrofes seguintes. Cada “desamassa aqui” corresponde a um ponto acidentado e cada ponto precisa ser apontado sucessivamente na mesma ordem em que foi citado na brincadeira.

no
caso

A confusão dos irmãos

Você pode dizer qual é a relação que tem comigo o filho do único irmão da única irmã de meu pai, que tem só um filho?

(Ver resposta na pág. 71)



RISONHAS

Um homem estava a caminho do trabalho, quando um passarinho bateu em sua moto e desmaiou. O motoqueiro pensou: “Coitadinho! Se eu deixar ele aí, vão passar por cima dele!”. E levou o passarinho para casa. Chegando lá, colocou o passarinho numa gaiola com água e comida e tentou reanimá-lo, mas nada de o bichinho acordar. Sem obter resultados satisfatórios, o dono da moto foi trabalhar, mas algumas horas depois o passarinho acordou. Relembrando o acontecido, olhou para um lado, olhou para o outro e concluiu: “Xiii! Matei o cara da moto e fui preso!”.

Cantares

Boneco de lata

Meu boneco de lata,
Bateu a testa no chão,
Levou mais de uma hora
pra fazer a operação.
desamassa aqui.
Pra ficar bom.

Meu boneco de lata,
Bateu o nariz no chão,
Levou mais de duas horas
pra fazer a operação.
desamassa aqui, desamassa aqui.
Pra ficar bom.

Meu boneco de lata,
Bateu o queixo no chão,
Levou mais de três horas
pra fazer a operação.
desamassa aqui, desamassa aqui,
desamassa aqui.
Pra ficar bom.

Meu boneco de lata,
Bateu a boca no chão,
Levou mais de quatro horas
pra fazer a operação.
desamassa aqui, desamassa aqui,
desamassa aqui, desamassa aqui

Pra ficar bom.

Meu boneco de lata...

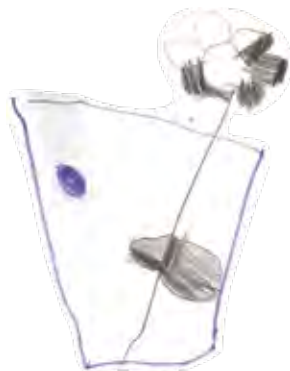


Cantares

O cravo brigou com a rosa

O cravo brigou com a rosa
Debaixo de uma sacada
O cravo saiu ferido
E a rosa despedaçada

O cravo ficou doente
A rosa foi visitar
O cravo teve um desmaio
A rosa pôs-se a chorar



Figurando entre as cantigas de roda mais populares do Brasil, é comum que ela aconteça numa roda simples, na qual os brincantes, voltados para o centro de mãos dadas, seguem girando em sentido horário enquanto cantam.

MulDinhaS

Passos coloridos

Faça uma trilha com folhas de papel colorido coladas no chão. Use duas ou três cores diferentes em sua trilha. Cante uma de suas canções favoritas enquanto você e as crianças percorrem a trilha pisando sequencialmente em uma folha de cada vez. “Se esta rua fosse minha...” pode ser um bom começo.

Toda vez que você parar de cantar, pare de andar e diga que elas devem fazer o mesmo. Se as crianças já conhecem as cores, peça a cada uma para dizer o nome da cor em cima da qual estiver pisando.

Quando julgar que já dominam a brincadeira, desenvolva o senso espacial das crianças sugerindo: “Vamos pular por cima da cor amarela”, ou “Vamos pisar depois da cor azul” ou “Vamos andar em volta da trilha”. Você também pode realizar outras ações, como pular ou andar na ponta dos pés, devagarinho, com passos largos ou bem pequeninos... (18)

Brincadeiras

Salada de Frutas

Formação:

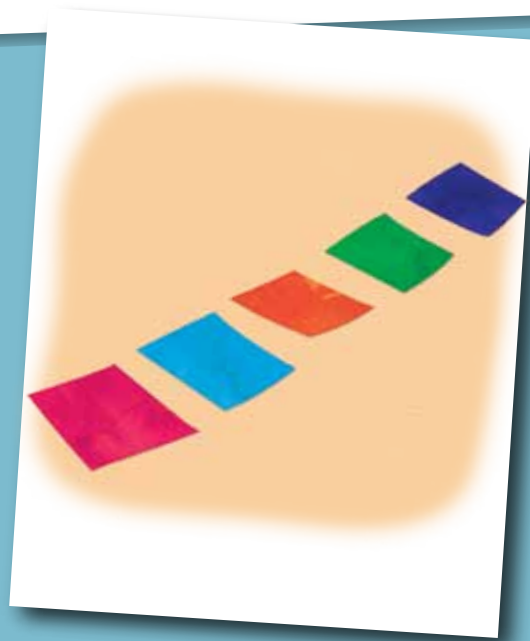
O grupo deve se dividir em duplas, sendo que cada dupla de brincantes representa uma fruta diferente, ou seja, uma dupla de bananas, outra de laranjas, outra de mangas, etc. Cada brincante/fruta risca um círculo no chão e fica dentro dele. Cada círculo só pode ter uma fruta. Apenas um brincante não precisa riscar o círculo: o feirante, que começa a brincadeira. É bom deixar uma distância de mais ou menos 1 metro entre um círculo e outro, e é interessante que os círculos formem uma roda para deixar o feirante ao centro.

Como se brinca?

Cada brincante/fruta deve se colocar dentro de um dos círculos e, em estado de prontidão, esperar que o feirante dê o

comando. Quando o feirante gritar, por exemplo “Trocar maçãs!”, apenas os que forem maçã devem trocar de lugar entre si. Mas o feirante pode fazer com que todos troquem de lugar, basta gritar “Salada de fruta!”, e todas as frutas devem trocar de lugar, sendo que o feirante nesse momento também pode ocupar um dos círculos. A fruta que não conseguir trocar de lugar passa a ser o feirante e deve imediatamente reiniciar a brincadeira.

Obs: Se quando o feirante gritar uma determinada fruta, outra fruta se mexer, ela deve trocar de lugar com o feirante e reiniciar a brincadeira.





Se você dá
fica com ela
se não dá
fica sem ela
Quem é ela?

(Ver resposta na pág. 75)



(Resposta da pág. 69: Evidentemente,
sou eu mesmo.)

COMO FAZER ARTES VISUAIS E BRINCADERIA AO MESMO TEMPO. [BOLA AO MURO]

Afaste-se do muro, gire o corpo e lance a bola de tênis contra o muro. O que há de tão especial em atirar uma bola? Molhe-a antes em tinta!

Materialis:

Muro ou cerca ao ar livre, fita adesiva, papel Kraft ou papelão grande, guache, fôrmas rasas, bolas de tênis velhas (ainda com pelos!), bacia para guardar bolas de tênis, luvas de trabalho, mangueira e toalhas velhas.

Processo:

1. Com fita adesiva, cole folhas grandes de papel ou papelão em um muro ao ar livre. Certifique-se de que não há problemas em jogar tinta nessa parede; caso contrário, proteja-a.
2. Encha fôrmas rasas com guache e coloque-as no chão, a uma distância segura da parede. Próximo, ponha também uma bacia com as bolas de tênis.

3. Calce luvas, se quiser.

4. Role uma bola de tênis na tinta. Gire o corpo e lance a bola contra a parede. Pum! Ela irá deixar uma marca peluda, manchada.

Dica de limpeza: depois de atirar, a bola irá rolar no chão e bater nos pés das pessoas, então esteja preparado para um pouco de tinta aqui e ali. Você poderá colocar uma proteção feita com uma caixa de papelão aberta, onde a bola cairá. Cole o papel na caixa aberta, com a tampa dobrada para dentro.

5. Utilize a mesma bola, ou outra, e faça mais marcas, repetindo até que o papel esteja cheio de marcas.

6. Lave as bolas na água limpa com uma mangueira, espremendo-as com uma toalha velha e deixe-as secar na bacia até o dia seguinte.

Variações:

Segure a bola, mergulhe-a na tinta e esfregue-a no papel. Virando a mão suavemente, jogue a bola com tinta em uma folha de papel no chão. Deixe cair uma bola com tinta de uma certa altura, de forma que ela bata e volte no papel que está no chão. (10)








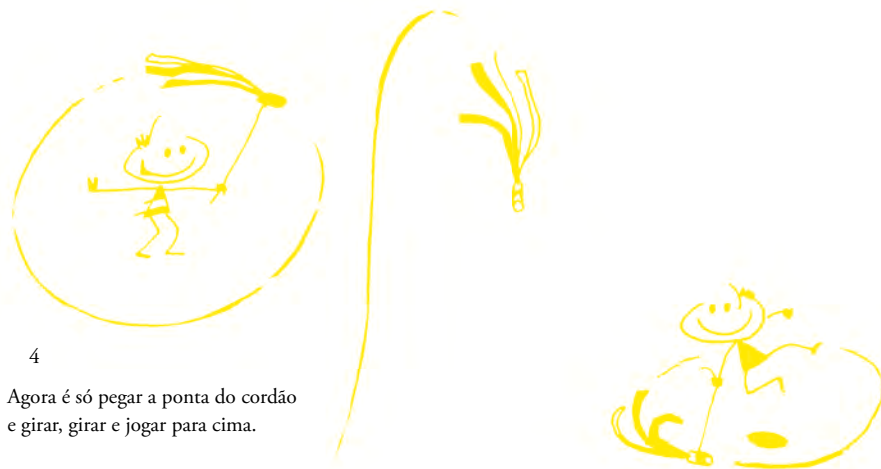
BARANGANDÃO ARCO-ÍRIS (12)




O barangandão arco-íris é ainda mais colorido e legal. Quando gira, faz barulho, e, quando voa, colore o céu.

Este brinquedo nasceu em Salvador, na Bahia, numa atividade com crianças que misturaram papel crepom com o brinquedo barangandão, que já conheciam. O barangandão é um objeto (pedra, caroço de manga, pau...) amarrado numa linha com que os meninos brincam de muitas maneiras. Em Minas é conhecido como birimbau.

- 
Dobre uma folha de jornal até ficar pequeno.
- 
Corte tiras de papel crepom de cores diferentes e faça um "sanduíche" com o jornal.
- 
Pegue um cordão de mais ou menos 1,5 metro e amarre o sanduíche.



- 
Agora é só pegar a ponta do cordão e girar, girar e jogar para cima.



Experimente fazer o barangandão com outros papéis e materiais diferentes. Invente formas novas de brincar, rodar, pular com o barangandão.

DINDINHA LUA

– A bênção
Dindinha Lua
Me dê um pão com farinha
Pra dar pra minha galinha
Que tá presa na cozinha
– Xô, xô galinha
Vai pra tua camarinha!



Todo mundo se admira
do macaco andar em pé
o macaco já foi gente
pode andar como quiser.

Quaquaquadrinhas



HISTÓRIAS DO DIA DAS BRUXAS

Se hoje a comemoração desta data é coisa comum em escolas brasileiras, é preciso dizer que o Dia das Bruxas é coisa antiga e estrangeira. Conta-se que, com o nome de Samhain, surgiu entre os sacerdotes celtas, mais precisamente os druidas, há 2.500 anos. Estes acreditavam que, no último dia do verão europeu (31 de outubro), os espíritos (incluindo bruxas, demônios e almas penadas) se reuniam para uma grande festa, diz a lenda, preparatória para a tomada dos corpos dos vivos. Como amuletos contra esses maus espíritos, os celtas colocavam nas casas objetos assustadores como caveiras, ossos decorados, abóboras ocas com velas dentro, entre outros.

Sendo uma festa pagã, foi condenada no período medieval e passou então a ser chamada de Dia das Bruxas. Os que insistiam em comemorar a data eram perseguidos e corriam o sério risco de serem condenados à fogueira pela Inquisição. No intuito de diminuir a influência pagã à época, a Igreja cristianizou a festa, criando o Dia de Finados (2 de novembro), o que não foi suficiente para extinguir os tais festejos que continuaram acontecendo clandestinamente.

Com o passar do tempo, os antigos temores foram substituídos pela pilhéria infantil e a data se popularizou entre os povos de língua inglesa, particularmente nos Estados Unidos, onde a festa é chamada de Halloween. Levada por imigrantes irlandeses, em meados do século XIX, fincou-se firmemente na cultura norte-americana e de lá, via indústria cultural, chegou aos outros países do Ocidente.

Apesar de suas vinculações originais terem a morte como personagem central, a festa é regida contemporaneamente pelas crianças, se constituindo como uma brincadeira com elementos, símbolos e figuras assustadoras, incluindo fantasmas, bruxas, caveiras, monstros, gatos pretos e até personagens literários como o Corcunda de Notre Dame, o Conde Drácula e Frankenstein. Na noite do Halloween, as crianças fantasiadas batem nas portas e inquirem os moradores com a frase: “Doçuras ou travessuras?”, recebendo como paga doces, balas, chocolates e outras guloseimas.

Entre nós brasileiros essa festa é bem recente. Na verdade, somente de algumas décadas para cá, com a força da televisão e particularmente com os cursos de língua inglesa, foi que se passou a ter o Halloween incluído no calendário festivo escolar, mas não sem resistência, é claro. Muitos brasileiros ficaram indignados com a expansão da festa por aqui, não vendo qualquer relação desta com a nossa cultura. Referidas na cultura popular, houve diversas manifestações em defesa de nossas tradições, o que resultou na criação em 2005 do Dia do Saci, também comemorado no dia 31 de outubro.



BOLA DE GUDE



Povos primitivos faziam as bolinhas com pedra, argila, madeira ou osso de carneiro. Na Grécia as crianças também jogavam com castanhas e azeitonas e em Roma, com nozes e avelãs. As mais antigas já encontradas são de pedras semipreciosas e estavam no túmulo de uma criança egípcia, de 3000 a.C. Na ilha de Creta foram encontradas bolinhas feitas com pedras polidas de jade e ágata, datadas de 1450 a.C.

Provavelmente o seu uso foi difundido pelas legiões conquistadoras do Império Romano. O jogo era tão popular entre as crianças de Roma que o imperador César Augusto chegava a parar na rua para assistir a alguns desafios. Gude era o nome dado às pedrinhas redondas e lisas retiradas do leito dos rios.

Na França, eram feitas bolinhas grosseiras de madeira ou metal, que somente a partir do século XVIII tornaram-se perfeitamente redondas. As mais populares continuaram sendo de barro e as mais sofisticadas, de vidro, ágata ou mármore (daí o nome usado em inglês, *marble*).
(5)

O macaco e o moleque de cera

No tempo em que os bichos falavam e havia pé de risada no quintal, morava num lugar distante uma velha coroca e muito rabugenta. Esta velha tinha um grande bananal e, mesmo as bananas estando ainda verdes, todos os dias bem cedinho dava ela de contar os cachos em dúzias e matutar-se em cálculos, aventando prováveis lucros. Aconteceu uma vez de as bananeiras crescerem sobremaneira, de modo que os cachos mais maduros ficaram numa altura que a velha não podia alcançar.

Vendo a velha entre muitos resmungos, o macaco se prontificou a ajudá-la e, sabendo da usura da anciã, disse a ela que como paga pelo serviço bastavam duas ou três bananas. Mesmo desconfiada do voluntarismo do macaco, a velha autorizou que ele adentrasse o bananal. Mal chegou ao topo das bananeiras, o macaco não contou conversa, danou-se a comer as bananas maduras e atirar as verdes na velha, praguejando:

– Tome umas bananinhas verdes, velha coroca, sua miserável!

Ao que a velha desresmungava:

– Macaco, seu desinfeliz. Você me paga, seu coisa!

Mas o macaco nem ligava para as ameaças da velha, gargalhava e tascava-lhe bananas verdes a torto e a direito.

– Tome essa! E mais essa outra! E vá comendo, hein, velha coroca.

A velha ficou possessa com o macaco e jurou vingança. O tempo passou e passou, mas ela não tirava da lembrança a peça que o macaco lhe havia pregado. Numa noite de raios, trovões e tempestades, finalmente conseguiu pensar em algo que pudesse engabelar o presepeiro: fazer um boneco de cera, idêntico a um moleque vendedor de bananas. Após a feitura do boneco de cera, que realmente ficou igualzinho a um moleque de verdade, a velha colocou na cabeça dele uma bacia carregadinha de bananas madurinhas, escondeu-se atrás de uma pedra e, sem que pudesse ser vista, pôs-se a noticiar:

– Olha a banana! Olha o bananeiro! Olha a banana madurinha!

Do alto do morro o macaco avistou a bacia com as bananas e desceu num pique só. Ao se aproximar do moleque de cera foi logo ameaçando:

– Moleque, moleque, você me dá uma banana, senão eu lhe dou uma bifa.

E o moleque calado. O macaco desandou-lhe a mão, numa tapa de mão aberta e ficou com a mão grudada na cera. Irritado, tornou a fazer ameaças:

– Moleque, moleque, você solta minha mão e me dá uma banana, senão eu lhe dou outra bifa.

E o moleque calado. O macaco desandou-lhe a outra mão numa tapa de mão aberta, e assim ficou com as duas mãos grudadas na cera. Tomado pela raiva, arrolhou:

– Moleque, moleque, você solta minhas duas mãos e me dá uma banana, senão eu lhe dou um chute.

E o moleque calado. O macaco lhe deu então um chute tão violento que também seu pé ficou preso na cera. Enfurecido, o macaco disparou:

– Moleque, moleque, você solta meu pé e minhas duas mãos e me dá

uma banana, senão eu lhe dou outro chute.

E o moleque calado. O macaco lhe deu então outro chute e ficou com os dois pés presos na cera. Furioso, ralhou:

– Moleque, moleque, você solta meus dois pés e minhas duas mãos e me dá uma banana, senão eu lhe dou uma umbigada.

E o moleque calado. O macaco lhe deu então uma umbigada e ficou com tronco preso na cera. Ensandecido, vociferou:

– Moleque, moleque, você solta meu umbigo, meus dois pés, minhas duas mãos e me dá uma banana, senão eu lhe dou uma cabeçada.

E o moleque calado. O macaco lhe deu então uma cabeçada, ficando completamente preso no moleque de cera. Aproveitando-se da circunstância, a velha saiu de seu esconderijo, pegou o macaco e o amarrou, retalhou, cozinhou e comeu. Horas mais tarde, dirigindo-se ao banheiro, quando julgava que finalmente estava livre das macaquices do traquinas, eis que, de dentro de sua barriga, ouve uma voz:

– Eu quero sair, velha coroca.

Ao que a velha desresmungou, prontamente:

– Saia pelos ouvidos, macaco, seu filho do cabrunco!

– Pelos ouvidos não saio, que tem cera! Eu quero sair, velha coroca...

– Saia pela boca, seu macaco filho do tinhoso!

– Não, pela boca não saio não, que tem cuspe. Eu quero sair, velha coroca...

– Então saia pelo nariz, seu macaquinho filho do coisa ruim!

– Não, pelo nariz não saio não, que tem meleca. Eu quero sair, velha coroca...

– Saia então pelo vintém do bumbum.

– Pelo vintém não saio não, que pelo vintém tem cocô e má-criação.

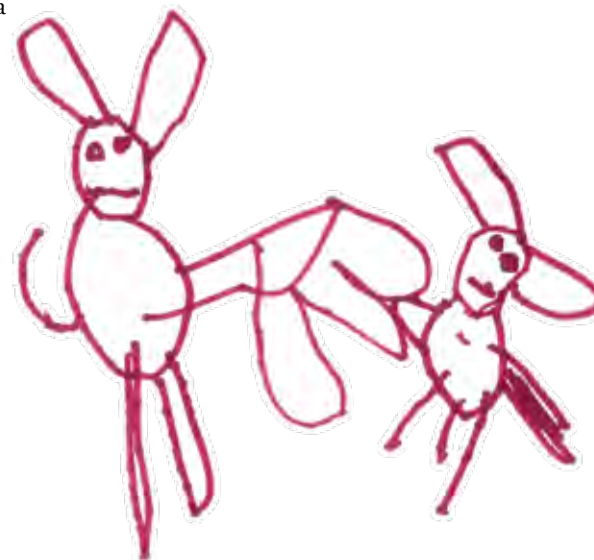
– Ai, seu macaco filho do cramunhão! Saia então pelo tubi.

A essa última sugestão, o macaco não se fez de rogado, saiu por baixo da saia da velha e quando já estava numa distância confortável virou para ela fazendo todo tipo de caretas, dando língua e cantarolando com danças irreverentes:

– Eu vi, eu vi o tubi dá veia, é preto e branco e amarelo.

A pobre da velha muito maldisse, esconjurou e perseguiu o macaco por léguas a fio, mas não houve jeito, ele escapou lépido e fagueiro e até hoje conta essa história em todas as rodas que frequenta.

E entrou pelo pé do pato, saiu pelo pé do pinto. Meu rei mandou dizer que alguém na roda conte mais cinco.



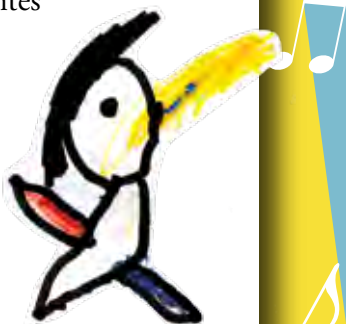


Se esta rua fosse minha

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

Nessa rua, nessa rua, tem um bosque
Que se chama, que se chama, solidão
Dentro dele, dentro dele mora um anjo
Que roubou, que roubou meu coração

Se eu roubei, se eu roubei seu coração
Tu roubaste, tu roubaste o meu também
Se eu roubei, se eu roubei teu coração
É porque eu te quero tanto bem



Esta cantiga costuma ser encontrada em brincadeira de roda simples, na qual os brincantes, voltados para o centro de mãos dadas, seguem girando em sentido horário enquanto cantam, mas também é possível encontrar brincantes que não chegam a formar uma roda para entoá-la, cada qual se movimentando conforme a disposição pessoal.



(Resposta da pág.71: A amizade)



Faça experiências com plantas

Com a ajuda das crianças, pegue uma caixinha e coloque terra dentro. Espalhe alpiste sobre a terra. Coloque um pote de vidro com a boca virada para baixo sobre a terra e combine de diariamente uma criança jogar um pouco de água.



Aguarde alguns dias e vá mostrando a elas como as sementes que ficaram dentro do pote cresceram muito mais do que as de fora.

Isto acontece porque a luz e o calor do Sol atravessam o vidro e aquecem o ar interno. O pote funciona como uma estufa, com as plantas crescendo mais rapidamente.

*Herbário é uma coleção de plantas.
Vamos colecionar folhas de plantas?*

Escolha com as crianças folhas de formas bem diferentes ou peça que elas peguem algumas no caminho de casa para a escola, mas avirta que não podem arrancar folhinhas novas em hipótese alguma, para não estragar as plantas. Depois coloque cada folha para secar entre folhas de papel de jornal. Ponha um livro pesado em cima e deixe alguns dias. Organize com elas um álbum, pesquise as propriedades e usos mais comuns e coloque embaixo de cada folha o nome da planta recolhida pelo grupo.





01 · Dia de Todos os Santos
02 · Dia de Finados
03 · Instituição do Direito e Voto da Mulher (1930)
04 · Dia do Inventor
05 · Dia da Ciência e Cultura e Dia do Cinema Brasileiro
12 · Dia do Diretor de Escola
14 · Dia Nacional da Alfabetização

15 · Proclamação da República
17 · Dia da Criatividade
18 · Dia do Conselheiro Tutelar
19 · Dia da Bandeira
20 · Dia Nacional da Consciência Negra
21 · Dia das Saudações
22 · Dia do Músico
25 · Dia Nacional do Doador de Sangue
28 · Dia Mundial de Ação de Graças

Novembro

(Com 30 dias, novembro vem do latim *novembris*, o nono mês romano, posição que ele ocupava antes do calendário instituído por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C.)

O princípio principal do príncipe principiava principalmente no princípio principesco da princesa.

Trava-
línguas



O que é? O que é?
Quem faz, faz para vender
Quem compra, ainda não usa
Quem usa, não vê
Quem vê, não quer usar.
(Ver resposta na pág. 80)



ORIGAMI

No primeiro século da era cristã, os chineses inventaram formas e objetos usando o papel, que começava a ser produzido em maior quantidade. No século VI, quando a técnica de fazer papel chegou ao Japão, ele foi rapidamente integrado à cultura e usado na arquitetura e em muitos rituais.

A palavra origami começou a ser usada em 1880, juntando as palavras *oru* (dobrar) e *kami* (papel). Por intermédio dos árabes, essa arte chegou ao norte da África e, no século VIII, à Espanha, espalhando-se pela Europa.

O nome mais criativo na arte do origami moderno foi Akira Yoshizawa. No começo dos anos 30, ele já havia criado mais de 10 mil modelos e foi quem desenvolveu o sistema de linhas e flechas para fórmulas das instruções. No ano 2000, Akira Yoshizawa comemorou 88 anos com uma grande exposição dos seus trabalhos em Kyoto, no Japão. Até hoje ele e sua mulher, Kiyo, escrevem livros, viajam e fazem exposições para incentivar adultos e crianças nessa arte. (5)

Na loja do Mestre André

Foi na loja do Mestre André
Que eu comprei um pianinho
Plim, plim, plim, um pianinho

Ai olé, ai olé
Foi na loja do Mestre André

Foi na loja do Mestre André
Que eu comprei um violão
Dão, dão, dão, um violão
Plim, plim, plim, um pianinho

Ai olé, ai olé
Foi na loja do Mestre André

Foi na loja do Mestre André
Que eu comprei uma flautinha
Fá, flá, flá, uma flautinha
Dão, dão, dão, um violão
Plim, plim, plim, um pianinho

Ai olé, ai olé
Foi na loja do Mestre André

Foi na loja do Mestre André
Que eu comprei uma corneta
Tá, tá, tá, uma corneta
Flá, flá, flá, uma flautinha
Dão, dão, dão, um violão
Plim, plim, plim, um pianinho

Ai olé, ai olé
Foi na loja do Mestre André

Foi na loja do Mestre André
Que eu comprei uma sanfoninha

Fom, fom fom, uma sanfoninha
Flá, flá, flá, uma flautinha
Dão, dão, dão, um violão
Plim, plim, plim, um pianinho

Ai olé, ai olé
Foi na loja do Mestre André

Foi na loja do Mestre André

Que eu comprei um tamborzinho
Tum, tum, tum, um tamborzinho

Fom, fom fom, uma sanfoninha
Flá, flá, flá, uma flautinha
Dão, dão, dão, um violão
Plim, plim, plim, um pianinho

Ai olé, ai olé
Foi na loja do Mestre André



Esta cantiga se configura como uma brincadeira cantada de natureza cumulativa, pois em seu desenvolvimento há um texto que se constrói pela alternância entre o estribilho e as partes, com a inserção de um novo elemento, sucedido pela repetição de elementos cantados anteriormente. Concomitantes ao canto, são executados determinados movimentos numa ordem fixa, e que são refeitos suplementarmente a cada nova estrofe, conforme sugere a letra. É comum que aconteça numa roda, com os brincantes voltados para o centro ou em grupos perfilados frontalmente enquanto cantam. Todos cantam o estribilho (também chamado de refrão), ao final do segundo verso de cada estrofe é indicado o nome de um instrumento musical, ao que se seguem movimentos específicos simulando os que são realizados quando se toca o instrumento indicado. A brincadeira segue e a cada rodada são acrescentados novos instrumentos, até que o grupo não consiga executar o “toque” dos instrumentos na ordem correta.

**Para-choque de
caminhãozinho**

*O bom exemplo é
o melhor sermão*

O pai pergunta:
– Filho, você acha que sua professora
desconfia que eu te ajudo a fazer a lição
de casa?

O filho, após uma pausa de profunda
reflexão, responde num tom grave:
– Acho que sim, pai. Ela até já me disse
que você deveria é voltar pra escola!

RISONHAS

Palitinho

Formação:

Distribuir três palitos de fósforo para cada participante

Como se brinca?

Cada brincante coloca as mãos para trás e, sem que os demais percebam, seleciona um número de palitos para aquela jogada. Todos põem uma das mãos fechada à frente com: nenhum, um, dois ou três palitos. Cada brincante diz o número que acredita ser equivalente à soma dos palitos que os jogadores trazem nas mãos ainda

fechadas. Quando todos tiverem dito um número, abrem-se as mãos, contam-se os palitos e o brincante que disse o número correspondente ao número de palitos apresentados pode excluir um de seus palitos. Ganha a brincadeira quem se livrar primeiro dos três palitos.



O preço maluco

Estou confuso e acho que você pode me ajudar. Se um lápis custa 20 centavos mais a metade do que custa, que preço ele tem?

(Ver resposta na pág. 80)

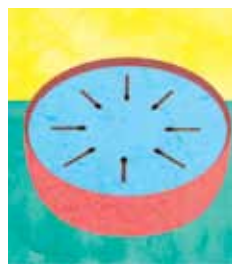
Fósforos mágicos

Material:

Fósforos, bacia com água limpa, sabão, torrão de açúcar.

Passo a passo

1. Cuidadosamente, deite os fósforos na superfície da água, como no desenho.



2. Mergulhe o torrão de açúcar no meio da bacia. Os fósforos se moverão na direção do açúcar.

3. Agora mergulhe o sabão no meio da bacia. Os fósforos se afastarão do sabão.



Como funciona

Quando você coloca o torrão de açúcar no meio da bacia, ele absorve um pouco da água. Uma pequena corrente de água flui na direção do açúcar e puxa os fósforos com ela. Mas quando você coloca o sabão, a tensão de superfície mais forte ao redor da borda da bacia arrasta os fósforos para trás.

Por que as lagartixas perdem o rabo?

Você já viu uma lagartixa cotó de rabo, sem o rabo ou sem um pedaço dele? Pensa que ela nasceu assim? Não é nada disso, ela nasce com o rabo inteirinho, mas o quebra por vontade própria para se proteger. Sabe por quê? Não? Pois saiba que, quando ameaçada por algum predador, se ela não consegue fugir, solta a cauda para distrair o bicho. É que na cauda ela tem uns ossinhos com um ponto onde pode ocorrer um tipo de fratura, basta fazer força neste ponto e a cauda se quebra. Quando se desprende, o rabo fica ainda um tempo se mexendo de um lado para outro, e enquanto o bicho fica entretido tentando pegá-lo, ela pode fugir! Esperta, não é?

E ainda por cima, o rabo volta a crescer de novo, vai se regenerando com o tempo. Mas essa nova cauda não é igual à primeira, porque não tem mais as vértebras com o ponto de quebra, e sim cartilagens, além de ser menor. Ela só pode usar a mesma estratégia de novo se ainda tiver um pedaço da cauda original, que sobrou quando ela escapou da primeira vez. Se conseguir, perde a cauda nova e mais um pedaço da cauda original. Assim, cada vez que usar essa defesa, seu rabo fica mais curto. Então, é melhor não se meter em apuros de novo, não é lagartixa?

Então, você já sabe, sempre que encontrar uma lagartixa cotó ou com um rabinho bem pequeno, pode ter certeza de que ela escapou de ser o lanche de alguém. Mas não tente fazer uma lagartixa perder o rabo só por brincadeira, tá? Você deve ter entendido que, se isso acontecer, ela estará perdendo a chance de se defender de quem realmente tem a intenção de comê-la. E não é o seu caso, não é? Criatura!!! (13)

Repare



Miudinhas

Miniamarelinha

Desenhe uma amarelinha simples na calçada e numere-a de um a cinco. Mostre à criança como jogar o marcador em um dos números. Use uma pedrinha ou uma casca de fruta, algo que não seja pequeno demais, nem tenha pontas. Depois peça para ela pular até aquele número. Você também pode pular, correr ou marchar até o número escolhido como demonstração de modos alternativos de brincar. Essa brincadeira desenvolve a coordenação, o equilíbrio e a capacidade de contar.

O que diz a pesquisa cerebral

O movimento é a coisa que melhor integra os hemisférios esquerdo e direito das crianças. (19)

BÃO, BABALÃO

Bão, babalão,
Senhor Capitão,
Espada na cinta,
Ginete na mão.

ou

Em terra de mouro
Morreu seu irmão,
Cozido e assado
No seu caldeirão.

Bão-balalão!
Senhor capitão!
Em terras de mouro
Morreu meu irmão,
Cozido e assado
Em um caldeirão;
Eu vi uma velha
Com um prato na mão,
Eu dei-lhe uma tapa
Ela, papo... no chão!

PARLENDAS



Faça o sabão mostrar sua força

A força do sabão

O sabão enfraquece a tensão de superfície que forma a “pele” da água. Ele estica a “pele” da água, e por isso é possível fazer bolhas com ela. O sabão também produz força suficiente para empurrar barcos pequenos. Nestas páginas você encontrará alguns truques para testar a força do sabão e dicas de como fazer coisas usando essa força.

Barco de sabão

Materiais:

Papelão ou madeira, tesoura, pedacinhos de sabão, bacia.

Passo a passo

Recorte um contorno de barco no papelão ou na madeira e faça um corte no meio da parte traseira. Prenda um pedacinho de sabão no corte.



Encha uma bacia limpa com água e deixe a água assentar. Coloque o seu barco sobre a água e observe-o mover-se.

Como funciona

O sabão enfraquece a tensão de superfície atrás do barco, e ele é puxado para a frente pela tensão de superfície adiante dele, que é mais forte.

Tente também

- * Em vez de fazer o corte para o sabão no meio, faça-o agora mais para o lado – o que acontece?
- * Tente fazer um leme com clipe de papel, para guiar o barco.

(Resposta da pág.76 : O caixão)

nó
de
cabo

(Resposta da pág. 78: $20+20=40$ centavos, pois se uma metade são vinte centavos, a outra metade custará a mesma coisa.)

O caboclo, o padre e o estudante

Um estudante e um padre viajavam pelo sertão, tendo como bagageiro um caboclo. Deram-lhes numa casa um pequeno queijo de cabra. Não sabendo como dividi-lo, mesmo porque chegaria um pequenino pedaço para cada um, o padre resolveu que todos dormissem e o queijo seria daquele que tivesse, durante a noite, o sonho mais bonito, pensando engabelar todos com os seus recursos oratórios. Todos aceitaram e foram dormir. À noite, o caboclo acordou, foi ao queijo e comeu-o.

Pela manhã, os três sentaram à mesa para tomar café e cada qual teve de contar o seu sonho. O frade disse ter sonhado com a escada de Jacob e descreveu-a brilhantemente. Por ela, ele subia

triunfalmente para o céu. O estudante, então, narrou que sonhara já dentro do céu à espera do padre que subia. O caboclo sorriu e falou:

– Eu sonhei que via *seu* padre subindo a escada e *seu* doutor lá dentro do céu, rodeado de amigos. Eu ficava na terra e gritava:

– *Seu* doutor, *seu* padre, o queijo! Vosmincês esqueceram o queijo.

Então, vosmincês respondiam de longe, do céu:

– Come o queijo, caboclo! Come o queijo, caboclo! Nós estamos no céu, não queremos queijo.

O sonho foi tão forte que eu pensei que era verdade, levantei-me, enquanto vosmincês dormiam, e comi o queijo...

(Recolhido por Câmara Cascudo) (7)

Tempo de
brinquedo

Jogo-da-velha

Em escavações no Templo de Kurna, no Egito, foi encontrado um jogo-da-velha datado de 1400 ou 1333 a.C. Sabe-se que ele faz parte dos jogos conhecidos como “família do moinho” ou “trilha”, em que o objetivo do jogador era colocar as peças de modo que formassem uma linha reta. Os chineses, em 500 a.C., conheciam o jogo com o nome de *luk tsut k'i*. Nas catedrais inglesas, foram encontrados alguns tabuleiros do século XIV, usados por religiosos para passar o tempo.

O jogo-da-velha pode ser jogado com peças, grãos, sementes ou simplesmente com desenhos assinalando as jogadas. (5)

saiba

COMO REMOVER MANCHAS (para aqueles dias em que acontecem pequenos acidentes melequentos) (3)

BANHA, MANTEIGA, CERA E GRAXA: Coloque a mancha entre duas folhas de papel mata-borrão, e passe com ferro quente. Depois aplique benzina, tetracloreto de carbono, éter, amoníaco, talco ou água quente com sabão.

BATOM: Use benzina e tetracloreto de carbono.

CAFÉ: Use água morna, glicerina, ácido tartárico (20%) e água oxigenada.

CAFÉ COM LEITE: Use benzina, tetracloreto de carbono, água morna, glicerina ou água oxigenada.

CHOCOLATE: Use tetracloreto de carbono, água quente com sabão ou água oxigenada.

FERRUGEM: Use água morna e sumo de limão.

FRUTAS: Use água morna, leite azedo, sumo fresco de limão, ácido acético (10%) ou vinagre forte incolor.

CHICLETE: Endurecer com um pedaço de gelo até que possa ser tirado.

SANGUE: Use água fria, sal de cozinha (5%), amoníaco água morna com sabão e água oxigenada.

TINTA DE CANETA: Use água morna, sumo fresco de limão e leite azedo.

TINTA ÓLEO: Remova a tinta e aplique uma mistura de álcool e essência de terebentina (aguarrás). Após dez minutos, aplique benzol.

MISTURAS NÃO ESPECIFICADAS: Misture amoníaco, éter, vinagre, benzina e aguarrás.

É BRINQUEDO, SIM!

CARINA (12)



1

Pegue um papel grosso. Corte um pedaço de um palmo de altura por três dedos de largura. Dobre no meio e desenhe a boneca sem pernas nem braços. Desenhe o outro lado.



2

Agora corte como no desenho. Passe pedaços de cordão para fazer braços, pernas e cabelos. Ponha a linha de puxar, como no desenho.



3

Agora cole a outra parte, faça sapatinhos, e a boneca fica pronta.



4

Segure a linha e faça a Carina andar, dançar e brincar.

Você pode construir carinas com outros materiais. Experimente argila, elástico, gominhas, massinhas de modelar, massa de farinha... Você pode, ainda, criar muitos personagens e histórias.

Dezembro*

(Com 31 dias, seu nome vem do latim *december*, relativo ao número dez, ao décimo mês do calendário romano, posição que ele ocupava antes do calendário instituído por Numa Pompílio, por volta de 713 a.C.)

Trava-
línguas

Em um rápido rapto
um rápido rato raptou três ratos
sem deixar rastros



- | | |
|--|--|
| 01 · Dia Internacional da Luta contra a Aids | 13 · Dia do Cego e Dia de Santa Luzia |
| 02 · Dia Nacional do Samba,
Dia da Astronomia e
Dia Pan-americano da Saúde | 15 · Dia do Jardineiro e Dia do Jornaleiro |
| 03 · Dia Internacional do
Portador de Deficiência | 20 · Dia do Mecânico |
| 04 · Dia do Orientador Educacional | 21 · Dia do Atleta |
| 08 · Dia da Imaculada Conceição | 22 · Início do verão |
| 08 · Dia da Família e Dia da Justiça | 23 · Dia do Vizinho |
| 10 · Declaração Universal dos Direitos
Humanos, Dia Internacional dos
Povos Indígenas e Dia do Palhaço | 24 · Dia do Órfão |
| | 25 · Natal |
| | 26 · Dia da Lembrança e Dia do Pedreiro |
| | 31 · Dia de São Silvestre, Dia da Esperança
e Réveillon |

* *Você não acredita em Papai Noel?*

Pois acredite, ele foi inspirado no bispo Nicolau, que viveu e pontificou na cidade de Myra, na Turquia, no século IV. Nicolau costumava ajudar, anonimamente, quem estivesse em dificuldades financeiras. Colocava o saco com moedas de ouro a ser ofertado na chaminé das casas. Foi declarado santo depois que muitos milagres lhe foram atribuídos. Sua

transformação em símbolo natalino aconteceu na Alemanha, e daí correu o mundo. Nos Estados Unidos, a tradição do velhinho de barba branca comprida e roupas vermelhas, que anda num trenó puxado a rena, ganhou força. Afigura do Papai Noel que conhecemos hoje foi obra do cartunista Thomas Nast, na revista *Harper's Weekly*, em 1881. Este é o endereço de Papai Noel: Santa Claus; Artic Circle, SF 96930; Rovaniemi – Finlândia

Sendo um pintor verdadeiro
tintas nem pincéis preciso
Nem podia, pois não tenho pés
nem mãos, nem juízo?
Quem sou eu?



(Ver resposta na pág. 87)

Um menino pega o telefone e liga para o açougueiro:

- Bom dia! O senhor tem cabeça de porco?
- Tenho, sim – disse o açougueiro.
- E rabo de porco, o senhor também tem?
- Sim.
- E barriga de porco?
- Claro.
- Tem cara de porco? – perguntou o menino.
- Sim.
- E pata de porco, o senhor tem?
- Sim.
- Poxa! – exclamou o menino. O senhor deve ser muito feio, hein? (16)

RISONHAS

Caça ao tesouro

Esconda três ou quatro “tesouros” fora da sala. Coloque fitas ou papel crepom perto dos “tesouros”, para que sejam achados com facilidade. Entretanto, antes diga às crianças onde os tesouros estão, por exemplo: “Os brinquedos pequenos estão embaixo de folhas”; “Há brinquedos no ramo baixo de uma árvore”; “Há brinquedos no balanço ou na ponta de um escorregador”. Junto com as crianças, ande pelo espaço e procure os tesouros. Descobrir os tesouros pode ser uma atividade empolgante para elas.

O que diz a pesquisa cerebral

Embora o cérebro seja capaz de aprender durante toda a vida, nada jamais vai se comparar a essa fase exuberante dos primeiros anos.

Mludinhas

o cabelo e a Lua

Do quarto minguante à Lua nova, os cabelos crescem mais lentamente, mas as raízes tendem a engrossar. O corte pode fortalecer cabelos fracos e quebradiços.

A fase crescente é ideal para depilação, já que o rápido crescimento dos pelos enfraquece as raízes e deixa-os finos.

Na Lua cheia, os cabelos crescem mais lentamente e seu volume aumenta. Bom para corte de cabelos finos.

Para tintura e permanente prefira os dias de Lua nova. (3)

Repare

Pontos dos pares

Estes quatro pontos devem ser unidos com três linhas retas, sob uma condição: ao traçar as linhas você não pode levantar o lápis do papel, nem passar duas vezes pelo mesmo ponto e deve-se começar e terminar no mesmo lugar.

*

*

(Ver resposta na pág. 87)

*

*

BONECA DE JORNAL (12)

1

Pegue uma folha de jornal. Divida em duas. Pegue um pedaço e divida em dois.



Enrole os pedaços pequenos para fazer dois canudinhos.



3

Faça uma trouxinha para a cabeça.



Trance os canudos, como no desenho.



5

Seguindo o desenho, junte a cabeça ao corpo e amarre bem.



6

Invente a roupa (saia, vestido, sapato...) e cabelos de cordão ou de tirinhas de papel.

8

Brinque com a boneca dependurada no cordão ou no colo.

7

Pinte dois olhinhos e amarre uma linha nas mãos ou no pescoço da boneca.



Você pode fazer bonecos, bonecas, bichos, e brincar de teatro. E pode, também, usar pano no lugar de jornal. A boneca fica mais maciazinha.

Quaquaquadrinhas

O tatu cava um buraco dia e noite, noite e dia quando sai pra descansar já está lá na Bahia.

Cantares

Sai, ô piaba

Sai, sai, sai ô piaba
Saia da lagoa
Sai, sai, sai ô piaba
Saia da lagoa

Bota a mão na cabeça
Outra na cintura.
Dá um remelexo no corpo,
E dá uma umbigada na outra.

Cantiga de roda tradicional que se desenvolve numa roda com os brincantes voltados para o centro, batendo palmas enquanto cantam, excetuando o que faz o papel da "piaba". Esse brincante se posiciona dançando espontaneamente ao centro da roda enquanto se desenrola a primeira estrofe. No entoar da segunda estrofe, o brincante que está no centro faz os movimentos indicados na letra da canção: leva uma das mãos à cabeça, põe a outra na cintura, faz alguns requebros e, por fim, escolhe uma pessoa na roda para ser a próxima "piaba", o que é feito com uma "umbigada" ou um pulo com os pés paralelos, dado à frente do companheiro escolhido. Numa variante, podemos ter todos os brincantes fazendo os movimentos da segunda estrofe, e não apenas a "piaba", mas a umbigada que marca a escolha da próxima "piaba" permanece.

Passar anel

Como se brinca?

Os brincantes devem assentar-se em roda ou quadrado, cada um com as mãos postas, como se fosse uma pequena caixa aberta do lado de cima.

Um dos brincantes, escolhido previamente, fica de pé e, com as mãos postas também, mas contendo um anel entre elas, vai passando suas mãos por entre as mãos dos demais brincantes, fingindo colocar o anel nas mãos dos companheiros. Evidentemente, apenas um receberá o anel.

Depois de passar por todos, ele vai sucessivamente perguntando a cada brincante:

– Com quem está o anel?

Quem adivinhar passa a ocupar o seu lugar na missão de passar o anel...



BICICLETAS

Leonardo da Vinci já tinha estudos sobre a bicicleta, mas sua história oficial começou em 1790, quando um conde francês chamado Sivrac criou o celerífero (cele = rápido, fero = transporte), uma bicicleta de madeira, que ainda não tinha pedais nem correntes e era empurrada com os pés no chão.

Em 1816, o barão alemão Karl Friederick von Drais adaptou uma direção ao celerífero, criando a draisiana, bicicleta que usou para percorrer o trajeto Beaun-Dijon a uma velocidade média de 15 quilômetros por hora. Quatro anos depois, o ferreiro escocês Kirkpatrick Macmillan adicionou ao eixo traseiro duas bielas ligadas a uma barra de ferro, que tinha a função de um pistão.

Em 1855, o francês Ernest Michaux criou o primeiro triciclo, o velocípede, com pedais afixados diretamente na roda dianteira. Vinte anos depois ele abriria, na França, a primeira fábrica de bicicletas do

mundo, a Companhia Michaux, onde 200 funcionários fabricavam 140 bicicletas por ano. Na época, as autoridades de Paris foram obrigadas a criar caminhos especiais para velocípedes e bicicletas nos parques, para que estes não se misturassem com charretes e carroças.

Por volta de 1870, a roda dianteira foi sendo gradualmente aumentada, permitindo ao ciclista percorrer uma distância maior a cada pedalada. Essa tendência atingiu o seu auge em 1880 com o modelo *Ordinário* ou *Penny-farthing*, inventado pelo engenheiro britânico James Starley, que chegou a fazer a roda dianteira com 127 centímetros.

A bicicleta com corrente foi construída em 1879 por H. J. Lawson, mas o primeiro projeto bem-sucedido foi o da bicicleta Rover de John Starley (sobrinho de James Starley), em 1885. Dois anos mais tarde, os pneus foram inventados por James Boyd Dunlop, na Irlanda. Finalmente, em 1898, a bicicleta chegou ao Brasil. (5)



NOTÍCIAS SOBRE O NATAL, SUA HISTÓRIA E SEUS SÍMBOLOS

Para começo de conversa, talvez seja razoável esclarecer que natal significa “nascimento do novo sol”. E isso quer dizer que o que hoje tomamos por uma festa religiosa cristã foi, em seus princípios, uma festa pagã, de povos que acreditavam em vários deuses. O chamado solstício de inverno, que acontece anualmente para os europeus entre 17 e 25 de dezembro, era festejado desde as civilizações mais antigas. Essas civilizações consideravam o Sol como sendo o filho da luz, luz que representava Deus em vida. O dia do solstício de inverno é, na verdade, aquele em que o Sol atinge o seu grau mínimo de luminosidade na Terra, sendo esta a noite mais longa do ano. Havia entre esses povos o temor de que o Sol não retornasse e acreditava-se que era preciso realizar uma grande festa com fogueiras espalhadas por toda a cidade nesta noite para pedir ao Sol que voltasse, renascesse e recomeçasse o seu ciclo em torno do planeta.

Somente no século IV foi que o solstício passou a ser conhecido como sendo a data fixa do nascimento de Jesus. No ano de 336 de nossa era, o imperador romano Constantino I, aproveitando os festejos do solstício de inverno, anunciou para os povos do império a nova religião de Roma, o cristianismo. Constantino usou a data que já existia como festivo tradicional dos povos pagãos, mas criou um novo motivo para que as pessoas seguissem comemorando: o nascimento de Jesus, dizendo ser este “o novo sol da humanidade”.

Outros mitos natalinos

O Natal é uma das festas mais populares do mundo e atualmente é marcada por dois mitos fundamentais: o nascimento de Jesus e Papai Noel. Um símbolo que marca o primeiro mito é o presépio, quanto ao segundo, o velhinho de barbas brancas, do qual já falamos na abertura do mês de dezembro, costuma ser associado a árvore de Natal, pois é o lugar onde ele deixa os presentes das crianças.

O presépio

A imagem da manjedoura com o Deus Menino cercada de animais está entre as mais tradicionais dos festejos natalinos. No Brasil todos estão familiarizados com a cena nos mais diversos modos de apresentação. O que talvez nem todos estejam a par é que a imagem do presépio foi consagrada por São Francisco. Diz a história que Francisco de Assis, no ano de 1223, querendo comemorar de maneira especial o nascimento de Jesus, entendeu de fazer uma representação espetacular. Obteve licença do papa e fez transportar para uma gruta um boi, um jumento e uma manjedoura, colocando o menino Jesus sobre a palha, ladeado pelas imagens de Nossa Senhora e São José. Dentro dessa gruta, celebrou uma missa, assistida por um grande número de frades e camponeses das redondezas. A partir daí, a representação do presépio tornou-se comum e espalhou-se por todo o mundo.

Árvore de Natal

Uns dizem que a instituição da árvore de Natal se deve a São Vilfredo. Este havia abatido um carvalho quando um raio atingiu a árvore, partindo-a em pedaços, só ficando um pequeno pinheiro. Inspirado no acontecimento, o religioso proferiu um sermão consagrando a árvore ao Menino Jesus.

Outros consideram que o responsável por isso foi o padre Martinho Lutero, autor da Reforma protestante no século XVI, que teria montado em sua casa um pinheiro enfeitado com velas para dar às crianças uma idéia de como deveria estar o céu na noite do nascimento de Cristo.



A formiguinha



Fui no mercado comprar café
Veio a formiguinha e subiu no meu pé
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir

Fui no mercado comprar batata roxa
Veio a formiguinha e subiu na minha coxa
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir

Fui no mercado comprar melão
E a formiguinha subiu na minha mão
Eu sacudi, sacudi, sacudi

Mas a formiguinha não parava de subir

Fui no mercado comprar jerimum
E a formiguinha subiu no meu bumbum

Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir

Fui no mercado comprar um giz
Veio a formiguinha e subiu no meu nariz

Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir

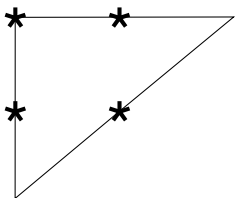
(Resposta da pág. 82: O espelho)

Confabulando

Hierarquia

Esta cantiga tem particular importância quando experienciada com os meninos menores, pois ela promove uma progressiva nomeação das partes do corpo e sua crescente apropriação por parte da criança. É comum que ela tanto aconteça numa roda com os brincantes voltados para o centro quanto que seja feita em grupos perfilados frontalmente enquanto cantam. Ao canto os brincantes acrescentam o movimento de sacudir as partes do corpo em que a “formiguinha” sobe. A cada rodada um brincante pode indicar uma parte do corpo e quanto mais inusitada for essa indicação, mais engraçada fica a brincadeira.

(Resposta da pág. 83)



Diz que um leão enorme ia andando chateado, não muito rei dos animais, porque tinha acabado de brigar com a mulher, e esta lhe dissera poucas e boas. Ainda com as palavras da mulher o aborrecendo, o leão se encontrou com um pequeno rato, o ratinho mais ou menos que ele já tinha visto.

Pisou-lhe a cauda e, enquanto o rato forçava inutilmente para fugir, o leão gritou: “Miserável criatura, estúpida, ínfima, vil, torpe: não conheço na criação nada mais insignificante e nojento. Vou deixá-lo com vida apenas para que você possa sofrer toda a humilhação do que lhe disse, você, inferior, desgraçado e mesquinho rato!”.

E soltou-o. O rato correu o mais que pôde, mas, quando já estava a salvo, gritou para o leão: “Será que Vossa Excelência poderia escrever isso para mim? Vou me encontrar agora mesmo com uma lesma que eu conheço e gostaria de repetir isso para ela com as mesmas palavrinhas”.

Moral: Afinal, ninguém é tão inferior assim.

Submoral: Nem tão superior, por falar nisso. (9)

Millôr Fernandes (9)

Faça um truque gelado

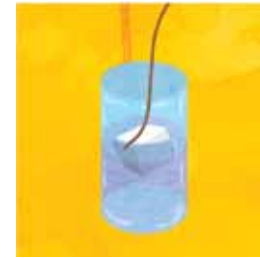
Faça este truque para as crianças e depois explique o que faz ele dar certo. Você só vai precisar de um cubo de gelo dentro de um copo com água, sal e um pedaço de barbante.



- 1 – Molhe o barbante. 2 – Passe bastante sal ao redor do barbante.
- 3 – Espalhe sal também sobre o cubo de gelo que está na água.



- 4 – Segure numa ponta do barbante e coloque a outra ponta sobre o cubo de gelo, bem encostada.



- 5 – Espere um minuto. E, então, puxe o barbante. Tchan, tchan, tchan, TCHANN!



Como funciona

Ao cair sobre o cubo de gelo, o sal derrete o gelo e faz o barbante penetrar e grudar no cubo. Isso acontece porque a água salgada congela a uma temperatura mais baixa que a água comum. Em outras palavras, é preciso uma temperatura abaixo de 0°C para congelar a água salgada.

Nas regiões onde há neve, o sal é espalhado nas estradas, no inverno, para derreter o gelo. A água salgada resultante do degelo só congela se a temperatura cair bem abaixo de 0°C. Para impedir que a água dos radiadores dos carros também congele, é comum, nessas regiões, adicionar-se um líquido anticongelante no radiador. A mistura desse líquido com a água só congela abaixo de 30°C negativos.

Caranguejo

Caranguejo não é peixe
Caranguejo peixe é
Caranguejo só é peixe
Na enchente da maré



Certamente, entre as cantigas de roda mais populares que temos, é comum que ela aconteça numa roda com os brincantes voltados para o centro de mãos dadas e girando em sentido horário enquanto cantam a primeira estrofe. Na segunda estrofe, ao entoar o verso “Ora, palma, palma, palma” corresponde fazer o movimento de bater palmas. Ao entoar o verso “Ora pé, pé, pé!” corresponde fazer o movimento de pisar o chão com força, alternando os pés. Ao entoar o verso “Ora roda, roda, roda” corresponde fazer o movimento de girar sobre o próprio eixo. Ao final do último verso, costuma-se reiniciar a brincadeira girando em sentido contrário ao que se cantou a primeira estrofe, e assim sucessivamente até enjoar da brincadeira.

Para-choque de caminhãozinho

O tempo vai
passo a passo, mas não
descansa nem dorme

HOJE É DOMINGO

Hoje é domingo
Pé de cachimbo é
de barro
Dá no jarro
O jarro é fino
Dá no sino
O sino é de ouro
Dá no touro
O touro é valente
Dá na gente
A gente é fraco
Cai no buraco
O buraco é fundo
Acabou-se o
mundo.

ou

Amanhã é domingo,
Pé de cachimbo;
Galo Monteiro
Pisou na areia
A areia é fina
Que deu no sino
O sino é de prata
Que deu na barata
A barata é de ouro
Que deu no besouro
O besouro é valente
Que deu no tenente
O tenente é mofino
Que deu no
menino...

PARLENDAS

Esta parlenda se encontra difundida por vários cantos do país, mas com enormes variações de texto e de encadeamento dos elementos de um lugar para o outro. O seu desenvolvimento costuma se dar geralmente numa roda, com os brincantes voltados para o centro de mãos dadas e girando em saltados, em sentido horário, enquanto cantam. Assim seguem até o penúltimo verso. O último verso costuma ser pronunciado com todos os brincantes estáticos, de mãos dadas, ao que se segue um abrupto agachamento coletivo ou mesmo um "tibufo" no chão.

Por que alguns animais comem pedra?

Já pensou, comer pedra? Pois é, Salvatore Siciliano, da Fundação Oswaldo Cruz, garante que há animais que têm esse curioso hábito. Sabe por quê? Não? Pois saiba que isso, que é curioso para nós, é uma maneira natural de garantir o bem-estar de alguns bichos, pois as pedras exercem funções úteis para seus organismos.

Animais mergulhadores como os pinguins, focas e leões-marinhos, entre outros animais aquáticos, estão na lista de engolidores de pedra. No caso deles, as pedras ajudam no mergulho, na hora de afundar, assim como os cintos de chumbo ajudam os mergulhadores profissionais.

Mas a principal função das pedras, que ficam armazenadas no estômago desses animais, é triturar os alimentos e limpar as paredes estomacais que ficam infestadas de parasitas. Para essas espécies, ingerir pedras é como, ao mesmo tempo, comer fibras, que ajudam na digestão, e tomar remédio para vermes!

É preciso dizer que as pedras engolidas (ou gastrólitos, como dizem os especialistas) não ficam lá para sempre. Os animais controlam a quantidade de pedras que engolem. Quando o seu corpo dá sinais de desconforto, o bicho provoca o vômito em si mesmo e algumas pedras saem, até que ele se sinta bem de novo.

Ah, mas eles não comem qualquer pedra, não. Eles escolhem bem direitinho as que vão para a sua barriga, geralmente as mais lisinhas e arredondadas que, ao serem engolidas, não machucam por dentro.

Mas, cá entre nós, tem gente que estuda e pesquisa cada coisa, né não? (13)

Abafabanca

Ingredientes:

Fruta de sua preferência
Açúcar a gosto
Cubas de gelo

Modo de fazer:

Lave, descasque, retire o(s) caroço(s) e corte a fruta de sua preferência. Faça um suco da fruta, batendo a polpa no liquidificador com um pouco de açúcar a seu gosto. Frutas doces podem dispensar o açúcar. Despeje o suco em cubas de gelo e leve ao congelador para congelar. Para servir, retire as abafabancas das cubas e coloque-as em copos ou taças plásticas e se delicie!

Sugestão de frutas: manga, mangaba, cajá, caju, seriguela, umbu e outras frutas polpudas.

Repare

Notas das fontes utilizadas diretamente

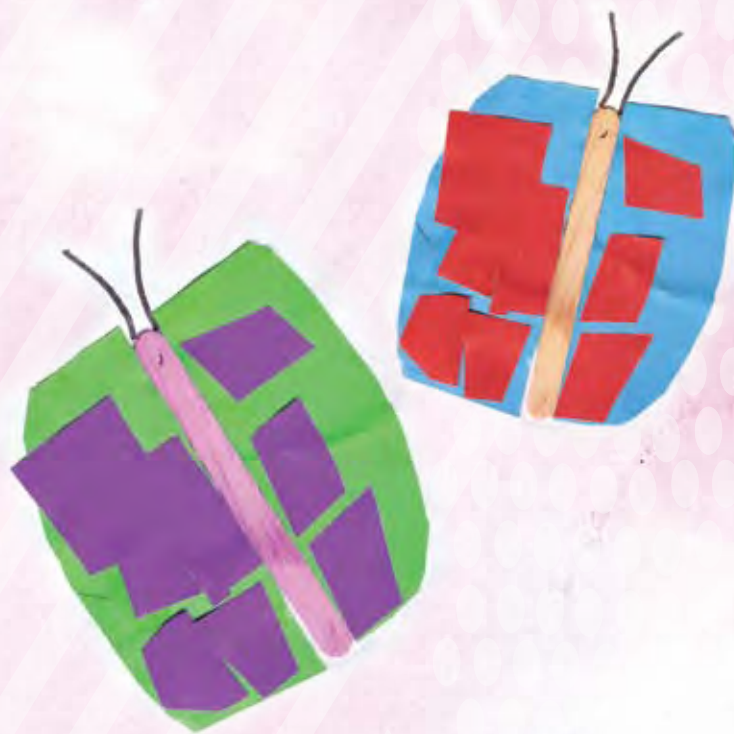
- (1) ALMANAQUE BRASIL DE CULTURA POPULAR. São Paulo: Elifas Andreato Comunicação Visual, nº 23, fevereiro de 2001, ano 2.
- (2) ALMANAQUE BRASIL DE CULTURA POPULAR. São Paulo: Elifas Andreato Comunicação Visual, nº 56, novembro de 2003, ano 5.
- (3) ALMANAQUE DO ALUÁ. Rio de Janeiro: Sapé, Ano 1, nº 0, 1992.
- (4) ALMANAQUE DO ALUÁ. Rio de Janeiro: Sapé, Funarte, CNFCP, nº 1 – Setembro, 1998. Anual.
- (5) ATZINGEN, Maria Cristina Von. *História do Brinquedo: para as crianças conhecerem e os adultos lembrarem*. São Paulo: Alegro, 2001.
- (6) AZEVEDO, Ricardo. *Armazém do Folclore*. São Paulo: Ática, 2001.
- (7) CASCUDO, Luis da Câmara. *Contos Tradicionais do Brasil*. 10ª ed. São Paulo: Global, 2001.
- (8) ESOPO. *Fábulas de Esopo*. Tradução de Antonio Carlos Viana. Porto Alegre: L&PM, 1999.
- (9) FERNANDES, Millôr. *Fábulas Fabulosas*. São Paulo: Círculo do Livro, 1987.
- (10) KOLH, Maryann F. *O Livro dos Arteiros: arte grande e suja, mas fácil de limpar*. Tradução Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- (11) LOBATO, Monteiro. *Fábulas*. Ilustrações Alcy Linares. São Paulo: Globo, 2008.
- (12) MURTA, Adelson. *Barangandão Arco-Íris: 36 brinquedos inventados por meninos e meninas*. São Paulo: Peirópolis, 2008.
- (13) O LIVRO DOS PORQUÊS. Vários autores. Ilustrações de Rodrigo Rosa. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2008.
- (14) PERRAULT, Charles. *Contos e Fábulas*. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- (15) RÊGO, José Carlos. (org.). *Almanaque do Roda Pião*. Salvador: Editora do Parque, 2001.
- (16) TADEU, Paulo. *Proibido para maiores: as melhores piadas para crianças*. 7ª ed. São Paulo: Matrix, 2007.
- (17) TADEU, Paulo. *Continua proibido para maiores: mais piadas para crianças*. São Paulo: Matrix, 2008.
- (18) SILBERG, Jackie. *125 brincadeiras para estimular o cérebro de seu filho de 1 a 3 anos*. São Paulo: Ground, 2004.
- (19) MARCELO Duarte. *Guia dos Curiosos*, <http://www.numaboa.com/almanaque/calendarios/252-calendarios>
- (20) MARCELO Duarte. *Guia dos Curiosos*, <http://msohn.sites.uol.com.br/tempo.htm>

Referências Bibliográficas, Fontes de Pesquisa e Estudo

- ADELSIN. *Barangandão Arco-Íris: 36 brinquedos inventados por meninos e meninas*. Apresentação de Lydia Hortélio. Ilustrações do autor. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.
- ALMANAQUE DO ALUÁ. Rio de Janeiro: Sapé, Ano 1, nº 0, 1992.
- ALMANAQUE DO ALUÁ. Rio de Janeiro: Sapé, Funarte, CNFCP, nº 1 – Setembro, 1998. Anual.
- ATZINGEN, Maria Cristina Von. *História do Brinquedo: para as crianças conhecerem e os adultos lembrarem*. São Paulo: Alegro, 2001.
- AZEVEDO, Ricardo. *Armazém do Folclore*. São Paulo: Ática, 2001.
- BRANDÃO, Heliana; FROESLER, Maria das Graças V. G. *O Livro dos Jogos e das Brincadeiras: para todas as idades*. Belo Horizonte: Editora Leitura, 1997.
- BRASIL ALMANAQUE DE CULTURA POPULAR. São Paulo: Andreato Comunicação&Cultura, nº 74, maio de 2005, ano 7.
- BENJAMIM, Walter. *Reflexões: a Criança e o Brinquedo, a Educação*. Tradução Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
- BRASIL. MEC. SEF. *PCN Parâmetros Curriculares Nacionais 1ª à 4ª Séries*. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- _____. *RCNEI Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- _____. *Brinquedos e Companhia*. São Paulo: Cortez, 2003.
- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário de Folclore Brasileiro*. 9ª ed. revista, atualizada e ilustrada. São Paulo: Global, 2000.
- _____. *Contos Tradicionais do Brasil*. 10ª ed. São Paulo: Global, 2001.
- CASH, Terry; TAYLOR, Bárbara. *Ciência Divertida: som*. 5ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1991.
- CORREIO DA UNESCO. *Brincadeiras e Jogos*. DF: Unesco, 1991.
- DUARTE, Marcelo. *O Guia dos Curiosos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- ESOPO. *Fábulas de Esopo*. Tradução de Antonio Carlos Viana. Porto Alegre: L&PM, 1999.
- FELIPE, Carlos. *Alegria de Brincar: jogos e recreações para crianças de todas as idades*. Ilustrações Maurício Manzo. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2003.

- FERNANDES, Florestan. *Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- FERNANDES, Millôr. *Fábulas Fabulosas*. São Paulo: Círculo do Livro, 1987.
- GARCIA, Rose Marie Reis e MARQUES, Lílian Argentina. *Jogos e Passeios Infantis*. Porto Alegre: Kuarup, 1989.
- _____. *Brincadeiras Cantadas*. Porto Alegre: Kuarup, 2001.
- GOLDSCHMIED, Elinor e JACKSON, Sonia. *Educação de 0 a 3 anos: o atendimento em creche*. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- HORTÉLIO, Lydia. Musica da Cultura Infantil. In: *Brincando de Roda*. Interpretação: Solange Maria e Coral Infantil. Salvador: Secretaria de Educação do Estado da Bahia, [1990].
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KOHAN, Walter Omar. *Infância. Entre Educação e Filosofia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- _____. (org.). *Lugares da Infância: Filosofia*. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.
- KOLH, Maryann F. *O Livro dos Arteiros: arte grande e suja, mas fácil de limpar*. Tradução Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- LAROSSA, Jorge. Elogio do Riso. In: *Pedagogia Profana: dança, piruetas e mascaradas*. 4ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- _____. *O Enigma da Infância*. In: *Pedagogia Profana: dança, piruetas e mascaradas*. 4ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- LOBATO, Monteiro. *Fábulas*. Ilustrações Alcy Linares. São Paulo: Globo, 2008.
- MACHADO, Marina Marcondes. *A Poética do Brincar*. São Paulo: Loyola, 1998.
- MEIRELLES, Renata. *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. *O que é Brinquedo*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- O LIVRO DOS PORQUÊS. Vários autores. Ilustrações de Rodrigo Rosa. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2008.
- PERRAULT, Charles. *Contos e Fábulas*. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- RÊGO, José Carlos. (org.). *Almanaque do Roda Pião*. Salvador: Editora do Parque, 2001.

- ROCHA, Ruth. *Almanaque Ruth Rocha*. Ilustrações Alberto Linhares *et al.* São Paulo: Ática, 2005.
- SILBERG, Jackie. *125 brincadeiras para estimular o cérebro de seu filho de 1 a 3 anos*. São Paulo: Ground, 2004.
- TADEU, Paulo. *Proibido para maiores: as melhores piadas para crianças*. 7ª ed. Paulo: Matrix, 2007.
- _____. *Continua proibido para maiores: mais piadas para crianças*. São Paulo: Matrix, 2008.
- TECA, Alencar de Brito. *Música na Educação Infantil: propostas para a formação integral da criança*. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- WALPOLE, Brenda. *Ciência divertida: ar*. 4ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1991.
- _____. *Ciência divertida: água*. 9ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1991.
- _____. *Ciência divertida: luz*. 4ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1993.
- WEITZEL, Antônio Henrique. *Adivinha o que é: adivinhações, brincadeiras e perguntas*. Juiz de Fora-MG: Diadorim, 1996.



www.institutocea.org.br