

Apostila de jogos Infantis Africanos e Afro-brasileiros

1. Brincadeiras de Atenção

Terra-mar (Moçambique) - Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado se escreve “Terra” e do outro “Mar”. No início todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem: mar! Todos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar vence.

Fogo na montanha (Tanzania) - Escolha um líder. Os jogadores pensam em uma “palavra-chave”, como “barco”, por exemplo. Todos os jogadores ficam de costas. O líder grita “Fogo na montanha!” e todos os jogadores pulam e respondem “Fogo!”, mas permanecem de costas. Então o líder grita “Fogo no rio!” os jogadores respondem “Fogo”, mas não pulam. O líder tenta imaginar vários lugares diferentes para o fogo e sempre os jogadores respondem “fogo” sem pular. Só pulam ao comando “fogo na montanha”. O líder pode dizer a palavra-chave a qualquer momento, como parte de uma frase, tipo “fogo no barco azul”. Quando a palavra-chave for dita todos os jogadores devem pular e virar para frente gritando “fogo”. Quem errar os movimentos sai do jogo. O último sem errar vence.

Pegue o Bastão (Egito) – É necessária uma vara para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo. O objetivo é pegar o bastão mais próximo à sua direita antes de cair. Estes devem manter suas varas na vertical e a frente, com uma ponta tocando o chão. O dirigente grita a palavra "trocar". Todo mundo deixa sua vara equilibrada e corre para a próxima à sua direita e tenta pegá-la antes que ela caia no chão. Se um jogador não consegue pegar a vara antes que caia ele está fora do jogo e deve levar o seu bastão. O último a permanecer sem errar vence.

Labirinto (Moçambique) - Com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na aresta inicial do “Labirinto” são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador. O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir a sua peça é deslocada em uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que a pedra de um dos jogadores chegue à última aresta e ganhe o jogo.

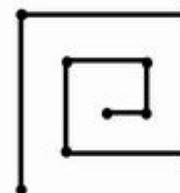


Diagrama do labirinto

Acompanhe meus pés (Zaire): As crianças estão em um círculo. O líder canta e bate palmas. Ele para de cantar na frente de uma das crianças e realiza algum tipo de dança. Se a criança conseguir copiar os passos ela se torna o novo líder. Se não conseguir o líder escolhe outra criança e repete a dança. Como variação, a troca também pode ocorrer caso a criança escolhida erre o passo.

Ampe (Gana): Um jogador é o líder. Os outros estão em um semicírculo. O líder fica de frente para o jogador que se encontra em uma das extremidades do grupo. O líder e o jogador batem palmas, pulam, e depois saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé para frente, o líder está fora e o jogador vira líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa a mesma rotina. Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem-sucedido. Cada jogador toma um rumo como um líder. Ganha quem obtiver mais pontos.

Meu querido bebê (Nigéria): Um jogador é escolhido e sai. Os outros escolhem outro jogador para ser o 'bebê'. O 'Bebê' deita no chão e os outros jogadores desenharam o seu contorno. O 'Bebê' se junta aos outros jogadores. O jogador que saiu volta e tenta determinar quem é o "bebê", baseado no contorno desenhado. Se acertar pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário outro assumirá o seu lugar. Ganha quem conseguir mais pontos.

2. Brincadeiras de Correr

Mamba (África do Sul): Marque e estabeleça os limites. Todos devem permanecer dentro dos limites. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A cobra corre ao redor da área marcada e tenta apanhar os outros. Quando um jogador é pego, ele segura sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último que não foi pego vence.

Da Ga (Gana e Nigéria): Da Ga significa "jiboia". Risque um quadrado ou retângulo que será a "Casa da Cobra". Escolha um jogador para ficar dentro e ser "a Serpente". Todos os outros jogadores devem ficar próximos à linha do quadrado. A cobra tenta tocar nos jogadores. Se tocado, o jogador junta-se a cobra no interior do quadrado. De mãos dadas e usando apenas a mão livre eles tentam tocar outros jogadores. O último que não foi pego vence.

Pegue a Cauda (Nigéria): Os jogadores se dividem em equipes. Cada equipe forma uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou no cinto. A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição e tenta pegar uma 'cauda' de outra equipe. Ganha quem pegar mais lenços. Se for apenas duas equipes ganha quem pegar primeiro.

litoti ou “meu Deus!”(Maputo e Niassa, cidades de Moçambique): Neste jogo há duas equipes. Uma é a construtora e a outra a destruidora. O campo é dividido entre as equipes. As equipes chutam ou arremessam a bola dentro dos dois campos. A equipe construtora deve apanhar as latas distribuídas na quadra e montar no seu lado do campo uma pirâmide. A destruidora tenta impedir chutando a bola para destruir a pirâmide. Quando o jogador que está montando as latas é atingido pela bola da equipe adversária este está fora ou impedido de continuar porque ficou colado. A equipe destruidora tenta recuperar a bola e, em seguida, colar ou expulsar o construtor seguinte. As equipes revessam na função de destruir e construir.

Kameshi Mpuku Ne (O Gato e o Rato): Originou-se com o povo Luba, do Congo. Os jogadores se organizam em linhas e colunas iguais (4x4, 5x5 etc.) deixando um espaço de aproximadamente um metro entre eles. Em cada linha os alunos ficam de mãos dadas. A seguir são escolhidos três alunos (o coordenador, o rato e o gato). Para iniciar o jogo, o gato persegue o rato entre as linhas formadas pelos jogadores. Quando o coordenador gritar “parar o rato” os jogadores soltam as mãos do colega da linha e seguram nas mãos dos jogadores da coluna. Isso muda a direção dos corredores. O rato e o gato devem ficar atentos às mudanças constantes entre linha linhas e colunas. O jogo termina quando o rato for pego, ou o tempo limite for atingido.

3. Brincadeiras de Força

Pengo Pengo (Uganda): Há dois líderes. Cada criança, por sua vez vai até os líderes e estes a pedem para escolher entre carne e arroz ou azul e verde. Após a escolha da criança esta vai para trás do líder que representa a sua escolha. Depois que todas as crianças escolherem, estas formam uma fila atrás do seu líder agarradas pelas mãos ou cintura. Os líderes, segurando as mãos um do outro, iniciam um cabo de guerra. Ganha quem arrastar o líder da equipe adversária.

4. Brincadeiras de Saltar

Saltando o feijão (Nigéria): Escolha um jogador para girar uma corda no chão. Este será o “balancador” e os outros jogadores formarão um círculo em torno dele. Este balança a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso isto aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador o qual será o vencedor.

Chigora Danda (Zimbabué): Pode ser originário da Índia, porque neste país “danda” significa "pole" ou “vara longa "e há um jogo chamado de Guli Danda. No entanto, a “danda” africana se caracteriza por ser ritmada, algo típico dos jogos da África. Coloque duas varas sobre a terra paralela uma à outra. A terceira vara é colocada na transversal formando um “H”. Dois jogadores sentam-se próximos das extremidades da barra transversal (polo cruz). Os dois jogadores sentados levantam a vara transversal para cima e para baixo, batendo nas paralelas. O terceiro jogador pula sobre a vara. O ritmo é dado pelas palmas. O início é lento. As palmas aumentam e diminuem mudando o ritmo do jogo. O jogo termina quando o terceiro jogador não consegue saltar sobre o polo cruz.

5. Brincadeiras de Audição

Mbube Mbube (Gana): “Mbube” é uma das palavras Zulu para "leão". "Mbube" é chamar o leão. Neste jogo as crianças estão ajudando o leão a capturar o impala. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro o Impala). De olhos vendados os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar o impala que também pode se mover. Quando o leão se aproxima do impala, as crianças devem cantar "Mbube, mbube", mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar cantam mais baixo e lento.

6. Brincadeiras de Lançamento

Pombo (Gana): Sete pedras são colocadas no chão. A criança escolhe uma pedra e joga para o ar. Enquanto a pedra está no ar, ela pega outra do monte (com a mesma mão) e depois pega a pedra que foi jogada para o ar antes de cair. Coloca as pedras de volta no chão. O jogador joga a pedra para o ar novamente. Desta vez, ele deve pegar duas pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.

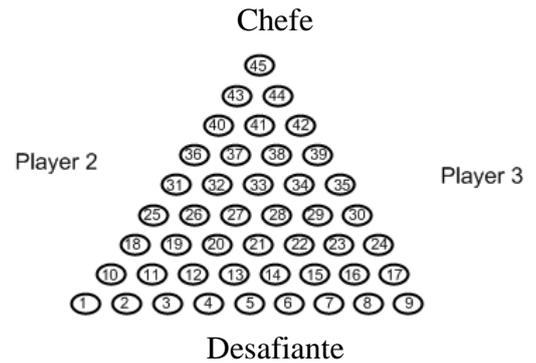
Kudoda (Zimbábue) – Os jogadores sentam em um círculo. Colocam 20 bolinhas dentro de uma tigela. O primeiro jogador tem uma bolinha e joga para o ar. Ele então tenta retirar quantas bolinhas ele pode de dentro da tigela antes de pegar a bolinha atirada. Os jogadores se revezam. Quando todas as bolinhas forem recolhidas, a pessoa que estiver com mais bolinhas é o vencedor.

Umphuco: (Da palavra ukuphuca "jogar para puxar"): Algumas pedras são colocadas em um buraco raso. Cada jogador tem uma pedra pelo menos três vezes maior do que as pedras colocadas no buraco, com esta ele tenta tirar as pedras menores do buraco. Um por um, cada jogador lança a pedra maior no buraco e recolhe as pedras menores que saíram do buraco. O jogador que pegar mais pedras ganha.

Gutera Uriziga (Ruanda) – Equipamentos: um grande aro (bambolê, roda de bicicleta etc.) e bastões (cabo de vassoura, bambu etc.). Objetivo: lançar os bastões no aro e acumular mais pontos. Uma criança é escolhida como líder. Todos os jogadores estão ombro a ombro em uma linha reta segurando suas varas. O líder rola o aro. Os jogadores tentam jogar as varas através do aro em movimento.

7. Brincadeiras de Cognição

Tarumbeta (Tanzania): Pegue 45 grãos (feijão ou tampinhas de garrafa pet). Antes do jogo, os 45 grãos ficarão dispostos no chão para formarem um triângulo. A linha de baixo tem 9 grãos, a próxima tem 8, a seguinte tem 7, e assim sucessivamente até ficar somente um grão. Ao todo são nove linhas (ver figura). Quatro crianças sentam-se ao redor do triângulo. O jogador no topo é o “chefe” ou o árbitro. Dois jogadores sentam-se em cada lado do triângulo e são os removedores. O quarto senta-se na parte inferior do triângulo de costas para o jogo. Ele é o “desafiado”.



Os removedores se revezam para retirar os grãos mais próximos ao seu lado da primeira linha que está sendo esvaziada. Depois de vazia, a segunda linha é esvaziada e assim sucessivamente. O chefe bate as mãos (ou outro barulho previamente combinado) e o “desafiado” deve gritar o número do feijão, que foi apanhada, sem olhar para o triângulo. No entanto, o desafiado não pode gritar quando o primeiro feijão de cada linha for removido. Ele deve ficar em silêncio. Exemplo: O removedor dois retira o feijão 1, que é o mais próximo a ele. O chefe bate palmas, mas o “desafiado” não grita, porque é o primeiro feijão da fila. O removedor três retira o feijão 9. O “chefe” bate palmas e o “desafiado” grita "nove". Em seguida, é removido o feijão 2, o chefe bate palmas e o “desafiado” grita "dois". Isto continua para os grãos 8, 3, 7, 4, 6 e 5. Estes serão retirados até a primeira fila esvaziar. O feijão dez é removido, o chefe bate palmas e o “desafiado” permanece em silêncio, porque é o feijão em primeiro lugar na segunda fila. O “desafiado” grita os feijões 17, 11, 16, 12, 15, 13 e 14. O jogo continua até o feijão 45. Para facilitar, os iniciantes podem começar com 10 pedras.

Escolha a pedra (Libéria): O objetivo é escolher a pedra correta. O primeiro jogador vira de costas para o jogo enquanto os outros escolhem uma pedra. As pedras são numeradas de 1 a 16 e organizadas em duas linhas, como ao lado. Depois disso, o jogador se vira e tenta adivinhar o número escolhido. Ele só pode perguntar “qual é a linha da pedra?”. Os jogadores respondem apenas “primeira” ou “segunda”. Após a primeira resposta, o jogador pode mover todas as pedras ímpares para a primeira linha e deixar as pares na segunda e perguntar “qual é a linha da pedra?” e todos os outros respondem “primeira” ou “segunda”. O jogador pode rearrumar as pedras até 4 ou 5 vezes. Sempre arrumando em duas linhas e perguntado em qual a pedra se encontra. Se ele adivinha a pedra correta, recebe um ponto. O vencedor é o jogador que tiver o maior número de pontos depois de um número acordado de rodadas.

1ª tentativa:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Pergunta: "Qual é a linha da pedra?"

Resposta: "É a segunda"

2ª tentativa:

1	3	5	7	9	11	13	15
2	4	6	8	10	12	14	16

Pergunta: "Qual é a linha da pedra?"

Resposta: "É a primeira"

Terceira tentativa:

1	3	5	7	9	11	12	14
2	4	6	8	10	13	15	16

Pergunta: "Qual é a linha da pedra?"

Resposta: "É a primeira"

Quarta tentativa:

1	3	5	7	9	12	13	15
2	4	6	8	10	11	14	16

Pergunta: "Qual é a linha da pedra?"

Resposta: "É a segunda"

Resposta: é a pedra 11

8. Brincadeiras cantadas

Kakopi (Uganda): Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em círculo com suas pernas estendidas e cantam. Enquanto estão cantando o líder aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música acaba o líder está apontando para a perna de uma criança, esta deve dobrar a perna. Quando ambas as pernas de uma criança devem ser dobradas ela está fora. O último a ficar com uma perna estendida ganha.

Si Mama Kaa (Tanzania): Em círculo ou espalhados os alunos dançam obedecendo as instruções da música que está em Suaíle, um dos idiomas falados na Tanzania.

Si Mama: ficar parado em pé / Kaa: abaixar

Ruka: pular/ Tembea: andar/ Kimbia: correr

Letra de “Si Mama”.

Si Mama Kaa/ Si Mama Kaa
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa
Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea, tembea
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa
Kimbia, kimbia, kimbia/kimbia, kimbia, kimbia
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa.

Zama Zama (Tanzania): Em círculo ou espalhados os alunos marcam o ritmo batendo nas coxas. A ordem do líder de “dois” os jogadores devem levantar alternadamente cada perna e bater palmas em baixo da perna suspensa. A ordem “Três” os jogadores levantam alternadamente cada perna e batem palmas em baixo da perna suspensa. Assim sucessivamente.

Zama zama: um tempo que passou.

Letra de “Zama Zama”.

Zama Zama/ lê, lê, lê, lê, lê/Zama (2x)
Wel zama one Toto/ lê, lê, lê, lê, lê / zama
“dois”
Um, dois. lê, lê, lê, lê, lê / zama.

Zama Zama/ lê, lê, lê, lê, lê/Zama (2x)
Wel zama one Toto/ lê, lê, lê, lê, lê / zama
“três”
Um, dois, três, lê, lê, lê, lê, lê / zama.

Obwisana (Gana): do idioma Akan. Em círculo os alunos passam de mão em mão uma pedra batendo no chão no ritmo da musica. Podem ser utilizadas duas ou mais pedras com a mesma dinâmica de bater no chão no ritmo e depois passar para o colega ao lado.

Letra de “obwisana”.

Obwisana sa nana
Obwisana sa
Obwisana sa nana
Obwisana as
“vovó eu machuquei o meu dedo na pedra”.

L’abe igi orombo (Nigéria): do idioma Yoruba.

“Sob a árvore de laranja.
Sempre que jogamos nossos jogos
Estamos felizes, estamos animados.
Sob a árvore de laranja
Laranja, laranja
Laranja, laranja.

Letra de “L’abe igi orombo”.

L’abe igi orombo
N’ibe l’agbe nsere wa
Inu wa dun, ara wa ya
L’abe igi orombo

Orombo, orombo
Orombo, orombo

Justificativa da oficina

A apostila “Jogos infantis Africanos e Afro-brasileiros” responde as necessidades de formação docente criadas pela Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004, que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para a Educação das relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. As referidas DCN propõem a divulgação e a produção de conhecimento, a formação de atitudes, posturas e valores que eduquem cidadãos brasileiros orgulhosos de seu pertencimento étnico racial, sejam estes descendentes de africanos, povos indígenas europeus ou asiáticos. Nesse contexto, a oficina enfatiza a utilização de atividades lúdicas como metodologia de acesso à cultura dos países africanos, destacando jogos e brincadeiras que enfatizam as características valorativas, sociais e motoras da cultural corporal africana. Características estas que influenciam positivamente o patrimônio lúdico afro-brasileiro e são fundamentais à compreensão da cultura nacional e, por isso, precisam ser conscientemente trabalhadas pelos docentes no espaço escolar.

1. O que você espera da oficina?
2. Por que você escolheu participar desta oficina?
3. Você conhece algum jogo ou brincadeira de origem africana? Qual? Como se brinca?
4. O que você sabe sobre a África?
5. Você acha que brincando com os jogos africanos os alunos podem aprender alguma coisa sobre a Educação das relações Étnico-Raciais?
6. O que você pensa da tentativa de educar para conviver com as diferenças raciais? Você acha isso necessário no Brasil?
7. Que mensagem você poderia nos dar para que pudéssemos ter um bom início de Oficina?
8. Comente o provérbio africano: “a união do rebanho obriga o leão a dormir com fome”.
9. De um abraço em alguém que você não conhece e deseje uma boa oficina para ele.

1.	2.	3.	4.	5.	6.
7.	8.	9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.	17.	18.
19.	20.	21.	22.	23.	24.
25.	26.	27.	28.	29.	30.
31.	32.	33.	34.	35.	36.
37.	38.	39.	40.	41.	42.
43.	44.	45.	46.	47.	48.