



ITAKA
ESCOLA PIOS

atividades

Campanha de solidariedade > curso 2019/20

Brinca



Propomos nos cinco Centros Calasanz uma série de brincadeiras em que as crianças da Venezuela, Brasil, Bolívia, México ou República Dominicana brincam nas ruas e nos pátios de suas escolas.

A atividade sugere dedicar espaços nos centros educacionais para a implementação desses jogos tradicionais, aos quais podemos juntar jogos tradicionais de cada um desses locais onde ocorre a Campanha de Solidariedade.

Propomos dedicar alguns dos recreios, dos estudantes do ensino fundamental, para nos divertir, tirando as crianças dos esportes tradicionais (futebol, basquete, etc.) e colocando em prática essas brincadeiras e outros jogos.

Para isso, as crianças mais velhas do ensino fundamental irão procurar brincadeiras tradicionais de seu país, bem como dos países que apresentam a campanha, para planejar juntamente com o professor um dia de brincadeiras tradicionais com os colegas.

La Plaquita

REPÚBLICA DOMINICANA



Vídeo: Como brincar de “la plaquita”?

“**La plaquita**” [e um jogo de rua de origem dominicano derivado da paixão pelo beisebol (esporte rei na República Dominicana)

Para jogar “La plaquita”, antigamente era usado duas “chapas ou placas” de veículos, mas agora como são escassas, utiliza-se duas latas esmagadas ou mesmo garrafas plásticas.

La plaquita é um esporte de rua que precisa de quatro jogadores, sendo dois por equipe. São usados dois bastões de beisebol ou duas varas, uma bola, um par de luvas (não essenciais).

As latas são postas a uma distância se-

gura entre 10 a 12 metros, na frente da lata desenha-se um semicírculo, normalmente com um giz qualquer ou pedra que possa marcar o chão.

Quando não é a vez de rebater, a ponta do bastão deve permanecer dentro do “home” (semicírculo), caso contrário pode derrubar a plaquinha e é um “out”.

Cada rodada tem um limite de três tiros. Para marcar as corridas é preciso correr de um lado para o outro, de uma lata à outra. Para que a corrida esteja correta, deve-se voltar à base e contar dois pontos cada vez que é feito o percurso. A equipe que chegar em primeiro lugar em número de corridas marcadas, conforme o limite estabelecido no jogo (geralmente entre 100 e 200)

Las metras

VENEZUELA



Em alguns países não são chamadas de “metras”, mas de “bola de gude”

O mais tradicional é a **“loca”** que consiste em tentar acertar a bolinha dentro da loca, que é um buraco não muito grande (para que seja mais difícil de acertar) feito na terra. Depois de ter introduzido dentro da loca a bola de gude, você poderá eliminar todos os seus companheiros de jogo, acertando sua bola de gude contra a dele e, assim eliminando-o do jogo.

Outro jogo que pode ser feito com as bolinhas de gude é o **“Triângulo”**, onde cada jogador coloca certo número de bolinhas de gude, ou seja, 5, 10, 15 ou 20 (conforme acordo) dentro de um triângulo desenhado no chão. Depois cada participante irá jogar sua bolinha de gude, a partir da distância estabelecida, contra todas as que estão no triângulo. As bolinhas que você consegue tirar do triângulo são as que você irá ganhando.

T'ooqoyt'ooqola

BOLÍVIA

A t'ooqoyt'ooqola é jogado com chuwis (feijões de vários tipos). É necessário um solo liso, onde é feito um buraco (o «t'ooq») de um tamanho que permite a entrada de vários chuwis. Pode ser jogado por várias pessoas.

Para jogar, são distribuídos uma quantidade de chuwis e traça-se uma linha imaginária, a certa distância do buraco. Os jogadores jogam seus chuwis dentro do buraco, tentando acertá-lo. Quando terminam de jogá-los, se começa, por turnos, a empurrar os chuwis que não entraram nos buracos, com movimentos dos dedos (“t'ijchando”), em direção ao buraco, começando pelo jogador que alcançou colocar mais chuwis no buraco no momento de jogar por trás da linha imaginária.

Ganha o jogador que primeiro termina de colocar todos seus chuwis no buraco.

O vencedor ganha como prêmio todos os chuwis jogados nessa rodada. Também pode-se jogar t'ooqoyt'ooqola com “achiras” ou bolinhas de gude.



La chácara

MÉXICO



“La chácara” é um jogo tradicional infantil, muito estendida pela América Latina e Península Ibérica. Em diferentes países e regiões é conhecido por outros nomes: amarelinha, lueche, sambori, truquemé e outros.

Existem diferentes maneiras de pintar no chão, mas a mais comum é esta:

Pinta-se, geralmente com um giz, um quadrado no chão com o número 1, depois outro quadrado com o número 2 e outro com o 3, tentando que sejam mais ou menos iguais. No quarto andar da amarelinha pintam-se dois quadrados, um com o número 4 e ao lado, outro com o número 5. O quadro superior ocupa o número 6 e os dois últimos são também quadrados duplos com os números 7 e 8. Em seguida, outro andar, com um quadro com o número 9. O último quadro desenhado tem o número 10.

O jogo começa atirando-se uma pedra pequena no número 1, tentando que

a pedra caia dentro do quadrado sem tocar as linhas externas. Começa-se o percurso na amarelinha saltando de um só pé sem pisar nas linhas, mantendo o equilíbrio até chegar ao quarto andar, onde podemos apoiar os dois pés (um no 4 e outro no 5). Saltamos para o número 6 com um só pé, novamente, apoiamos os dois pés, um no 7 outro no 8. Agora retornamos em direção ao número 1, dando meia volta, saltando com um só pé (sem pisar nas linhas) e retornando pelo caminho até chegar no número 1, onde nos abaixaremos para colocar a pedra sem apoiar o outro pé.

Se não pisamos na linha, podemos continuar o jogo, atirando a pedra no quadrado de número 2 e repetindo o mesmo. Se a pedra não cair no quadrado de número 2, ou caso toque na linha, será a vez do próximo jogador. O objetivo é acertar a pedra nos quadrados da forma sucessiva. O ganhador será o que primeiro termine.

Cinco Marias

BRASIL



As 'Cinco Marias' é um passatempo infantil muito simples de jogar. Só é necessário **seis pedras planas** e as regras são muito parecidas com as do jogo das "tabas". No caso das "tabas", os elementos usados são pequenos ossinhos, embora, com o passar do tempo foram substituídos por alguns elementos semelhantes, mas de plástico. Nessa brincadeira, usaremos cinco pequenas pedras (que podemos substituir por outros elementos)

Um dos participantes deve colocar cinco pedras em uma pequena área desenhada no chão. O jogador pega uma pedra e atira para cima, **com cuidado**

para não machucar ninguém. Antes de que a pedra caia no chão, o jogador deve escolher uma das quatro pedras deixadas no chão.

Na próxima rodada, o jogador terá de recolher duas pedras antes que a jogada para o ar toque o solo e assim por diante até que o jogador tenha de **pegar as cinco pedras restantes** antes de que a primeira, toque o chão.