

TATI

e os

BRINQUEDOS

Sandra Aymone



Estes brinquedos que você está ganhando de presente recebem, hoje em dia, um nome pomposo: brinquedos pedagógicos. Isso quer dizer que são brinquedos que, além de divertir ajudam a gente a crescer, desenvolvendo o raciocínio, a criatividade, a coordenação motora e todas essas coisas que os adultos acham importantes (e são mesmo!).

Mas eles não foram inventados há pouco tempo, não! Muito pelo contrário. Alguns deles existem há 3 mil anos, como o ioiô! E muitas e muitas gerações de crianças se divertiram com eles, inclusive, com certeza, seus avós e seus pais. Mostre seus brinquedos a eles, mas não estranhe se eles derem um suspiro de saudades e ficarem doidinhos pra brincar com você!

O Grupo DPaschoal deseja a você e à sua família um feliz Natal, um excelente Ano Novo e uma ótima brincadeira!

Tati tinha ido com sua mãe fazer uma visita à vovó.

A mãe e a avó de Tati gostavam muito de conversar. Enquanto as duas falavam sem parar, a menina começou a procurar alguma coisa para fazer. Vovó sugeriu:

– Dê um pulinho até o sótão e veja se encontra algum brinquedo!

Tati nem sabia que a casa da avó tinha sótão, aquele lugar onde as pessoas guardam coisas fora de uso. Subiu até o fim da escada e tentou abrir a porta, mas estava trancada.

Sentou-se, então, num degrau, desanimada.

De repente, ouviu um barulho que parecia ser de pezinhos correndo. Olhou para trás e viu um ônibus de madeira cheio de pinos coloridos correndo atrás de uma chave que fugia. Os pinos do ônibus gritavam:



– Pega! Pega! Pega!

Tati colocou a mão na frente da chave e conseguiu pegá-la.
Perguntou:

– De que você está fugindo?

A chave não conseguia nem falar, de tão cansada. Respirou fundo e, por fim, explicou:

– Sou a chave da porta do sótão!...

A chave continuou:

– Meu trabalho é guardar muito bem as coisas antigas, porque elas já tiveram muito valor para alguém! E agora este brinquedo fugiu e quer abrir a porta para os outros saírem!

Ao ouvir a palavra brinquedo, Tati não pensou duas vezes: colocou a chave na fechadura, abriu e entrou no sótão. Só que fez isso de um jeito tão estabonado, que tropeçou numa caixa e levou um tombo.

A chave escapou de sua mão, voou e foi parar na última prateleira de uma estante muito alta. Para completar, a porta bateu. Tati levantou-se do chão e tentou abri-la. Que nada! Ia precisar da chave de novo!





- Viu o que você fez? - disse zangado um dos pinos do ônibus - Agora estamos presos aqui novamente!

- Me acendam, que eu quero enxergar! - gritou alguém.

Logo Tati percebeu que quem estava falando era a lâmpada do teto. Procurou o interruptor e acendeu a luz. Alegre, a lâmpada disse:

- Viram como agora tudo fica mais claro? Assim é mais fácil ter idéias! E eu acabo de ter uma: por que vocês não chamam os outros brinquedos pra ajudar?

Tati olhou em volta e viu vários brinquedos se aproximando. Eles eram bem simples, diferentes dos brinquedos que ela tinha.

Quase todos eram de madeira e nenhum tinha pilha, nem botão de ligar e desligar.

- Nós somos os brinquedos que foram dos seus pais quando eles eram crianças! - explicou uma peteca.

- Vocês estão meio empoeirados, mas são bonitinhos! Querem brincar comigo? - quis saber Tati.

Os brinquedos deram pulos e vivas, porque o que mais queriam era alegrar novamente a vida de uma criança. Mas a corda de pular lembrou:

- Antes de tudo, temos que descobrir um jeito de sair daqui. Não esqueçam que a chave está lá no alto, e se eu a conheço bem, ela não vai querer descer!





– Não vou mesmo! – todos ouviram a voz da chave, falando lá da estante – Minha obrigação é cuidar de vocês e acho que estão muito mais seguros aqui!

Tati, então, pediu:

– Deixa a gente, sair, Dona Chave! Prometo que, se a vovó concordar, vou levar todos os brinquedos comigo!

A chave esticou a cabeça e olhou para a menina. Disse:

– Estes brinquedos que estão aqui foram a alegria das crianças do passado. Hoje em dia, todas querem só os brinquedos modernos, que sabem fazer quase tudo, e os antigos foram esquecidos. Aposto que você também vai se esquecer logo, e aí eles vão desaparecer para sempre!

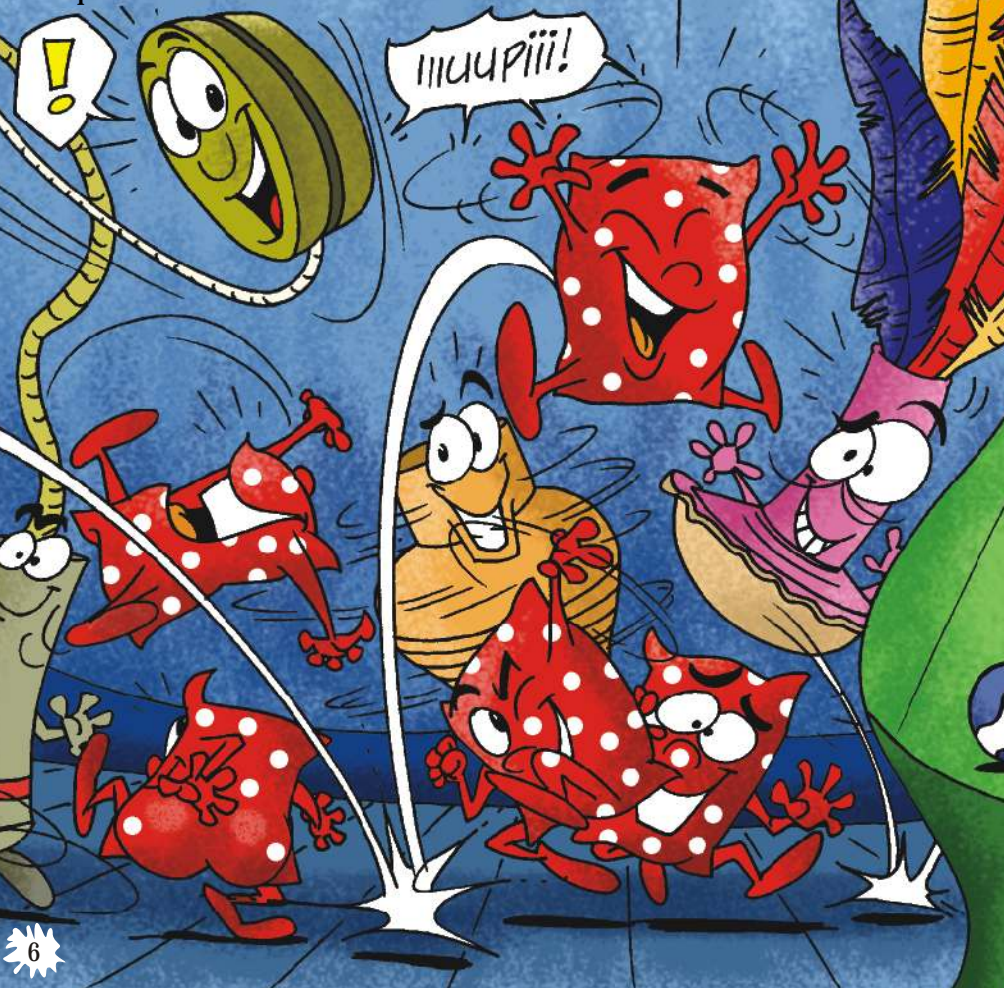
Os brinquedos tremeram de medo ao ouvir o que a chave tinha dito. Um saquinho de pano deu um passo à frente e falou com voz tímida para a menina:

- Nós também podemos ser muito divertidos, sabia?
- Quem é você? - perguntou Babi.

Outros quatro saquinhos se juntaram ao primeiro e disseram juntos:

- Nós somos as Cinco Marias! Você joga uma de nós para cima e tenta pegar outra antes que a primeira caia!

Enquanto falavam, os saquinhos pulavam, animados, mostrando como era o jogo. Os outros brinquedos também quiseram se apresentar:





- Sou o Ioiô. Adoro subir e descer!
- Sou o Quebra-Cabeça e preciso de muita atenção!
- Sou a Torre de Hanói, um desafio inteligente!
- Sou o Dominó, um dos brinquedos mais antigos do mundo!
- Sou o Resta Um. Distraio quem está sozinho!

A lâmpada interrompeu as apresentações.

- Esperem, que tive outra idéia. Venha cá, pião! A Tati pode girar você e jogá-lo lá em cima da estante. Você pega a chave e depois volta para baixo pela cordinha!

Fazia tanto tempo que o pião não rodava que, só de pensar nisso, colocou a mão na boca, dizendo:

- Acho que estou ficando enjoado!...

A lâmpada achou melhor pensar em outra coisa. De repente, exclamou:

– Outra coisa! Isso! É essa a idéia! Todos agora vão esquecer para que servem e se transformar em outra coisa!

No início, os brinquedos não entenderam. Mas logo decidiram se juntar, equilibrando suas peças umas sobre as outras, até formar uma torre. A corda de pular enrolou uma de suas pontas no topo da torre e, com a outra ponta, conseguiu “laçar” a chave. Tati pegou-a e falou:

– Não fique chateada, Dona Chave! Prometo que não vou deixar estes brinquedos desaparecerem. Vou cuidar muito bem deles e pedir para o vovô fazer outros iguais. Ele faz coisas lindas de madeira! Daí nós vamos ensinar novamente as crianças a brincar com eles!





Neste instante, apareceram dois clarões e ouviram-se dois estalos. A menina olhou em volta. A chave e a lâmpada não estavam mais lá, mas haviam aparecido dois duendezinhos, que dançavam e se abraçavam, superalegres. Um deles falou para Tati:

– Na verdade, nós somos duendes. O Mestre dos Duendes transformou-nos em objetos para a gente aprender como cumprir nossa missão!

A menina não entendeu nada.

– Missão?

A criaturinha respondeu:

– Eu era encarregado de tomar conta da oficina dos duendes, e fui transformado em chave. Descobri que cuidar das coisas não é evitar que sejam usadas, e sim ensinar aos outros a usá-las bem!

– E eu era o encarregado de trazer novidades. O Mestre me transformou numa lâmpada! – disse o outro – Aprendi que inovar também é descobrir formas novas de usar o que já conhecemos!

Os dois se despediram da menina e dos brinquedos, dizendo:

– Adeus! Temos que voltar para a nossa terra mágica! Divirtam-se!

Tati recolheu com carinho os brinquedos e desceu as escadas, abraçada a eles, dizendo:

– Que bobinhos, esses duendes! Se brincassem como as crianças, já teriam aprendido isso há muito mais tempo!

FIM



BRINQUEDOS - 0 A 5 ANOS

Dominó Associações de Idéias

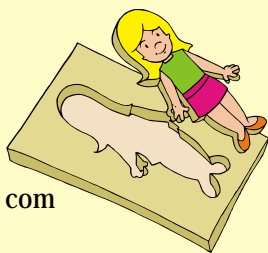
Associar idéias é juntar duas figuras que não são iguais, mas têm uma relação entre si. Por exemplo: macaco + banana; boca + batom; carteiro + carta etc. Você pode criar as associações que quiser, desde que tenha uma explicação para elas.



Cada jogador recebe 7 peças, que mantém escondidas dos olhos do adversário. As demais vão formar o "monte", com as figuras viradas para baixo. Tira-se par ou ímpar para decidir quem irá iniciar o jogo. A partir de quem iniciou, cada jogador, em sentido horário, colocará uma peça que se encaixe em uma das "pontas" da seqüência que vai se formando na mesa. Se alguém não tiver peça para colocar, vai ao "monte" e "compra" até conseguir uma peça que sirva. Caso não exista tal peça, o jogador "passa" sua vez ao jogador seguinte. Vence quem se livrar primeiro de todas as suas peças.

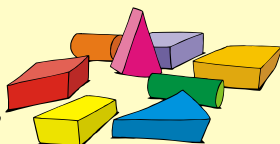
Quebra-cabeças 1

Você ganhou dois tipos de quebra-cabeças. Neste, você tentará encaixar as figuras nos buracos certos de acordo com seu contorno. Depois, pode brincar com eles do jeito que tiver vontade!



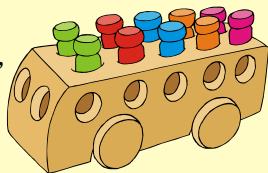
Quebra-cabeças 2

Este é mais livre: você pode dar juntar as pecinhas da maneira que quiser e formar edifícios, trenzinhos, casinhas e o que mais sua imaginação mandar.



Ônibus

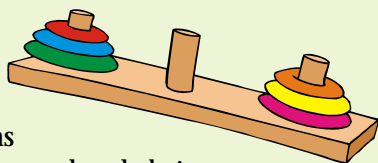
Encaixe os pinos nos buracos como quiser: em cima, dos lados, colocando as cores iguais juntas ou separadas. Depois, leve todos para passear no País do Faz-de-Conta!



BRINQUEDOS - 6 A 12 ANOS

Torre de Hanói

A Torre de Hanói consiste num conjunto de três pinos fixos numa base comum. No primeiro pino, 7 peças furadas estão enfiadas em ordem decrescente de tamanho, de baixo para cima. O objetivo do jogo é transportar a torre para a o terceiro pino, usando como intermediário o pino do centro. As regras são:



- Movimentar uma só peça (disco) de cada vez.
- Uma peça maior não pode ficar acima de uma menor.
- Não é permitido movimentar uma peça que esteja abaixo de outra.

Os jogadores mais jovens devem começar com poucas peças (por exemplo, as 3 menores).

Corda de Pular

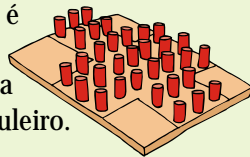
Quem já brincou de pular corda não esquece nunca mais. Você pode pular cantando assim:

Hoje é domingo
Pé de cachimbo
Cachimbo é de barro
Bate no jarro
O jarro é de ouro
Bate no touro
O touro é valente
Chifra a gente
A gente é fraco
Cai no buraco
Buraco é fundo
Acabou-se o mundo



Resta Um

Também considerado um quebra-cabeça, o Resta Um é jogado desde a civilização romana. A regra é simples: vai-se “comendo” os pinos um a um, pulando por cima deles com outro pino e retirando os “comidos” do tabuleiro. O objetivo é conseguir que só reste um pino no final.



Peteca

A peteca, como recreação, era praticada pelos nativos brasileiros, mesmo antes da chegada dos portugueses. Nossos antepassados, através de sucessivas gerações, também a praticaram, fazendo chegar essa brincadeira a todo o território brasileiro.



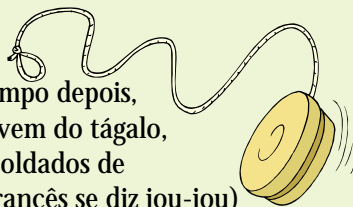
Pião

O pião mais comum é feito de madeira e tem uma ponta de metal. É lançado com ajuda de um fio (conhecido por "fieira"), que o faz girar. Os piões são conhecidos desde a antiguidade, tendo sido encontrados piões de argila, decorados, originários da Babilônia.



Ioiô

O ioiô surgiu na China há 3 mil anos. Muito tempo depois, o jogo se espalhou pela Europa. O nome "ioiô" vem do tágalo, um idioma da região indonésia. Na França, os soldados de Napoleão se divertiam brincando de ioiô (em francês se diz jou-jou) entre uma batalha e outra.



Cinco Marias



Dizem que na antiguidade, os reis praticavam este jogo com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. Nas várias regiões do Brasil, é chamado de muitos nomes diferentes: Três Marias, Jogo do Osso, Onente, Bato, Arriós, Telhos, Chocos, Nécara etc. Para jogar, siga as regras que vêm junto com os saquinhos.

