

# Guia

Jogos e brincadeiras indígenas

Povo terena

Escola Estadual Indígena Aldeia Ekeruá

Produção:

Adriano Luiz Pereira da Silva - Professor Indígena – componentes de Arte e Educação Física – EEI Aldeia Ekeruá – Avaí/SP

David Henrique da Silva Pereira – Professor Especialista em Currículo – Programas e Projetos da Pasta - D.E Bauru/SP

Aldeia Ekeruá

Terra Indígena Araribá





**Brincadeiras tradicionais indígenas**





# Brincadeira da ema

**Faixa etária:** Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio.

**Materiais necessário:**

Nesta brincadeira não há necessidade de um material específico, porém deve ser realizado em lugar aberto, de preferência uma quadra esportiva ou campo de futebol.

Habilidades: (EF04EF01) Experimentar, fruir e identificar as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.

**Descrição da brincadeira:**

- Antes de iniciar escolher um aluno(a) para representar a ema.
- Organizar os alunos em círculo de mãos dadas, sendo que dois alunos devem soltar as mãos nesse primeiro momento, para que se tenha uma entrada. Como mostra a imagem abaixo:



- O aluno que representa a ema deve ficar a uma distância do círculo de pelo menos 5 metro, tendo como referência a entrada.
- Deve se orientar os alunos os alunos que estão no círculo que fiquem em silencio.

- O aluno(a) que representa a ema deve se dirigir para dentro do círculo com passos lentos e balançando os braços como se fosse asas, nesse caso imitando o caminhar da ema.



- Após o aluno(a) que representa a ema, entrar no círculo, os alunos que estava de mãos soltas fazendo a entrada, devem dar as mãos e fechar o círculo.
- Nesse momento o aluno(a) que representa a ema, começa a perguntar para cada aluno que está no círculo, tocando no braço direito do mesmo e perguntando que madeira é essa, desta maneira a resposta desses alunos que estão no círculo devem falar o nome de uma árvore. Exemplo: araribá, cedro, jequitibá, cedro, aroeira, marfim etc.
- Após concluído as perguntas a todos os alunos do círculo, o aluno que representa ema vai tentar escapar. Ao escapar esse aluno vai correr e todos que estão no círculo devem correr atrás dele, sendo que o primeiro que conseguir tocar no aluno que representa a ema, será o próximo a assumir essa representatividade na próxima rodada.





# Arranca mandioca

**Faixa etária:** Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio.

**Materiais necessário:**

Para a realização desta brincadeira é preciso dois Pilares bem firmes, que pode ser usado as traves de um gol de campo ou duas árvores.

**Habilidades:** (EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.

**Descrição da brincadeira:**

Tendo os dois Pilares ou as duas árvores, como mostra a imagem abaixo:





deve ser fazer duas filas, no qual as crianças devem sentar-se no chão de maneira que a primeira abrace o pilar ou a árvore e assim as demais que estão na mesma fila abracem, segurando uma à outra na cintura como mostra a imagem abaixo.



Cada fila deverá ter uma criança que irá tentar tirar uma por uma até terminar. Vence a fila que for mais resistente.

# Corrida do maracá

**Faixa etária:** Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio.

**Materiais necessário:**



Nesta brincadeira você irá precisar de dois pilares ou dois cones e dois maracás, porém pode se usar também dois bastões de porte pequeno de no máximo 30 cm, como mostra a imagem acima. Deve ser realizado em lugar aberto, de preferência uma quadra esportiva ou campo de futebol.

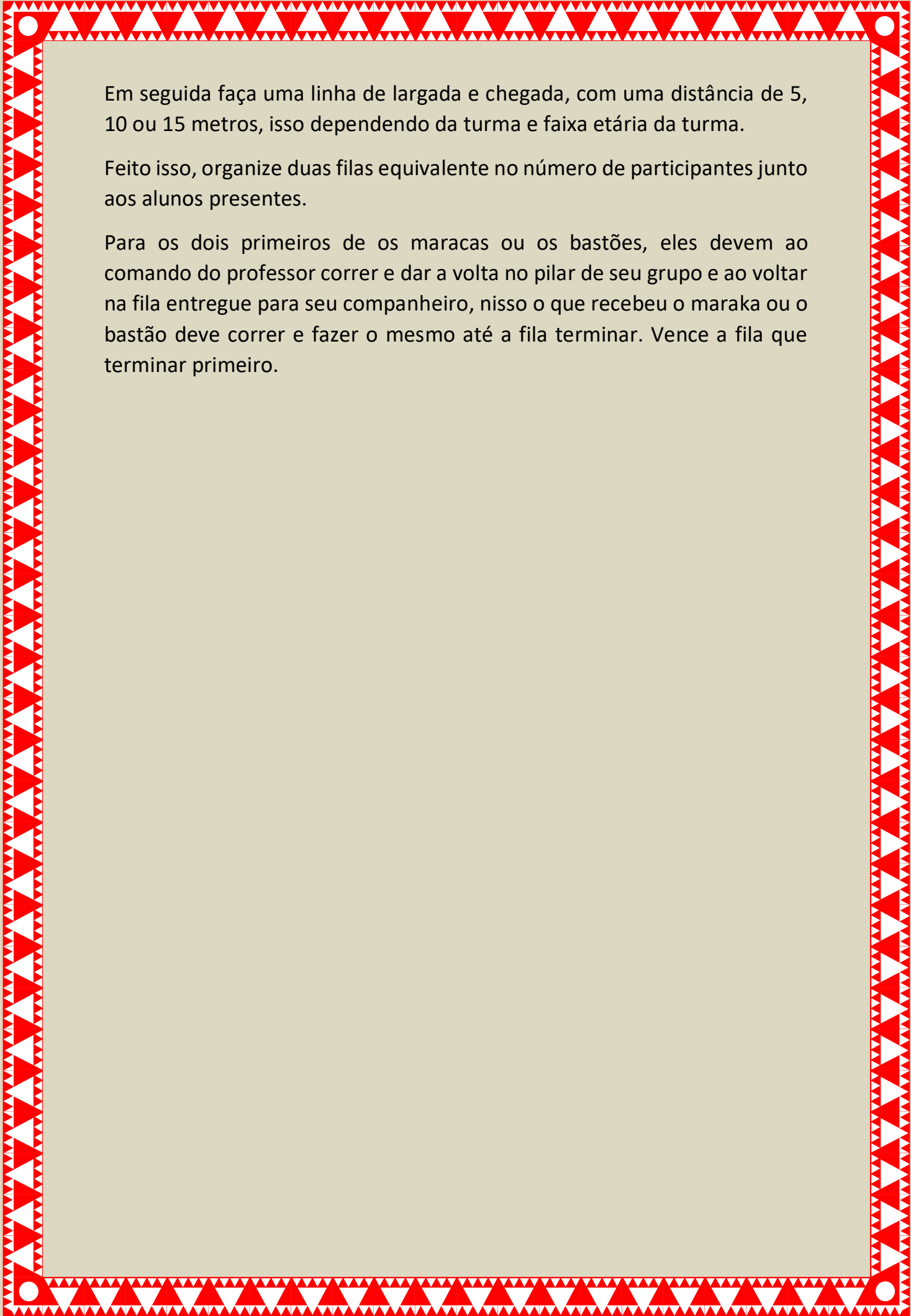
**Habilidades:** (EF07EF10) Propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

**Descrição da brincadeira:**

Nessa brincadeira o professor será o juiz ou o árbitro, no qual deverá observar a largada e chegada dos alunos, tendo como referência uma linha no ponto de largada.

Antes de iniciar coloque os dois pilares ou dois cones, tendo 3m de distância um do outro como mostra a imagem abaixo.





Em seguida faça uma linha de largada e chegada, com uma distância de 5, 10 ou 15 metros, isso dependendo da turma e faixa etária da turma.

Feito isso, organize duas filas equivalente no número de participantes junto aos alunos presentes.

Para os dois primeiros de os maracas ou os bastões, eles devem ao comando do professor correr e dar a volta no pilar de seu grupo e ao voltar na fila entregue para seu companheiro, nisso o que recebeu o maraka ou o bastão deve correr e fazer o mesmo até a fila terminar. Vence a fila que terminar primeiro.



# Cabo de força

**Faixa etária:** Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio.

**Materiais necessário:** É necessários dois ganchos de madeira, de pelo menos 60 cm de comprimento, porém é possível fazer sem ele.



**Habilidades:** (EF05EF15) Identificar as semelhanças e diferenças das lutas do contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.

**Descrição da brincadeira:**

Primeiro faça um círculo no chão de pelo menos 2 m de diâmetro. Como mostra a imagem abaixo:



Esse jogo é feito entre dois oponentes, assim antes de começar escolhe dois alunos para dar início a brincadeira. Cada um pega um gancho de madeira, como mostra a imagem abaixo:



Feito isso dá-se o comando e ambos começam a puxar um a outro, de maneira que o que conseguir tirar o oponente do círculo vence a brincadeira. Como mostra as imagens abaixo:

