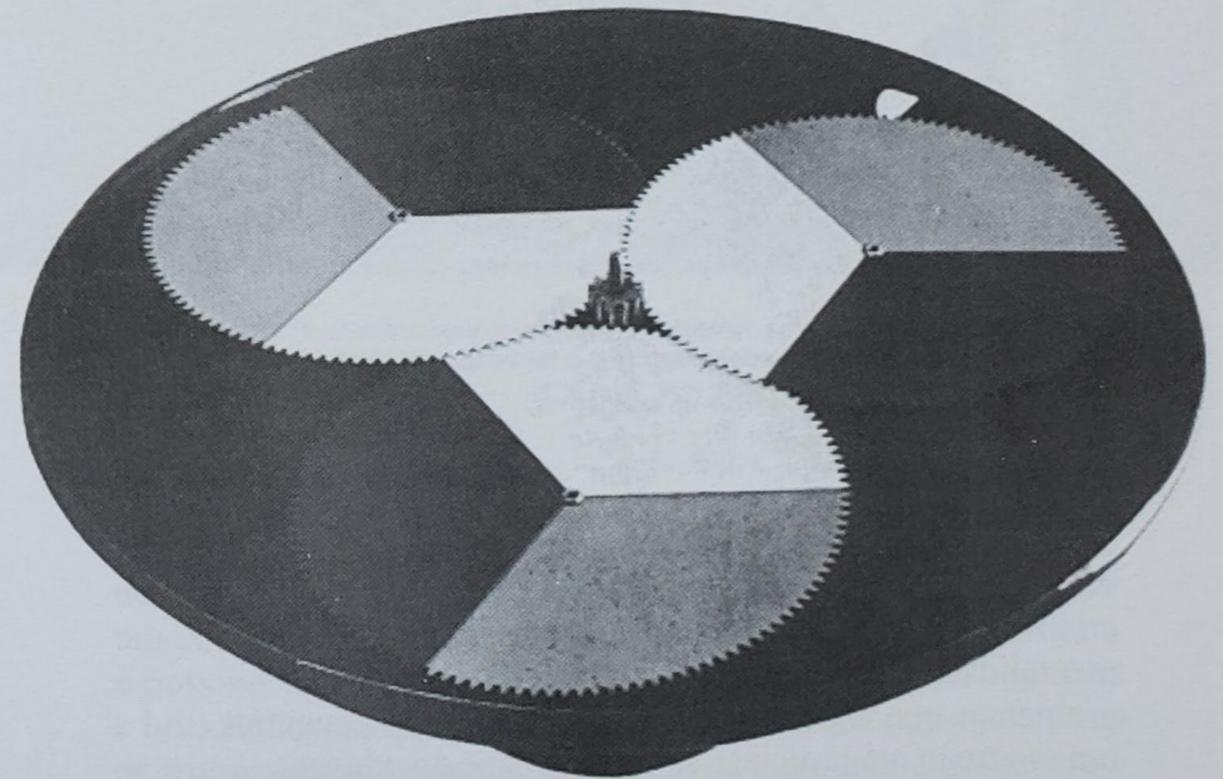
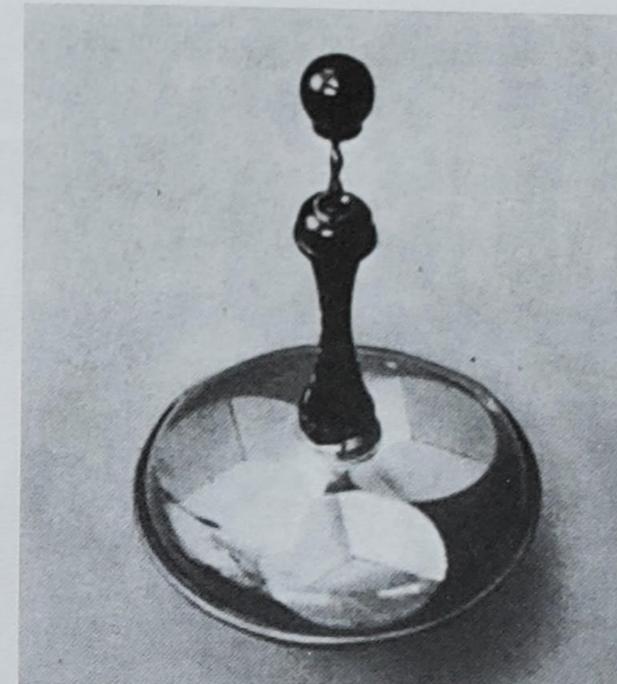


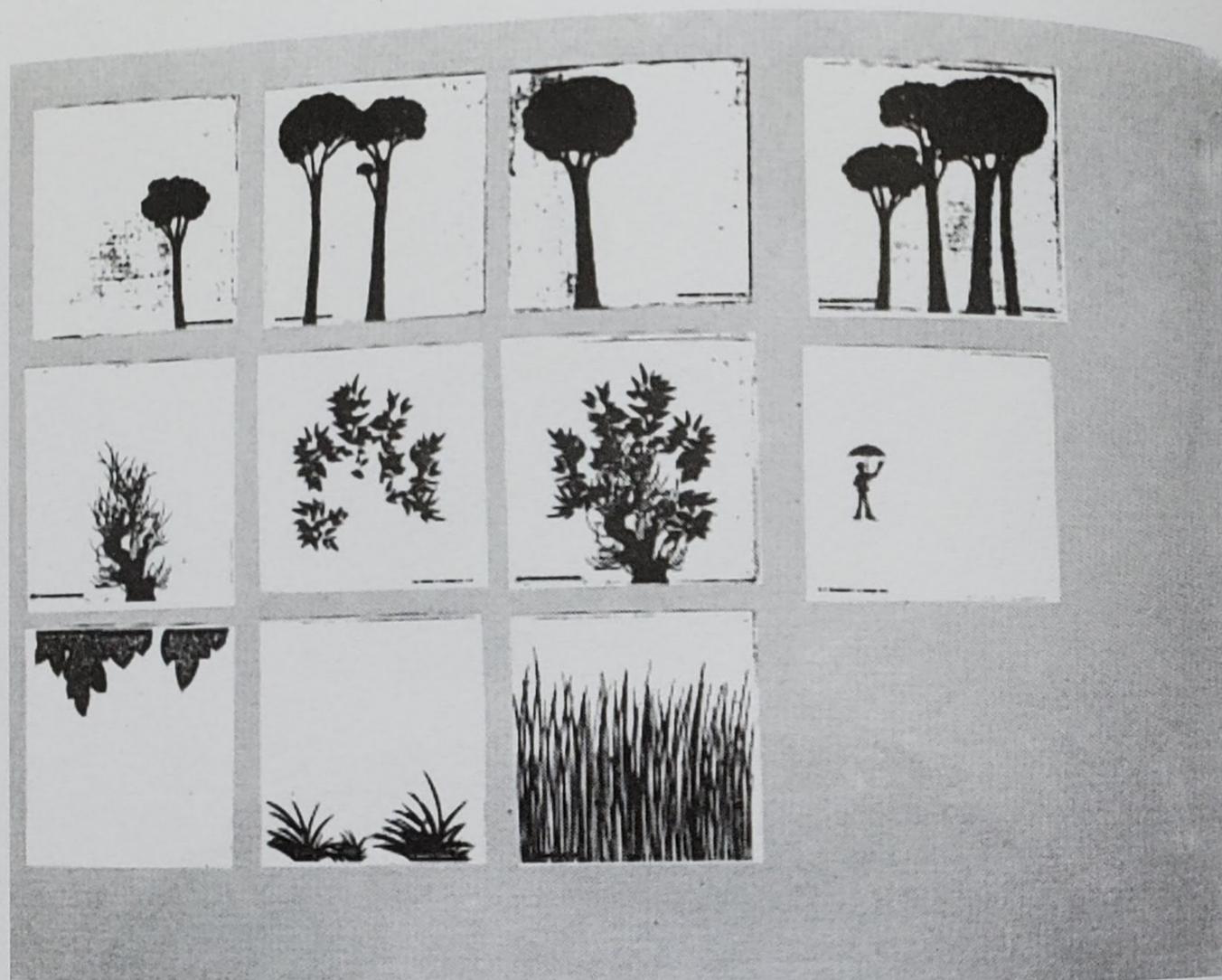
JOGOS E BRINQUEDOS

O projeto de um jogo ou brinquedo para crianças pode ser encarado de diversas formas: uma delas, a mais usual, é projetar uma produção de jogos ou brinquedos baseada exclusivamente nas possibilidades de escoamento no mercado, sem a preocupação de que esses produtos sejam verdadeiramente úteis ao desenvolvimento da criança. Nesse caso produz-se aquilo que o mercado de brinquedos pede: bonecas estúpidas para pôr no meio da cama, durante o dia, ou bonecas consumistas que mudam de vestidos, sapatos, trajes e ambientes para favorecer o comércio. Ou ainda brinquedos de guerra ou ficção científica e jogos e brinquedos de evasão. Na nossa “civilização do faturamento” o que conta para os produtores é ganhar cada vez mais, mesmo que seja aproveitando-se da ignorância alheia – ganhar custe o que custar, explorando os outros. Mas também nós somos os “outros” para qualquer organização comercial que nos queira explorar; assim um povo de astutos torna-se um povo de explorados. Um jogo ignóbil.

Um outro modo de projetar um jogo ou brinquedo é pensar em algo que seja útil ao crescimento individual, sem esquecer naturalmente o justo lucro da empresa. A pergunta então é: o que pode ser útil ao crescimento do indivíduo em formação que é a criança? Algo que lhe dê, através do jogo, informações que lhe possam servir quando for adulto. Sabemos que aquilo que uma criança

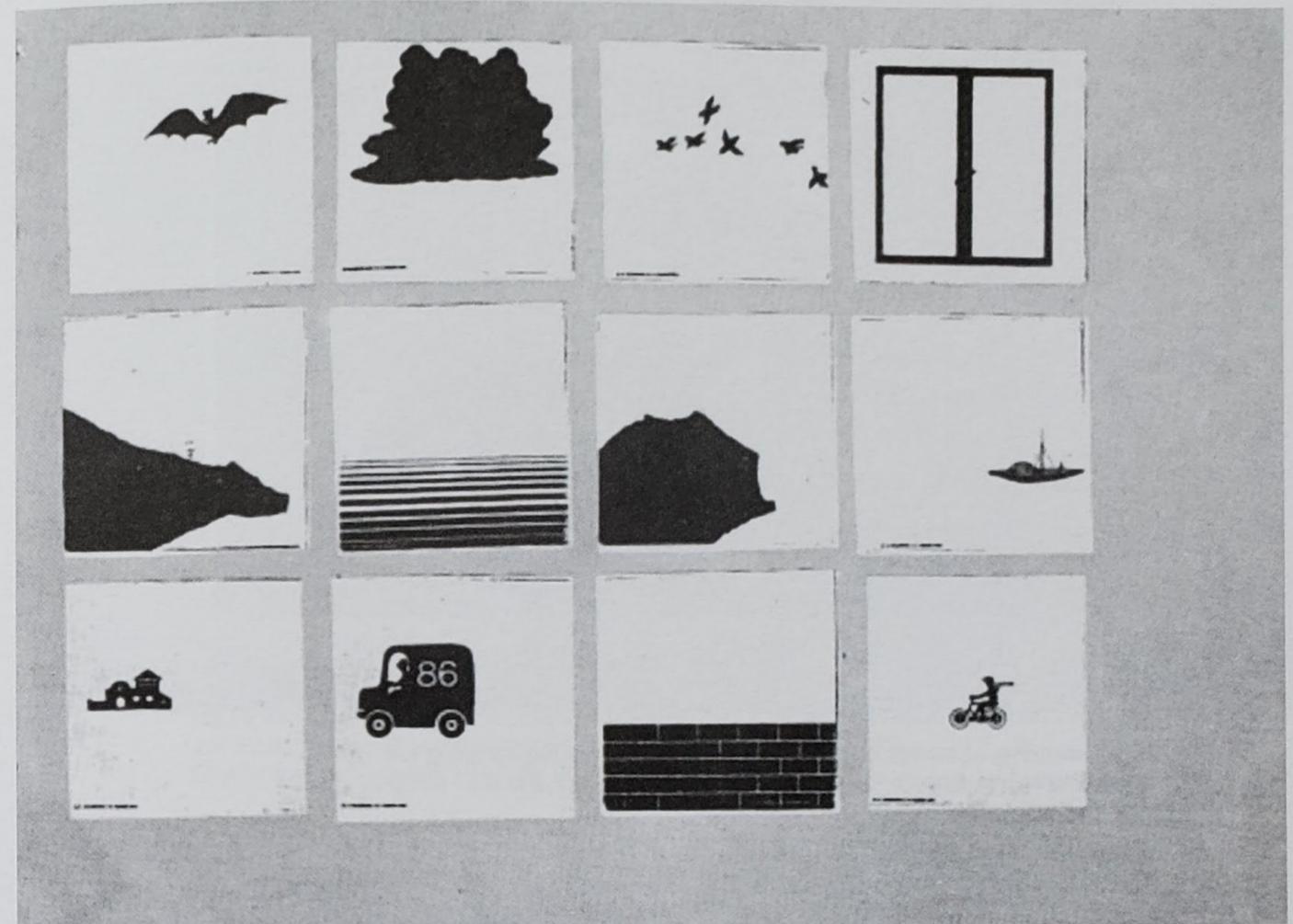


Uma maneira alegre de ensinar às crianças como se formam as cores: esse pião funciona à mão e tem três rodas cujas superfícies estão divididas em três setores iguais, coloridos com as três cores primárias: amarelo-limão, azul-turquesa e vermelho-magenta. Quando o pião gira, giram também as rodas (visto que seus dentes estão em contato com o eixo do pião) e formam-se as cores secundárias, que são o violeta, o verde e o laranja. No plano do pião em movimento, as cores esfumam-se suavemente do centro para a circunferência. Nem sempre didático quer dizer aborrecido.



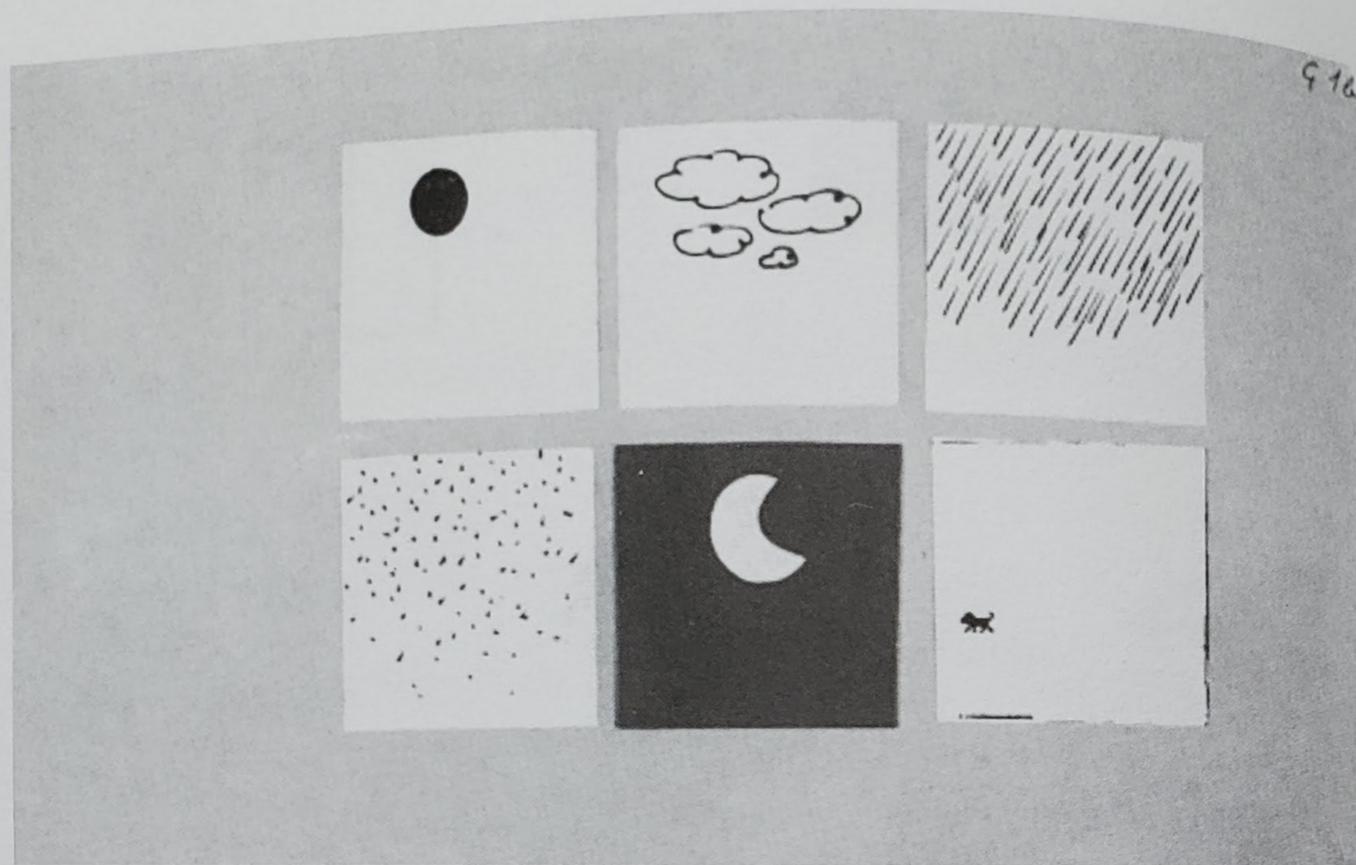
Cada folhinha transparente tem uma imagem: uma árvore, duas árvores, uma outra árvore; quando se sobrepõem vêm-se todas juntas. Outras folhinhas com outras árvores e com outras folhas; folhas grandes, tufos de erva, ervas altas.

de tenra idade memoriza permanecerá para toda a sua vida. É por isso que podemos ajudar a criar indivíduos criativos e não repetitivos, indivíduos com uma mentalidade elástica e pronta a resolver todos os problemas que alguém pode ter na vida: desde encontrar um emprego até projetar sua própria casa ou educar os filhos.



Um morcego, uma grande nuvem negra, pássaros voando, o caixilho da janela. Uma rocha, o mar (que visto ao contrário passa a ser o céu), outra rocha, um barco. Uma casa, um caminhão, um muro, um ciclista....

Um indivíduo capaz de compreender todas as formas de arte, de comunicar-se verbal e visualmente, de ter um comportamento social equilibrado – tudo isso é possível se a criança tiver, logo aos três anos, jogos e brinquedos adequados. Nessa idade, ela memoriza os frutos das experiências sensoriais do ambiente que a rodeia. Seus receptores sensoriais funcionam todos ao mesmo tempo, ou seja, ela tem uma percepção global do ambiente em que vive.



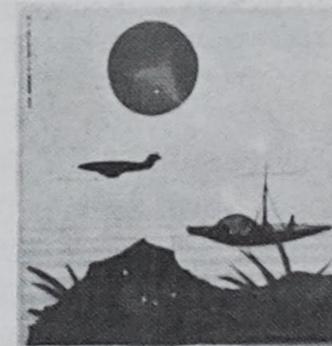
O sol vermelho, as nuvens brancas, a chuva, a neve, a lua branca sobre um azul transparente, um cachorrinho perdido. Tudo o que é necessário para compor o bom e o mau tempo.

Por volta dos três anos, a criança começa a conhecer as formas e as cores dos objetos; pelo tato aprende a distinguir as coisas macias das duras, as lisas das rugosas, as elásticas das rígidas... Não sabe ainda os nomes dessas qualidades, mas já as vivenciou na sua experiência cotidiana. Conhece as coisas que picam e as que queimam; quer bem à sua mãe porque, no período em que era alimentada por ela, muitas vezes experimentou sensações de suavidade e um certo perfumezinho (que depois procura conservar no pedaço de tecido que terá sempre na mão, tal como Linus). Teve também sensações de calor, frio ou frescor, conhece o vento e a neve, a chuva e o nevoeiro, a luz e a escuridão.



Olhada dessa maneira a chuva mistura-se com o vento.

Não é necessário "explicar" às crianças como se brinca. Serão elas depois que ensinarão isso aos adultos que não o compreenderam devido ao excesso de cultura. Quatro exemplos de sobreposição de imagens.



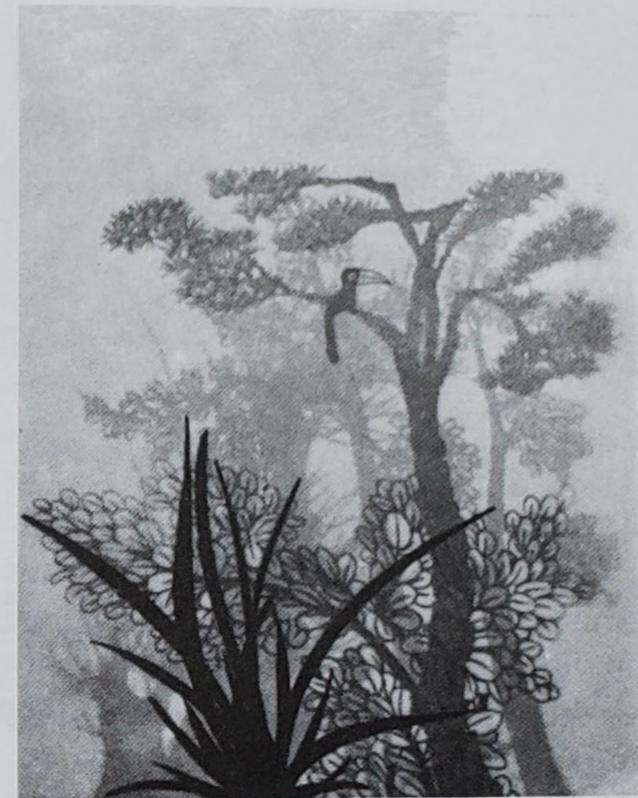


Um outro jogo de transparências faz parte de um livro intitulado *Nella nebbia de Milano* ("No nevoeiro de Milão"; edições Emme, 1968). Nesse livro, o nevoeiro é sugerido por um conjunto de páginas de folhas de acetato (usadas pelos arquitetos para fazerem seus projetos e deles tirarem cópias). Em cada folha é impresso um elemento de paisagem; dez páginas

O cérebro infantil é como um computador: tudo o que a criança percebe é memorizado para a vida toda. No momento oportuno, seja qual for a nossa idade, perante algo desconhecido, ele tentará estabelecer uma relação com o que já sabe, para facilitar nossa compreensão.

A memorização de dados corretos, no momento adequado, ajuda a viver melhor, fornece as informações úteis no momento justo. Um indivíduo criativo é um indivíduo completo, que não tem necessidade de estar sempre recorrendo a peritos para resolver seus problemas.

Assim, um *designer* pode projetar um jogo ou brinquedo que comunique à criança, ao indivíduo em formação, o máximo de informações compatíveis com ela, sendo, ao mesmo tempo, um

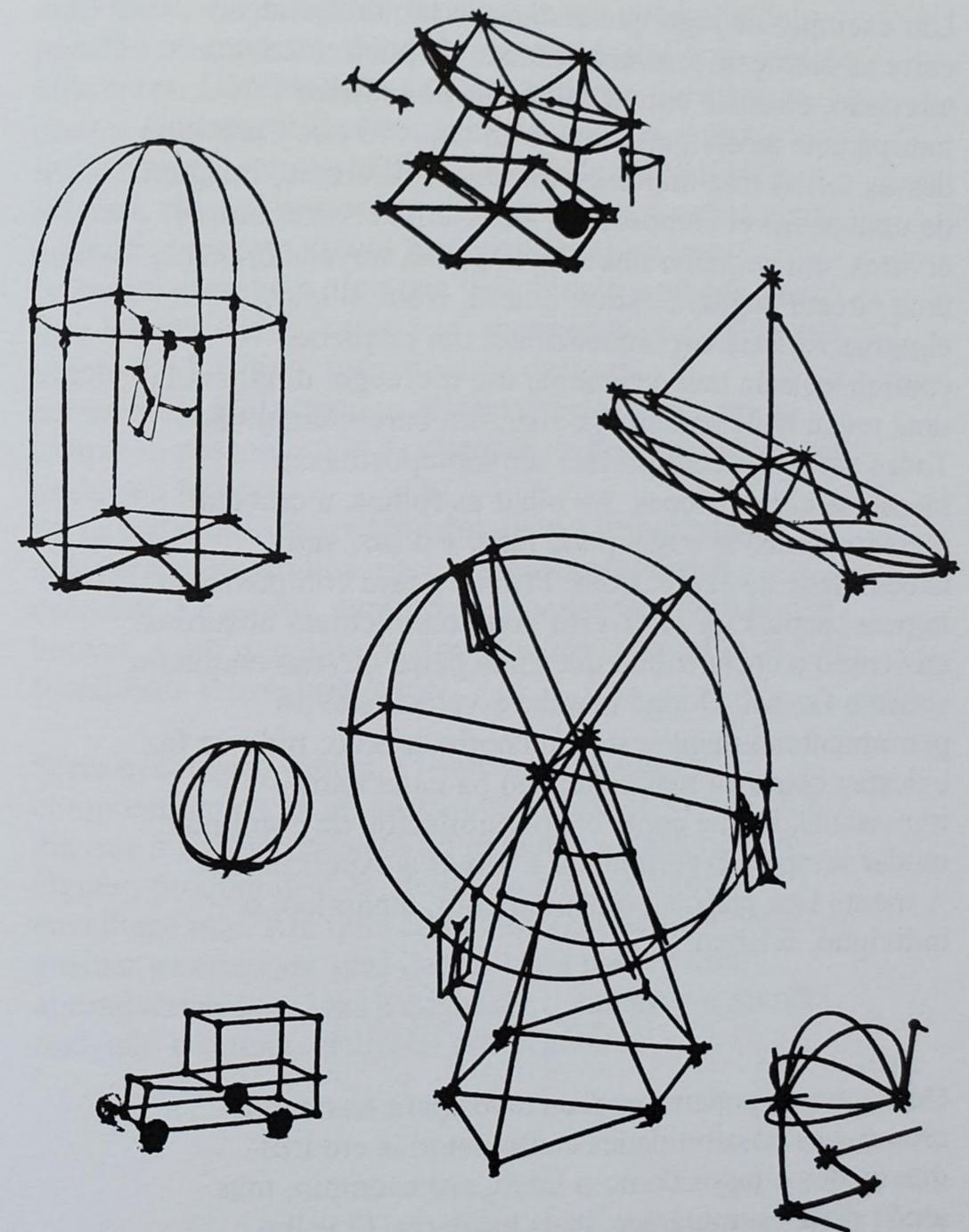


formam um nevoeiro muito denso, e quase não se vê a árvore impressa na última folha. Virar as páginas é como caminhar no nevoeiro, pois as figuras seguintes vão ficando cada vez mais nítidas, à medida que se esfumam as das páginas anteriores.

instrumento para o desenvolvimento de uma mentalidade elástica e dinâmica – não estática, repetitiva, fossilizada. Um projeto desse tipo necessita da colaboração de peritos em psicologia, pedagogia, didática e, também, em processos de industrialização para a produção do brinquedo ou jogo, a fim de se descobrir o material mais adequado e a tecnologia mais correta para se obter um produto que reúna o máximo resultado com o menor custo.



Naturalmente, torna-se necessário que o projetista saiba o que pode e o que não pode comunicar à criança de determinada idade. (Os estudos de Piaget são valiosos nesse sentido.) Além disso, o projetista deve ser capaz de projetar um jogo ou brinquedo que seja fácil de entender e simples de usar, que efetivamente comunique o que se pretende, que seja divertido e agradavelmente colorido (nunca banal, pois a banalidade não faz aumentar o conhecimento), que não seja tóxico e que, por fim, os próprios adultos possam entender. O jogo ou brinquedo deve estimular a imaginação, e não vir pronto ou acabado (como acontece com algumas miniaturas perfeitas de automóveis), pois isso limita a participação da criança. Um brinquedo perfeito demonstra a capacidade técnica do autor mas cansa em pouco tempo e não é educativo. O brinquedo ideal é aquele que a criança entende sem necessidade de explicações sobre o que é e como se usa. Muitas vezes, é preciso explicar esses jogos simples aos adultos, que não conseguem compreender devido ao excesso de cultura armazenada, mas não assimilada, que filtra toda novidade. Alguns deles, ao verem uma coisa nova, e não tendo uma mentalidade elástica, ficam bloqueados e recusam-na por sentirem-se inferiorizados.



Todas as construções de montar e desmontar com facilidade agradam às crianças. Essas são feitas com canudinhos e pequenas junções de plástico. É um jogo inglês, *Construct-o-straws*, premiado pelo Design Center de Londres.

Um exemplo de jogo que encontrou muita aceitação entre as crianças, sem necessidade de publicidade na televisão, consiste em 60 folhinhas de plástico transparente incolor, no formato 15 cm x 15 cm. Cada uma dessas folhas traz impressa, numa cor diferente, imagem de uma possível composição ideal: uma árvore, outras árvores, um pequeno muro, uma ponte, nuvens brancas, uma nuvem negra, a chuva, a neve, o sol, o mar, algumas rochas, um homenzinho, um pequeno caminhão, uma teia de aranha, um morcego, uma janela, uma revoada de pássaros, o mar, um barco, um avião... Todas essas imagens podem ser sobrepostas em inúmeras combinações. Ao olhar as folhas, a criança logo compreende o que pode fazer e o faz, sem necessidade de explicações. Primeiro fará composições lógicas, depois irá se divertir compondo coisas absurdas, tais como o cachorrinho que anda pelas nuvens enquanto chove e faz sol. O jogo marcha à velocidade do pensamento; a mente está em contínua ação; tudo se faz e desfaz como na realidade; não há nada mais importante. O que conta é a possibilidade de combinar, mudar sempre, experimentar e tornar a experimentar. A mente fica elástica; o pensamento, dinâmico; o indivíduo, criativo.

Outros jogos podem ser projetados para ensinar às crianças as possibilidades combinatórias em três dimensões – jogos como o Lego, por exemplo, mas ainda mais estimulantes, mais basilares. O velho Meccano era um desses jogos, mas tinha o inconveniente de que era muito trabalhoso desfazer um objeto: soltar todos os parafusos, tirar todas as pequenas cavilhas; as peças com furos nunca ficavam direitas, sempre um pouco sujas de pó... O jogo deve ser mais prático, sem nada para desmontar e guardar na caixa. Um jogo chinês muito antigo, que permite e até estimula a participação

individual, é o Tangram: trata-se de um quadrado de papelão ou madeira, dividido em sete partes com formas diferentes. Combinando-se esses pedaços, formam-se muitas figuras estilizadas: animais, objetos, casas... Infelizmente, muitos adultos têm ainda mentalidade infantil, mesmo que sejam diretores de empresas; assim, quando compram algum brinquedo ou jogo para crianças, escolhem algo que lhes agrada também, que lhes lembre sua infância, sem se preocuparem se aquele objeto é educativo, formativo ou destrutivo da personalidade da criança. Esquecem-se de que muito tempo se passou e que as crianças de hoje não são como as de seu tempo.

Seria necessário fazer também alguns brinquedos didáticos para adultos, para afastar preconceitos, exercitar o espírito, para liberar energias escondidas (se houver, visto que uma pessoa bloqueada na infância fica fossilizada e irrecuperável).

Seria necessário treinar e habituar os adultos a compreenderem as crianças. Um antigo provérbio chinês diz que a única constante no mundo é a mudança. Se alguém procura detê-la, detém-se a si mesmo e envelhece mal. Até uma certa altura, os adultos deveriam ensinar as crianças, mas depois seria melhor que aprendessem com elas a conhecer o mundo – o mundo real, não o mundo artificial dos negócios.