PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação
MUNICÍPIO DE SANTOS
Santos Cidade Educadora

UME DOS ANDRADAS II

Componente Curricular - Educação Física – Prof. Sergius

Roteiro de estudo entre os dias 03/08/2020 a 14/08/2020

5ª Atividade

Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e africana

Na atividade de hoje vamos conhecer e praticar uma brincadeira, com origem indígena: **"cama de gato"**

Fonte: https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/museu-de-paranagua-mostra-tecnicas-de-cama-de-gato-tradicionais-de-aldeias-indigenas-at0qywukwsi9m4q3bb09pncvo/, acessado em 28/07/20

1. Conceito:

A corda é um invento bem antigo. Com ela, os homens fabricavam armadilhas, montavam cabanas, faziam redes de dormir e de pescar, e, tempos depois, a corda foi utilizada para fazer roupas. E foi com ela que foi inventada uma brincadeira muito conhecida no Brasil: a cama de gato. A cama de gato não tem origem definida. Enquanto uns afirmam que ela seja de origem asiática, outros dizem ser uma brincadeira indígena.

A cama de gato também é conhecida como jogo do cordel, jogo da linha, jogo da guita, jogo do berço, jogo da serra, jogo da bandeira e pé de galo. Esta brincadeira consiste em utilizar uma corda entre os dedos das mãos, manipulando com a colaboração de um parceiro de modo a obterem os mais diversos efeitos e figuras numa sequência pré-estabelecida, logo que se obtém uma figura, esta é transformada por nova operação realizada pelo parceiro, e assim sucessivamente.

Os efeitos alcançados com as manobras de entrelaçamento da corda são variados e diferentes conforme a tradição cultural.

Essa brincadeira vem sendo praticada há séculos pelos mais diversos povos, e, para os etnólogos, ainda hoje é um problema explicar por que povos de regiões e culturas tão distintas – como os Maoris da Nova Zelândia, os esquimós do Ártico, os índios norte-americanos e os membros de várias tribos africanas – criam figuras exatamente iguais em suas "cama-de-gato". No Japão, embora seja tradicionalmente "uma brincadeira para meninas", a cama-de-gato é também um passatempo muito apreciado pelos adultos.

Entre os esquimós Chugach, porém, essa brincadeira é proibida para os garotos porque, como alegam seus pais, se os meninos a praticassem poderiam enroscar seus dedos nas linhas dos arpões, quando fossem caçar ou pescar. As meninas Chugach fazem camas-de-gato principalmente nos meses do outono pois, segundo uma velha crença, elas podem assim retardar a chegada do sombrio inverno ártico, embaraçando com o barbante as "pernas" do sol que parte.

Existem evidências de que o passatempo cama de gato está presente na vida também dos povos indígenas brasileiros. Assim como essa brincadeira, outras se enraizaram na cultura lúdica de nosso país, sendo passados de geração em geração. Em sua pesquisa de campo junto a diversas aldeias do Brasil, Lima & Barreto (2005) constataram que em todas elas a brincadeira cama de gato estava presente, além de outras brincadeiras com

barbantes. Os membros dessas tribos construíam figuras como vassoura, estrela, rede, casa, pé de galinha, entre outras. Outras pesquisas feitas junto aos indígenas brasileiros constatam esse fato. Com fios entrelaçados nos dedos das mãos, os curumins constroem imagens que representam situações de seu cotidiano: peixes, tamanduá-bandeira, arria, a lua. Brincadeira só de meninos, podendo ser realizada individualmente ou no máximo com duas crianças.

Também Ramos & Morais (2010) citam o passatempo cama de gato como uma diversão muito comum entre os curumins de diversos povos indígenas do Brasil. Segundo eles, essa brincadeira fazia alusão de objetos do dia a dia dessas tribos e, além disso, era um pretexto para se iniciar conversas e ouvir histórias contadas pelos índios mais velhos, como seus pais e avós.

Entre os wapischana é encontrado este jogo do fio. Entre os tapirapé, tribo tupi, residente no Brasil central, é denominado inimá paravuy. Kissemberth observa, em 1909, que vinte figuras foram formadas com o fio, entre os Karajás, e que três das quais são peculiares aos tapirapé.

Os distintos desenhos que fazem têm todas denominações, lembrando objetos, animais e situações de seu cotidiano. Entre os taulipáng, o autor vê jogos de fios representando: raízes da palmeira paschiuba, entrada da casa, mandíbula de macaco e espelho.

Os Kalapalo, que vivem no Parque Indígena do Xingu, no Mato Grosso, também conhecem esta brincadeira que é chamada de Ketinho Mitselü. Utilizam um fio comprido feito da palha de buriti trançado e amarrado nas pontas. Entrelaçam rapidamente o fio com os dedos e formam diversas figuras. Aparecem animais, figuras da mitologia e referências bem-humoradas às suas atividades.

Os adultos, homens e mulheres, fazem trançados complexos e as crianças figuras mais simples, numa velocidade incrível. As crianças realizam estes trançados e depois os passam para as mãos de outras, que vão transformando os desenhos até voltar novamente à forma original. Além de divertido, esse jogo desenvolve a criatividade, a memória e a precisão.

Fonte:http://www.terrabrasileira.com.br/folclore/i31-jcama.html, acessado em 28/07/20
Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama_de_gato, acessado em 28/07/20
Fonte: https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras?page=7, acessado em 28/07/20
Acesse os links, leia e conheça mais sobre estes povos indígenas:

https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Wapichana

https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Tapirapé

https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Karajá

2. Como brincar:

Para executar a brincadeira são necessários um pedaço de barbante e 2 pessoas (participantes). Corta-se um pedaço de barbante (aproximadamente 1,80m) e amarram-se as duas pontas. Para as crianças é ideal que o barbante seja menor. Colocam-se as duas mãos dentro do círculo e estica-se o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Sem largar o barbante, devem ser enfiados os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do colega sem desmanchar os laços. Depois é a vez do primeiro jogador.
Execução de algumas figuras:

Berço básico da cama de Gato

- Feche as duas pontas do barbante com um nó e enganche-o nos polegares e dedos mínimos, de forma que se tenha um pedaço de fio encostando na palma de sua mão.

Cradle (berço) - Passo 1.

- Passe o dedo indicador da mão direita sob o fio da palma esquerda.

Cradle (berço) - Passo 2.

- Agora passe o dedo indicador da mão esquerda sob o fio da palma direita, mas certifique-se de passar o dedo por dentro da laçada que você fez antes.
- Está pronto o "berço", ou cama de gato básica. A partir daí os jogadores se revezam na tentativa de retirar o barbante da mão do outro sem desmontar o retângulo principal.

Cradle (berço).

- No segundo movimento, o jogador deve pegar o barbante nos pontos onde eles se cruzam e puxá-los para os lados.

Soldier's Bed (cama do soldado) - Passo 1.

Soldier's Bed (cama do soldado) - Passo 2.

- Sem largar o barbante, ele deve enfiar os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do colega sem desmanchar os laços. O resultado será igual ao da imagem abaixo:
- A brincadeira se repete mudando de forma cada vez que um jogador tira o barbante da mão do outro sem desmanchar a forma. Novamente, o jogador segura nos pontos onde há o cruzamento dos barbantes e puxa para o lado de fora.

Candles (velas) - Passo 1.

Candles (velas) - Passo 2.

- Novamente segure nos cruzamentos centrais e passe os dedos que estão segurando os esses cruzamentos por baixo do retângulo principal para tirar o barbante das mãos do seu colega.

Candles (velas) - Passo 3.

Candles (velas).

- Nesse passo, a cama assumirá um formato diferente. Use os dedos mínimos para puxar os fios internos para fora e de forma inversa para que a brincadeira tenha continuidade. Veja as próximas ilustrações:

Manger (manjedoura) - Passo 1.

Manger (manjedoura) - Passo 2.

- Sem soltar os fios puxados pelo dedo mínimo, use o polegar e o indicador para puxar os fios superiores para fora.

Manger (manjedoura) - Passo 3.

Manger (manjedoura).

A brincadeira só acaba quando um dos jogadores não conseguir tirar o barbante das mãos do seu adversário sem desmanchar o formato da cama de gato.

Soldier's Bed (cama do soldado)- Passo 1

Soldier's Bed (cama do soldado)

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama_de_gato, acessado em 10/06/20

Acesse os links abaixo e assista os vídeos:

https://www.youtube.com/watch?v=50Wdp1tjZLg

https://www.youtube.com/watch?v=qaxEdtco9JU

https://www.youtube.com/watch?v=WPG3bHakrxg

https://www.youtube.com/watch?v=5oxFy9lRWiQ

Procure praticar o jogo sozinho e também com alguém de sua família, registrando com fotos ou vídeo algum movimento realizado.

Pesquise também outras imagens relativas a brincadeira e monte um arquivo digital. Encaminhe diretamente para o prof. Sérgius através do email: sergius@prof.educacao.sp.gov.br

Se você conseguir grave um vídeo de 30 segundos mostrando um pouco da brincadeira cama de gato e envie diretamente para o prof. Sérgius através do email: sergius@prof.educacao.sp.gov.br

Registre em 3 linhas no seu caderno um resumo sobre a brincadeira, contando sobre a origem da brincadeira e como se brinca.