



# Ponha os putos na rua – antes que rebente a bolha

As férias já acabaram mas as aulas ainda estão longe de começar. O *i* vem em auxílio dos pais à beira de um ataque de nervos com um manual de jogos tradicionais do tempo do Bate-Pé e a opinião dos especialistas

TEXTOS *Joana Stichini Vilela*

## PIÃO

Os miúdos de hoje só conhecem a versão moderna, os Beyblade, por causa da série de animação japonesa com o mesmo nome. Na TV, os piões são dominados por criaturas místicas; na realidade, são de plástico, tal como a arena onde se encenam os combates. Ganha quem expulsar o adversário. As diferenças para os clássicos: não há mãos sujas de terra, nem aquele gozo especial de conseguir lançar o pião pela primeira vez – os novos caem sempre de pé



## CORREDOR DA MORTE

Também conhecido como "Estátua", é um dos jogos mais violentos dos recreios. Um dos miúdos – a vítima – tem de atravessar um corredor formado pelos colegas – as estátuas – enquanto estes tentam bater-lhe sem dar nas vistas. Se vir um deles a mexer-se, trocam de posição. Se não, tem de voltar a passar pelo corredor. Uma lição de vida



## BERLINDE

Havia os abafadores, as esferas, as vacas leiteiras, os olhos de boi e muitos outros espécimes, que se compravam noutra instituição em vias de extinção, a drogaria. Na versão mais popular, ganhava quem conseguia acabar primeiro o percurso formado por três covinhas escavadas na terra. O truque era ir desviando os berlindes dos adversários e, claro, ter pontaria



## PALMINHAS

Ainda se vê em alguns recreios das escolas. Duas meninas ou mais entoam uma cantilena enquanto fazem uma coreografia, muitas vezes a velocidades estonteantes. Tal como no jogo do elástico, a coordenação e delicadeza exigidas afastam os rapazes. Desenvolve a memória e o método





**LÁ VAI ALHO!**

Tudo terá começado com o jogo do eixo. Os miúdos transformaram-no num exercício de força e equilíbrio. Um jogador começa por saltar para cima de uma cadeia formada por outros jogadores e tenta chegar o mais à frente possível. De seguida, salta outro. E outro. E outro. Até a cadeia rebentar. Os riscos de acidente tornam-no desaconselhável, na opinião da pediatra Guiomar Oliveira

**SIRUMBA**

Também conhecido por "Sete" e "Policías e Ladrões". Os ladrões tentam chegar ao outro extremo de um campo desenhado no chão, saltando de quadrado para quadrado. A missão dos policías é apanhá-los, mas com movimentos restringidos: só podem andar nos corredores. Os jogos infantis, dizem os especialistas, mimetizam a vida real



**"O jogo é uma preparação para a vida"**

**Os jogos são importantes para o desenvolvimento da criança?**  
Muito. Aumentam as capacidades de "vivência em grupo, conversação, aplicação de conhecimentos morais, memorização, atenção e socialização", assegura Guiomar Oliveira, pediatra do desenvolvimento da Sociedade Portuguesa de Pediatria. Parecem jogos simples, mas exigem várias funções cerebrais: aplicar estratégias cognitivas, fazer uma leitura global da cena, aprender a ler as intenções dos outros e a disfarçar as suas.

**Os jogos de vídeo e a televisão substituem-nos?**

Não. Os jogos tradicionais obrigam a uma aprendizagem activa, explica Guiomar Oliveira. Ver televisão é uma actividade passiva. "Os resultados do 'active learning' [no desenvolvimento] são superiores." Nos jogos de vídeo, diz o pediatra Paulo Oom, manteve-se o prazer associado à brincadeira, mas sem a componente social. "O maior perigo é o jogo solitário substituir por completo o jogo em grupo."

**Por que razão têm muitas vezes um lado violento e/ou erótico?**

"Numa idade de descoberta, muitos dos jogos, como brincar aos médicos, são carregados de algum erotismo e estimulação. "Faz parte", explica o pediatra Gomes-Pedro. "O jogo é uma preparação para a vida." Compete aos pais e educadores canalizarem essa criatividade e carga emotiva.

**É preocupante haver miúdos quase sempre dominantes ou numa posição de inferioridade?**

Pelo contrário. Ensina-os a serem bons chefes, correctos e respeitadores, explica Paulo Oom. Ter de obedecer a regras de outros ajuda-os a lidarem melhor com as adversidades. "Vai ser assim a vida", reforça Guiomar Oliveira.

**Quais são os melhores jogos?**

Os que podem ser "jogados em grupo, com regras bem definidas e aceites por todos, que envolvam actividade física, de preferência ao ar livre", diz Paulo Oom. Guiomar Oliveira acrescenta: todos os que impliquem regras, memória e atenção (como as repetições), que imponham estratégias cognitivas para atingir objectivos.

**Há jogos desaconselhados?**

Os mais violentos. Os tempos em que a luta corpo a corpo era fundamental para a sobrevivência já lá vão, prossegue Guiomar Oliveira.

**Brincar até quando?**

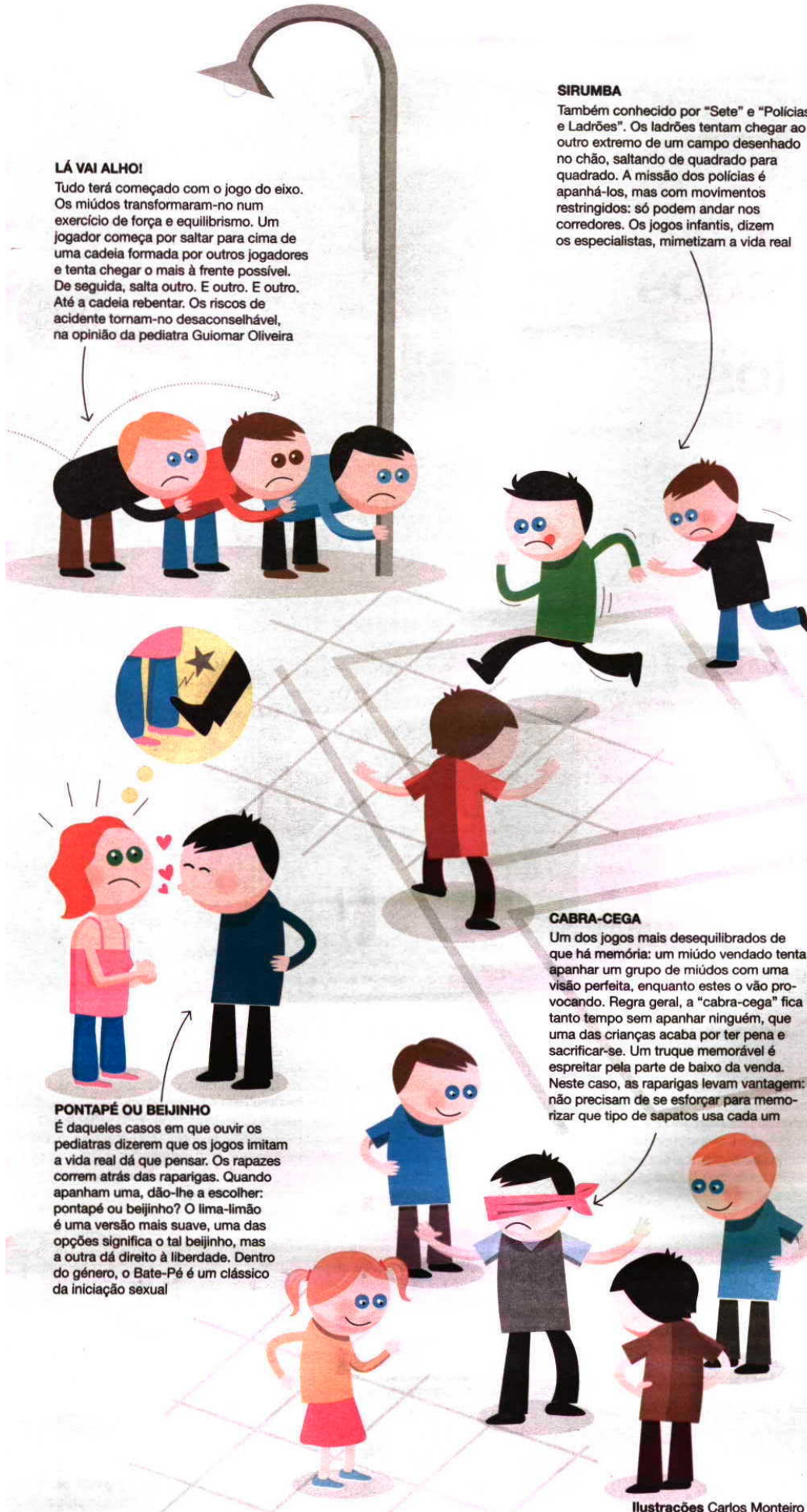
Até sempre. "Não se pretende que um adulto volte a brincar à cabra-cega", fundamenta Gomes-Pedro. "Mas o humor é fundamental."

**PONTAPÉ OU BEIJINHO**

É daqueles casos em que ouvir os pediatras dizerem que os jogos imitam a vida real dá que pensar. Os rapazes correm atrás das raparigas. Quando apanham uma, dão-lhe a escolher: pontapé ou beijinho? O lima-limão é uma versão mais suave, uma das opções significa o tal beijinho, mas a outra dá direito à liberdade. Dentro do género, o Bate-Pé é um clássico da iniciação sexual

**CABRA-CEGA**

Um dos jogos mais desequilibrados de que há memória: um miúdo vendado tenta apanhar um grupo de miúdos com uma visão perfeita, enquanto estes o vão provocando. Regra geral, a "cabra-cega" fica tanto tempo sem apanhar ninguém, que uma das crianças acaba por ter pena e sacrificar-se. Um truque memorável é espreitar pela parte de baixo da venda. Neste caso, as raparigas levam vantagem: não precisam de se esforçar para memorizar que tipo de sapatos usa cada um



Ilustrações Carlos Monteiro

