

## Brincar com a natureza: “Quebrando um galho!”



Foto: Joel Rocha



A **Caleidoscópio**, fundada em 2002, tem como objetivo promover vivências lúdicas para todas as idades, destacando o jogo/brincadeira como atividade de integração, criatividade e tomada de decisão.



Gratidão aos milhares de participantes em oficinas de criação da Caleidoscópio ao longo de 15 anos. De certa forma estão todos aqui representados, pois os exemplos de criações de uma turma sempre inspiravam outros a continuarem a criação.

O meu agradecimento por todo o aprendizado, todo o entusiasmo dos participantes e disposição para entrar no jogo e na brincadeira de criação.

A ideia de reunir os conteúdos destas oficinas é inspirar a criação, invenção e reinvenção entre adultos e crianças, usando o principal recurso que é a imaginação aliada ao conhecimento.

Tanto fui aprendendo, relembrando formas ancestrais de brincar e também reinventar que me dei conta que esta criança que ainda habita em mim tem vontade de chamar mais pessoas para a brincadeira!

Penso que a generosidade com que a criança vê o mundo pleno de possibilidades deve ser recordada na vida adulta. Por isso o convite incessante para os adultos brincarem.

O estado de prontidão para a vida é condição da brincadeira. Para brincar a criança extrapola qualquer adversidade. Para ela o brinquedo nunca falta, porque ela o inventa na hora que precisa e sabe empreender o tempo a seu favor. Quer olhar mais generoso para com a vida?

Estes slides, e outros que virão na sequência, fazem parte da celebração de 15 anos da Caleidoscópio. Usufrua e compartilhe da nossa história. Crie suas próprias brincadeiras!

Adriana Kllisys  
Novembro/2017



## Brincar com a natureza: “Quebrando um galho!”

No décimo módulo **15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte** vamos celebrar o encontro com brinquedos que estão em toda parte: a natureza com seus galhos, raízes, sementes, folhas, flores, pedras, pinhas, buchas, conchas e todos elementos naturalmente brinquedos para as crianças!

Por um brincar cada vez mais sensível !

A collection of approximately 20 sticks, likely made of wood or bamboo, are arranged in a loose circle on a plain white background. Each stick is uniquely decorated with various colors and patterns. Some are painted solid colors like red, yellow, blue, green, and purple. Others feature geometric patterns such as stripes, polka dots, and zig-zags. Some sticks have white paint with black markings, and one has a pink and white striped pattern. The sticks vary in length and thickness, and some show signs of being broken or split. The overall arrangement is artistic and visually appealing.

quebrando  
um galho!



## Jogo de composição com gravetos



Gravetos pintados com guache ou giz de cera podem compor um excelente jogo de construção



Vamos criar Arte quebrando um galho?





## Formas orgânicas para construção



## Desenhando com gravetos









Jogo do Deserto do Saara:  
Areia-tabuleiro, peças-gravetos e búzios-dados





ASSIM  
ASSADO

# CONCHA PARAÍSO

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

É um jogo popular na África, apropriado para brincar na areia, no qual se usam búzios como dados. Assim como o Concha Paraíso, vários jogos africanos usam a terra ou a areia como tabuleiro.

Na região do Deserto do Saara, no norte da África, por exemplo, há inúmeros jogos que são riscados na própria areia. As peças são feitas com elementos da natureza: gravetos, sementes, pedras e até mesmo fezes endurecidas de alguns animais!



## Como fazer

Você vai precisar de: Um graveto por jogador, 2 búzios ou conchas, areia, pincel e tinta.

1

Usando um graveto, desenhe na areia dez ou mais círculos concêntricos (que usam o mesmo centro e têm tamanhos diferentes, um dentro do outro). Seu tabuleiro está pronto!

Em casa, você pode despejar areia comprada em casa de construção ou loja de aquário numa bacia que tenha cerca de 50 cm de diâmetro.



2

Decore com tinta 4 ou 5 gravetos de modo diferente para usá-los como peões para o jogo.

## Como jogar

1

Junte de 2 a 5 pessoas. O objetivo é chegar primeiro ao paraíso (círculo central).

2

Inicie o jogo com os gravetos cravados na areia, fora dos círculos. O primeiro jogador lança os búzios ou conchas, como se fossem dados, e observa a pontuação para andar com seus peões:



**A)** As 2 conchas caem com a face redonda para cima: avance 2 círculos com seu graveto.



**B)** Apenas 1 concha cai com a face redonda para cima: avance 1 círculo.

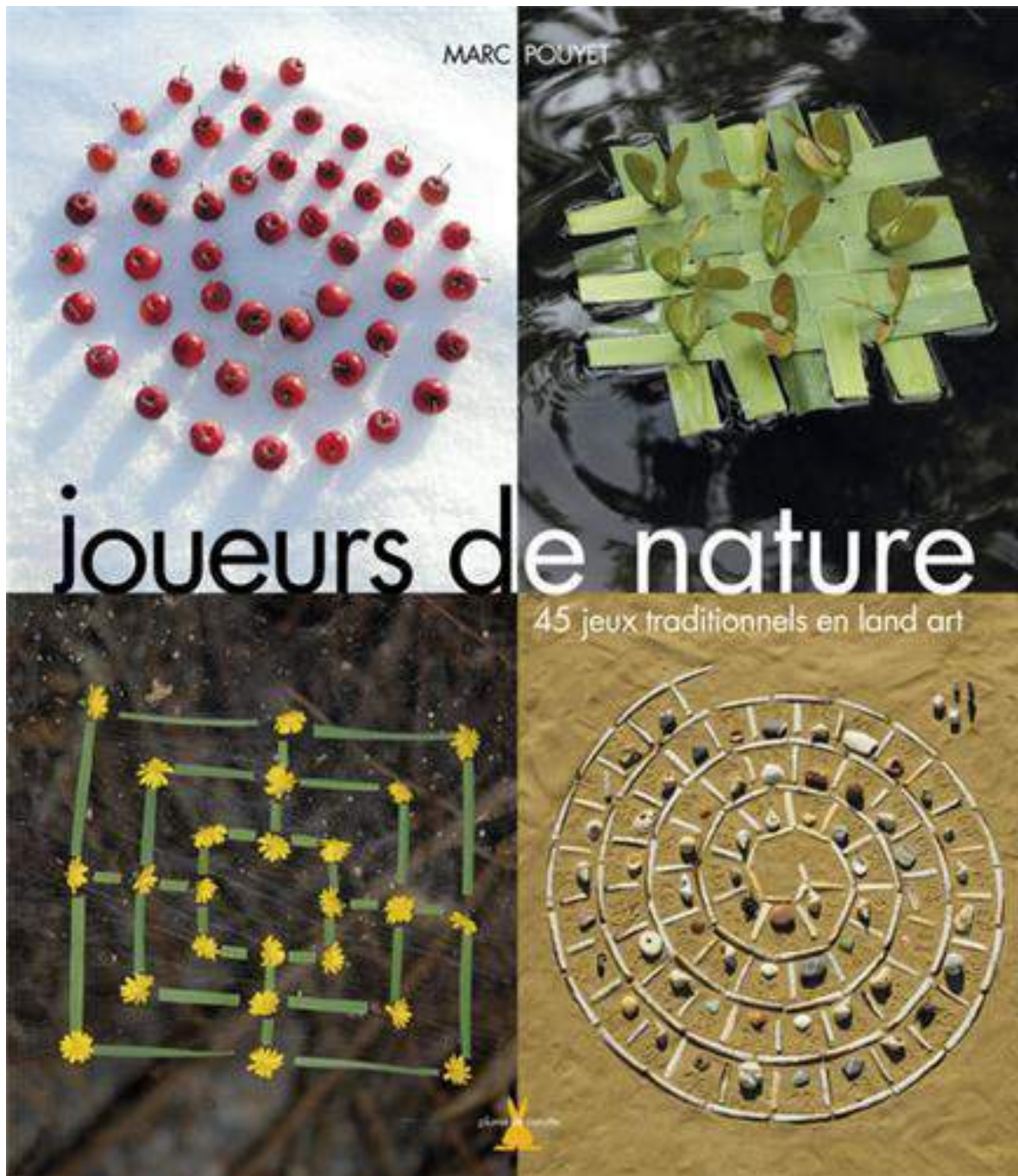


**C)** As 2 conchas caem com a parte aberta para cima: o jogador não se move e passa a vez a outro.



Jogo Concha Paraíso  
(Deserto do Saara)

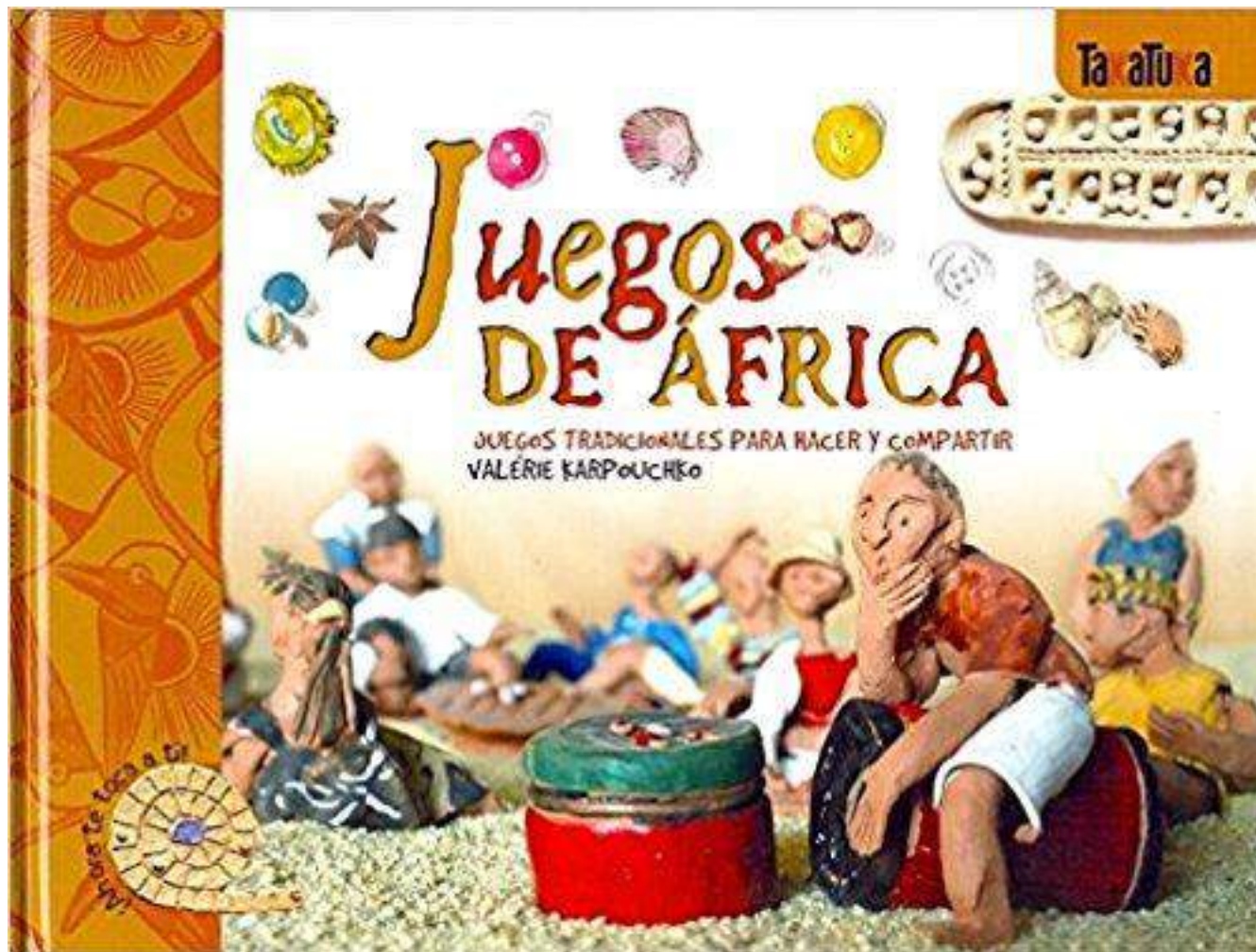




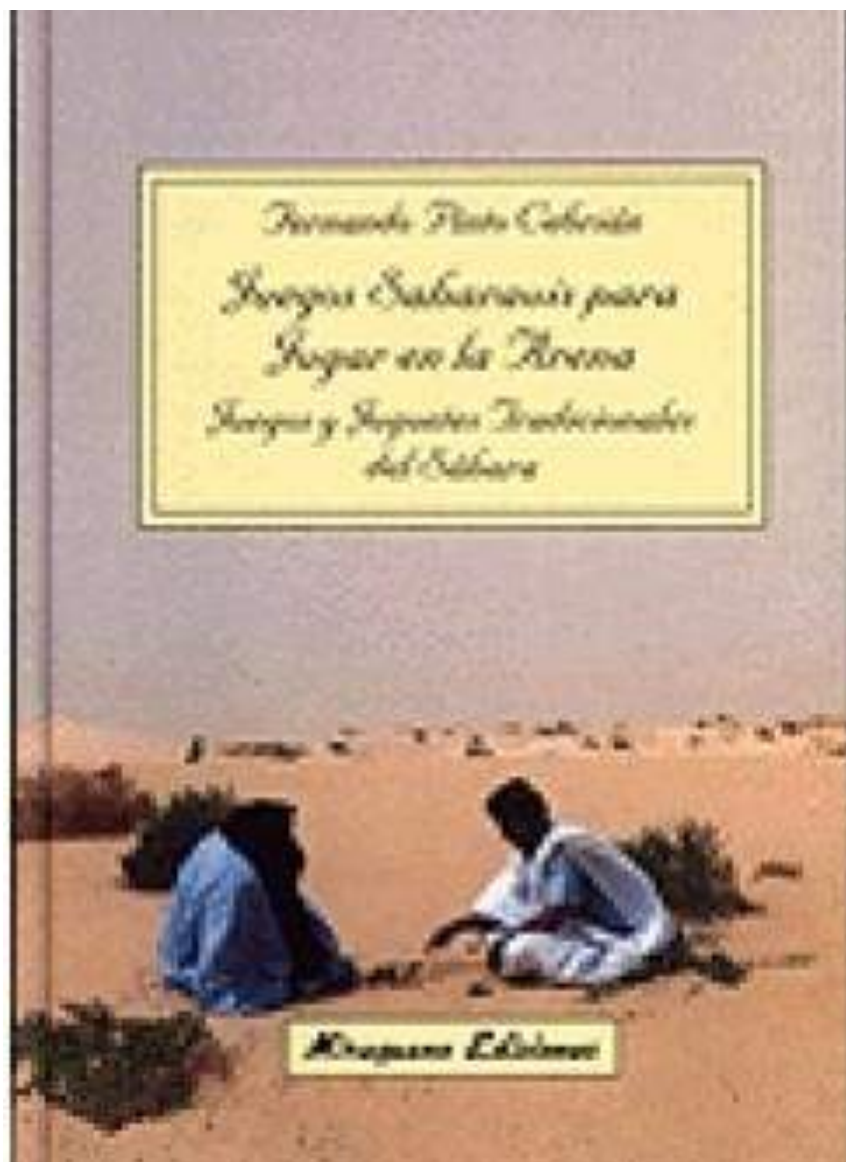
caleidoscópico  
brincadeira e arte

Referência de livro para  
construção de jogos  
com elementos da  
natureza.

Referência de livro para construção de  
jogos com elementos da natureza



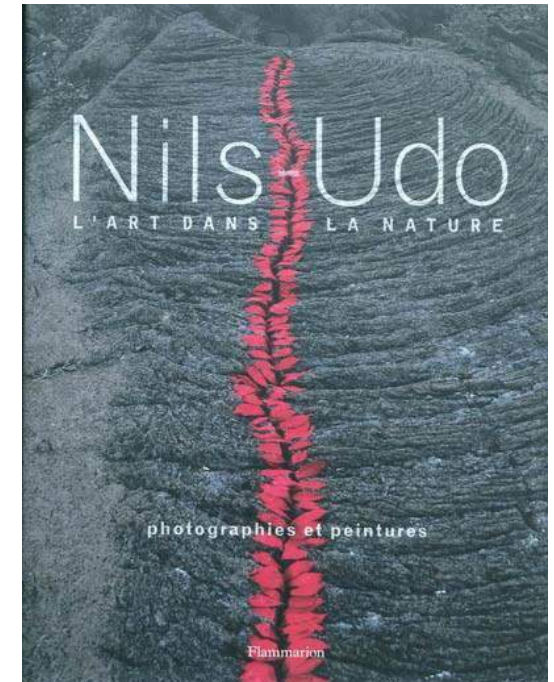
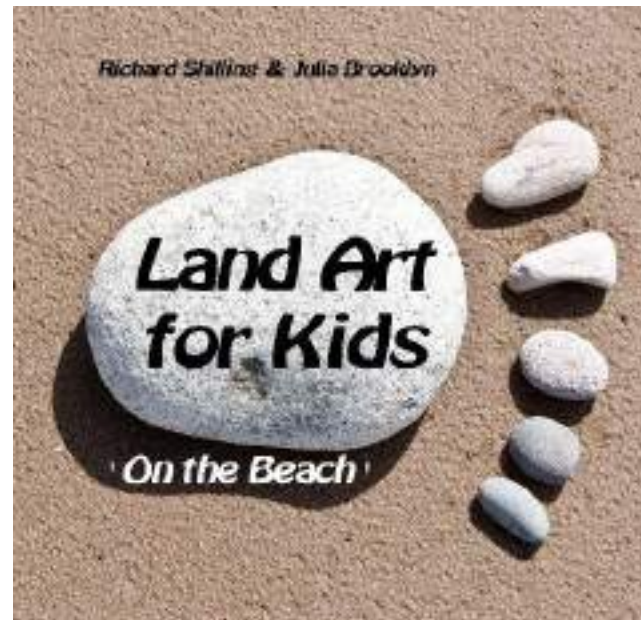
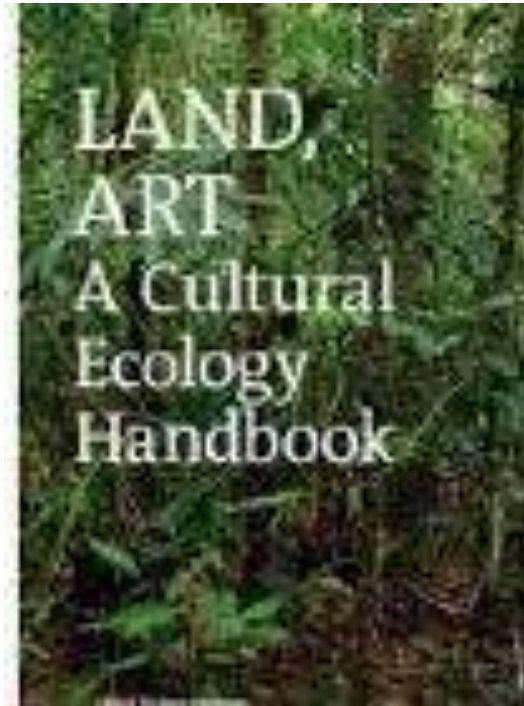




Referência de livro para construção de jogos com elementos da natureza:

Juegos Saharaui para jugar en la arena – Juegos y juguetes tradicionales del Sáhara  
Fernando Pinto Cebrián

## Livros de Land Art para inspirar brincar com a natureza



“ **Land Art**, também conhecida como Earth Art ou Earthwork, se refere ao tipo de arte em que o terreno natural, em vez de prover o ambiente para uma obra de arte, é ele próprio trabalhado de modo a integrar-se à obra.”

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Land\\_Art](https://pt.wikipedia.org/wiki/Land_Art)



Procure por brinquedos na generosidade da natureza!







Galhos & Fios :  
brinquedos de longo alcance!





Uma fada madrinha  
desenhada com  
galhos & fios



Construção coletiva: Casa da árvore.



Você consegue enxergar um boneco na fotografia abaixo?

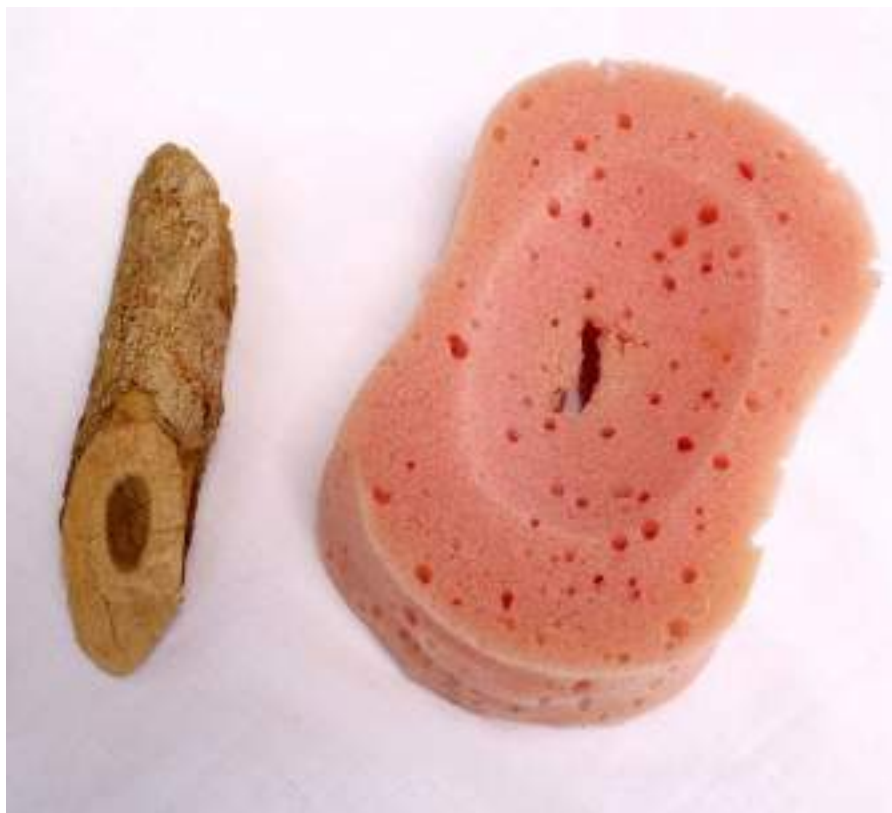


Foto: Joel Rocha

Antes de seguir para a página seguinte, mentalmente, construa o seu boneco usando graveto e bucha, somado a outros elementos que sua imaginação achar que precise para completar esta criação.

Usando apenas mais uma bucha de cozinha e tinta,  
está aí uma forma possível de criar.



Foto: Joel Rocha





Foto: Joel Rocha

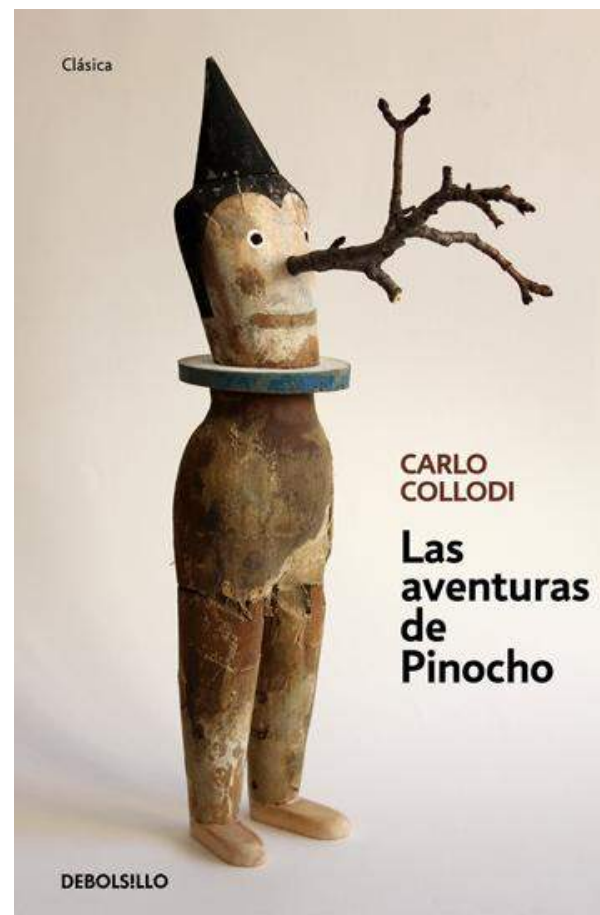




Foto: Joel Rocha



Procure por referências para  
aprimorar a criação de brinquedos



Isidro Ferrer



caleidoscópio  
brincadeira e arte





Referências para aprimorar a construção de brinquedos:  
Animais feitos com galhos e retalhos de tecido, criados por Sr Antônio Scarabelotti (Santa Catarina – Palhoça)



Fotos: Joel Rocha





Boneco feito com galhos, gravetos e retalhos de tecidos



Boneco feito com galhos, gravetos e retalhos de tecidos





Boneco feito com  
galhos, gravetos e  
retalhos de tecidos



Construção de estruturas arquitetônicas com galhos







caleidoscópio  
brincadeira e arte





caleidoscópio  
brincadeira e arte









caleidoscópio  
brincadeira e arte



Vamos brincar de encontrar brinquedo em tudo?



A sobra de uma poda de galhos traz no olhar de quem brinca o cavalgar por muitas léguas!



G  
A  
L  
H  
O  
S  
&  
P  
R  
E  
G  
A  
D  
O  
R  
E  
S



+ IMAGINAÇÃO







Basta uma coleta em um  
parque público para ter  
muitos elementos  
naturais para brincar:  
bambus, palhas, troncos,  
folhagens...











Tamanduá bandeira feito com galhos e elementos naturais







caleidoscópio  
brincadeira e arte





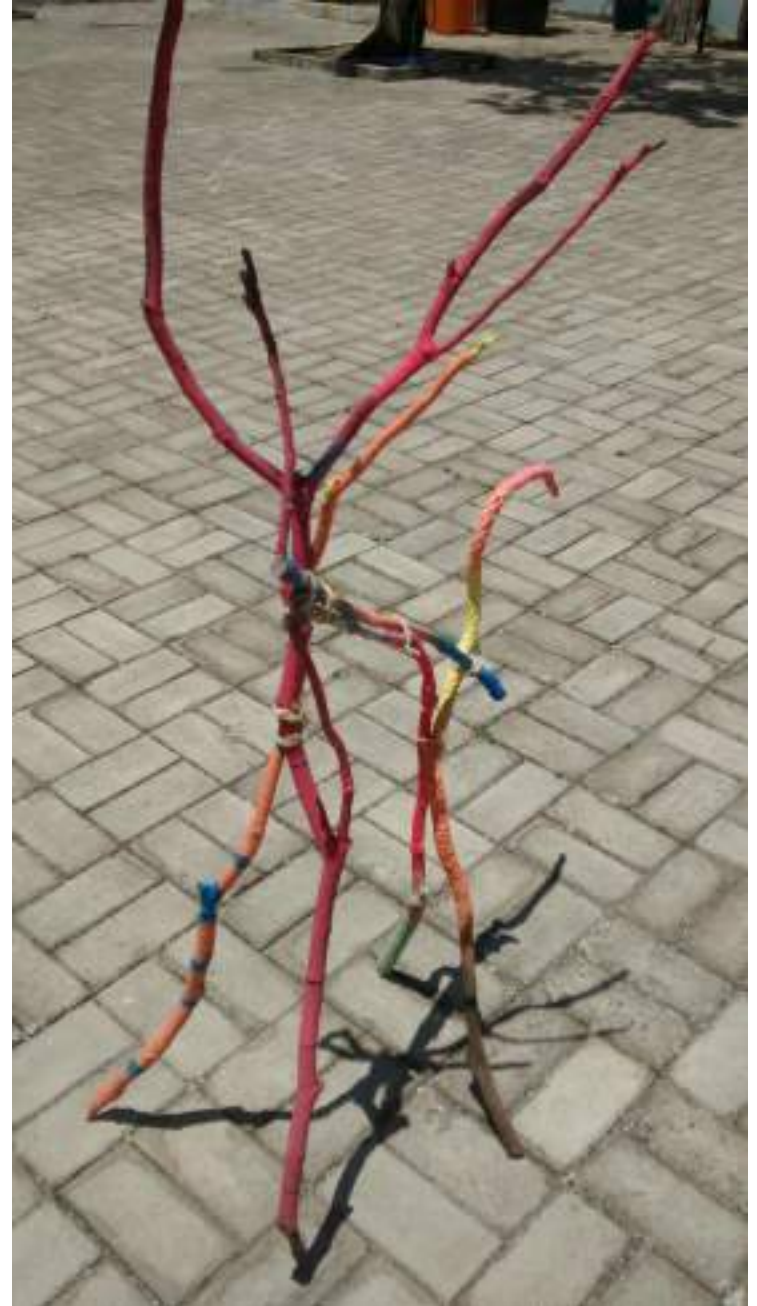
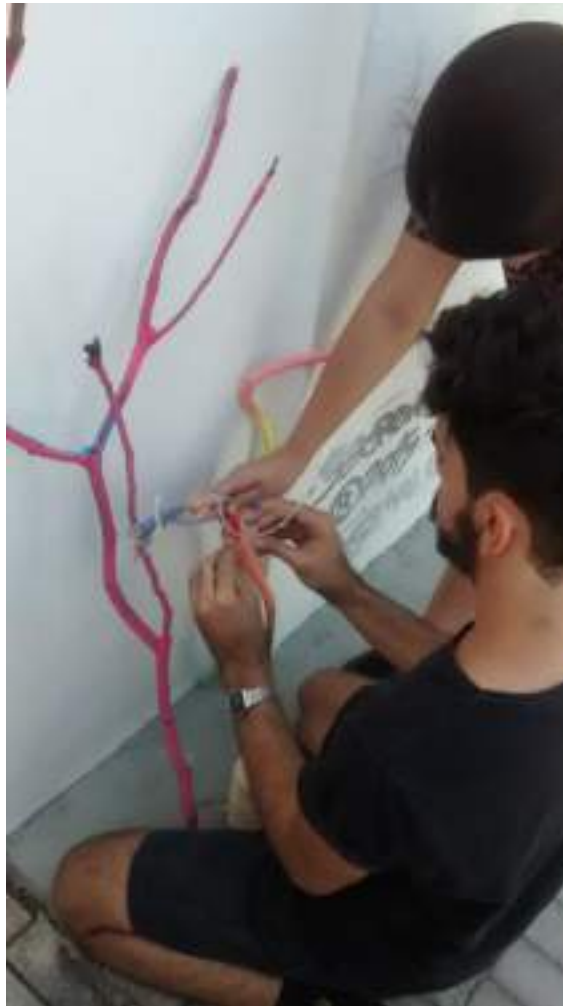


Performance-brincadeira ser mitológico alado.





Um mesmo galho se transformando em escultura, bicho, brinquedo...



Um galho retorcido vira ao mesmo tempo rabo e perna de um bicho.



Brincar com a natureza:  
Brincar com a sensibilidade





Natureza: brinquedo em potencial





Brinquedos da natureza: brinquedos em constante mutação, transformação



Cor & natureza: novos sentidos para o brincar









caleidoscópio  
brincadeira e arte





O território da criança é o espaço da expansão da imaginação, da experimentação e da criação.







Brincar é uma experiência estética arrebatadora,  
vital à nossa constituição simbólica e subjetiva



























Pedras para coleccionar, para brincar...





## Jogo de montar com pedras





Formatos orgânicos e irregulares também geram brinquedos não convencionais.

Brincar de “ tirar leite de pedra”...



Faz de conta que era... Um arco íris lúdico...



Qual acervo lúdico escolhemos  
intencionalmente para as crianças? Quais  
acervos lúdicos as crianças escolhem para elas?



Penas e plumas no gramado do Parque Barigui - Curitiba

## Acervo lúdico de qualidade

Vamos considerar aqui como acervo lúdico materiais que podem ser colecionados pelas crianças e professores na escola, tais como gravetos, palha de milho, folhas e flores secas, enfim, materiais que possam enriquecer o imaginário e a sensibilidade infantil





## Acervo lúdico: Pedras





Acervo lúdico:  
Flores secas com aromas especiais



Sugestão: Calêndula, camomila, lavanda, jasmim , cravo, rosa e flores que tenham no jardim da escola

## Acervo lúdico: Aromáticos



Anis estrelado, canela,  
diferentes cascas de  
árvores aromáticas...

## Acervo lúdico: natureza



Bambu, cabaça, trigo, pinha, penas, bucha, conchas, caroços, sementes...



## Acervo lúdico: sementes diversas



Além do “olho de boi” que outras sementes podem ser colecionáveis?

Acervo lúdico:  
brinquedos e objetos feitos com  
materiais naturais



## Acervo lúdico: lãs, linhas, caixas, sucatas em geral





Quando a imaginação é o principal brinquedo...





Numa cidade imaginária os coqueiros são feitos de peteca e espanador de pó. E nesta cidade os brinquedos nascem quando as ideias de cada brincante viram ação!

caleidoscópio  
brincadeira e arte





Numa cidade mundo miniatura da imaginação gigante,  
caixas de papelão com pedras e plásticos formam um  
lago para pescaria de bonecos





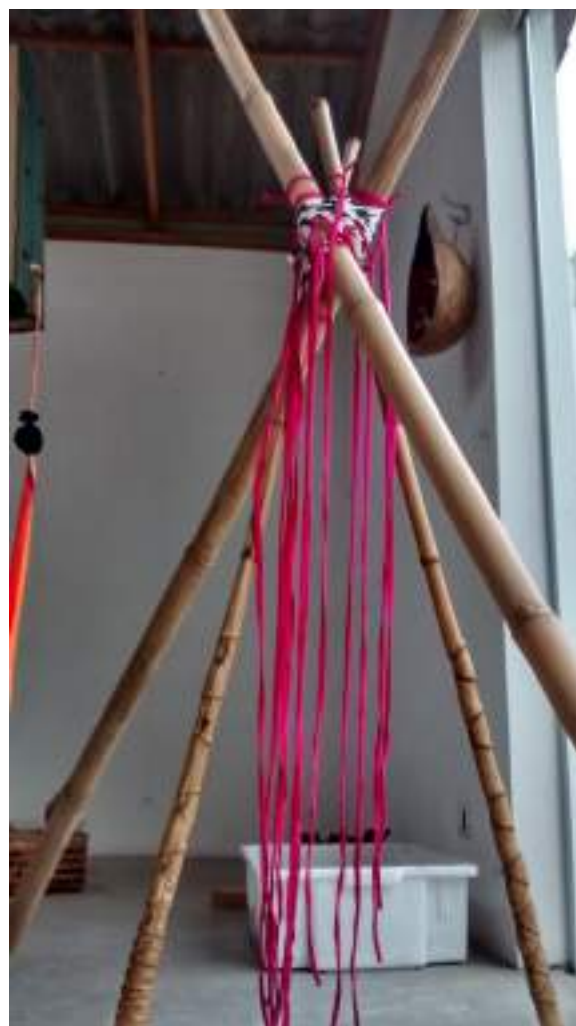


Um labirinto de rolhas de garrafa e avelãs para um ratinho de papel machê se perder em meio a flores secas de camomila!

Invenção de possibilidades:  
Balanço serve de apoio para  
pernas de pau que vira  
escada com tiras de malha.







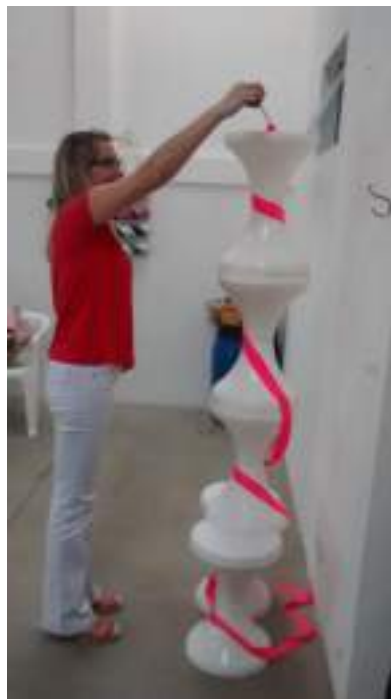


Uma cascata de fios de lã desagua do  
topo da mesa...



A mobília como brinquedo.

Bancos empilhados que podem ser montanha de gelo, brinquedo de escalar...





Miniaturas de origem amazônica e russa potencializam uma viagem pelos tempos e espaços da brincadeira.





Uma piscina de camomila com anis? ! Ou mandala aromática?

Brinquedos artesanais do Brasil enriquecem  
ainda mais o imaginário infantil







O fio de varal vira tirolesa  
para o boneco alpinista.



Tudo vira brinquedo









Uma ave de vime pendurada  
numa corda sobrevoa a praia  
de Santa Felicidade/Curitiba.

Faz de conta que era uma praia... Com ondas  
infundas





Faz de conta que o pano de algodão é areia fina  
repleta de conchas do mar



Faz de conta que a praia aguarda por crianças  
festivas.





Faz de conta que um coqueiro enorme habita as areias desta praia refrescante.



Faz de conta que era um mar com peixes que  
parecem piões!



Faz de conta que neste mar tem camarões que  
parecem lã!





Faz de conta que o  
oceano cabe em um rolo  
imenso de fio de varal!





## Nós somos a Caleidoscópio

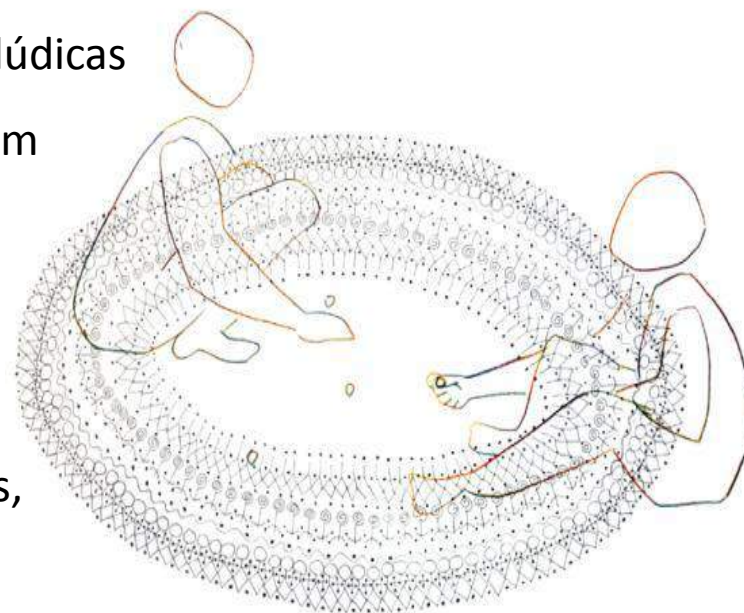
Criamos projetos de educação e cultura  
para adultos que buscam experiências  
criativas e lúdicas.

Acesse:  
[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)



# Ações

- Criação de jogos e programação de lazer,
- Palestras, cursos e oficinas de jogos e criação de ambientes para brincar,
- Terças Lúdicas (vivências lúdicas para adultos)
- Chá das 5 com filosofia lúdica (chá, delícias culinárias e apetitosas reflexões para despertar os sentidos de viver plenamente o presente)
- Walkscape Curitiba : Caminhadas & Reflexões lúdicas
- Assessoria para diferentes mídias que envolvam caráter lúdico e cultural (cd-roms, sites, programas televisivos, web histórias, gibis),
- Curadoria para exposição de brinquedos e montagem de acervo lúdico em brinquedotecas, jogotecas e espaços do brincar.



# Alguns clientes



## Secretarias Municipais de Educação e Cultura:

São Paulo, Curitiba, Belo Horizonte, Distrito Federal, Recife, Acre, Sergipe, Rondônia, Pará, Amazonas

## No exterior:

Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) – Toledo/ España

FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia

Universidad Nacional de Bogota - Colombia

Universidad de Calli –Colombia, IBM - Peru



# Diretora



**Adriana Klisys** é psicóloga, pela PUC-SP, assessora para criação de jogos e ambientes lúdicos; autora dos livros: Quer Jogar? Edições SESC SP; Ciência, Arte e Jogo – Ed. Peirópolis ; Brincar e Ler para viver – Instituto Hedging-Griffo, dentre outros.



# BRINCADEIRA DE GENTE GRANDE

Em encontros mensais para brincar de pião, fazer colagens ou dançar em roda, adultos resgatam o lúdico da infância

GABRIELA NOMEU



Adriana Klisy,  
criadora do  
Terças Lúdicas

Uma vez por mês, um grupo de adultos larga tudo – o jantar de negócios ou o tempo escasso com os filhos – apenas para jogar e brincar.

Eles sentam no chão, dançam em roda, inventam colagens com jornais e revistas, constroem traquinanças e fazem girar piões, entre outras peripécias programadas nos encontros mensais batizados de "Terças Lúdicas", que acontecem em um galpão no Butantã, zona oeste de São Paulo.

Ou "lúcidas", como enfatiza a psicóloga Adriana Klisy, 41, coordenadora do projeto. A truca de duas letreiradas não é à toa: "Nessa sociedade bastante ligada à produção, as pessoas estão sempre pensando no negócio, ou melhor, em negar o ócio", diz.

Segundo ela, que pesquisa jogos milenares há 17 anos, "é fundamental se envolver em processos de forma criativa, sem se preocupar com o resultado". "O lúdico traz a lucidez."

Adriana promove os encontros desde 2009, para que gente grande – educadores, empresários, advogados – possa explorar a inocência do jogo, assim como se faz naturalmente

**"É fundamental se envolver em processos de forma criativa. O lúdico traz a lucidez"**

ADRIANA KLISY, coordenadora do projeto

na infância. São momentos para despertar a "substância lúdica na vida".

Para Yara Marangoni, 52, professora de geofísica da USP, os encontros são uma brecha para escapar da rotina. Num deles, ela caiu na folia ao criar figurinos carnavalescos, com direito a desfile de fantasias com nomes inventados como "rei próspero deslizando na favela". "Vou lá para brincar e não pensar em mais nada", diz.

Na chegada, são oferecidos aos participantes dois tipos de alimento: o que sustenta o corpo (sucos, frutas, bolinhos) e outro para alimentar o imaginário (livros, brinquedos, tabuleiros de jogos).

As "mesas de alimento" estão sempre relacionadas aos temas inspiradores da noite, como "Tipos e Tipos", criação de bonecos de papel maluco com Juliana Bollini, ou "Seres Tridimensionais de Papelão", com o grupo de arquitetos espanhóis Basutama.

Na primeira hora lúdica deste ano, no dia 15/3, a cantora e percussionista Thayana Barbosa, do grupo curitibano Mundaréu, abre a roda com "Brincar, Compor e Cantar", prometendo bastante improvisação musical. Para 2011, já estão previstos encontros para construir móveis e brincar com fogo.

De que serve largar tantos compromissos para entrar numa brincadeira desconpromissada? Há várias respostas para a questão, mas Adriana tem a explicação que ouviu certa vez de um professor da tribo tikuna: "Brincar é um jeito de não entristecer".

## TERÇAS LÚDICAS

**Tema:** Brincar, Compor e Cantar, com Thayana Barbosa; **quando:** terça-feira, 15/3, das 19h às 22h; **onde:** Dr. Cícero de Alencar, 66, Butantã, tel. 3726-8392; **quanto:** R\$ 50 (inscrição no site [www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)) ou R\$ 60 (no dia)



## Paço da Liberdade

Curitiba, outubro de 2016, Ano 9 - nº 44



MCO DA LIBERDADE

## Uma casa lúdica para potencializar a criatividade

É brincando – com brinquedos simples de construir e jogos ao ar livre – que as crianças encontram um espaço fértil, no qual conseguem de forma autêntica tomar decisões e interpretar papéis que depois, na vida adulta, serão fundamentais. Na correria do dia a dia, o adulto se distancia cada vez mais deste contexto e, sem perceber, vai perdendo coisas importantes como a felicidade e a criatividade.



Foi pensando nisso, que a psicóloga e empresária Adriana Kleyss inaugurou recentemente em Curitiba a Ludocasa, um espaço de cultura lúdica e bem viver para adultos. "Eu já tenho em São Paulo, com uma sócia, a Caleidoscópico Brincadeira e Arte", conta Adriana. "E a Ludocasa, em Curitiba, é uma extensão de todo este trabalho que completa 14 anos".

Na casa ampla e divertida no bairro de Santa Felicidade, adultos que trabalham como professores, agentes culturais, artistas ou empresários aprendem a criar jogos e programas de lazer; participam de palestras e eventos voltados à importância de brincar ou assessoria para montar brinquedotecas, jogotecas, ou produzir vídeos, cds e livros sobre o tema.

"Tudo o que se faz na casa tem que estar ligado ao brincar", diz Adriana. "E nossa ideia é atender tanto os profissionais, quanto escolas, empresas e outros projetos. Trabalhamos com a linha de que o espaço de brincar é muito generoso. Nele tudo é possível, inclusive se reinventar, uma vez que não há certo ou errado na brincadeira. Isso leva a pessoa a ter jogo de cintura. Brincar para ser alegre e, com alegria, ser mais criativo".

## quer jogar?



Quer jogar? O livro de Adriana Kleyss em parceria com o artista Carlos Dalto Stoffa, finalista em duas categorias do prêmio Jabuti, 2011 reúne arte, jogos e brincadeiras em uma homenagem ao lúdico da vida. Publicado pela Ediglies - SESC - SP, teve seu lançamento em Curitiba, no Paço da Liberdade.

Foto: Carlos Dalto Stoffa

## Serviço

Endereço: Caleidoscópico Brincadeira e Arte  
Rua Pedro Menezes, 1018 - Santa Felicidade  
Fone: (41) 3344-0519 / 3308-0838 - Site: www.caleidoscopio.com.br  
Facebook: www.facebook.com/CaleidoscopioBrincadeiraArte

- Centro Histórico Divertido | pág. 2
- Aprendendo a Empreender | pág. 3
- Continue com as Crianças | pág. 4

dia a dia

fala SEBRAE

notícias



ASSIM  
ASSADO

# 1001 BOLHAS DE SABÃO

Adriana Klisys ensina a improvisar uma brincadeira muito divertida com objetos de casa

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

## Como fazer

Você vai precisar de:  
1 copo de detergente  
com glicerina, 1 copo de  
água, objetos vazados  
que encontrar pela casa

- 1 Misture o detergente com água, numa vasilha, sem fazer muita espuma.
- 2 Agora vem o melhor da brincadeira: pesquise em casa entre seus brinquedos, utensílios de cozinha, escritório e outros mais, objetos que possam produzir bolhas. Vale: batedores de bolo, garfo, escumadeira, saquinhos rendados de frutas ou legumes, cliques, bômbis de cabelo, pedaço de cano de PVC, conduíte, garrafa PET com fundo cortado... Use também apenas uma ou as duas mãos: una os dedos para formar um círculo vazado e molhe-os na mistura com o detergente para assoprar mil e uma bolhas!



Bolhas de sabão por Arthur Dala Stella, 5 anos



www.caleido.com.br



ASSIM  
ASSADO

# COBRAS E ESCADAS

Em tempos passados, o jogo Cobras e Escadas, conhecido em seu país de origem como Moksha-patamu, era um jogo dedicado ao deus Vishnu (responsável pela manutenção do universo, na crença indiana). Os desenhos de seu tabuleiro tinham um significado religioso: as escadas representavam a virtude (o bem) e as cobras, a maldade.



O jogo surgiu na Índia



DESENHO: MANUELA BARBIERI, 9 ANOS

## Como fazer

### Você vai precisar de:

Um tabuleiro de papelão ou madeira de 40 x 40 cm, 2 dados, 5 tampas de garrafa, 1 pedaço pequeno de cartolina, régua, tesoura, cola, canetinha e lápis de cor.

## Como jogar

Em 2 a 5 jogadores, o objetivo é chegar primeiro à casa de número 100.

- 1 Com a régua, divida o tabuleiro em 100 quadrados.
- 2 Desenhe por cima deles algumas cobras e escadas (5 a 8 de cada).
- 3 Enumere os quadrados começando do canto inferior esquerdo do tabuleiro.
- 4 Pinte seu tabuleiro.
- 5 Desenhe cinco rostos na cartolina. Recorte e cole nas tampinhas para formar os peões.

- 1 O jogador só pode começar a partida quando tira 6 no dado. Então, deve lançar de novo os dois dados e andar com seu peão a soma dos números tirados. Em seguida, passa a vez.
- 2 Quando alguém cai numa casa ocupada por outro jogador, o adversário precisa voltar ao início do jogo e só recomeça após tirar um 6.
- 3 Se o peão cair no início de uma escada, ele deve subir até seu topo, avançando no tabuleiro. Quando cair na cabeça de uma cobra, tem de descer até sua cauda.



Adriana Klisys é autora do livro *Quer Jogar?* (Sesc-SP). No dia 26/8, ela faz uma oficina sobre os jogos Fecho a Caixa e Chung Toi, das 10 h às 12 h, no Butantã (R\$ 50/R\$ 60).

[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)





ASSIM  
ASSADO

# CORRIDA DA HIENA

Adriana Klisys  
é diretora da  
Caleidoscópio  
Brincadeira e  
Arte e autora  
dos livros *Quer  
Jogar?* (Sesc-SP)  
e *Ciência, Arte e  
Jogo* (Peirópolis).



Este é um jogo tradicional do Sudão, o maior país da África. O tabuleiro é riscado na areia e os jogadores usam pedras como peças e dados egípcios no lugar de dados convencionais (feitos com madeira cilíndricas divididas ao meio, com sistema próprio de pontuação).

A Corrida da Hiena é baseada numa história infantil em que um grupo de mulheres sai da aldeia para buscar água na nascente. Conforme cumprem a finalidade da viagem, voltam para o ponto de partida. A primeira mulher a chegar na aldeia solta uma hiena que foi presa por um grupo de caçadores. A hiena feroz corre em direção à nascente para matar sua sede e volta à aldeia para matar sua fome, comendo as mulheres que encontra pelo caminho.

## Regras do jogo

**1** Cada jogador escolhe um peão que representa sua mãe africana. Ele deve levá-la para a nascente e, depois, de volta à aldeia o mais rápido possível. No fim, deve soltar a hiena para capturar o maior número de mães dos adversários.

**2** As "mães" se movimentam através da pontuação nos dados. Para cada mãe sair da aldeia, é preciso tirar 6 no dado. Neste caso, você tem direito a jogar o dado novamente.

**3** Depois, mova as "mães" conforme o número que sair no dado. Mas, ao chegar à nascente, é preciso tirar 6 para poder voltar à aldeia.

**4** Quem chegar primeiro à aldeia, troca sua "mãe" pela hiena, que só pode sair da aldeia após tirar 6 no dado. A hiena anda com o dobro de velocidade. Assim, se tira 4 no dado, anda 8 casas.

**5** Quando a hiena chega à nascente, bebe água e precisa tirar o número 6 para voltar à aldeia. No caminho, a hiena pode capturar as "mães". Para isso, basta cair numa casa já ocupada por uma delas.

**6** Ganha quem voltar primeiro para a aldeia. O jogador que tem sua "mãe" comida pela hiena perde o jogo. Quem consegue levar sua "mãe" de volta à aldeia, nem ganha nem perde.

## Como fazer

Você vai precisar de: 1 folha de cartolina ou papel Paraná, canetinha colorida, lápis de cor, 1 dado, 5 pedrinhas

**1** Desenhe um tabuleiro em espiral e faça marcações com círculos das casas do jogo.



**2** Decore como quiser, pintando ou desenhando a hiena, a aldeia e o poço.

**3** Desenhe 4 rostos de mães numa pedra e um rosto de hiena para representar os peões do jogo.



www.caleido.com.br



ASSIM  
ASSIM

# JOGO DA ONÇA

Adriana Klays é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos Livros *Quê Jogo?* (Belo Horizonte) e *Clássicos, Artes e Jogo* (Pelotas).

Esta brincadeira faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka). Nesses, a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com forças distintas.

O Jogo da Onça se popularizou no Brasil entre diversas etnias indígenas, com tabuleiros desenhados no próprio chão, tendo pedrinhas ou sementes como peças.



A Índia tem jogos muito semelhantes, como Tigres e Cabras.

## Vamos fazer um?

Você vai precisar de:  
2 papéis ou cartolina de 30 x 30 cm (pode usar madeira ou o verso de uma gaveta), fita adesiva colorida, tesoura, giz de cera, 14 pedrinhas (côco) e uma pedra maior (onça).



Com a fita, faça um quadrado e ligue asquinas, formando um X.



Agora, faça uma cruz no centro do quadrado, como se vê na figura.



Nos quatro quadrados que se formaram, repita a operação, ligando asquinas em X e seus centros em cruz.

Para completar o tabuleiro, faça um triângulo na linha que sai do quadrado maior (veja foto). Acrescente uma linha horizontal para formar uma cruz em seu interior. Decore, pintando com as cores que quiser.

## Como jogar



1 Arrume o tabuleiro, tal como mostra a figura.

2 O jogador com a onça começa a partida. Ele pode escolher qualquer direção para movimentar a peça, andando uma só casa por vez.

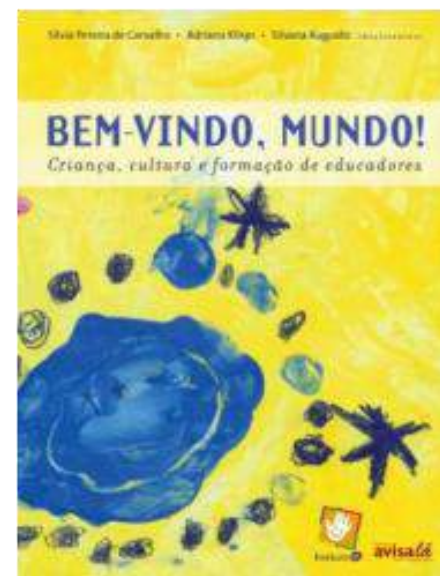
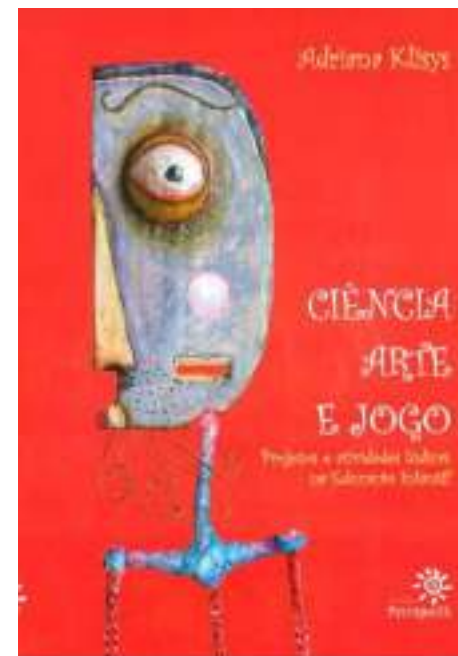
3 A onça pode capturar o cachorro saltando por cima dele em direção a uma casa vazia. Neste caso, retira-se a peça saltada do tabuleiro.

4 A onça pode fazer saltos duplos ou triplôs, capturando mais de um cachorro numa mesma jogada, tal como acontece no jogo de damas.

5 O cachorro anda pelo tabuleiro da mesma forma que a onça, só não pode saltar sobre ela.

6 Ganha quem conseguir atingir seu objetivo primeiro: a onça captura 5 cachorros ou os cachorros imobilizam a onça.

## Principais publicações





OLIVRO  
DOS



Angels  
Navarro

# 10 MELHORES JOGOS DE TODOS TEMPOS



Tradução  
Adriana Kliroya



# Contato

**Adriana Klisys**

Diretora da Caleidoscópio

[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)  
[caleido@caleido.com.br](mailto:caleido@caleido.com.br)

55 41 3344 9519

55 41 98508 0810 (whatsapp)

R. Pedro Mossoline Gasparin, 350  
Santa Felicidade  
Curitiba/PR







Elencamos a seguir as instituições que confiaram no trabalho da Caleidoscópio e agradecemos a construção conjunta de uma vida mais lúdica:

Instituto Avisa Lá, Instituto Hedging-Griffo, Ação Comunitária, Fundação Gol de Letra, Instituto Sou da Paz, Instituto Camargo Corrêa, SESC Departamento Nacional, SESC Regional ( Mato Grosso, Tocantins, Macapá , Pernambuco, Goiás, Porto Alegre, Ijuí, Santo Ângelo, Caxias do Sul, Foz do Iguaçu, Paraná), SESC São Paulo, Edições SESC SP, Editora Peirópolis, Editora Abril, Editora Moderna, Editora Panda Books, Moving Imagem e Editora, Folha de S. Paulo, Jornal O Estado de S. Paulo, Guten News, Pátio Revista Pedagógica, Revista Carta na Escola, Carta Fundamental, CEDAC (Centro de Documentação para a Ação Comunitária), PUC (Pontifícia Universidade Católica- Faculdade de Psicologia/SP), FAFE-USP ( Fundação de Apoio à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo), Creche Central da USP, PNUD- Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, Sesi (Serviço Social da Indústria- SP / Divisão de Educação Básica), Fundação Vanzolini, Escola Candanga: Fundação Educacional do Distrito



Federal/Seção de Educação Infantil, OGPTB (Organização Geral dos Professores Ticunas Bilíngues - Amazonas), Universidade Federal de Ouro preto, UNIFESP (Universidade Federal de São Paulo) , Programa Crer para Ver/ Abrinq, Centro de Educação Infantil do CTA-SJC (Centro de Tecnologia Aéreo Espacial), Prisma-Centro de Estudos do Colégio Santa Maria, Rede Marista, Centro de Defesa à Infância (CEDIN), Associação Brasileira de Educação e Cultura (ABEC) , Centro de Estudos do Colégio Vera Cruz (CEVEC), Escola Vera Cruz, Centro de Estudos da Escola Projeto Vida, Centro de Pesquisa Atelier Carambola, Centro de Estudos da Escola da Vila, Atelier Arte Expressão Escola Viva, Berçário e Pré escola Criarte, Casa do Brincar, Espaço Cadê Bebê, Espaço Bebê Hebraica, Malubambu Casa de Brincadeiras, Escola Experimental de Salvador, Grupo Batuqueiros, Colégio Ítaca, Rede Salesiana de Escolas, Nossa Escola (SJC), AME (Associação da Mulheres pela Educação - Osasco), AMUNO (Associação das Mulheres Unidas de Novo Osasco), Associação Quintal Mágico, Colégio SEEP Jundiaí, Colégio Santo Américo, Obra Social do Mosteiro São Geraldo, Centro de Promoção Social Cônego Luiz Biasi,



Estrela Nova Movimento Comunitário, Centro de Promoção Humana Igualdade, Creche Casa da Criança, CEI Persio Guimarães Azevedo, Colégio Rainha da Paz, Colégio , Escola Pueri Múndi, Brinquedoteca do GRAAC Grupo de Apoio à Criança e Adolescente com Câncer, Instituto Rubens Meneghetti, CAMPO - Centro de Assessoria ao Movimento Popular, Clube do Menor/MG, Núcleo de Interação Educativa-Jaú, Amencar (Associação de Amparo ao Menor -Bauru), Associação Comunitária Monte Azul, Instituto Criança Cidadã, PUPA, Instituto Alana, Akatu, Intercement, IBM, Museu da Pessoa, Livraria Bisbilhoteca, Livraria Ubaldo, Navegamundo, Promofilm do Brasil, Zenza Mídia Digital, Natura, Entusiasmo Cultural, Sabina Parque Lúdico do Conhecimento, Fórum Cultura Idoso Curitiba, Fundação de Ação Social – Curitiba (FAS) , SINPRO SP, Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Belo Horizonte, Uberlândia, Sergipe, Recife, Acre, Pará, Rondônia, Hortolândia, Cajamar, Caieiras, Franco da Rocha, São José dos Campos, Santo André, São Bernardo, São Caetano, Mauá, Jundiaí, Jacareí, Votorantin, Moji Mirim, São Sebastião, Itanhaem e Santos, Porto Iracema das Artes/ Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. No exterior: Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), Instituto de la Juventude de CLM, Ayuntamiento, Obra Social la Caixa – Toledo/ España, Universidad Nacional de Bogota, FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia, Universidad de Calli - Colombia.