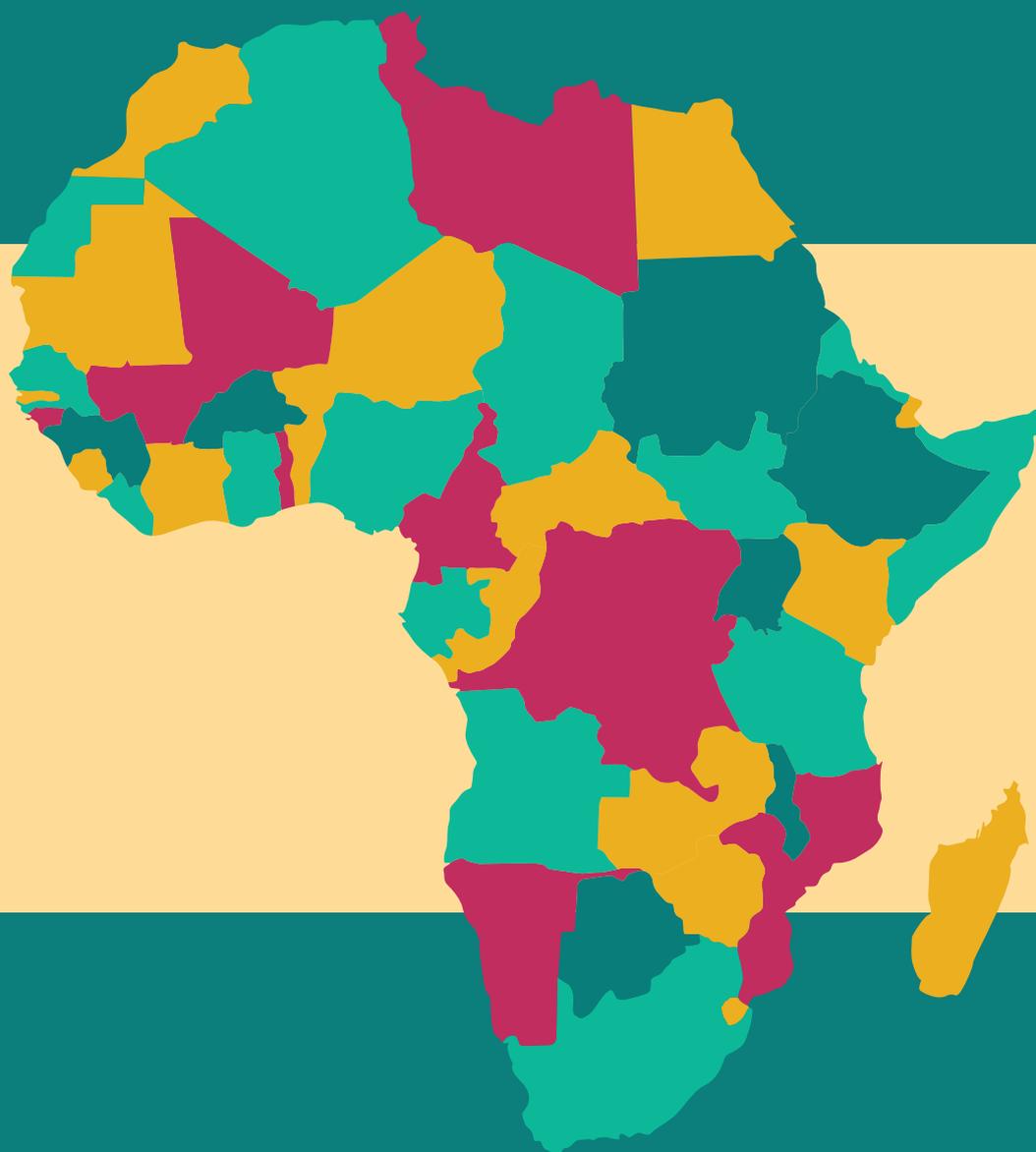


Miniguia



Brincadeiras Africanas

Bem-vindos!

Aqui você vai encontrar brincadeiras de origem africana para se divertir com as crianças.

Nosso posicionamento: Somos uma empresa antirracista e temos o dever de construir um ambiente de trabalho sem discriminações étnico-raciais.

Não toleramos nenhuma forma de preconceito ou discriminação.

Cada vez mais estamos **promovendo iniciativas**, demonstrando apoio e engajando nossos empregados na causa antirracista.

Para ser antirracista é necessário **estar aberto para aprender, escutar e ser empático às vivências de pessoas negras** e, sobretudo, estudar sobre o racismo que permeia a nossa sociedade.

Crianças não nascem racistas, isso é um aprendizado social.

Temos o **dever de educar as crianças** para que elas compreendam a História do Brasil, a importância da diversidade étnico-racial e a contribuição da cultura africana na formação da identidade do nosso país. Ainda mais importante: **é preciso ensinar sobre respeito.**

Filmes, livros e músicas protagonizados por pessoas negras, brinquedos que trazem diversidade étnico-racial, assim como as brincadeiras que ensinamos nesse material, são ferramentas que contribuem para **estimular conversas sobre antirracismo com as crianças.**



Que tal combinar um momento especial para brincar e conversar sobre esse tema?
Convide toda a família e boa diversão!

**Antirracismo
é luta de todos.**

Vamos nos divertir juntos?

Muitas das brincadeiras que fazem parte da infância são de origem africana.

Ao longo do tempo elas foram se transformando e ganhando outros nomes, mas o DNA da cultura de diversas regiões da África segue presente. Descubra algumas dessas brincadeiras e prepare-se para se divertir muito resgatando a sua criança interior e colocando as atividades em prática com os pequenos.





Terra-Mar

Origem: Moçambique

- 1.** Faça uma linha reta no chão, separando a “terra” do “mar”.
- 2.** Ao começar o jogo, todas as crianças devem estar do lado da “terra”.
- 3.** Quando o líder do jogo falar “mar”, todos devem pular para esse lado, e a mesma coisa quando falar “terra”. É interessante que as ordens sejam dadas cada vez mais rápido.
- 4.** Os participantes são eliminados se pularem na hora errada, para o lado errado ou quando quase pularem quando não é a hora.
- 5.** O último vence!



“Terra-Mar” ou “Morto-Vivo”?

Essa brincadeira é bem parecida com um clássico da infância: o famoso Morto-Vivo. Alguém assume a liderança e dá as ordens: todos ficam em pé ao ouvir “vivo” e agacham ao ouvir “morto”. As ordens são dadas de forma aleatória e cada vez mais rápidas: quem errar, está eliminado!



“Banyoka”

Origem: Zâmbia e RD do Congo (Zaire 1971 -1997)

1. Separe as crianças em dois ou três grupos.
2. Estabeleça uma linha de saída e uma de chegada.
3. Cada grupo deve se sentar no chão e colocar as mãos nos ombros da criança da frente, formando uma “cobra”.
4. Cada “cobra” deve se movimentar até a linha de chegada sem se soltar ou levantar.
5. Vence quem chegar primeiro!



“Banyoka” ou “corrida das cobrinhas”?

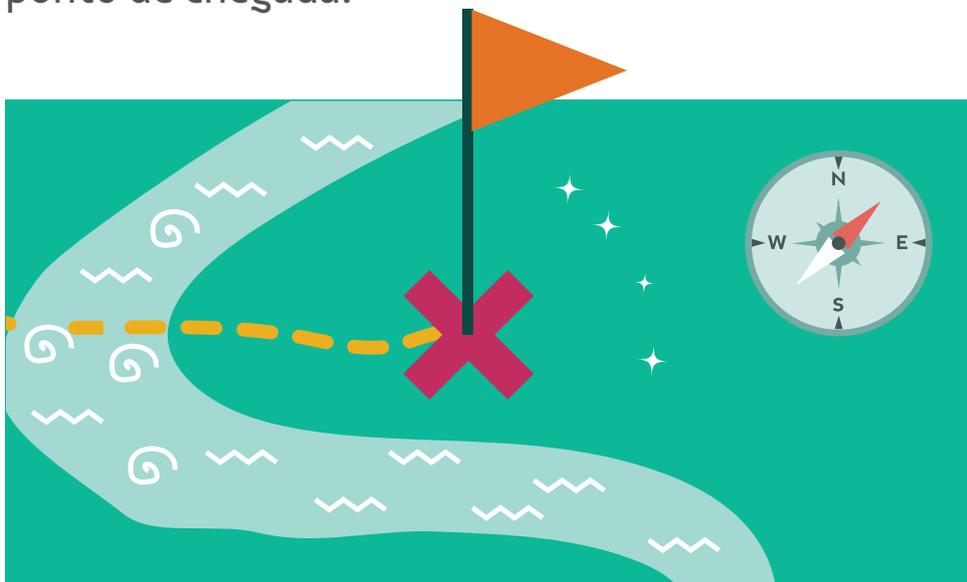
Se essa brincadeira pareceu familiar, é porque “banyoka” significa “cobra”. Por isso a atividade ficou conhecida como Corrida das Cobrinhas, mas algumas pessoas podem conhecer como “Corrida de Trenzinhos”.



Jogo de sorte

Origem: Gana

- 1.** Escolha uma pessoa para esconder objetos de tamanho pequeno (moedas, canetas, tampas de garrafa, etc).
- 2.** Estabeleça um lugar como ponto de chegada.
- 3.** Enquanto o escolhido esconde os objetos, os outros jogadores devem permanecer virados para trás, sem ver o que se passa.
- 4.** Quando o escolhido gritar “pilolo”, os jogadores devem começar a procurar os objetos e, quando os achar, ir até o ponto de chegada.



“Jogo de sorte” ou “caça ao tesouro”?

O Jogo de Sorte de origem africana é só uma das formas de brincar de Caça ao Tesouro, atividade que pode ser feita de inúmeras maneiras, com pistas, charadas e o famoso “quente ou frio” para indicar se o tesouro está prestes a ser encontrado ou não!



Acompanhe meus pés

Origem: República Democrática do Congo (Zaire 1971 -1997)

- 1.** As crianças formam uma roda e escolhem um líder.
- 2.** O líder deve cantar alguma música e bater palmas.
- 3.** Quando o líder parar na frente de uma das crianças, deve fazer uma dança.
- 4.** Se o jogador conseguir refazer os movimentos da dança, se torna o líder. Caso contrário, o líder deverá tentar novamente com outra criança.



“Acompanhe meus pés” ou “o mestre mandou”?

Esta brincadeira pareceu familiar? É porque a única diferença é que em “o mestre mandou” os desafios são feitos por todos ao mesmo tempo, enquanto em “acompanhe meus pés” as crianças são desafiadas uma a uma!



Brincadeira de conduzir

Origem: Uganda

1. Prepare uma pista que dificulte conduzir um bambolê, com pedras, e obstáculos de vários materiais espalhados pelo chão.
2. Cada competidor deve ultrapassar a pista sem deixar o bambolê cair.



“Brincadeira de conduzir” ou “rolamento de bambolê”?

O rolamento de bambolê talvez seja uma das brincadeiras mais clássicas da infância, mas na versão que conhecemos, o bambolê deve rolar com a ajuda de uma vara, graveto ou pedaço de pau. É uma atividade que pode ser feita sozinha ou em grupo, no formato de corrida.

Aprenda novas brincadeiras infantis de origem africana!

Ensine às crianças e aproveite para falar com elas sobre a importância e o respeito à cultura da África.





Meu querido bebê

Origem: Nigéria

- 1.** Escolha um jogador e peça para ele sair do ambiente.
- 2.** Os outros escolhem outro jogador para ser o “bebê”.
- 3.** O “bebê” deita no chão e os outros jogadores desenharam o seu contorno.
- 4.** O “bebê” se junta aos outros jogadores.
- 5.** O jogador que saiu volta e tenta determinar quem é o “bebê”, baseado no contorno desenhado.
- 6.** Se o jogador acertar, ele pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário, outro assumirá o seu lugar. Ganha quem conseguir mais pontos.





Fogo na montanha

Origem: Tanzânia

1. Escolha um líder.
2. Peça aos jogadores para decidirem uma “palavra-chave” em conjunto, por exemplo: casa – lembre desta palavra para entender a simulação abaixo!
3. Com os jogadores de costas uns para os outros, peça para o líder dar as instruções.
4. Quem errar os movimentos sai do jogo.

Instruções:

A brincadeira começa com o líder gritando “fogo na montanha!”. Todos os jogadores pulam e respondem “fogo!”, mas permanecem de costas.

A partir daí, o líder começa a gritar “fogo” e vai tentando descobrir a palavra-chave. Se o líder não disser a palavra certa, os jogadores apenas respondem “fogo!”, mas sem pular e nem virar de frente.

Por exemplo:

“Fogo no rio!” – os jogadores respondem “Fogo”, mas não pulam. O líder indica outros lugares para o fogo e os jogadores sempre respondem “fogo” sem pular.

“Fogo na casa amarela!” ou qualquer outra que contenha a palavra-chave, todos os jogadores pulam e viram para frente gritando “fogo”.



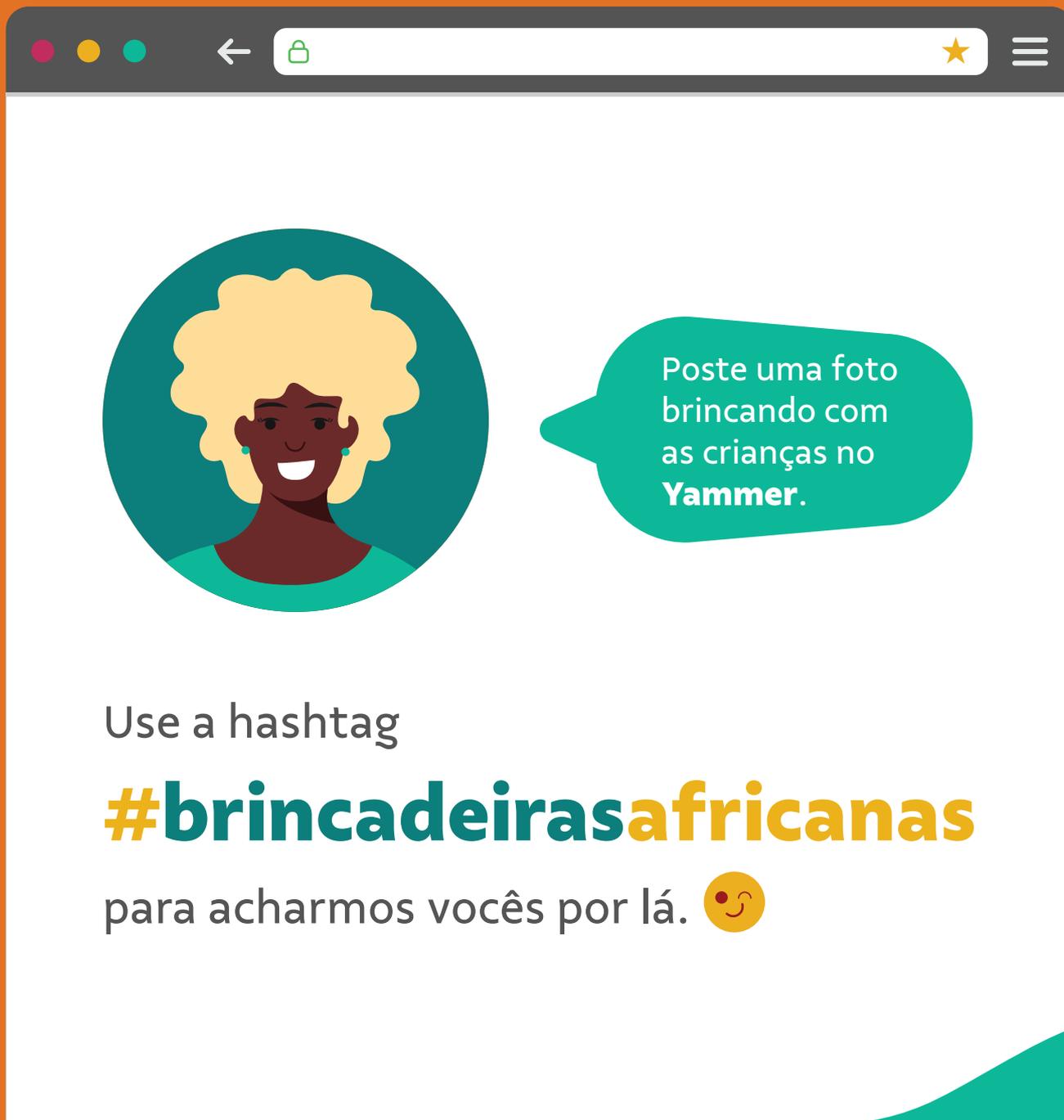


O silêncio é de ouro

Origem: Egito

- 1.** Organize as crianças em círculo.
- 2.** Escolha uma para ser o faraó.
- 3.** O faraó circula e faz um gesto engraçado ou toca levemente nas crianças sentadas.
- 4.** Se a criança não fizer nenhum barulho, passa para a próxima, fazendo o mesmo gesto ou toque, até passar por todas as crianças da roda.
- 5.** Se alguma criança fizer algum barulho enquanto o faraó estiver fazendo os gestos, ela passará a ser o faraó.





Use a hashtag

#brincadeirasafricanas

para acharmos vocês por lá. 😊

Juntos para transformar

