

## Bloco Norte

### Lenda da lara

Segundo Câmara Cascudo, lendas são “episódio heroico ou sentimental com elemento maravilhoso ou sobre-humano [...]”. Conserva as quatro características do conto popular: antiguidade, persistência, anonimato e oralidade.

A lenda da lara é uma das mais conhecidas no Brasil. A pesquisadora Semira Adler Vainsencher explica que a figura da mulher-peixe existe desde a Antiguidade e tem origem europeia.

[...]

Para os índios, lara significa Senhora das Águas ou Ninfa das Águas.

[...] De acordo com os nortistas, a sereia habita nos rios e em seus afluentes, mas só aparece diante de homens solteiros, ou daqueles que estão prestes a se casar. Sendo metade peixe e metade mulher, ela pode ser vista penteando os cabelos, cantando ou, simplesmente, conversando com algum transeunte. [...]

[...]

Outros pesquisadores creditam a lenda da lara às leituras que os colonizadores lusos empreenderam dos autores clássicos, a exemplo de Virgílio (**Eneida**), de Heródoto (**Epítetos**) e de Homero (**Ilíada** e **Odisseia**). [...]

De acordo com Câmara Cascudo, no tocante à lara, houve toda uma contribuição dos escravos negros, destacando-se a Kianda, a sereia africana; a figura poderosa de Osum, o orixá dos rios, lagos e lagoas, da teogonia negra; e a cultuada Iemanjá, que os afrodescendentes reverenciam como a divina Mãe D'água ou Aiocá, deusa das águas, sereia do mar, ou orixá feminino das águas. [...].

VAINSENCER, Semira Adler. **lara**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 5 fev. 2007.

Disponível em:

<[http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar./index.php?option=com\\_content&view=article&id=691](http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar./index.php?option=com_content&view=article&id=691)>. Acesso em: 24 jan. 2018.

**lara**, ou **Mãe-d'Água**, é semelhante à sereia por ser metade peixe, metade mulher, mito de origem europeia. Chegou ao Brasil somente na segunda metade do século XIX e é muito popular na Amazônia. Apesar do nome tupi, a lenda da lara não consta em nenhum documento que trata dos mitos indígenas dos séculos XVI ao XVIII. Uma das figuras mais próximas da Mãe d'Água é a sereia africana Kianda, ou mesmo a Iemanjá, orixá do candomblé, mas esta é representada por uma mulher de corpo inteiro.

### **Lenda da lara**

Certa vez um jovem indígena teve sua embarcação levada pela piracema e foi longe de seu destino, no cruzamento de vários pequenos rios. A noite veio depressa e, antes que o moço conseguisse retornar, foi surpreendido por um canto. Saiu da água apenas até o pescoço uma linda indígena que sorriu para ele. Estonteado por sua beleza, deixou cair o remo e esqueceu-se da pescaria e de voltar para casa.

Despertou quando sentiu a brisa fresca do Amazonas, mas já era tarde, a tristeza apoderou-se da sua alegria, não queria mais saber da família, da casa, apenas desejava as águas e a solidão dos riachos.

Todos os dias, ao entardecer, o indígena saía para navegar aquele riacho à procura de lara. Ia remando docemente ao cair da noite até que sua tristeza desapareceu de repente. Ele ouviu o canto: é lara se queixando da frieza do indígena.

Deixou cair o remo. Ela estava mais encantadora que nunca. Seu coração saltava-lhe do peito enquanto lembrava-se dos conselhos de sua mãe: “Filho, não se deixe levar pela lara, ela é a morte”.

Mais triste ainda voltou o jovem dessa vez. Passaram-se os dias e ele fugia dos amigos e deixava a pesca abandonada. Até que um dia encontraram uma canoa abandonada descendo o Amazonas. Perceberam neste momento que o rapaz nunca mais retornaria. Fora enfeitiçado pelo canto da lara.

Domínio público.



Tel Coelho/Giz de Cera  
lara.

### **Orientações didáticas**

Depois da leitura do primeiro texto, conversar com a turma sobre os conceitos de mito e lenda. Perguntar o que entenderam de seus significados e pedir exemplos.

Explicar às crianças que piracema é o movimento dos peixes que vão à foz dos rios para se reproduzirem.

Contar a elas que alguns estudiosos associam o poder de encantamento do canto das sereias ao som dos ventos que batiam nas pedras escarpadas de ilhas do Mediterrâneo e reverberavam por causa das águas. Esse movimento do vento gerava um som suave e agudo. Os marinheiros, que viviam meses no mar sozinhos, ligavam esse som ao canto de mulheres. Acredita-se que alguns chegavam a ter miragens, como alguns que veem água no deserto. Crê-se que muitos navegantes realmente tenham se jogado ao mar acreditando que encontrariam lindas mulheres na praia e acabaram perdendo suas vidas.

A expressão “canto de sereia” tem, em certos contextos, um sentido derivado do mito: pode estar associada a certa inclinação de alguns que olham as pessoas, coisas e situações não como realmente são, mas como gostariam que fossem. Assim, se alguém se deixa levar pelo “canto de sereia”, pode ser que esteja sendo afetado por alguma ilusão.

Explorar a lenda com as seguintes perguntas:

1. Quem são as personagens?
2. Por que o jovem indígena fica triste depois de ouvir o canto da sereia?
3. Quais as atitudes do jovem indígena após ouvir o canto da sereia pela primeira vez?
4. A que conclusão chegaram os outros quando encontraram a canoa abandonada? Por que chegaram a essa conclusão?

Pedir que localizem no texto o trecho que mostra que ele foi avisado dos perigos de se deixar levar pelo canto da lara.

Para finalizar, organizar a classe para que recontem a história da lara. Pedir a cada criança que conte um trecho da história.

## Lenda da Cobra Norato

Cobra Norato é uma lenda muito conhecida no Pará, que serviu de inspiração ao poema modernista de Raul Bopp, que leva o mesmo nome. Possivelmente o medo das enormes cobras que existem na região amazônica criou no imaginário das populações ribeirinhas esse tipo de lenda, já que o tema é recorrente. Enquanto no Pará há a Cobra Norato, na Amazônia há a Cobra Grande, ou Boiúna, uma sucuri gigante. Outra influência que pode ser percebida na Cobra Norato é o Boto, mito do boto-cor-de-rosa que também toma a forma humana.

### Cobra Norato

Honorato e sua irmã, Maria, são gêmeos filhos de uma indígena tapuia. Eles nasceram na forma de serpentes, então sua mãe os deixou nas margens do rio Cachoeiri. Cresceram tanto que passaram a habitar o fundo dos rios. Ficaram conhecidos como Cobra Norato e Maria Caninana.

Todas as noites, Cobra Norato se desencantava, transformando-se em um bonito rapaz. Ele deixava sua casca de cobra na margem e ia visitar sua mãe, dançar e fazer amizades. Ele era muito bondoso, apesar da aparência assustadora que tinha durante o dia. Sua irmã, ao contrário, nunca visitou sua mãe, afundava embarcações e feria outros seres aquáticos.

Como o desejo de ser homem de uma vez por todas não abandonava seus pensamentos, Cobra Norato pedia às pessoas que o ajudassem a desfazer o encantamento, pingando três gotas de leite materno na sua boca quando estivesse adormecido.

Certo dia, apareceu um soldado com coragem o suficiente para desencantar Cobra Norato e assim o fez. Finalmente como homem, Honorato deixou sua pele de cobra e viveu o resto de sua vida no Pará, onde foi muito feliz. Ainda hoje há quem aponte nos rios e terras paraenses os locais por onde Cobra Norato passou.

Domínio público.

## Orientações didáticas

Explorar os sentidos do texto com as crianças. Recuperar as informações mais explícitas:

1. Quais as principais diferenças entre os irmãos?
2. O que Cobra Norato fazia todas as noites?
3. Como conseguiu tornar-se homem para sempre?

Perguntar à turma se conhece outras histórias sobre rivalidade entre irmãos. Dentre os contos maravilhosos é possível lembrar de **Cinderela**. Também há histórias de cumplicidade entre irmãos, como **João e Maria**.

Perguntar também por que a história pode ser considerada lenda. Quais elementos do texto indicam que ele pertence a esse gênero. Se julgar necessário, relembrar algumas características do gênero lenda.

Identificar com as crianças elementos da paisagem citados no texto: terras e rios do Pará. Se possível, mostrar vídeos ou imagens desse território.



Cipis  
O Cobra Norato.

## Bolo de mandioca

A mandioca tem uma presença importante na mesa brasileira. Prova disso é que ela não só está em várias receitas de doces e salgados, como também recebe denominações diferentes em diversas regiões do país – algumas delas também denominam diferentes tipos da raiz: mandioca, aipi, aipim, uaipi, macaxeira, mandioca-doce, mandioca-mansa, maniva, maniveira, pão-de-pobre, mandioca-brava, mandioca-amarga.

A mandioca é uma planta muito utilizada no Brasil, das folhas à raiz, principalmente pelas etnias indígenas. Desde as bebidas usadas nos rituais e festas, como o tarubá, o cauim e o caxiri, que têm poder de embriagar, da mandioca também são feitos vários tipos de alimento pelos indígenas e populações ribeirinhas, como tucupi, farinha, beijus, maniçoba (com as folhas), entre outros. Essa diversidade está muito presente na dieta dos paraenses, que não deixam de comer mandioca sequer um dia: na tapioca com café, na maniçoba e pato com tucupi nas comemorações, no molho de tucupi com pimenta, no tacacá e nas diversas sobremesas, como pudins, bolos, sorvetes, biscoitos. Tamanha é a versatilidade dessa planta que os alimentos à base de mandioca espalharam-se pelo país, desde a farinha para acompanhar o churrasquinho até o famoso bolo de mandioca, ou aipim.

### **Bolo de mandioca (ou aipim ou macaxeira)**

#### **Ingredientes:**

2 colheres (sopa) de manteiga

4 ovos

1 lata de leite condensado (ou 2 xícaras de açúcar)

1 xícara de coco fresco ralado

2 colheres (sopa) de queijo parmesão ralado

1/2 quilo de mandioca crua, ralada

1 xícara de farinha de trigo

1/2 colher (sopa) de fermento químico em pó

Para a calda: 1 vidro de leite de coco e 1/2 xícara de açúcar

#### **Modo de preparo:**

Bater a manteiga com os ovos. Adicionar o leite condensado e continuar batendo até ficar homogêneo. Acrescentar os demais ingredientes, colocando por último a farinha peneirada com o fermento, misturando tudo.

Despejar em uma forma com furo no meio (19 cm de diâmetro) untada e assar em forno preaquecido (180 °C) por 35 minutos, aproximadamente.

Calda: misture bem o leite de coco com o açúcar e despeje no bolo ainda quente.

## Orientações didáticas

Propor às crianças fazer a receita do bolo de mandioca (aipim ou macaxeira). Ler a receita para as crianças. Observar as características do gênero: a intencionalidade (orientar a execução de um prato), a organização geral (duas partes), os verbos utilizados para indicar as instruções. Chamar a atenção para a sequência em que as ações devem ser executadas. Perguntar:

1. É possível executar a receita em outra ordem?

2. O que aconteceria se seguissem outra ordem para fazer o bolo?

Espera-se que percebam que o bolo não daria certo pois talvez os ingredientes não formem o bolo de acordo com o que se espera.

Observar as medidas com as crianças. Pedir que estimem quantas pessoas conseguiriam comer uma fatia desse bolo. Se alguém quisesse fazer metade da receita para o bolo não ficar muito grande, como deveria calcular as quantidades?

Por fim, pedir às crianças que, com a ajuda dos adultos em casa, pesquisem outras receitas com mandioca ou farinha de mandioca para apresentar aos colegas.

## Boi-bumbá

A festa do boi-bumbá está na origem dos festejos de Parintins. Uma das festas folclóricas mais tradicionais do Brasil, acredita-se que tenha nascido no Nordeste no século XVII, durante o Ciclo do Gado, quando o trabalho nas fazendas era feito por escravizados e o boi tinha grande importância simbólica e econômica. Reúne influências africanas e europeias (como a tourada espanhola). O boi de Parintins traz também forte influência indígena.

A lenda na qual se baseia o boi-bumbá conta a história de um casal de escravizados, Pai Francisco e Mãe Catirina. Grávida, Catirina tem desejo de comer língua de boi. Para atender a suas vontades, o marido mata o boi mais bonito de seu senhor. Percebendo a morte do animal, o dono da fazenda convoca curandeiros e pajés para ressuscitá-lo. Quando o boi volta à vida, toda a comunidade celebra.

Em cada parte do país, o boi tem um nome diferente: boi-bumbá, no Amazonas e no Pará; bumba meu boi, no Maranhão; boi calemba, no Rio Grande do Norte; cavalo-marinho, na Paraíba; bumba de reis ou reis de boi, no Espírito Santo; boi pintadinho, no Rio de Janeiro; boi de mamão, em Santa Catarina; e boizinho, no Rio Grande do Sul.

O Festival Folclórico de Parintins começou de uma brincadeira despretensiosa com origem no Maranhão: o boi-bumbá. Para comemorar o dia de São João Batista, havia um desfile dos bois e dos brincantes pelas ruas de Parintins, enfeitadas com fogueiras. Essa tradição ainda se mantém viva nos eventos Ladainha e Boi de Rua. Mas hoje o festival tomou grandes dimensões, contando com jurados de fora da região para pontuar as apresentações no Bumbódromo do boi azul e do boi vermelho, personalidades famosas convidadas para compor ou cantar as músicas que animam as apresentações, filas de mais de dois dias para fazer parte da “galera”, como é chamada a torcida, além de ser transmitido pela televisão. O evento atrai milhares de turistas e movimenta a economia de Parintins.

### Tradição de Parintins

Todo ano, no mês de junho, ocorre no Amazonas o tradicional Festival Folclórico de Parintins. Esse festival é conhecido internacionalmente e atrai cerca de cem mil turistas de dentro e fora do Brasil. Mas nem sempre essa festa foi tão grandiosa e organizada como é hoje em dia.

Antigamente, era uma festa de rua com a disputa de dois bois feitos basicamente de pano e madeira, na qual os donos arremessavam seu boi contra o do adversário e vencia quem tivesse o boi menos destruído. Essa tradição foi levada para a Amazônia pelos primeiros migrantes nordestinos, principalmente do Maranhão, onde há a festa bumba -meu- boi. Desses embates, nasceram, em 1913, os bois Caprichoso (com a cor azul) e Garantido (com a cor vermelha) e suas torcidas.

Desde 1965, para organizar as torcidas e a disputa que ficava cada vez mais fervorosa, foi criado o Festival folclórico de Parintins, cuja primeira edição, no ano seguinte, não contou com os bois, apenas com apresentações de quadrilhas. Na outra edição os bois Caprichoso e Garantido participaram da festa e acabaram se tornando a atração principal.

A prefeitura de Parintins assumiu o festival e construiu o Bumbódromo em 1988, que tem o formato de uma cabeça de boi, e é a arena onde ocorrem as apresentações das agremiações de cada boi recriando o Auto do Boi-Bumbá. Todo esse espetáculo dura três noites e, devido à grandiosidade que adquiriu com o tempo, é constantemente comparado aos desfiles das escolas de samba do Carnaval do Sudeste.

## Orientações didáticas

Caso as crianças não conheçam o Festival Folclórico de Parintins, mostrar vídeos de apresentações como os dos *links* a seguir:

- **Festa do Caprichoso.** Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=IJGEr1kL5YM>>. Acesso em: 24 jan. 2018.
  - **Festa do Garantido.** Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=TVGFOPjB8Js>>. Acesso em: 24 jan. 2018.
- Se desejar, as crianças também podem ver a contação da lenda do boi no *link* a seguir:
- **Quintal da Cultura – Festa do Boi-Bumbá.** Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=tQdYPnCqWQs>>. Acesso em: 24 jan. 2018.

Propor à turma fazer a apresentação da dança do boi-bumbá. O trabalho pode integrar disciplinas da área de linguagens: Artes (confeção da fantasia), Música (escuta de músicas típicas da festa), Educação Física (dança), Língua Portuguesa (leitura da lenda).

Para mais sugestões de como planejar a apresentação sugerimos o *link* a seguir:

- **Bumba meu boi: um projeto para a Educação Infantil.** Disponível em:  
<<https://novaescola.org.br/conteudo/2407/bumba-meu-boi-o-folclore-do-maranhao-na-pre-escola>>. Acesso em: 24 jan. 2018.

## Lenda do Curupira

Curupira é um dos maiores mitos da Região Amazônica que fazem parte das entidades terrestres. O padre José de Anchieta já falava sobre ele em 1560 e o conhecimento sobre ele se estende até a Venezuela, ao norte, e até o Paraguai, ao sul. Curupira também pode ser o Caipora em algumas lendas, embora sua aparência física e seus atributos heroicos possam variar. O curupira (do tupi, *curu*, de curumim e *pira*, de corpo) é o ser mitológico com corpo de menino, que pode ser um caboclinho; um anão; ser todo peludo, com cabelos avermelhados e dentes verdes; ser peludo, mas careca na cabeça; ou ainda, se parecer com um duende, com os pés voltados para trás. Ele habita as matas, ora exigindo pagamentos para deixar os indígenas em paz, ora concedendo favores a quem aprecia, mas sempre com a missão de proteger os seres vivos da floresta.

### Curupira

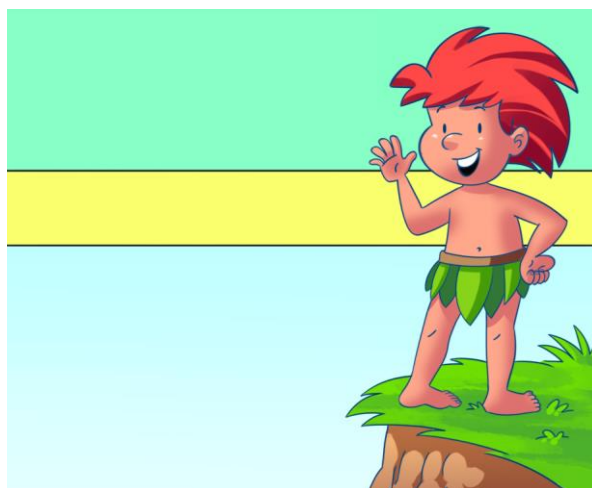
Dizem que o curupira é um anão com cabelo cor de fogo e dentes verdes, que mora no tronco oco de uma velha árvore.

Ele possui a função de ser o guardião da floresta e dos animais, mesmo que para isso tenha que estar sempre enganando as pessoas. Como possui os pés virados para trás, diverte-se com os caçadores que tentam seguir suas pegadas, mas acabam sendo levados à direção contrária.

O curupira também se diverte transformando-se em bichos e imitando seus ruídos, o som de árvores velhas caindo ou a batida de um pica-pau nos troncos. Quando ouvem esses sons, dizem ser da batida do machado do curupira, feito de casco de jabuti.

Os caçadores que caçam apenas por diversão e maldade têm no curupira seu pior inimigo. Ele é capaz de dirigir um animal mágico que nunca pode ser alcançado, forçando o caçador a se perder na floresta. Mas, se o caçador provar que a caça é para o próprio sustento, terá o perdão de curupira.

Domínio público.



Ilustra cartoon  
O curupira.

## Orientações didáticas

Antes de ler a introdução, comentar com a turma os dados apresentados nela. Localizar os países citados (Venezuela e Paraguai) para que as crianças tenham alguma ideia da extensão da área onde circula a lenda do curupira.

A personagem descrita no texto é protagonista de várias e diferentes narrativas. Seria interessante se as crianças conhecessem pelo menos uma história protagonizada por ela e, em seguida, inventar oral e coletivamente uma história em que ela aja para proteger a floresta.

Auxiliar as crianças iniciando a história. Por exemplo: “O horizonte estava cinza e uma forte chuva ameaçava cair bem no meio da tarde. Curupira descansava debaixo das mangueiras quando ouviu um forte trovão!”. Estimular as crianças a continuar a história. Ajudá-las a encaminhar soluções caso encontrem dificuldade em prosseguir.

Para finalizar, pedir que criem um desenho do curupira que ilustre a história que inventaram.

## Pião

Pião, um dos brinquedos mais antigos da humanidade, é citado em textos literários antigos, como a **Eneida**, de Virgílio, e em Platão e Aristófanés. Aparece também em pinturas antigas e em figuras em relevo da Antiguidade. No Brasil, ganhou muita popularidade, principalmente nos anos 1970, por ser um brinquedo barato. Embora sua popularidade tenha diminuído devido à infinidade de brinquedos eletrônicos disponíveis, o pião permanece vivo. A brincadeira se renova através de modelos inovadores, que rodopiam com outros mecanismos, sem precisar da corda, e nas modalidades diferentes do jogo, criadas com os piões modernos. Comprados ou produzidos artesanalmente, os piões rendem muita diversão. Em Manacapuru, no Amazonas, por exemplo, construir seu próprio pião faz parte da brincadeira.



Edson Farias  
Menino brincando com pião.

### Pião

#### Materiais:

- Pedaco de madeira macia para esculpir
- Facão ou terçado
- Língua seca do pirarucu ou lixa comum
- Barbante

#### Como fazer o pião:

Esculpir o formato do pião no toco de madeira. A madeira deve estar bem seca. Depois, lixar para arredondar. Na Amazônia, a língua de pirarucu serve bem como lixa. Pode pintar o pião, se preferir. Enrolar o barbante e pronto.

#### Como brincar:

- Atirar o pião no chão, segurando pelo barbante (fieira), puxando a fieira de volta e fazendo tração para o pião rodar.
- Tentar pegar o pião na mão sem que ele pare de girar.
- Com mais crianças, podem jogar os piões contra um círculo no chão e ver quantos piões eles conseguem empurrar para fora do círculo, vence aquele que conseguir empurrar para fora o maior número de piões.

## Orientações didáticas

Ler a introdução e, em seguida, perguntar às crianças quem já jogou pião, quem costuma brincar com esse brinquedo. Perguntar também se alguém conhece algum tipo de pião moderno. Se sim, pedir para explicar como é. Há piões em outros formatos ou feitos em outros materiais que não a madeira, como plástico ou metal. Alguns podem, inclusive, acender luzes conforme são movimentados. Perguntar também se alguém já viu como se faz um pião. Em seguida, ler o texto instrucional.

Não convém que as crianças mexam com objetos cortantes, convidar os responsáveis pelas crianças ou outros membros adultos da comunidade escolar para auxiliar na confecção dos brinquedos.

Caso não seja possível confeccionar os piões, verificar a possibilidade de encontrar piões de madeira prontos e sem a pintura para a turma personalizar, pintando-os em classe.

Para finalizar, a classe poderia brincar de roda ao som da cantiga “Roda pião, bambeia pião” (O pião entrou na roda, pião/ O pião entrou na roda, pião/ Roda, pião/ Bambeia, pião), que fala desse brinquedo. Conversar sobre o movimento do pião e como poderiam fazê-lo com o corpo. Perguntar quais palavras rimam com pião. Retomar alguns exemplos de rimas antes da atividade.

## Brincadeira de esconder

Manja, na região Norte, é o nome da brincadeira de esconder, o famoso esconde-esconde. Essa brincadeira foi trazida pelos portugueses ao Brasil provavelmente no século XVIII. Não se sabe a origem exata, mas faz sucesso não só no Brasil todo, como em várias partes do mundo. Os nomes da brincadeira, além de manja, podem ser: bacondê, escondido, pegador, escondidas, tempo-será e, claro, esconde-esconde.

### Como brincar:

As crianças devem escolher quem será a manja, aquela que vai encontrar as demais. Para isso, podem usar esta fórmula de escolha:

- Uma criança esconde uma pedrinha numa das mãos e as gira uma em volta da outra até pedirem para parar. Então, pergunta: “Casa ou castelo?”. Cada criança escolhe a mão que quer (“castelo”, a mão que está por cima; “casa”, a mão que está embaixo). As crianças que escolherem a mão que está com a pedra continuam jogando até restar apenas uma, que será a manja.
- A manja deve fechar os olhos e contar até 20, enquanto os outros correm para se esconder. A manja tem que encontrar e pegar as crianças.
- Quem conseguir tocar no lugar onde a manja estava contando, sem ser pego, grita: “Furei!”.
- Quem for pego, será a nova manja.

## Orientações didáticas

Antes de ler, perguntar às crianças de que gostam de brincar. Procurar saber quais brincadeiras de correr conhecem. Em seguida, introduzir a manja, falando sobre a origem da brincadeira, como conta a introdução.

A brincadeira desenvolve habilidades como domínio da emoção, capacidade de desenvolver estratégia, socialização, criatividade, movimento. Organizar a brincadeira de esconde-esconde: selecionar um espaço adequado, nem grande demais, a ponto de dispersar muito o esconderijo das crianças, nem pequeno demais, a ponto de limitar as possibilidades de esconderijo.

Depois de brincarem, conversar com a turma sobre o que sentiram:

1. Alguém sentiu medo?
2. Alguém sentiu ansiedade?
3. Quais estratégias usaram para não serem descobertos?
4. Como cada um escolheu seu esconderijo?
5. Houve algum tipo de colaboração ou ajuda entre todos?

É possível explorar a relação entre a contagem dos números e a contagem de tempo: explicar que, se contarem rápido, os outros terão menos tempo para se esconder; se contarem mais devagar, o tempo também se alonga. Seria interessante se as crianças associassem o ritmo da contagem à passagem dos segundos. A turma poderia, ainda, associar o ritmo de uma música à contagem do tempo – a linguagem musical também é feita de compassos que obedecem a certo ritmo de contagem. Dar preferência a uma cantiga de roda, como “Cirandinha”; comparar o ritmo dessa música com uma parlenda de pular corda, por exemplo: É mais rápido? Mais devagar? Em qual música o tempo é mais longo?

## Passeio pela corda

Pular corda é uma brincadeira muito antiga, não sendo clara sua origem, mas na Grécia e Roma antigas pulava-se corda para comemorar a chegada de uma nova estação. Hoje em dia há até campeonatos de pular corda em várias partes do mundo. Os versos entoados enquanto se bate e se pula a corda e os movimentos que as crianças devem fazer varia muito de região para região. No Pará, as crianças brincam de muitas maneiras; uma delas é chamada de **Passeio pela corda**.



Leo Teixeira  
Crianças pulando corda.

### Como brincar:

Para brincar de **Passeio pela corda**, são necessárias quatro crianças. Duas delas vão bater a corda, uma em cada ponta, enquanto uma pula fazendo os movimentos que a quarta criança mandar. As demais esperam em fila a sua vez.

A sequência de movimentos que deve ser seguida é:

1. Pular com a perna direita;
2. Pular com a perna esquerda;
3. Pular com as duas pernas, mas terminar com as pernas formando um “x”
4. Pular girando.

Quanto mais rápido essa sequência for ditada, mais complexa a brincadeira se torna.

## Orientações didáticas

Depois de ler a introdução, comentar com as crianças que pular corda é uma brincadeira muito tradicional também no Brasil. Ótima atividade física, permite o trabalho da coordenação motora, ritmo, agilidade e condicionamento físico, além de ser divertida. A brincadeira pode ser feita individualmente ou em grupo e permite variações. Em geral, está acompanhada de uma parlenda que marca o ritmo dos pulos.

Organizar a brincadeira com as crianças. Dois devem bater a corda e os outros pulam – um de cada vez ou vários juntos. Também é possível combinar essas modalidades: primeiro pula um de cada vez certo número máximo de pulos (por exemplo, 10); em seguida, entra uma e pula 3 vezes; no quarto pulo entra mais uma para pular junto a corda. O desafio também pode estar na variação de movimentos: saltar com um e dois pés, agachar, girar. Cuidar para que haja revezamento entre aquelas que irão bater a corda.

## Curupira

**Curupira**, em Manaus, ou **pata-cega**, em Manacapuru, ambas na Amazônia, são variações da conhecida brincadeira pega-pega, brincadeira em que se venda os olhos do pegador. É também conhecida no Brasil como cobra-cega, cabra-cega, cabra-cega mentirosa, cabra-cegueta, entre outros nomes. Acredita-se que a brincadeira tenha surgido na Dinastia Zhou, da China, por volta do ano 500 a.C. Na Idade Média e na Era Vitoriana, essa brincadeira era comum entre os jovens nos palácios. Essa brincadeira ajuda a desenvolver a confiança e a coordenação motora das crianças.

### Curupira

Nessa brincadeira, podem participar de 5 a 15 crianças. Uma delas será o curupira e deverá ter os olhos vendados com um pedaço de pano. As demais crianças giram o curupira três vezes, e cada uma delas pergunta: “O quê que tu perdeu?”. A criança com os olhos vendados responde o que quiser, qualquer objeto ou bicho. Depois, a última criança da roda pergunta: “O que o curupira quer comer?”. Depois de responder, o curupira deve tirar a venda dos olhos. Ao notar que a comida que pediu não está ali, corre atrás das crianças. Quem for pego será o novo curupira.

Nota: a brincadeira curupira difere das demais “cabras-cegas” pelo fato de o pegador tirar a venda dos olhos antes de correr atrás das outras crianças, o que diminui em muito os comuns tombos e esbarrões dessas brincadeiras.

## Orientações didáticas

Depois de ler a introdução, associar o nome da brincadeira com a lenda do curupira:

- Por que o jogo teria esse nome?

Organizar a brincadeira com as crianças selecionando um lugar adequado, em que não existam muitos obstáculos que representem perigo de alguém se machucar. Combinar com a classe como será escolhido o primeiro pegador. Lembrar como fizeram com o esconde-esconde. Chamar a atenção para a diferença entre a brincadeira de cabra-cega e o curupira.

Além de equilíbrio, confiança e coordenação motora, a brincadeira permite o desenvolvimento de habilidades tácticas e sensoriais.

Aproveitar a oportunidade para explorar os sentidos. Depois de brincar, conversar sobre como usamos os sentidos quando nos vemos privados de um deles: sem a visão, por exemplo, como na brincadeira, de que forma nos orientamos? Que outros sentidos usamos para poder brincar ou realizar alguma outra atividade?

Pedir às crianças para descreverem o que sentiram enquanto estavam de olhos vendados.

## Lenda da vitória-régia

A vitória-régia é uma planta aquática da Amazônia, com folhas largas, em formato de bandeja, que pode chegar a 1,80 m, cuja flor só se abre à noite. Considerada uma das plantas aquáticas mais bonitas do mundo, o inglês John Lindlev, quando a viu, resolveu homenagear a rainha Vitória da Inglaterra, dando o nome dela à exuberante planta. Assim como outras lendas de origem indígena, que procuram explicar a origem das coisas na natureza, a vitória-régia possui uma linda história que enriquece ainda mais o imaginário popular.

### A vitória-régia

Naiá era uma bela moça de uma tribo indígena amazônica que sempre apreciou as histórias contadas pelo seu povo. A história da Lua era a sua preferida. Os indígenas acreditavam que Jaci, a Lua, era uma divindade que cuidava das plantações e também podia conceder o amor e a felicidade eternos.

A indígena Naiá desejava ser escolhida por Jaci para viver ao seu lado, em forma de estrela. Todas as noites a jovem saía de sua oca e ficava olhando para o céu, na esperança de ser chamada pela Lua. Até que numa noite cansou-se de apenas esperar por Jaci e resolveu correr ao seu encontro. Correu por longos caminhos, subiu vários montes, trepou em árvores, sempre com os olhos fixos no céu e o desejo de alcançar Jaci.

Cansada e desiludida, parou na beira de um lago e começou a chorar. De repente, seu rosto se iluminou. Era Jaci naquele lago. A sonhadora moça acreditou que o reflexo da Lua no lago era a própria divindade que desceu do céu para buscá-la. Ela se jogou no lago e morreu afogada.

Jaci teve pena de Naiá e a transformou numa bela planta, que floresceria todas as noites, lembrando as estrelas. Assim surgiu a vitória-régia.

Domínio público.

## Orientações didáticas

Explorar a lenda conversando sobre ela com as crianças:

1. Que atributos ou características de Jaci poderiam atrair o interesse de Naiá?
2. O que Naiá fazia todas as noites? Por quê?
3. Certa noite o que Naiá viu? Que efeito essa visão causou nela?
4. O que houve com Naiá?

Comentar que o reflexo é um efeito físico, mas nunca se dá de modo exato, nunca reflete uma imagem exatamente como ela é. Naiá queria ser uma estrela ao lado de Jaci. Pedir que explorem os sentidos que o termo “estrela” pode ter no texto – pode referir-se tanto ao astro com luz própria como a uma personagem importante.

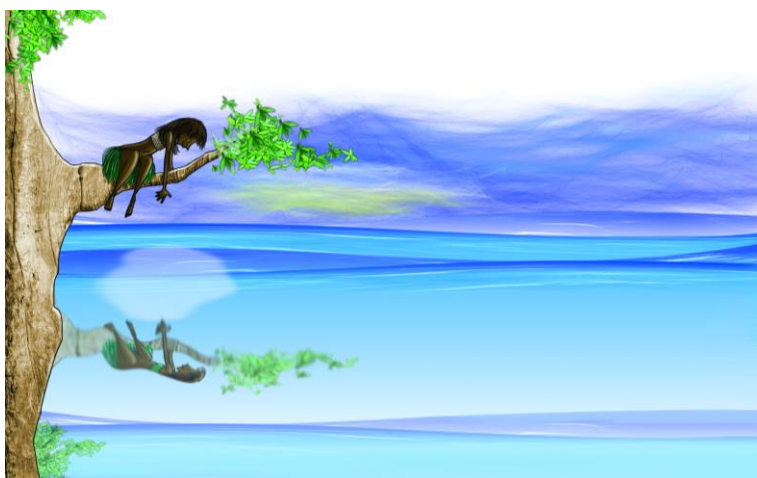
Explorar um pouco da mitologia tupi-guarani: Tupã, “o espírito do trovão”, é o grande criador dos céus, da terra e dos mares, assim como do mundo animal e vegetal. Guaraci, filho de Tupã, é o Sol; auxiliou o pai na criação de todos os seres vivos; irmão-marido de Jaci, é o guardião das criaturas durante o dia. Jaci é a Lua. Ceuci protege as lavouras e as moradias indígenas. Anhangá, inimigo de Tupã, é o deus das regiões infernais e pode tomar a forma de vários animais da selva.

No Brasil, são comuns nomes indígenas como Moacir, Iara, Janaína, Ubiratan, Guaraci. Várias palavras indígenas apresentam vogais abertas, e por isso são muito sonoras. Pedir que identifiquem essas vogais e as sílabas que as compõem e que copiem os nomes. Isso pode ser feito tanto a partir dos nomes presentes na lenda como a partir da letra da canção “Tu Tu Tu Tupi”, de Hélio Ziskind, disponível em: <<https://www.letras.mus.br/helio-ziskind/387577/>> (acesso em: 24 jan. 2018).

Conversar também com a turma sobre os elementos da natureza amazônica: o que, na opinião deles, identifica a região além da vitória-régia? Lembrar outras plantas, como açaí, andiroba etc.; árvores, rios e igarapés. Criar uma lista desses elementos como registro coletivo.

Pedir às crianças que criem um registro para ilustrar a lenda. Elas podem usar diversos materiais como: tintas, lápis de cor, recortes, cola colorida, pequenos objetos, entre outros.

Solicitar que, com a ajuda dos responsáveis, pesquisem sobre a cultura tupi-guarani (comidas, hábitos, língua, história etc.) e tragam para a sala essas informações para compartilhar com os colegas.



Simone Ziaschi

Naiá olhando seu reflexo nas águas do rio.

## Referências bibliográficas

- AFFONSO, Victor. Festival de Parintins: os fascínios de uma rivalidade centenária. **Veja**, 30 jun. 2017. Entretenimento. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/especiais/festival-de-parintins-os-fascinios-de-uma-rivalidade-centenaria/>>. Acesso em: 24 out. 2017.
- BELLINGHAUSEN, Ingrid Biesemeyer. **Personagens encantados**. 2. ed. São Paulo: DCL, 2008. p. 19.
- BIBLIOTECA VIRTUAL. **Cultura e folclore paulista**: brincadeiras e brinquedos. Mar. 2015. Disponível em: <[www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/temas/sao-paulo/cultura-e-folclore-paulista-brincadeiras-e-brinquedos.php](http://www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/temas/sao-paulo/cultura-e-folclore-paulista-brincadeiras-e-brinquedos.php)>. Acesso em: 25 out. 2017.
- BRITANNICA ESCOLA. **Cobra Norato**. Enciclopédia Escolar Britannica, 2018. Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/levels/fundamental/article/Cobra-Norato/483184>>. Acesso em: 30 jan. 2018.
- BRITTO, Apolonildo Senna. **Lendário amazônico**. Manaus: Norte Editorial, 2007. p. 45, 47.
- BRABO, Raimundo. A mandioca de todos os dias. **Embrapa**, 20 abr. 2017. Disponível em: <[www.embrapa.br/web/portal/busca-de-noticias/-/noticia/21728046/artigo---a-mandioca-de-todos-os-dias](http://www.embrapa.br/web/portal/busca-de-noticias/-/noticia/21728046/artigo---a-mandioca-de-todos-os-dias)>. Acesso em: 24 out. 2017.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Lendas brasileiras**. 9. ed. São Paulo: Global, 2003. p. 11-15; 25-28; 153.
- DESCUBRA a origem das brincadeiras de criança que você participava. **O Vanguardista**, 26 jan. 2017. Velha infância. Disponível em: <<http://ovanguardista.ig.com.br/velha-infancia/2017-01-26/brincadeiras-crinaca-origem.html>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- DIA DE APRENDER BRINCANDO. **Três brincadeiras regionais para o Dia de Aprender Brincando**. 4 abr. 2017. Disponível em: <<https://diadeaprenderbrincando.org.br/2017/04/04/tres-brincadeiras-regionais-para-o-dia-de-aprender-brincando/>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- MAPA do brincar-. **Folha de S.Paulo**. Disponível em: <<http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/regioes.shtml>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- NESTLÉ. **Bolo de macaxeira**. 2014. Receitas. Disponível em: <[www.nestle.com.br/moca/receita/bolos-e-tortas/bolo-de-macaxeira.aspx](http://www.nestle.com.br/moca/receita/bolos-e-tortas/bolo-de-macaxeira.aspx)>. Acesso em: 24 out. 17.
- PARINTINS é “festa junina” do Amazonas. **O Estado de S. Paulo**, 17 jun. 2001. Viagem. Disponível em: <<http://viagem.estadao.com.br/noticias/geral,parintins-e-festa-junina-do-amazonas,20010617p58338>>. Acesso em: 24 out. 2017.
- PIRES, Luciano. **Pião**. Café Brasil, 9 out. 2012. Disponível em: <[www.portalcafebrasil.com.br/cafedepedia/piao/](http://www.portalcafebrasil.com.br/cafedepedia/piao/)>. Acesso em: 25 out. 2017.
- REGINA, Silvia. 10 habilidades que as crianças desenvolvem nas brincadeiras. **M de mulher**, 28 out. 2016. Família. Disponível em: <<https://mdemulher.abril.com.br/familia/10-habilidades-que-as-criancas-desenvolvem-nas-brincadeiras/>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- SILVA, Tiago Aquino da Costa; GONÇALVES, Kaoê Giro Ferraz. **Manual de lazer e recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2017.
- SOARES, Jéssica. Conheça a origem de 6 brincadeiras populares. **Superinteressante**, 25 maio 2017. História. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/blog/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/>>. Acesso em: 18 jan. 2018.