

Jogando

com

O Circo



Marco Antonio Coelho Bortoleto
Pedro Henrique Godoy Gandia Pinheiro
Elaine Prodócimo

Ilustrações:
Felipe Prodócimo Hirma



Projeto realizado com o apoio do Governo do Estado de São Paulo, Secretaria de Estado da Cultura - Programa de Ação Cultural - 2009”.



**GOVERNO DO ESTADO DE
SÃO PAULO**

MARCO ANTONIO COELHO BORTOLETO
PEDRO HENRIQUE GODOY GANDIA PINHEIRO
ELAINE PRODÓCIMO
(Autores)

jogando com o Circo

1ª EDIÇÃO - 2011

ISBN: 978-85-87114-64-8



Várzea Paulista/SP
2011

Copyright © Autores
Fontoura Editora Ltda.
Tel./Fax: (11) 4587-9610 - Tel.: (11) 4587-9611
www.editorafontoura.com.br
e-mail: atendimento@editorafontoura.com.br

JOGANDO COM O CIRCO

1ª edição - 2011 - ISBN: 978-85-87114-64-8

Impresso no Brasil: **Farbe Druck Gráfica e Editora Ltda.**

Revisão ortográfica e gramatical: **Iara Andrade de Araújo.**

Capa: **Felipe Prodócimo Hirama / Pedro Henrique Godoy Gandia Pinheiro.**

Ilustrações: **Felipe Prodócimo Hirama**

Supervisão editorial: **Ricardo Fontoura.**

Apoio: **Governo do Estado de São Paulo, Secretaria de Estado da Cultura - Programa de Ação Cultural - 2009”.**

Todos os direitos reservados.

A fotocópia de qualquer parte deste livro é ilegal e configura apropriação dos direitos intelectuais e patrimoniais do autor.

Lei Federal nº. 9610, de 19 de fevereiro de 1998.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Jogando com o circo / Marco Antonio Coelho Bortoleto, Pedro Henrique Godoy Gandia Pinheiro, Elaine Prodócimo. - Várzea Paulista, SP : Fontoura, 2011.

160 p. : il. ;

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-87114-64-8

1. Circo. 2. Atividades circenses. 3. Pedagogia. 4. Metodologia de ensino. I. Título. II. Bortoleto, Marco Antonio Coelho. III. Pinheiro, Pedro Henrique Godoy Gandia. IV. Prodócimo, Elaine.

CDD 791.3

Sumário

Prefácio	9
Apresentação	11
Sobre o Circo e sua pedagogia	11
Por que o trabalho com jogos	15
O papel do professor	20
O jogo e as atividades circenses	21
Jogos Malabarísticos	25
Jogos Funambulescos	71
Jogos Clownescos	99
Jogos Acrobáticos	127
Jogos Circenses diversos	145
Referências	153
Agradecimentos	155
Autores	157

Prefácio

Não há palavras que traduzam a música orquestrada que anunciava o espetáculo e instaurava nos presentes a aura mágica do tão esperado circo, desde que ele chegava à cidade. Menino, após a música eu era despertado pela voz retumbante do mestre de cerimônias, aquele homem de cartola que dizia “Respeitável público...”, uma galanteria que tornava importantes meninos, meninas, pais e mães, os passageiros habituais do circo. Debaixo da lona, a pipoca era mastigada com distração, enquanto os olhos devoravam as guloseimas que desfilavam no tabuleiro levado ao peito pela garota de chapeuzinho rosa. Eu queria ser tanta coisa! Entre elas, artista de circo. Chegando em casa, com os irmãos, tentávamos o equilíbrio na corda a dezenas de metros de altura, domávamos tigres e leões, fazíamos contorcionismos e girávamos no globo da morte. A imaginação disparava, não tinha limites. No próximo circo a gente ia arranjar uma ocupação qualquer, dessas de vender pipoca para as crianças e correr o mundo debaixo daquela lona, até virar artista. Toda criança quer ser palhaço, toda criança quer ser trapezista, toda criança quer ser malabarista. Mas nem toda criança quer ir para a escola. Quem sabe a gente mudasse isso se a escola se parecesse com o circo. Não dá para fazer uma escola que tenha cara de criança? Que tenha cara de circo? Uma escola que tenha brincadeira?

Pronto! Em resumo, é isso que o livro “Jogando com o circo” propõe. O livro fala pouco e bem, e sugere muitos e bons jogos. O livro sugere que a escola encante os alunos, que se transforme naquele lugar aonde todos querem ir, como o circo. Simples assim! A receita é que os jogos tenham vez, que os jogos sejam o conteúdo privilegiado das aulas, coisa que, por enquanto, só acontece, aqui e ali, nas aulas de Educação Física. Por que só nas aulas de Educação Física? As de Português, de Matemática, de Ciências também não podem ser divertidas? Claro que podem, e há muitos professores e professoras fazendo isso.

Fiquei encantado com os jogos sugeridos a partir da página 23. E louco de vontade de levá-los para as crianças nas aulas que ainda

pretendo dar pelos próximos anos. Cada vez que aparece um livro assim, meu apetite por dar aulas aumenta, pois vejo que há uma nova geração de professores-autores que sugerem a volta das maravilhosas práticas das brincadeiras para as aulas de Educação Física, mas não de uma forma que se torne uma mera distração. Em meio à diversão, há um método orientando essas práticas, um método que garante saberes, ainda desconhecidos pelas crianças, mas que estão lá, sendo potencializados pelo jogo. Se avaliados em seguida, dificilmente surgirão, mas, ao longo dos anos, ao longo da vida, mostrar-se-ão em meio a tantas outras coisas que todos aprendemos por aí. Brincar de amarelinha ensina a brincar de amarelinha, mas há coisas compondo essa brincadeira que um método adequado pode potencializar e transformar em matéria da consciência, generalizável a muitas outras áreas da atividade humana. Como fazer isso? Os autores respondem ao longo das muitas páginas deste belo livro.

Respeitável público, senhoras e senhores, comecemos, portanto, a aula. Nada de dores, só risos. Criança pode aprender como criança. Escola pode ter cara de circo.

João Batista Freire

Apresentação

Caro leitor, propomos nas páginas que compõem este livro uma incursão lúdica e pedagógica sobre as atividades circenses, trazendo propostas de jogos pelas mais diferentes temáticas desta ancestral arte corporal, que é o circo.

Os jogos aqui apresentados foram elaborados de modo a que possam ser desenvolvidos nos distintos espaços pedagógicos, mesmo por aqueles que nunca vivenciaram a arte circense. As ilustrações que seguem cada um dos jogos aparecem como um elemento facilitador e ao mesmo tempo como um recurso visual que busca a maior interação entre a Educação Física e as artes do circo.

Temos nessa iniciativa o resultado de nossa preocupação, não tão recente, de pensar pedagogicamente as atividades circenses quando se pretende sua inserção no âmbito educacional, e também enquanto prática de lazer ou mesmo profissional. Um esforço que pretende, em suma, respeitar o contexto sociocultural das artes, em particular das artes do circo, e também da escola e dos espaços onde vemos sua aplicabilidade, bem como dos limites que eventualmente estes locais e os profissionais que neles operam possam ter.

Não podemos deixar de dizer que é notável, especialmente na última década, o aumento dos profissionais que abordam as atividades circenses em suas aulas. Esperamos que estes jogos lhes sirvam de instrumento para alcançar seus objetivos pedagógicos e, ao mesmo tempo, lhes inspirem a criar novas experiências lúdicas para seus alunos, como um exercício diário de observação das inúmeras possibilidades que temos ante nossos olhos, e que frequentemente temos dificuldade em executar por conta de um cotidiano pouco propício à criação e, por conseguinte, à educação estética, lúdica e motora.

SOBRE O CIRCO E SUA PEDAGOGIA

No passado e também no presente, os saberes das artes do circo conformaram o maior patrimônio (ou capital) das famílias cir-

censes – dos artistas do circo –, especialmente no que se refere ao circo itinerante. Neste âmbito artístico, em que a formação familiar consiste na forma mais comum de ensino, a transmissão oral, em geral de pais para filhos, representa a pedagogia hegemônica, uma ação estreitamente atrelada à tradição familiar e ao trabalho dos mestres, personagens respeitados por sua experiência e capacidade para forjar novas gerações de artistas e assim perpetuar esta arte.

Como em todas as áreas em que se busca a profissionalização, a excelência e assim garantias de sobrevivência digna, a aquisição dos conhecimentos circenses e sua síntese num número ou espetáculo, dependem de muita dedicação, muitos anos de prática e íntimo envolvimento com o meio.

Este modelo de transmissão dos saberes circenses, hegemônico durante séculos, passou a não ser o único em princípios do século XX, porém foi nas últimas duas décadas (1980-2000) que realmente vimos fortalecer outro espaço de ensino-aprendizagem desta linguagem artística: as escolas profissionalizantes. Esse movimento, segundo Duprat e Bortoleto (2007), resulta em “uma tendência que se espalha rapidamente por todo o mundo e que em poucas décadas gera uma nova geração de artistas, com ou sem antecedentes familiares, mas com grande valor artístico” (p.174).

Rapidamente, nos anos que se seguiram, vimos ainda o aparecimento de outros espaços pedagógicos, onde estes conhecimentos eram invocados com objetivos diversos, desde a formação social, até o lazer e o condicionamento físico. Um fenômeno que teve um crescimento tão veloz que não permitiu que as instituições tivessem tempo para preparar devidamente os profissionais que atuam nestes espaços.

Naturalmente, estas experiências proporcionaram muitos acertos e avanços (pedagógicos, técnicos ou estéticos), mas também muitos equívocos, que certamente poderiam ser minimizados com uma formação adequada e atenta às peculiaridades da atividade artística em questão, dos espaços em que ela vem sendo disponibilizada, assim como do público e dos objetivos que orientam sua prática (Bortoleto, 2003).

Um reflexo quase imediato desta maior exposição das artes do circo à população, isto é, da maior possibilidade de vivenciar estes saberes, antes pouco acessíveis, tem relação com as aulas de Educação Física. Seja pelo encanto estético, pelo potencial poético

ou simbólico ou, ainda, pela amplitude e diversidade da motricidade circense, testemunhamos sua inclusão nas aulas de Educação Física escolar, em projetos extracurriculares e outros espaços que até pouco tempo desconheciam tais práticas. A inclusão das atividades circenses nas escolas representa, em nossa opinião, o reconhecimento do circo como parte do patrimônio cultural e, portanto, conteúdo pertinente à escola. Uma acertada, porém tardia aceitação, que parece ter gerado uma nova oportunidade para a renovação e inovação pedagógica, como sugere Fouchet (2004).

Logo, nossa condição de pesquisadores, de formadores e, sobretudo, nossa proximidade com o espaço educativo, mostrava a urgência de estudos e maior dedicação para uma percepção pedagógica desta recente atividade. Em pouco tempo, muitos avanços foram conquistados, em sua maioria fruto de experiências pedagógicas e estudos exploratórios, com propostas tão interessantes como a relatada por Baroni (2006, p.93):

no 'nosso' circo a acrobacia, o malabarismo, o trapézio, o palhaço, a corda bamba, o contorcionismo, enfim, as mais diversas formas de manifestação dessa arte, são vivenciadas a partir da escuta dos corpos brincantes que expressam medo, vergonha, angústia, ansiedade, satisfação, coragem, dificuldades e qualidades físicas e emocionais, que são mediadas para que cada um se torne sujeito atuante.

Deste modo, a relação das atividades circenses com a escola apresenta-se não como uma possibilidade de formação de artistas, mas como uma oportunidade de vivência, de experiência, de descoberta de novas formas de expressão e de conhecimento, inspirados na linguagem artística circense. Em consonância com o conceito de educação que entendemos, atender as demandas atuais em relação às atividades circenses possibilita, para além do conhecimento técnico e desenvolvimento específico, uma oportunidade de formação pessoal e coletiva, da expressividade corporal, e de valores humanos como apontam Duprat e Bortoleto (2007, p.176):

Assim sendo, a educação física escolar fica responsável pelo espaço de 'vivência', tendo como objetivo central colocar os alunos em contato com a cultura corporal. O interesse pedagógico não

está centralizado no domínio técnico dos conteúdos, mas sim no domínio conceitual deles, dentro de um espaço humano de convivência, no qual possam ser vivenciados aqueles valores humanos que aumentem os graus de confiança e de respeito entre os integrantes do grupo.

Parte desta formação acontece em razão do caráter expressivo da arte, da arte corporal, das artes circenses, que permitem experiências muitas vezes rodeadas de incerteza (estética e poética) e do improviso (dramático). Vendruscolo (2009) descreve esta possibilidade quando relata sua experiência: “(...) o inusitado rompe com comportamentos mecânicos e permite que se criem situações de liberdade e expressão com expectativas muito otimistas” (p.732). Aqui, partilhamos das ideias de Duprat e Bortoleto (2007, p. 179) quando expõem que:

de forma geral entendemos que o papel fundamental da educação física escolar é proporcionar o contato das crianças com a cultura corporal existente no circo, em um nível de exigência elementar, destacando as potencialidades expressivas e criativas, além dos aspectos lúdicos dessa prática.

Em síntese, nos apoiamos em duas grandes justificativas quando defendemos a inserção das atividades circenses em ambientes educativos: a primeira diz respeito à arte do circo, enquanto parte de nossa história e nossa cultura; e também no potencial lúdico, estético, motor e educativo que essas atividades possuem e que podem contribuir na formação de nossos alunos. Ambas as preocupações devem andar juntas, oferecendo um conhecimento contextual das atividades práticas vivenciadas, e não apenas o fazer pelo fazer. O que converteria as atividades circenses num mero instrumento pedagógico e quase numa caricatura de uma arte milenar e muito provavelmente universal. Algo que certamente não desejamos!

A respeito da cultura, é enfatizado em muitos estudos produzidos na área da Educação Física, o importante papel que esta disciplina possui na transmissão dos saberes culturais e historicamente construídos. Nesta perspectiva, a valorização da diversidade cultural, passa pela compreensão profunda destes fenômenos e de seu valor para a sociedade em que se vive, para logo buscar seu trato pedagógico para a abordagem na educação formal e também informal. É por isso que

precisamos de longos anos para compreender um pouco melhor as artes do circo, e logo poder esboçar estas primeiras propostas de atividades circenses para a escola e demais espaços educativos.

Foram nestes pressupostos teóricos e metodológicos que nos apoiamos para compilar, criar e apresentar os Jogos Circenses que são, sem dúvida, os protagonistas desta obra.

POR QUE O TRABALHO COM JOGOS?

O jogo é uma atividade amplamente presente em nossa cultura, sendo muitas vezes atribuída unicamente à infância, mas seu âmbito de ação vai muito além dela. Muitas vezes, por essa estreita ligação com a infância, é considerado como algo “não” sério, tratado como supérfluo, como pernicioso ao desenvolvimento, próprio de um período da vida não produtivo – em termos de trabalho-, portanto, não sério.

Mesmo no ambiente educativo essa ideia prevalece e o jogo é usado muitas vezes para ocupar tempo ocioso dos alunos, sem nenhuma função pedagógica e sem o reconhecimento de sua natureza formativa (FREIRE, 2002). Muitas vezes só é permitido à criança brincar após realizar suas tarefas, suas obrigações. Também usa-se o jogo como forma de controle, para manter as crianças quietas, criando-se mesmo jogos para tal. Ou ainda, o jogo não é permitido, pois distrai a criança e dificulta seu aprendizado ou porque deixa as crianças alvoroçadas. Porém, o que vemos é o contrário disso: esse caráter supérfluo não se revela na prática.

O jogo tende a tornar-se necessidade na vida não apenas das crianças, o que seria até certo ponto óbvio dado que vemos crianças brincando sempre, mas também, para jovens e adultos, pois tem como uma das características a evasão da vida real (HUIZINGA, 2004), o que permite ao jogador abstrair-se das atividades diárias (trabalho, estudos etc.), muitas vezes estressantes, para “recompôr-se”. Essa interrupção revela-se importante, pois é durante ela que o sujeito cria. Estando livre das amarras das obrigações e das pressões o potencial criativo pode ser libertado. Nas palavras de Walter Benjamin (2002, p.85):

Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado

por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada.

A criança aprende a jogar, pois vive em uma cultura que joga. Desde seu nascimento convive com pessoas que jogam e que a ensinam a jogar, a criança passa a dominar os elementos da cultura lúdica e passa a usá-los também em seu dia a dia. Ainda pautado em Benjamin (2002, p.96) temos:

Assim como o mundo da percepção infantil está impregnado em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, com os quais as crianças se defrontam, assim também ocorre com os seus jogos. (...) O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois, quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos (bola, arco, roda de penas, pipa) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, os quais só mais tarde, e certamente graças à força da imaginação infantil, transformaram-se em brinquedos.

Essa cultura do jogo permite à criança lidar com suas frustrações, com aquilo que não compreende do mundo adulto. No jogo a criança lida com seus sentimentos e emoções, aprende a fazer o que os adultos fazem, imitando esses adultos que são para ela as referências do mundo.

O jogo permite à criança realizar ações que ainda não domina, pois como Vygotsky afirma, no jogo da criança, a ação praticada nem sempre é compreendida, mas essa execução leva a criança a essa compreensão esperada. Nas palavras de Benjamin (2002, p.102),

Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento de ritmo de versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho da brincadeira.

Quando a criança cresce, passando já a interagir de forma mais ampla com o mundo, seus jogos vão se tornando mais complexos e o faz de conta, tão comum na criança pequena, vai dando lugar a jogos mais regrados, porque também a criança, ao desenvolver-se busca imitar as atividades dos adultos. O faz de conta já não é tão necessário, pois esse mundo incompreensível a princípio vai ganhando contornos mais nítidos. Também o raciocínio da criança solicita desafios mais complexos, como pactuar sobre regras e legislar sobre os jogos.

Vemos, ainda, no jogo, uma liberdade, um envolvimento, que se não for dessa forma deixa de ser jogo, mas como alerta Freire (2002), no processo educativo, jogo e trabalho andam lado a lado. Diferentemente do que ocorre no dia a dia, em que os jogos são escolhidos livremente pelo grupo ou pelo jogador, na escola, o professor ciente dos seus objetivos, programa as atividades com o intuito de atingi-los e, quando professor propõe um jogo, os alunos não têm a mesma liberdade de opção de escolher participar ou não do que é proposto. Isso, por si próprio poderia ser fator que determinaria o fim do jogo, porém, o que vemos, é que o envolvimento permanece, a entrega ao jogo se mantém, e assim, os objetivos pedagógicos podem ser atingidos.

Essa atividade mostra-se, assim, importante para o desenvolvimento da criança por múltiplas razões:

- Na questão da socialização, o jogo de faz de conta auxilia a criança a compreender os diferentes papéis sociais da sociedade em que vive. Como dito, a criança experimenta esses papéis: ao visitar um dentista, brinca de ser dentista, ao assistir um programa sobre a ação dos bombeiros, imita-os em seu faz de conta e assim, segue assimilando esse mundo tão novo para si. Na prática das regras, a criança aprende a controlar seus impulsos em benefício do jogo. Embora queira, em algumas circunstâncias, mudar o jogo para beneficiar-se, entende que, para que ele aconteça, ela deve submeter-se ao cumprimento das regras que permitem a continuidade do jogo.

- A prática do jogo também propicia o desenvolvimento cognitivo, pois no jogo, a incerteza está sempre presente e consiste num de seus aspectos mais destacáveis (PARLEBAS, 2001). Ao jogar, o jogador nunca sabe com exatidão o rumo que o jogo tomará. As respostas dadas pelos adversários e pelos próprios companheiros são incertas, mesmo as próprias ações podem tomar rumos inesperados. Lidar com essas situações possibilita ao jogador a resolução de problemas, quase

sempre imediatos, utilizando de sua bagagem de conhecimentos. Na busca de solucionar problemas, a pessoa deve, em primeiro lugar, compreender o problema que se coloca, em seguida necessita recrutar de seus conhecimentos prévios o que é preciso para resolvê-lo, deve acionar suas possibilidades de respostas e, entre elas, deve selecionar a mais adequada àquele contexto, e colocar em ação sua opção e finalmente avaliar o resultado. Percebe-se, então, que ampla gama de mecanismos é acionada nessa operação, o que estimula o potencial cognitivo do jogador.

Também aquele que sabe escolher, torna-se mais responsável por suas escolhas, o jogo estimula também, dessa forma, a autonomia de quem joga, pelo seu caráter decisório e por seu estímulo aos valores morais, pois ensina aos jogadores a respeito das regras, de sua elaboração por parte do grupo que joga (PIAGET, 1994)

- Há também, nos jogos mais dinâmicos, com maior exigência de movimentos, o desenvolvimento motor, pois no jogo, a repetição também se mostra presente. A mesma ação é praticada por vezes e essa repetição leva a automatização do movimento. Benjamin (2002, p.101) afirma que há uma

(...) grande lei que, acima de todas as regras e ritmos particulares, rege a totalidade do mundo dos jogos: a lei da repetição. Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o 'mais uma vez'.

- Outro aspecto do jogo que cabe ser destacado é seu potencial para promover a alegria e o prazer. Quando tratado nos ambientes pedagógicos, muitas das justificativas que se dão para sua realização pautam-se nesse ponto, pois o jogo, quando adequado e vivido em sua plenitude, motiva quem o pratica e projeta diversas sensações prazerosas estimulando sua continuidade ou repetição. O jogo tem, realmente em si, potencial para motivar quem joga, pois envolve o jogador num universo paralelo muitas vezes de forma absorvente e profunda. Acreditamos que o jogo vai muito além disso, mas esse ponto não deve ser descartado.

- O estímulo à criatividade também pode ser destacado. Consideramos criatividade a resposta que sai de um padrão esperado pelo próprio indivíduo ou pelo grupo. Pelo mesmo caráter incerto já

descrito, o jogo permite a quem joga experimentar novas respostas às diferentes situações, muitas dessas no próprio improviso e, também pelo seu caráter de fuga do real, leva o jogador a não se comportar dentro dos padrões considerados sérios, ou seja, ao jogar a pessoa pode tentar ser algo que não se permitiria na vida real, extravasando seu potencial criativo, não tendo medo de “parecer ridículo” ou mesmo de errar, pois no jogo isso “é permitido”.

- O jogo também permite que as emoções possam ser manifestadas de forma mais livre, é comum ouvir-se dizer que conhecemos verdadeiramente a pessoa quando ela joga. Isso possibilita o trabalho com as emoções. O jogo, ao propiciar a sensação de liberdade das “amarras” sociais, conforme dito anteriormente, permite que também as emoções, mesmo que reprimidas se libertem, possibilitando oportunidade de lidarmos com elas.

Dessa forma, podemos entender que o jogo, quando bem orientado, pode levar ao autoconhecimento. Freire (2002, p.28) contribui afirmando que “o jogador, entregando-se ao jogo, escapa à realidade e aos seus compromissos imediatos, rompe com o tempo cronometrado e participa do eterno”, ao romper com o real mostra-se como verdadeiramente é.

- O jogo permite que o que foi aprendido não seja esquecido, pela própria repetição que a atividade evoca; também permite o aperfeiçoamento do aprendizado, pois a cada vez que se repete algo, treina-se e melhora-se o que foi feito, possibilitando, então, novas respostas, ainda mais elaboradas.

- O jogo facilita o aprendizado, pois por meio dele atribui-se significado ao que será aprendido, há sentido em arremessar uma bola ao colega no contexto de um jogo, mas não em executar esse mesmo movimento para atender a uma ordem dada, sem função a não ser a de ser obediente.

É sobre esses pontos que justificamos o aprendizado das atividades circenses por meio do jogo, pois, como afirma Freire sobre o caráter educativo do jogo (2002, p.85), “está presente nele, que é parte constituinte dele e não um valor agregado apenas para tornar suave a aprendizagem”, ou seja, o jogo tem, em si, um caráter educativo que pode ser aproveitado no âmbito escolar.

○ PAPEL DO PROFESSOR

Ao professor, pedagogo responsável pela proposição dos jogos, cabe o oferecimento da atividade, bem como sua mediação para que a mesma propicie ao aluno a vivência daquilo que é esperado. Ou seja, que a atividade seja coerente com seus objetivos educacionais.

A mediação do professor deve ser feita de forma que o aluno tenha que encontrar respostas às diferentes propostas dadas. Deve-se evitar entregar “tudo pronto” ao aluno, para que ele não apenas realize o que foi proposto, mas sim, possibilitar ao aluno que pense nas melhores formas de resolver os problemas que a situação oferece. Assim, por exemplo, ao sugerir um jogo no qual o aluno deve acertar o alvo com uma das bolas que está manipulando ao jogar malabares, o professor deve dar espaço para que o aluno tente responder ao desafio da forma que achar mais adequada, para depois, com dicas e outros recursos didáticos, orientá-lo no caso de não ter descoberto por si a forma mais utilizada ou mais eficiente de realizar a tarefa.

A experiência de jogar consiste num estímulo importantíssimo para o desenvolvimento do jogador, pelos problemas que possibilita vivenciar, porém, a consciência das estratégias utilizadas para resolução desses problemas nem sempre é clara ao jogador, cabendo ao professor essa tarefa de auxiliar o jogador a organizar suas ações e refletir sobre elas. Isso pode ser feito após a realização do jogo, ou durante o mesmo, com o professor mediando a retomada dos passos feitos para que o problema fosse resolvido. Essa intenção pedagógica do professor é o que faz com que o jogo proposto em ambiente educativo se diferencie do jogo praticado em outros ambientes, como na rua, por exemplo.

No jogo, o jogador pode ainda experimentar sucessos e fracassos, cabe ao professor estimular o aluno mantendo-o motivado, mesmo quando o resultado não coincide com o esperado, oferecendo oportunidades para que novas conquistas sejam obtidas em resposta a novos desafios, mesmo que a conquista signifique compreender o que aconteceu durante o fracasso vivido.

No oferecimento de jogos, o professor deve ficar atento à questão do grau de dificuldade das tarefas exigidas, é importante que envolva diferentes possibilidades, pois um jogo muito fácil pode desestimular o jogador, da mesma forma que um jogo muito difícil. É

interessante que na mesma tarefa possam ocorrer diferentes graus de dificuldade. Por exemplo, num jogo de lançamento a um alvo, diferentes distâncias podem ser propostas para que o jogador experimente suas habilidades em dificuldades diversas e para que todos encontrem qual desafio querem enfrentar.

Ressaltamos anteriormente que o jogo possibilita a expressão de emoções e sentimentos do jogador enquanto joga, mas essa expressão da totalidade da personalidade, própria à situação de jogo, precisa ser respeitada e orientada pelo professor, pois, embora seja natural emocionar-se, a manifestação da emoção precisa respeitar os limites éticos. Por exemplo, ficar nervoso ao perder um jogo ou falhar em um momento importante é natural, porém, bater em um colega ou estragar o material por causa disso não é. Então, o professor pode ajudar o aluno na compreensão de suas emoções e sentimentos e em como manifestá-los.

Finalmente, os jogos ofertados nas propostas educativas podem envolver tanto situações de competição (oposição ou oposição-cooperação) quanto de cooperação pura, de exploração de expressão (jogos dramáticos). A variedade destas possibilidades permitirá que tanto pessoas que se sentem bem em atividades competitivas quanto quem não se sente bem nelas, sintam-se contemplados na aula. A competição pode ser um fator motivador para alguns, mas não necessariamente para todos.

© JOGO E AS ATIVIDADES CIRCENSES

Pelos pontos levantados acreditamos que o jogo como estratégia metodológica para o ensino da arte circense se faz adequado. As atividades circenses, como parte das práticas motoras expressivas, envolvem criatividade, expressividade e também um repertório motor que certamente pode ser aprimorado por meio da própria prática¹.

¹ Merece destaque a publicação do DVD “Jeux d’enfance – Jeux de Cirque” pelo Centro Nacional das Artes do Circo (CNAC) da França em 2007, no qual se apresenta uma profunda reflexão sobre a importância do jogo para o desenvolvimento da criatividade e da liberdade de expressão e, portanto, para o desenvolvimento da arte do circo. <http://arts-du-cirque.asso.fr/media/documents/DVD%20Contenu%20Internet.pdf.pdf>

Contudo, nossa grande contribuição será na educação motora e em sua relação com a educação artística e estética, num diálogo entre a técnica e a estética, mediados por uma condição ímpar: o jogo (a ludicidade).

A inclusão destas práticas nos espaços educativos, formais ou informais, é recente se compararmos com outros conteúdos próprios da Educação Física (mais tradicionais), e talvez seja esta característica e a busca pela inovação pedagógica nos conteúdos, que venham motivando o exponencial crescimento das experiências pedagógicas, cujos relatos mostram resultados extremamente promissores (CHIQUETTO E FERREIRA, 2008; COSTA, TIAEN, SAMBUGARI, 2008; VENDRUS-COLO, 2009; TAKAMORI *et al* 2010). Ao analisar estas experiências notamos que, em geral, buscam facilitar o acesso a algumas das modalidades circenses (INVERNO, 2004), especialmente aquelas mais acessíveis ao espaço escolar, como o malabarismo ou as acrobacias de solo (BORTOLETO e MACHADO, 2003). Contudo, raramente dão conta de oferecer aos alunos uma visão ampla e condizente com a variedade das modalidades que compõem o universo circense. Além disso, poucos foram os relatos da elaboração de situações lúdicas (jogos) como meio facilitador deste contato com as artes do circo e, quando existiam, vinham sempre acompanhados de comentários que reforçam sua importância.

Ao longo de nossa experiência pedagógica, seja com crianças, adultos ou mesmo na formação de formadores, percebemos nitidamente o potencial que os jogos ofereciam, especialmente por tornarem certas situações absorventes e lúdicas e, portanto, vivenciadas em profundidade. Algo pouco comum quando o objetivo é o ensino da técnica pela técnica. Em cada aula, em cada curso, sempre que apresentávamos um jogo, a atividade se prolongava, se tornava mais interessante e novos jogos ou variações deles saltavam ante nossos olhos. Não podíamos ignorar estes acontecimentos.

Assim, com a intenção de apresentar os jogos presentes na literatura, cuja temática se centrava nas artes do circo, e ainda, de sistematizar os jogos confeccionados ao longo de nossas experiências pedagógicas iniciamos há quase uma década a catalogação destes jogos, sua aplicação e, logo, sua revisão em função das respostas oferecidas pelos alunos que o vivenciavam. Os primeiros resultados deste trabalho foram publicados em Bortoleto (2006), e logo sucederam-se

vários textos que traziam os “Jogos Circenses”, como mais um recurso deste desejo pedagógico de levar as atividades circenses para os espaços educativos (Bortoleto *et al* 2008; Bortoleto *et al* 2010).

Esta experiência nos levou a organizar os diferentes jogos de acordo com a lógica das modalidades circenses que serviram de inspiração para eles, agrupando-os assim, conforme as exigências peculiares em termos de habilidades e objetivos: a manipulação de objetos (jogos malabarismos), o equilíbrio (jogos funambulescos), o palhaço, a mímica e a dramaturgia (jogos clownescos), as acrobacias (jogos acrobáticos). Já os jogos que se referiam a modalidades circenses diferenciadas (como o atirador de facas, homem bala, etc.) foram colocados num quinto grupo (jogos diversos), cujo domínio conceitual será nosso objetivo ao vivenciá-los, mantendo os alunos um pouco mais distantes da realidade artística que os inspirou devido ao risco implícito nestas práticas. Vejamos esta classificação mais detalhadamente:

- **Jogos Malabarísticos:** situações lúdicas que solicitam a manipulação de objetos (malabares) como fundamento básico, possibilitando assim a vivência de diferentes modos ou modalidades de malabarismos, bem como os conceitos pertinentes a elas.
- **Jogos Clownescos:** jogos que envolvem interpretação e a expressão de conteúdos dramáticos (sentimentos, histórias, imagens, etc.), de preferência sem o uso da palavra, utilizando especialmente a expressão corporal e a gestualidade. São jogos que se aproximam da atuação do palhaço circense, do mímico e das pantomimas.
- **Jogos Funambulescos:** jogos baseados no equilíbrio corporal sobre objetos diversos (arame, bolas, rola-rola, monociclo, perna de pau etc.), caracterizando a ação dos funambulistas de circo.
- **Jogos Acrobáticos:** jogos que envolvem ações motrizes acrobáticas que, por definição, consistem em ações não naturais (ou pouco naturais), diferentes do andar, caminhar, correr, sentar. Geralmente são ações complexas que exigem especial consciência e controle corporal, incluindo movimentos como rolamentos, saltos com giros e inversões, rotações em um ou mais eixos e às vezes várias destas ações combinadas.

- **Jogos circenses diversos:** são jogos que diferem dos demais devido às suas características, envolvendo ações de modalidades circenses que não se enquadram nas demais categorias. Por exemplo: atirador de facas, domador, mágico, engolidor de espada, homem bala, etc.

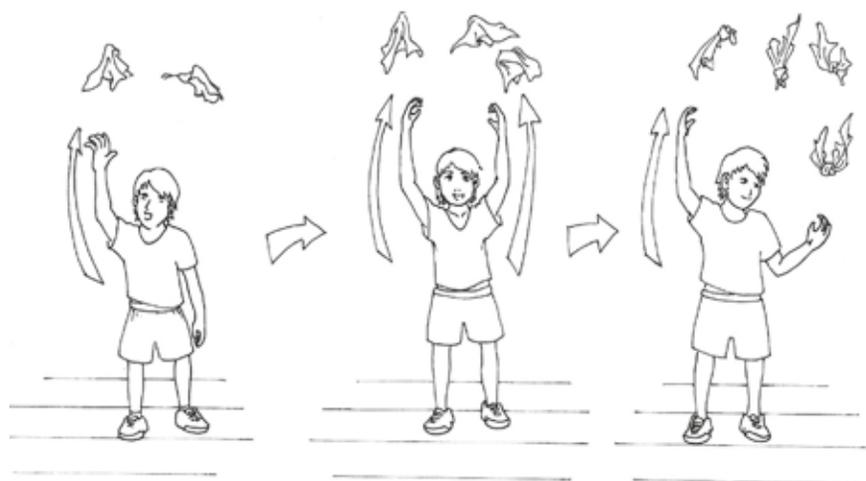
Os jogos propostos podem ser realizados por pessoas de todas as faixas etárias, com ou sem experiência anterior, sempre que as mesmas se interessarem em conhecer as artes circenses ou levá-las para os espaços educativos.

Finalmente, entendemos que as atividades circenses devem ser vivenciadas sob este prisma lúdico e não pautadas nos padrões técnicos, nem mesmo visando resultados performáticos ou artísticos. Buscamos evidenciar o potencial criativo, expressivo e artístico destas práticas, cativando os praticantes a quererem conhecer ainda mais este legado cultural que tanto nos pode ensinar, seja no contexto da motricidade, seja no contexto da cultura e da arte. Em suma, olhamos aqui o jogo como facilitador do encontro das atividades circenses com os espaços educativos.

Jogos

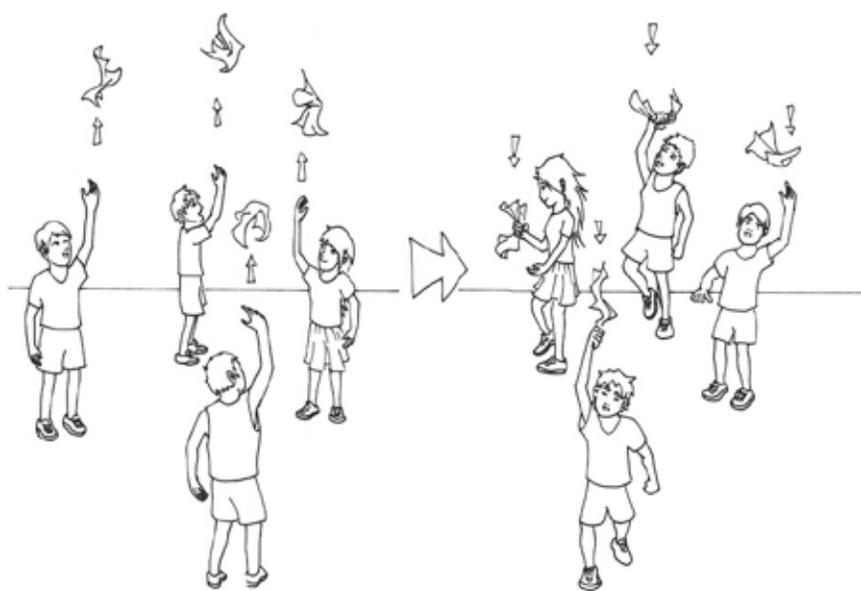
Malabarísticos

Denominação	Multiplicação dos lenços.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Lenços (Tules).	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço grande e plano, livre de obstáculos e fechado (devido aos ventos).	Duração	Indeterminada.
Descrição	Este jogo consiste em tentar lançar o lenço para cima (o mais alto possível) e agarrá-lo mais ou menos na altura do abdômen. Gradualmente, os jogadores devem ir acrescentando mais lenços, buscando controlar o maior número de lenços possíveis. O importante é que o agarre e o posterior lançamento seja de apenas um lenço por vez, estando proibido lançar ou agarrar dois ou mais lenços de uma só vez.		
Variações	Para os jogadores com maior domínio motriz (coordenação) se aconselha fazer um pequeno nó no meio do lenço (dando um formato parecido a uma bola de badminton) diminuindo assim o seu tempo de flutuação.		
Segurança	Atentar para que os alunos tomem certa distância um do outro, para que evitem acidentes.		



Multiplicação dos lenços.

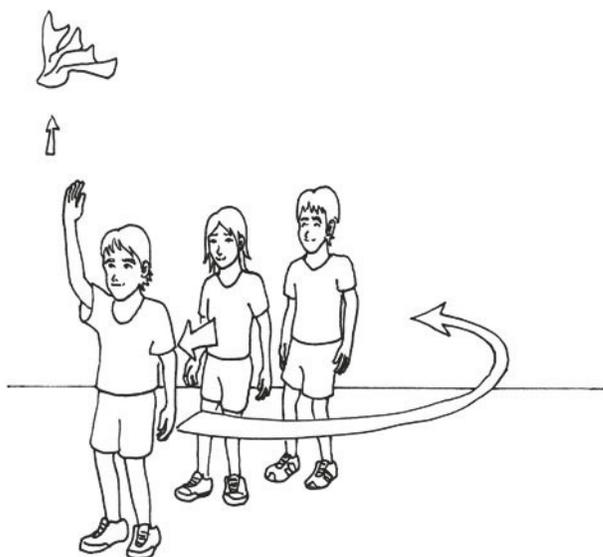
Denominação	Desafio dos lenços.	Idade recomendada	A partir dos 6 anos.
Material utilizado	Lenços (Tules).	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local amplo, livre de obstáculos e protegido do vento.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Este é outro jogo que permite a vivência de manipulação de objetos em grandes grupos. Todos os participantes deverão ter um lenço em mãos e se dispor em qualquer lugar do espaço estipulado para o jogo. Ao sinal do professor todos deverão jogar o lenço para o alto e tentar agarrar qualquer outro antes que este caia no chão.		
Variações	O jogo poderá ser realizado em equipes, em que cada equipe será identificada com uma cor diferente de lenço. Ao sinal do professor cada participante deverá lançar o seu lenço e agarrar outro lenço de sua equipe. Pode-se realizar também o inverso, a equipe deverá agarrar os lenços de outra equipe.		
Segurança	Chamar atenção para que os alunos não se choquem ao correr, evitando assim que se machuquem.		



Desafio dos lenços.

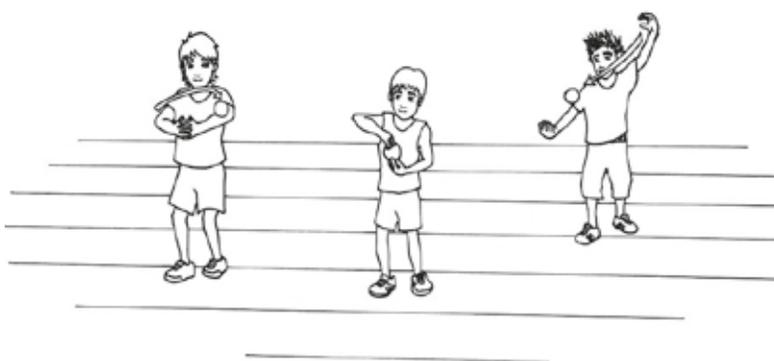
Denominação	Exploração dos lenços.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Lenços (Tule).	Número de participantes	Mínimo de 3.
Espaço necessário	Local grande, plano e livre de obstáculos, e fechado (para evitar vento).	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Trata-se de jogos de exploração que proporcionam vivências com a manipulação de objetos. Exemplos:</p> <p>a) Cada grupo formará uma roda, em que cada criança terá um lenço em mãos e, a certo sinal ou contagem, todas lançarão o seu lenço ao alto e tentarão pegar qualquer outro lenço. Depois pode-se agrupar os alunos em trios, quartetos, em rodas e, a certo sinal, deverão jogar seus lenços para o alto e tentar agarrar o lenço do colega a seu lado direito, e assim sucessivamente. O jogo poderá variar fazendo com que cada criança dê um giro antes de pegar o lenço ou pegue o lenço do segundo colega ao seu lado direito, etc.</p> <p>b) O grupo formará uma fila, em que cada criança terá um lenço em mãos e, ao sinal, lançará seu lenço devendo pegar o lenço do colega a sua frente. A criança que estiver no primeiro lugar da fila deverá correr para o final da fila a tempo de agarrar o lenço da criança que ocupava o último lugar, e assim sucessivamente, fazendo com que a fila ande. O jogo pode apresentar variações também, como por exemplo, o primeiro da fila deverá passar por baixo das pernas de todos os demais integrantes que estão na fila a tempo de agarrar o lenço do último.</p>		

Variações	Jogos como estes podem variar de inúmeras formas possíveis a critério do professor e também dos próprios alunos, que com o tempo podem realizar suas próprias formações dentro dos grupos e demonstrar para os demais alunos.
Segurança	Deixar explícito para as crianças o cuidado que devem ter ao correr para não se machucarem e não machucarem outros colegas.



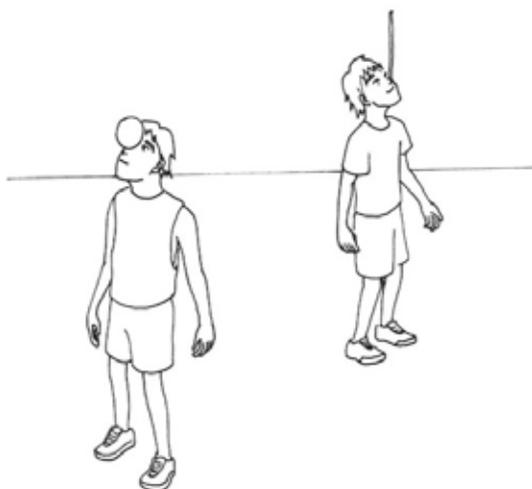
Exploração dos lenços.

Denominação	A bola imantada.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Bolas de diversos tamanhos.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Jogo individual inspirado na modalidade de malabares denominada “contato”, que consiste em equilibrar e fazer circular uma bola pelo corpo. A princípio o deslizamento da bola deve ocorrer pela mudança de posição do corpo, sem que existam golpes ou lançamentos.		
Variações	Pode-se realizar o jogo entre duplas também, fazendo com que a bola deslize de um jogador ao outro sem que se realizem lançamentos.		
Segurança	Utilizar bolas de plástico para maior segurança dos participantes.		



A bola imantada.

Denominação	A foca equilibrista.	Idade recomendada	A partir de 6 – 7 anos.
Material utilizado	Jornal, bastões, etc.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, livre de obstáculos e de preferência fechado.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Este jogo nada mais é do que um desafio de se equilibrar diferentes materiais como folhas de jornal, pequenos bastões, penas e até bolas com a cabeça.		
Variações	De início pede-se que os alunos tentem equilibrar o objeto com o nariz ou a testa (como uma foca equilibrista), mas com o tempo é interessante variar, utilizando o ombro, cotovelo, joelhos, pés, etc., ou alterando também o posicionamento do corpo, em pé, sentado, deitado, apoio invertido, etc.		
Segurança	Atentar para os alunos que mantenham distância dos outros, pois com a concentração no objeto podem acabar esbarrando nos demais alunos.		



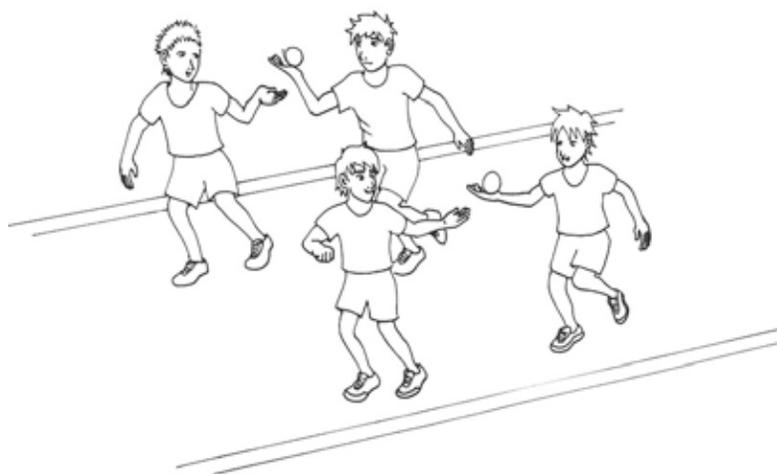
A foca equilibrista.

Denominação	Gladiador.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Bolas ou lenços.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local amplo, plano e livre de obstáculos.	Duração	Até que reste apenas um aluno.
Descrição	<p>Trata-se de um dos jogos mais tradicionais no cenário circense. Normalmente os participantes utilizam claves, mas pode-se adaptar qualquer tipo de objeto. Originalmente os participantes devem malabarear três ou mais objetos e tentar derrubar os objetos dos demais participantes, sem que os seus caiam no chão. Porém proporemos aqui um “gladiador” adaptado, no qual as crianças deverão manipular de início apenas um objeto. Primeiramente faremos com o lenço (tule), cada participante deverá manipular o seu tule em uma das mãos (lançando para cima e agarrando) enquanto tenta roubar o tule de outro aluno. Só poderá roubar o tule enquanto o seu próprio também estiver no ar. Já com as bolas, a criança deverá manipular a sua e tentar derrubar, com a outra mão, a dos demais participantes. O contato corporal é terminantemente proibido, os participantes deverão manter contato apenas com os objetos.</p> <p>O aluno que tiver seu objeto roubado ou derrubado deverá sair do jogo e esperar uma nova rodada, assim como a que deixar cair por si mesma seu objeto.</p>		
Variações	De acordo com o nível malabarístico dos participantes pode-se aumentar o número de objetos a serem manipulados, bem como o tipo de objeto.		
Segurança	Atentar para que as crianças não utilizem o contato corporal para derrubar as outras crianças, evitando que acabem se machucando de forma bruta.		



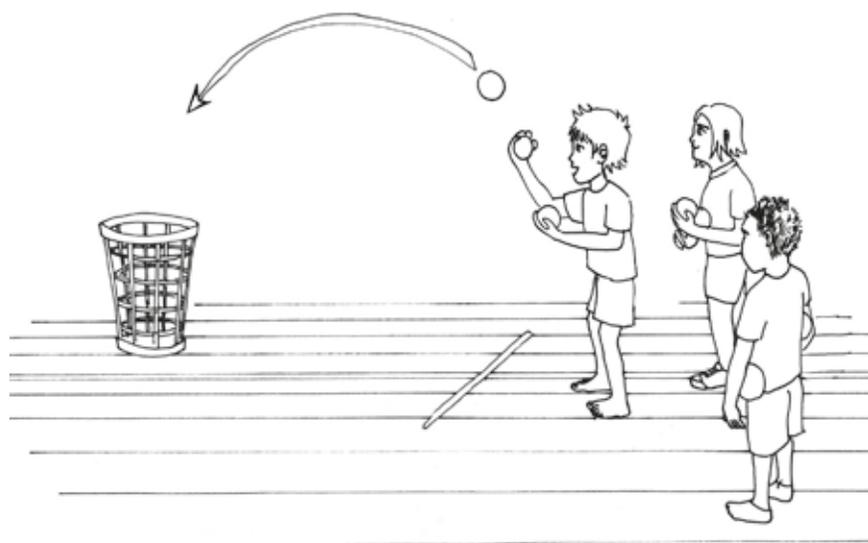
Gladiador.

Denominação	Corrida de equilíbrio.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Bola ou bastão (cerca de 70 cm).	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço plano, livre de obstáculos, para que exista segurança durante a corrida.	Duração	Ilimitado.
Descrição	<p>Trata-se de uma corrida em que os participantes deverão correr determinado percurso equilibrando um bastão ou uma bolinha nas mãos. O jogo pode ser realizado em duplas ou grupos maiores, na forma de revezamento. Excelente jogo para desenvolver o equilíbrio de objetos.</p> <p>Chamar atenção para que os alunos não corram agarrando os objetos (muito comum ao se equilibrar na palma da mão), para isso propor também outras formas de equilíbrio, como o dorso da mão.</p>		
Variações	Dependendo do nível dos participantes pode-se propor que tentem equilibrar os objetos em outros locais do corpo, como cabeça, ombros, nuca, etc. Pode-se colocar obstáculos ao longo do percurso.		
Segurança	Recomenda-se que as pontas dos bastões sejam recobertas com borracha ou fita adesiva para que não machuquem os participantes, caso se desequilbrem. Pode-se usar também materiais mais flexíveis, como “macarrões” de piscina cortados ao meio.		



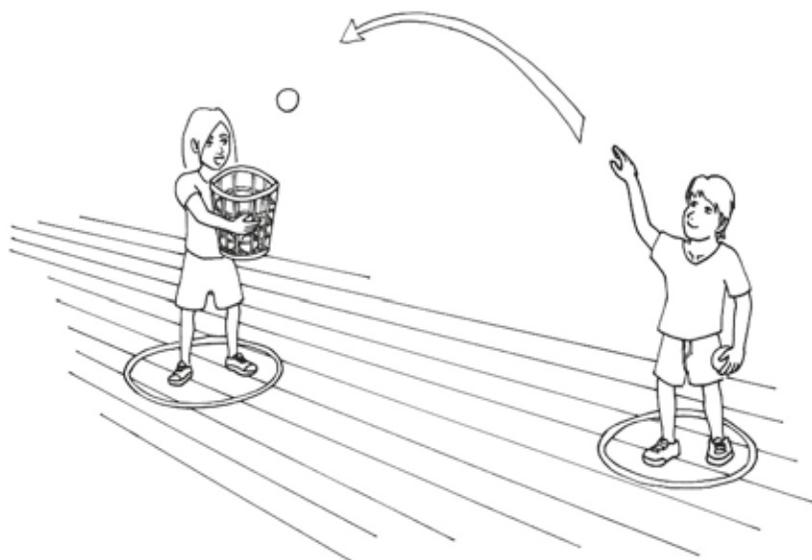
Corrida de equilíbrio.

Denominação	Bola ao cesto.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Bolas e cestos (ou caixas, etc.).	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço suficiente para que exista certa distância entre o cesto e os participantes.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Trata-se de um jogo em grupo, no qual os participantes, dentro de uma zona determinada (pode ser uma risca no chão), realizam o lançamento de bolas com o intuito de acertá-las dentro de um cesto colocado a certa distância. É um excelente jogo para que os alunos tenham um primeiro contato com a manipulação e o lançamento dos objetos (bolas, neste caso), contribuindo para a precisão dos lançamentos típica do malabares, em particular do passe (Duprat in Bortoleto <i>et al</i> 2010).		
Variações	Quanto maior o nível malabarístico do jogador, maior poderá ser o número de objetos a serem controlados antes do lançamento, e também maior poderá ser a distância e/ou altura entre os participantes e o cesto. Os participantes podem ademais lançar os objetos individualmente ou simultaneamente em direção ao cesto. Seu formato ideal foi desenhado para malabaristas (com ao menos três objetos) buscando lançamentos longos e com precisão.		
Segurança	Os participantes devem todos ficar na mesma zona de lançamento para evitar que sejam atingidos pelas bolas lançadas.		



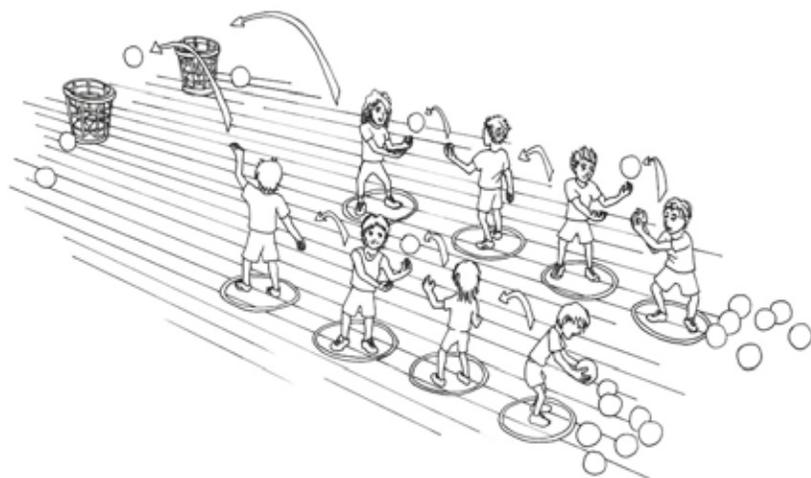
Bola ao cesto.

Denominação	Bola ao cesto em duplas.	Idade recomendada	A partir dos 5 anos.
Material utilizado	Bolas e cestos.	Número de participantes	Dois.
Espaço necessário	Espaço suficiente para que exista certa distância entre os participantes.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Cada um dos participantes deverá se posicionar dentro de uma zona determinada (um arco, por exemplo), a certa distância uma da outra. Um dos participantes terá em mãos um cesto (uma caixa, etc.), enquanto o outro terá diversas bolas, as quais deverão ser lançadas em direção ao cesto. O jogador com o cesto poderá se movimentar dentro de sua zona para recepcionar a bola.		
Variações	Quanto maior o nível malabarístico do jogador, maior poderá ser o número de objetos a serem controlados antes do lançamento, e também maior poderá ser a distância entre os participantes, e menor também o cesto. Além disso, a localização do outro participante com o cesto, poderá ser variada para aumentar o nível de dificuldade, como por exemplo, atrás do malabarista.		
Segurança	Utilizar bolas de grãos (painço, etc.) e de tato flexível, evitando assim golpes em caso de lançamentos desajeitados.		



Bola ao cesto em duplas.

Denominação	Bola ao cesto cooperativo.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Bolas de diversos tamanhos.	Número de participantes	Cerca de 6 por equipe.
Espaço necessário	Local grande e plano, livre de obstáculos.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Trata-se de um jogo para diversos participantes, no qual estes se posicionarão em duas filas intercaladas e com certa distância entre as filas, poderá se demarcar a zona de cada criança com um arco, por exemplo. O jogo consiste em que a primeira criança da fila pegue uma bola e lance para a próxima criança, e assim por diante, até que a última criança tentará lançar a bola dentro de uma caixa. A primeira criança deverá ter ao seu lado diversas bolas para lançá-las uma após a outra à próxima criança, tornando o jogo mais dinâmico. Pode-se realizar o jogo em equipes, contando ao final quem acertou mais bolas na caixa.		
Variações	Quanto maior for o nível malabarístico dos participantes, maior poderá ser o número de bolas ou objetos a serem manipulados antes do lançamento. Pode-se também determinar um jogo por tempo, no qual em um determinado tempo, a equipe deverá tentar colocar dentro da caixa certo número de bolas ou objetos.		
Segurança	Chamar atenção para que as crianças estejam atentas aos lançamentos para evitar machucar uns aos outros. Mostrar que não é a velocidade entre um lançamento e outro que importa, e sim a atenção ao lançamento.		



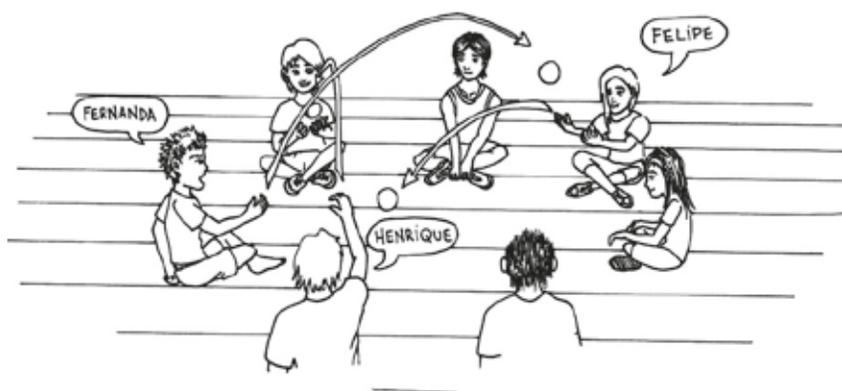
Bola ao cesto cooperativo.

Denominação	Escravos de Jó.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Bolas de malabares, lenços ou similares.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local plano onde caibam todos os participantes dispostos em roda.	Duração	Ilimitada.
Descrição	<p>Este jogo consiste numa adaptação do tradicional jogo Escravos de Jó. As crianças devem sentar-se em círculo e cada uma deverá possuir uma bola em mãos. Inicia-se o jogo com todos cantando a música e realizando o jogo. Na primeira rodada deve-se colocar a bola com as duas mãos na frente da criança ao lado, para que ela pegue a bola com as duas mãos e passe para a próxima criança. Joga-se algumas vezes até que esteja bem consolidado. A partir daí, surgem diversas outras variações. Pode-se jogar com apenas uma mão; passando a bola diretamente para a mão da próxima criança; realizando um lançamento para a criança ao lado e recebendo a bola; pode-se realizar o jogo em pé; sem cantar a música, etc. E diversas outras possibilidades podem surgir de acordo com a criatividade do professor e das próprias crianças.</p>		
Variações	Já descritas acima.		
Segurança	Utilizar bolas leves e macias, para evitar que as crianças se machuquem com possíveis lançamentos das bolas.		



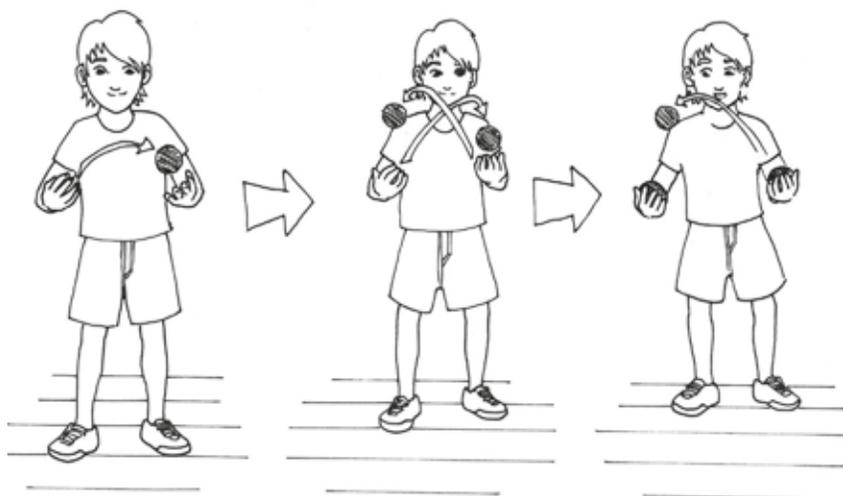
Escravos de Jó.

Denominação	Jogo dos nomes.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Bolas de diversos tamanhos.	Número de participantes	5 por grupo.
Espaço necessário	Local plano e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Trata-se de um jogo que além de proporcionar a vivência de malabares e a manipulação de objetos, permite que os participantes se conheçam de maneira lúdica e cooperativa. Os participantes deverão formar uma roda e se apresentar dizendo o seu nome. Assim que todos se conhecerem, se inicia o jogo. No começo apenas um aluno terá uma bola em mãos, deverá dizer o nome de outro participante e lançar a bola para ele; este que recebeu a bola deverá dizer o nome de outro e lançar a bola em sua direção e assim sucessivamente. Após algumas rodadas, deverá se introduzir uma segunda bola no jogo, e o participante que der início deverá lançar as duas bolas, uma de cada vez, para a mesma pessoa a qual disser o nome. Por sua vez, o que receber a bola deverá dizer um nome e lançar a bola que estiver em suas mãos antes que a outra bola chegue em sua mãos. Com o tempo, mais bolas poderão ser introduzidas no jogo.</p>		
Variações	<p>Pode-se usar bolas de diferentes pesos e tamanhos, e dependendo do nível malabarístico dos participantes o número de objetos pode ser maior, chegando até a realizar o “flash”.</p>		
Segurança	<p>Deve-se instruir os participantes a olhar para o colega para o qual for lançar a bola, a fim de evitar acidentes. Pode se utilizar também bolas de tato maleável para que os participantes não se machuquem. Pode se realizar o Jogo dos Nomes com os participantes sentados em roda ou em pé.</p>		



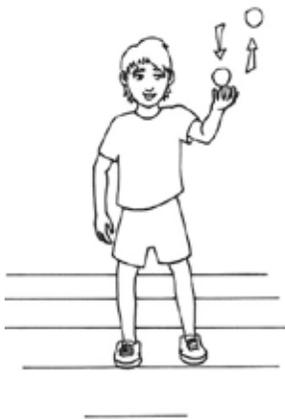
Jogo dos nomes.

Denominação	Cascata.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Bolas ou lenços.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local amplo e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminado.
Descrição	<p>O flash ou cascata nada mais é do que o próprio jogo do malabares em que, de posse de no mínimo três objetos, o jogador realiza consecutivos lançamentos de uma mão à outra. Neste primeiro nível, inicia-se o contato com apenas uma bola, com lançamentos de uma mão a outra. Após o aluno ter se familiarizado com este jogo, introduz-se outra bola, o aluno então de posse de uma bola em cada mão realizará lançamentos alternados, de uma mão a outra, lançando uma bola antes de recepcionar a outra. De acordo com o nível malabarístico de cada aluno, pode-se propor maior número de objetos a serem manipulados.</p> <p>Sugerimos aqui colocar um desafio após a aprendizagem da cascata: como por exemplo, realizar a cascata e ler números ou letras, ou palavras, que o professor irá mostrando a sua frente, contribuindo assim para tornar a atividade lúdica, além de trabalhar a capacidade de visão periférica.</p>		
Variações	Pode-se variar o número de objetos, bem como os tipos e tamanhos.		
Segurança	Utilizar materiais leves, de preferência bolas e outros objetos macios, que não venham a machucar as crianças.		



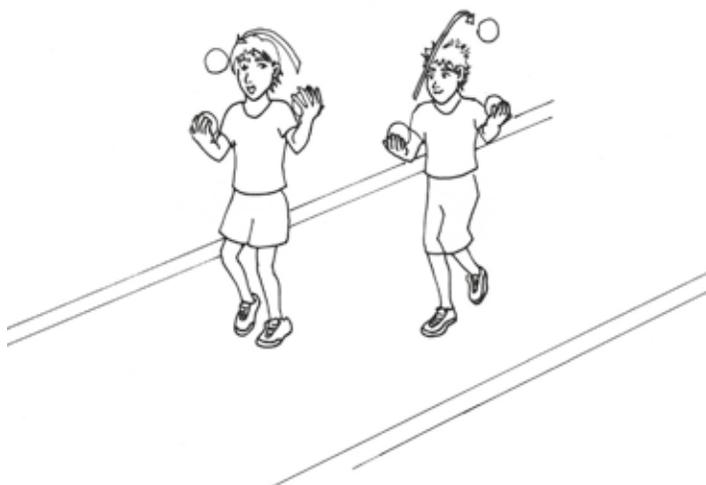
Cascata.

Denominação	Coluna.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Bolas ou lenços.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Deve-se conter dois objetos no mínimo, este jogo consiste basicamente em manipular os objetos alternadamente com apenas uma das mãos fazendo com que eles evoluam apenas verticalmente ou circundando. Para tornar a atividade algo lúdico, sugerimos que se realizem deslocamentos sobre uma linha sinuosa feita no chão enquanto se manipula os objetos, ou ainda uma disputa entre os participantes numa corrida, etc.		
Variações	Pode-se variar o numero de objetos bem como os tipos e tamanhos.		
Segurança	Utilizar materiais leves, de preferência bolas e outros objetos macios, que não venham a machucar as crianças.		



Coluna.

Denominação	Corrida de malabares.	Idade recomendada	A partir de 10 anos.
Material utilizado	Bolas de malabares.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminado.
Descrição	Corrida na qual os jogadores deverão completar um percurso realizando o movimento de “Cascata” do malabares.		
Variações	Pode-se variar colocando obstáculos para que os jogadores ultrapassem, ou pedir para que realizem alguns outros movimentos e truques durante o percurso.		
Segurança	Os obstáculos não devem representar perigo aos participantes.		



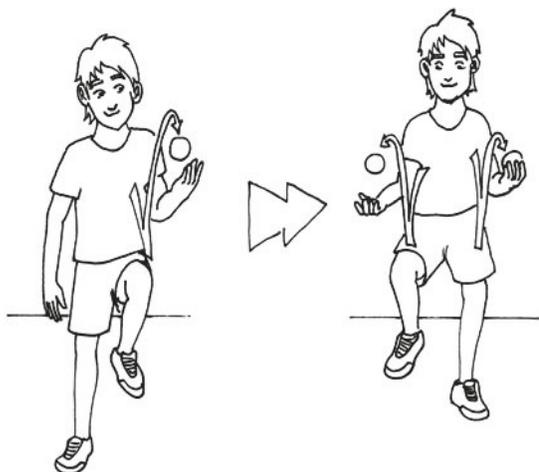
Corrida de malabares.

Denominação	Corrida de malabares em dupla.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Bolas de malabares, claves ou outros objetos.	Número de participantes	Mínimo 4.
Espaço necessário	Espaço amplo e livre de obstáculos.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Trata-se de uma corrida entre duplas, em que cada dupla deve malabarear três objetos entre si, porém cada jogador (movimento “cascata”) poderá utilizar somente uma das mãos. Se o objeto cair no chão, a dupla deve interromper a corrida até retomar o jogo de malabares.		
Variações	Pode-se variar a quantidade, o tipo de objetos, a distância do percurso, além disso, pode-se colocar obstáculos durante a corrida ou pedir que os jogadores corram de mãos dadas ou abraçados.		
Segurança	Tomar cuidado para que as duplas não se choquem durante a corrida.		



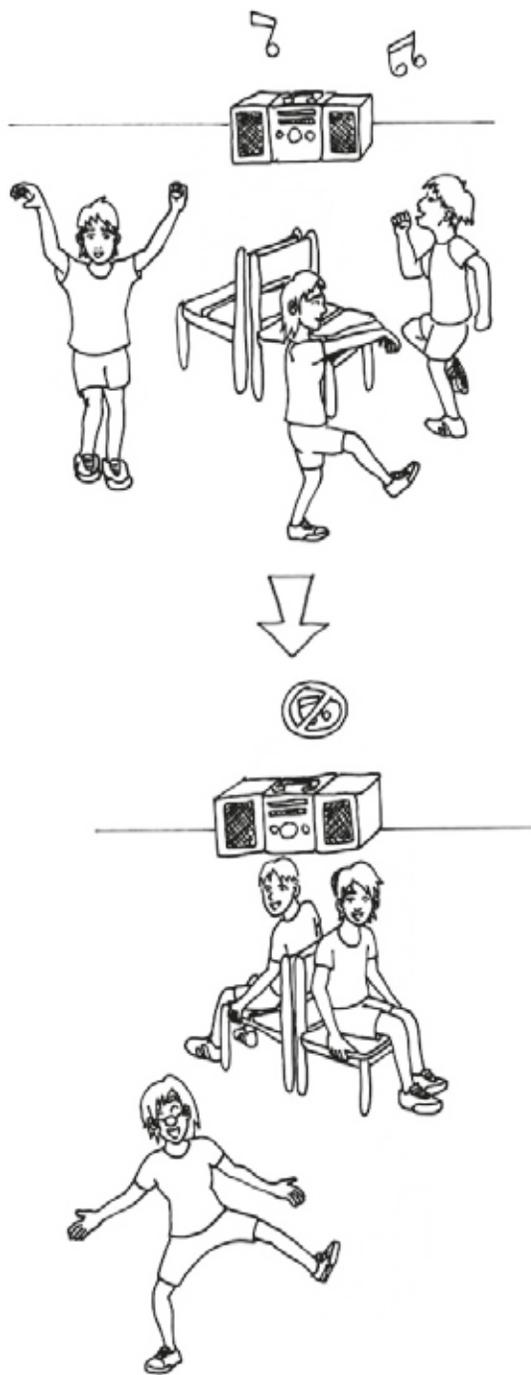
Corrida de malabares em dupla.

Denominação	Cascata com rebote.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Bolas de malabares.	Número de participantes	Indeterminado.
Espaço necessário	Espaço amplo e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Este jogo consiste em realizar algum rebote da bola de malabares com alguma parte do corpo. Inicialmente pode-se utilizar apenas uma bola, principalmente com iniciantes. O jogador deve lançar a bola, em seguida rebater com o joelho, por exemplo, e depois recepcioná-la novamente. Com o tempo e com a experiência dos jogadores, deve-se aumentar o número de bolas.		
Variações	Pode-se variar o jogo alterando as partes do corpo para o rebote, por exemplo, ombro, cabeça, cotovelo, etc.		
Segurança	O jogo não representa risco evidente.		



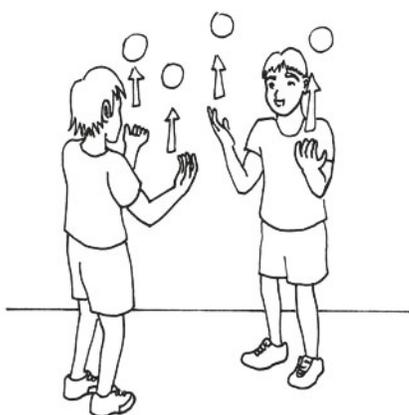
Cascata com rebote.

Denominação	Dança das cadeiras.	Idade recomendada	A partir de 9 - 10 anos.
Material utilizado	Cadeiras ou colchonetes, bolas ou tules e aparelho de som.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Consiste numa adaptação do jogo infantil “dança das cadeiras”. Pode-se adaptar para que ao invés de cadeiras, se utilize colchonetes, arcos ou algum outro material. Ao som de músicas, os alunos devem dançar pelo espaço ao redor das cadeira realizando simultaneamente o movimento de cascata do malabares. Ao parar da música, devem procurar se sentar nas cadeiras, mantendo a posse de todos os objetos que estavam sendo manipulados. O aluno que não conseguir sentar ou derrubar as bolinhas não poderá se sentar, e a cada rodada diminuem-se o número de cadeiras disponíveis. Todos os alunos devem participar até o final, com o intuito de que possam praticar o malabares por mais tempo e não exista a exclusão de ninguém.		
Variações	De acordo com o nível dos participantes pode-se aumentar o número de objetos a serem manipulados, assim como algum truque que deva ser realizado durante a dança das cadeiras.		
Segurança	Chamar a atenção para que os alunos tomem cuidado ao sentar na cadeira para que não se machuquem ou machuquem outros colegas.		



Dança das cadeiras.

Denominação	O espelho.	Idade recomendada	A partir de 7 – 8 anos.
Material utilizado	Bolas ou lenços.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Espaço amplo e abrigado do vento.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Dois alunos devem se colocar frente a frente, cada um deverá ter o mesmo número de objetos nas mãos (recomenda-se começar com apenas um). Um dos alunos da dupla deve realizar um movimento de malabares e o outro imitar o gesto, a cada duas ou três figuras os alunos invertem o comando do jogo. É importante que o professor observe se as duplas se encontram em um nível parecido de malabarismo, para que ambos possam realizar os movimentos sem grandes dificuldades.		
Variações	De acordo com o nível dos alunos o número de objetos a serem manipulados deve aumentar.		
Segurança	O jogo não apresenta risco evidente.		

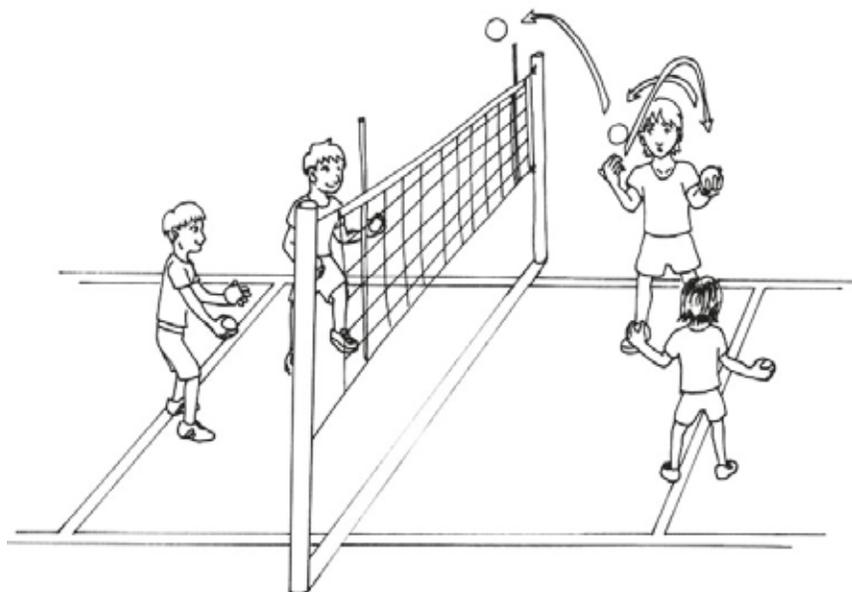


O espelho.

Denominação	Vôlei-malabares.	Idade recomendada	A partir de 8 anos.
Material utilizado	Bolas, rede de vôlei ou corda.	Número de participantes	No mínimo 4.
Espaço necessário	Local amplo, plano e livre de obstáculos. (Se possível utilizar uma quadra de vôlei).	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Este jogo representa uma atividade lúdica muito popular entre os praticantes de malabares. Trata-se de jogar uma partida de vôlei em duplas ou em grupo. Cada jogador deve ter dois objetos, um em cada mão, normalmente utilizam-se claves, mas podem ser utilizadas bolas, aros ou ainda outros objetos não convencionais. O jogo tem início quando algum dos jogadores introduz um terceiro objeto no jogo. O jogador deve realizar um jogo (flash) e lançar o objeto, o jogador que recebê-lo deverá recepcioná-lo realizando o jogo (flash) e lançá-lo novamente e assim por diante. Quando alguém deixar cair o objeto (qualquer um dos três que estiver manipulando), a equipe adversária pontua. Cada equipe pode realizar dois passes antes de lançar o objeto à outra equipe.</p> <p>Com jogadores iniciantes, principalmente com crianças, pode se realizar o jogo com apenas um objeto em mãos, o qual deverá ser lançado antes de se recepcionar o outro.</p>		
Variações	Quanto maior for o nível malabarístico dos participantes, maior poderá ser o número de objetos a serem manipulados antes do lançamento, e também maior poderá ser o tamanho da quadra e a altura da rede.		

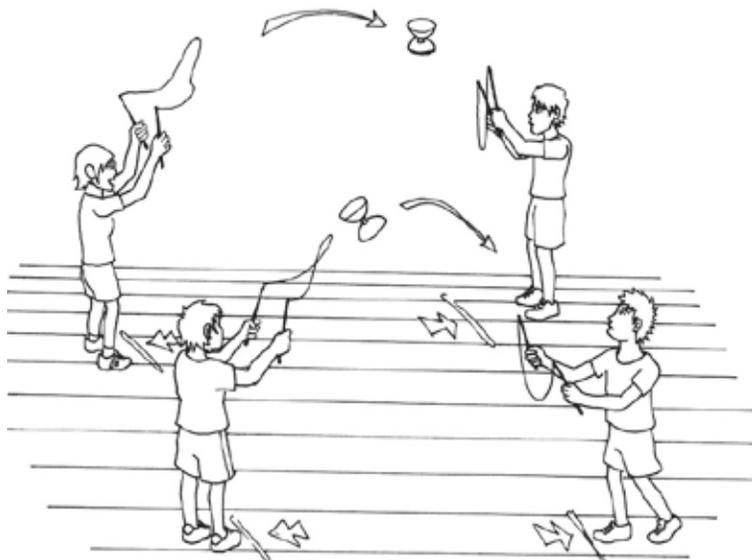
Segurança

Evita golpear o objeto por sobre a rede para que nenhum jogador venha a se machucar.



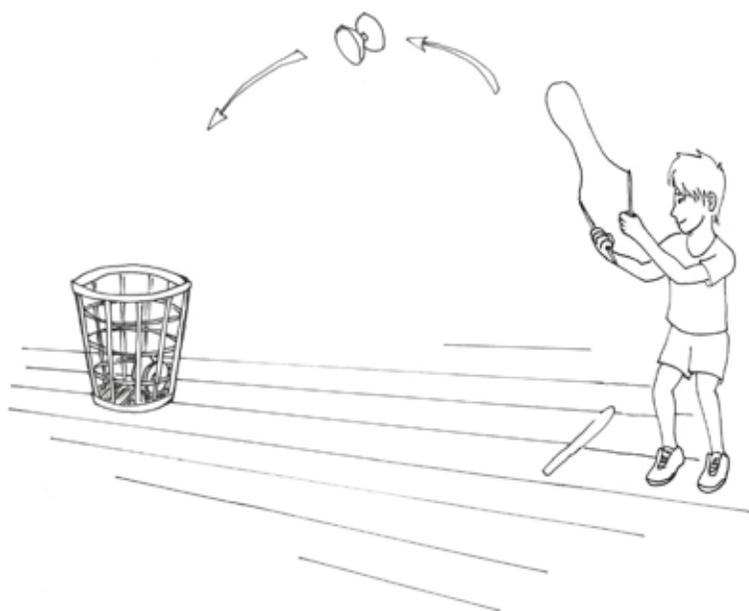
Vôlei-malabares.

Denominação	Troca de diabolôs.	Idade recomendada	A partir de 10 anos.
Material utilizado	Diabolô.	Número de participantes	Mínimo 4.
Espaço necessário	Espaço amplo e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminado.
Descrição	Jogo em duplas, no qual cada dupla deverá realizar passes a uma certa distância. A cada lançamento deve-se aumentar a distância entre os integrantes de cada dupla, vencendo assim a dupla que permanecer por último com o Diabolô.		
Variações	De acordo com o nível dos jogadores, pode-se aumentar o número de diabolôs entre as duplas, realizando-se assim passes simultâneos.		
Segurança	Atentar para que se mantenha certa distância entre as duplas para garantir a segurança dos participantes.		



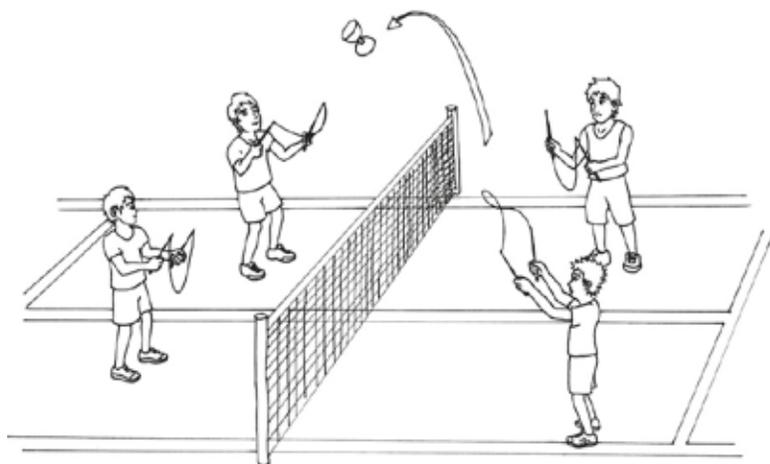
Troca de diabolôs.

Denominação	Diabolô no cesto.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Cesto ou uma caixa com cerca de 50 cm x 50 cm. Um ou mais diabolôs conforme disponibilidade.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço em que se permita uma distância de 3 m entre o lançador e a caixa.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Tradicional jogo realizado em convenções de malabaristas. Consiste em acelerar e controlar o diabolô e posteriormente arremessá-lo dentro do cesto ou caixa. Conforme os participantes forem acertando, deverá aumentar a distância para manter o desafio (dificuldade). Pode-se realizar o jogo de forma coletiva também, em que todos os participantes lançam seu diabolô simultaneamente. Pode-se atribuir pontos quando se acerta o cesto, gerando uma forma de registro.		
Variações	De acordo com a habilidade dos participantes novos desafios podem ser propostos como, por exemplo, que o arremesso seja precedido de um truque de diabolô ou que parta de uma posição pré-determinada: passando por debaixo de uma das pernas, por exemplo.		
Segurança	Manter uma distância segura entre os participantes para que o diabolô não atinja ninguém.		



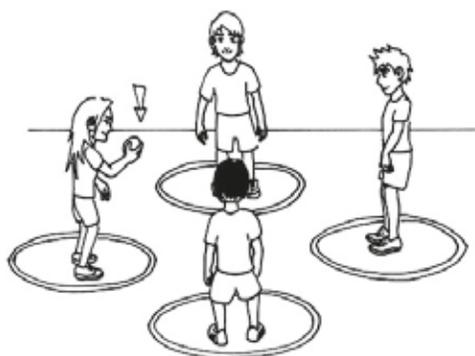
Diabolô no cesto.

Denominação	Tênis diabolô.	Idade recomendada	A partir de 10 anos.
Material utilizado	Um diabolô e um par de baquetas para cada jogador.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Quadra de tênis, vôlei ou espaço que permita colocar uma rede ou corda.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Trata-se da disputa entre dois ou mais jogadores. O jogo tem como objetivo manter o diabolô o maior tempo possível no ar, tocando passes sobre a rede entre os jogadores. O jogo pode ter caráter cooperativo, ou seja, estabelecer o maior número possível de passes sem que o diabolô caia, ou caráter competitivo, com uma disputa entre os participantes como um jogo de tênis ou vôlei.		
Variações	Podem-se variar as regras e condições de jogo de acordo com a habilidade dos participantes, como altura da rede, número de participantes, tamanho da quadra, etc.		
Segurança	Utilizar diabolôs flexíveis e alertar os alunos para não realizarem lançamentos muito altos ou que possam ser perigosos para os demais participantes.		



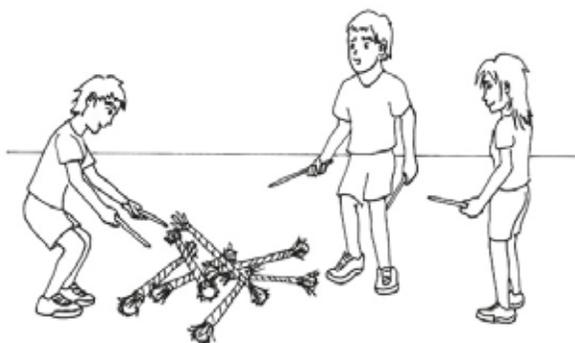
Tênis diabolô.

Denominação	Relógio.	Idade recomendada	A partir de 8 anos.
Material utilizado	Bolas e arcos.	Número de participantes	No mínimo 4.
Espaço necessário	Espaço suficiente para que os alunos formem uma roda.	Duração	Indeterminada.
Descrição	No início, os alunos deverão se dispor em uma roda e cada integrante deverá se posicionar dentro de um arco (ou outro tipo de marcação). Apenas um dos alunos terá uma bola em mãos, devendo lançá-la para o alto. Assim que a bola for lançada todos deverão se movimentar para o próximo arco, no mesmo sentido, fazendo com que a roda gire. Sendo assim, um novo aluno ocupará agora o arco onde a bola foi lançada, devendo recepcioná-la e assim sucessivamente. Assim que os alunos estiverem familiarizados com o jogo pode se estipular que mais objetos sejam manipulados.		
Variações	Quanto maior for o nível malabarístico dos participantes maior poderá ser o número de objetos a serem manipulados antes do lançamento.		
Segurança	Cuidar para que não ocorram choques durante a corrida. Quando possível o arco deve ser substituído por outra marcação como desenho de giz no chão para evitar que alunos tropecem ao sair ou entrar no arco.		



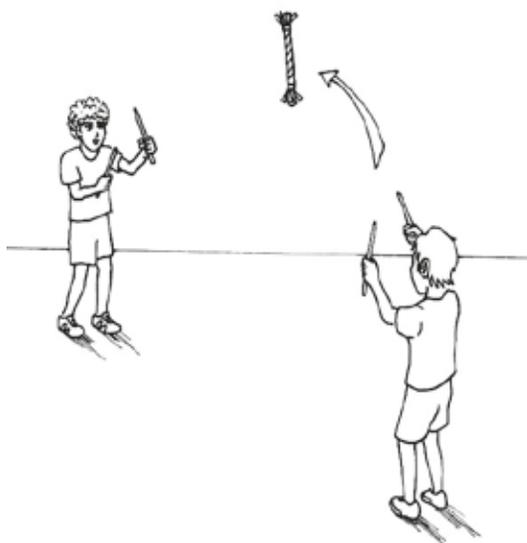
Relógio.

Denominação	Pega-varetas.	Idade recomendada	A partir de 6 – 7 anos.
Material utilizado	<i>Devil stick.</i>	Número de participantes	No mínimo 2.
Espaço necessário	Espaço com cerca de 4 m ² .	Duração	Indeterminada.
Descrição	Trata-se de uma variação do jogo “pega-vareta”. Vários <i>devil sticks</i> devem ser espalhados no chão, uns sobre os outros. Cada aluno, utilizando um ou dois bastões, deverá retirar um dos <i>devil sticks</i> do chão sem mover os demais. Se algum outro <i>devil</i> se mover, o aluno passa a vez. Vence aquele que conseguir maior número de <i>devil sticks</i> .		
Variações	Os próprios alunos e o professor podem acordar outras regras para o jogo.		
Segurança	Chamar atenção dos alunos para que não lancem os <i>devil sticks</i> para o alto, para que não acabe atingindo outro aluno.		



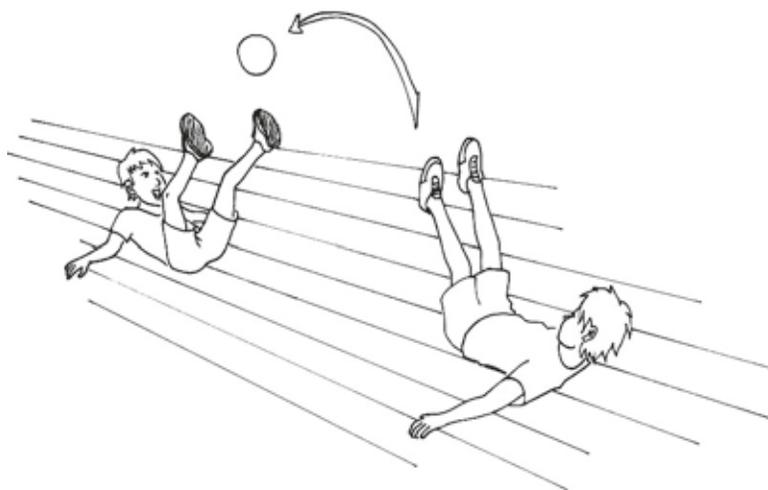
Pega-varetas.

Denominação	<i>Passing com devil stick.</i>	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Devil stick.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Espaço amplo que permita certa distância entre os jogadores.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Este jogo consiste simplesmente em trocas de passes entre os jogadores com o <i>devil stick</i> . Um jogador deve dominar o <i>devil</i> e lançá-lo ao outro jogador, que deverá recepcionar, dominar o <i>devil</i> e lançá-lo de volta.		
Variações	Antes de cada lançamento, pode-se pedir que os jogadores realizem um truque. A distância pode aumentar após cada lançamento também.		
Segurança	Guardar uma distância segura entre as duplas para que os bastões ou os <i>devil sticks</i> não atinjam nenhum participante.		



Passing com devil stick.

Denominação	Antipodismo / Tranca.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Bolas ou outros objetos macios (almofadas pequenas, cubos de espuma, etc.).	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Espaço plano e confortável para que os participantes possam deitar no chão.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Os jogadores devem se deitar no chão com as pernas levantadas, cerca de 90°. Deverão tentar lançar uma bola ou qualquer outro material para o outro colega com os pés, que deverá recepcionar o objeto também com os pés.		
Variações	Pode-se utilizar bolas de diversos tamanhos para dificultar ou facilitar a manipulação. Conforme o nível dos jogadores aumenta-se a distância entre ambos. Também pode-se fazer com que o jogador passe a bola de um pé para o outro antes de lançá-la ao outro jogador.		
Segurança	É aconselhável que se utilizem colchonetes para que os jogadores fiquem mais confortáveis. Se possível utilizar objetos feitos de espuma também, como bolas, cubos, etc., para que não ocorra nenhum acidente.		



Antipodismo / Tranca.

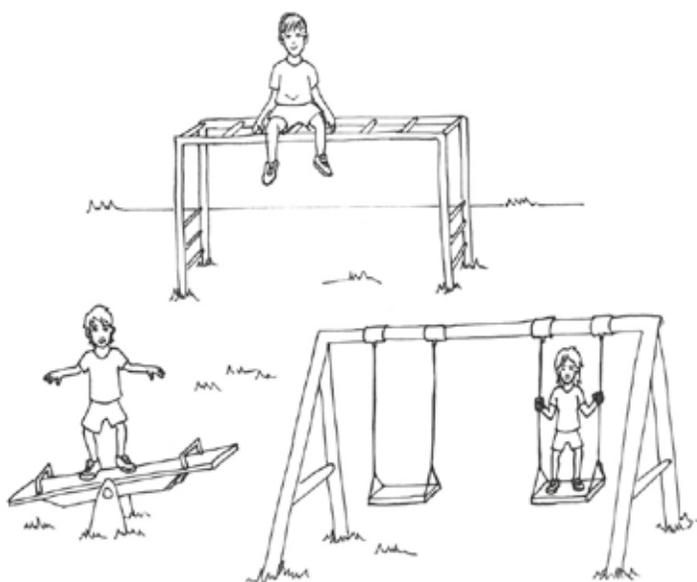
Jogos
Funambulescos

Denominação	Estátua.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Aparelho de som.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, interno ou externo.	Duração	Indeterminado.
Descrição	Variação do jogo infantil conhecido como estátua. Os participantes deverão dançar livremente pelo espaço e ao parar a música deverão permanecer em equilíbrio sobre um pé só.		
Variações	Ao longo da brincadeira pode-se variar pedindo aos alunos que se equilibrem ou se apoiem de diferentes formas, em duplas, trios, etc.		
Segurança	O jogo não apresenta risco evidente.		



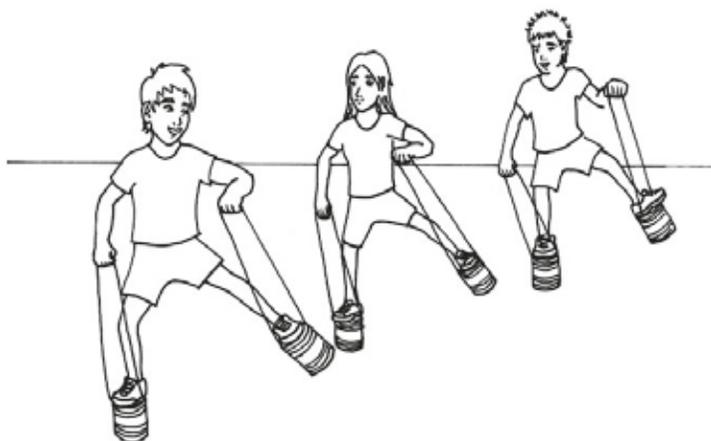
Estátua.

Denominação	Exploração do ambiente.	Idade recomendada	A partir de 5 – 6 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, de preferência com diversos objetos ou implementos onde se possa equilibrar.	Duração	Indeterminado.
Descrição	Esta atividade consiste na exploração do ambiente em que os alunos se encontram (sala de ginástica, parquinho da escola, uma sala preparada com diversos objetos como cadeiras, traves de equilíbrio, etc.) e cada aluno será livre para descobrir formas de equilibrar-se nos diversos objetos espalhados pelo espaço. Após esta exploração, os alunos demonstrarão aos demais o que vivenciaram para que todos possam realizar os mesmos equilíbrios.		
Variações	Pode-se pedir que a exploração do espaço seja feita em duplas ou grupos, para que se ampliem as possibilidades de equilíbrios.		
Segurança	Deve-se estar atento aos alunos, principalmente se forem crianças, cuidando para que nenhum acidente aconteça.		



Exploração do ambiente.

Denominação	Siga o Pé de Lata.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Pés de lata/Perna de Pau.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local grande com alguns obstáculos.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Variação do conhecido jogo “Siga o mestre”. Um jogador é escolhido para ser o mestre e deverá caminhar pelo local, passando por obstáculos, os demais participantes deverão segui-lo imitando seus passos. A diferença é que, neste jogo, todos deverão estar se equilibrando sobre pés de lata ou pernas de pau. Em um determinado momento outro jogador poderá assumir a posição de mestre.		
Variações	Variações dependem do professor ou dos próprios alunos.		
Segurança	As crianças e alunos iniciantes deverão utilizar o pé de lata para aumentar a segurança. De preferência com alunos iniciantes e/ou sem muita prática o jogo poderá ser realizado sobre um tatame ou superfície plana.		



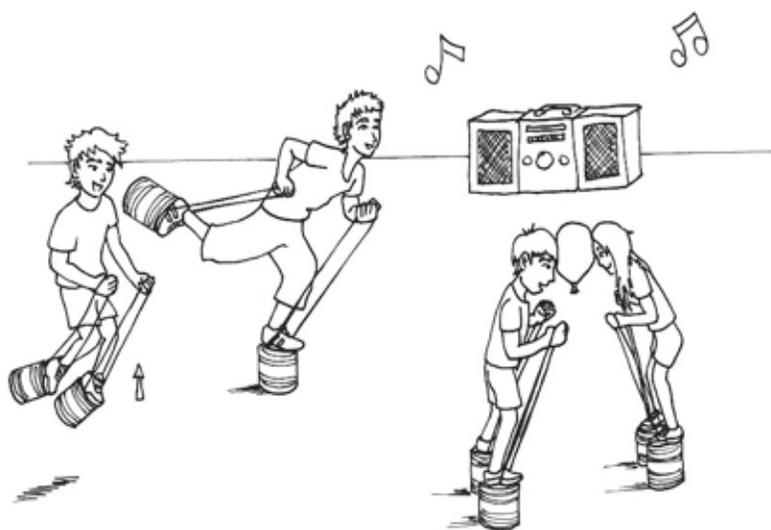
Siga o pé de lata.

Denominação	Caminhando com o som.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Pés de lata/Perna de Pau.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local grande e plano, livre de obstáculos.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Os alunos deverão estar vendados e se equilibrar sobre pés de lata ou sobre pernas de pau. O professor emitirá um som com algum instrumento, apito, ou mesmo com a própria voz para que os alunos tentem caminhar em direção ao som.		
Variações	Variações dependem do professor ou dos próprios alunos.		
Segurança	As crianças e alunos iniciantes deverão utilizar o pé de lata para aumentar a segurança. Em todos os casos, a presença de ao menos uma pessoa para auxiliar cada participante, caso ele venha se desequilibrar, é fundamental para evitar acidentes.		



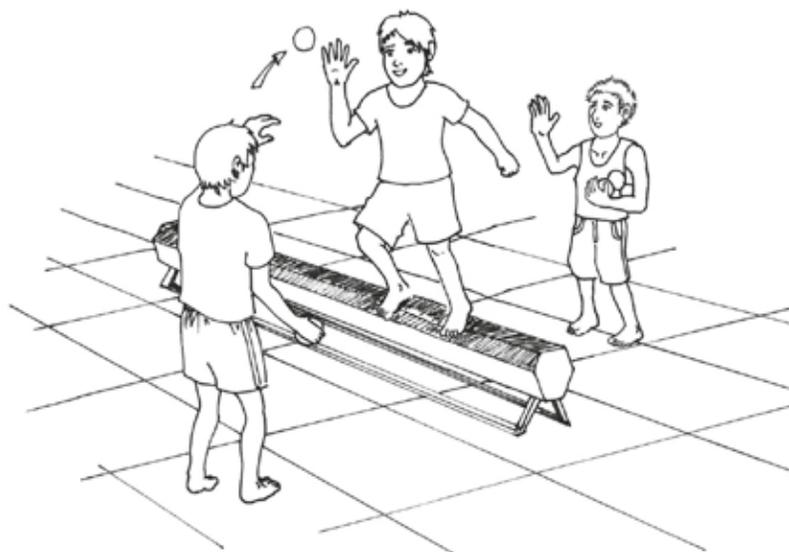
Caminhando com o som.

Denominação	Dança sobre o pé de lata.	Idade recomendada	A partir de 5 – 6 anos.
Material utilizado	Pés de lata, bexigas, bolas, etc.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, interno ou externo, livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Após a vivência com o pé de lata, vamos propor que os alunos dançam sobre ele, ao som de alguma música, experimentem movimentações, giros e até pequenos saltos. Após este momento, em duplas, os alunos deverão dançar controlando um objeto entre eles, por exemplo, uma bexiga entre as testas, barriga, etc.		
Variações	Pode-se variar o jogo pedindo para que os alunos dançam equilibrando um objeto sobre a cabeça, como um caderno ou outra lata por exemplo.		
Segurança	Permanecer atento com as crianças para que não ocorra nenhum acidente ou queda grave. Chamar a atenção nas atividades em duplas, para que cada um esteja atento a segurança do seu colega.		



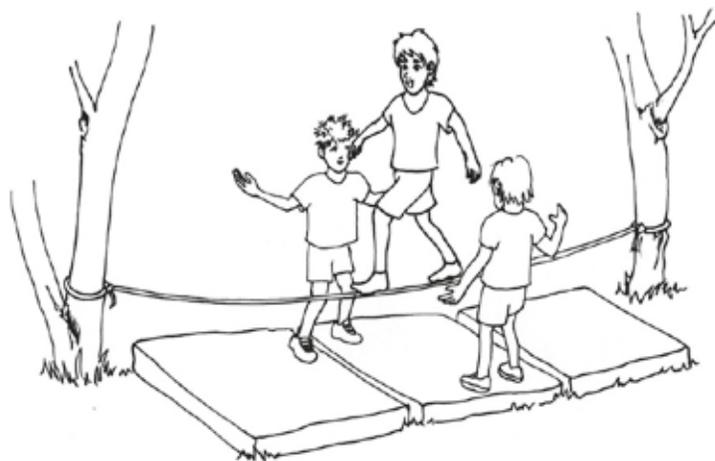
Dança sobre o pé de lata.

Denominação	O goleiro funâmbulo.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Barra de equilíbrio e bolas.	Número de participantes	Mínimo 3.
Espaço necessário	Espaço amplo, se possível um tatame.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Um jogador deve se equilibrar em pé sobre a barra de equilíbrio de ginástica ou o banco sueco e tentar apanhar as bolas que os outros dois jogadores lancem de um lado para o outro da barra. Uma vez que o equilibrista agarre uma das bolas troca de lugar com aquele que lançou a bola por último, se ele cair da barra deverá subir novamente e continuar o jogo.		
Variações	O número de jogadores em cima da barra e abaixo pode variar também, criando situações diversas para todos os jogadores.		
Segurança	Podem-se utilizar objetos de espuma ou plástico maleável, afim de que os jogadores não venham a se machucar. Também é recomendável que a barra não tenha mais que 50 cm de altura.		



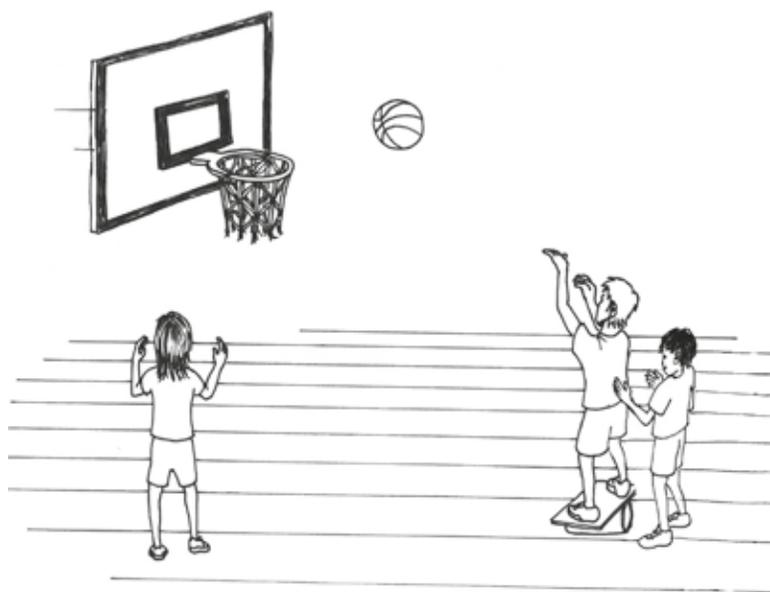
O goleiro funâmbulo.

Denominação	Travessia do Nilo.	Idade recomendada	A partir de 4 anos.
Material utilizado	Cabos, cordas, colchonetes.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo com vigas ou colunas para amarrar os cabos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Consiste na construção de um pequeno percurso com cabos ou cordas, de no máximo 50 cm de altura, para que os alunos percorram como se estivessem atravessando um pequeno rio. Jogo muito bom para crianças pequenas, de 4 a 7 anos.		
Variações	Pode-se variar o calibre do cabo, a distância e a altura do percurso.		
Segurança	Para crianças pequenas é recomendável que o professor acompanhe um aluno por vez, fazendo segurança para evitar que o aluno caia. O aluno pode usar apoios também no início, como cabos de vassoura, por exemplo. Recomenda-se que o chão seja recoberto por colchonetes para que, no caso de queda, não ocorram graves acidentes.		



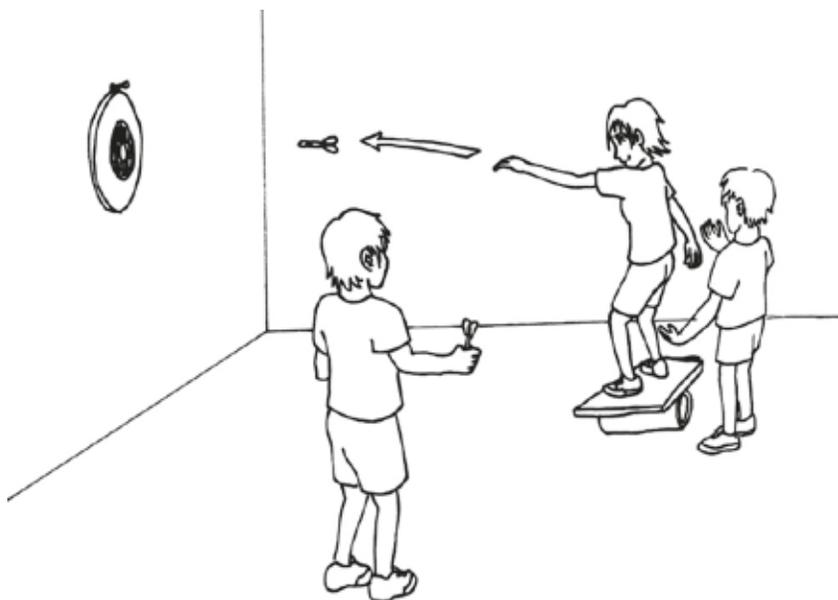
Travessia do Nilo.

Denominação	Basquete sobre rola-rola.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Cestos e rola-rolas.	Número de participantes	Mínimo 3.
Espaço necessário	Espaço amplo e plano.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Trata-se de uma disputa entre trios, em que o objetivo é acertar o maior número de cestas possíveis. Um dos integrantes do trio se equilibra sobre o rola-rola e é o responsável por lançar as bolas nas cestas, enquanto outro integrante deverá realizar a segurança por detrás deste jogador. O terceiro participante deverá apanhar as bolas e lançá-las ao jogador arremessador. Os três jogadores devem passar por todas as funções, vencendo aquele que acertar mais cestas em um determinado número de arremessos.		
Variações	Para limitar a duração do jogo pode-se determinar um tempo entre cada arremesso.		
Segurança	Em caso de jogadores iniciantes deve-se colocar um colchonete abaixo do rola-rola para aumentar a estabilidade e segurança dos arremessadores.		



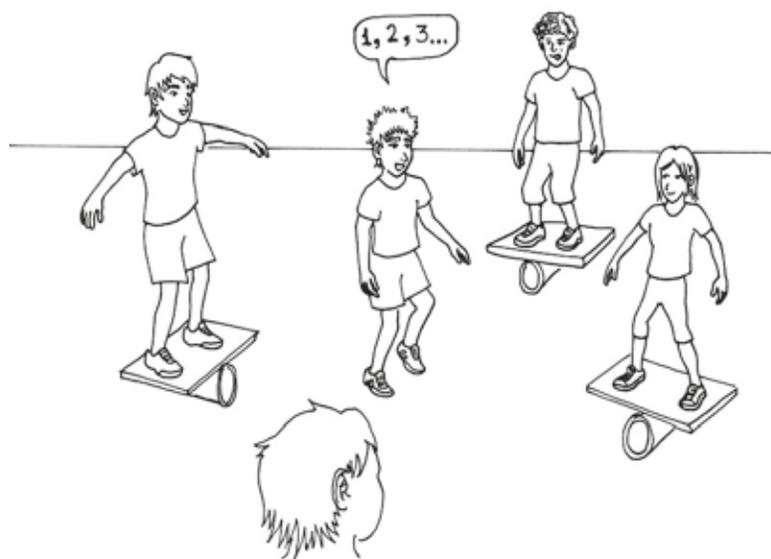
Basquete sobre rola-rola.

Denominação	Jogo de dardos.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Rola-rola e jogo de dardos.	Número de participantes	Indeterminado.
Espaço necessário	Espaço que permita certa distância entre o arremessador e o alvo.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Variação do jogo de dardos, porém com o incremento do rola-rola para dificultar o equilíbrio e a precisão nos lançamentos. O jogo consiste em lançar um dardo a um alvo, porém se equilibrando sobre um rola-rola. O sistema de pontuação pode ser acordado entre os participantes e uma queda durante o lançamento invalida o mesmo.		
Variações	Pode-se variar a distância dos lançamentos, o tempo para os arremessos, bem como o objeto sobre o qual se realiza o equilíbrio (bolas de equilíbrio, monociclo, corda bamba, arame, etc.).		
Segurança	Os dardos utilizados devem ser de plástico e com a ponta arredondada, este jogo é facilmente encontrado em lojas de brinquedos para crianças. Jamais utilizar dardos com pontas perfurantes. Os dardos devem ser entregues um a um para o jogador, para que caso ele caia se evite qualquer acidente.		



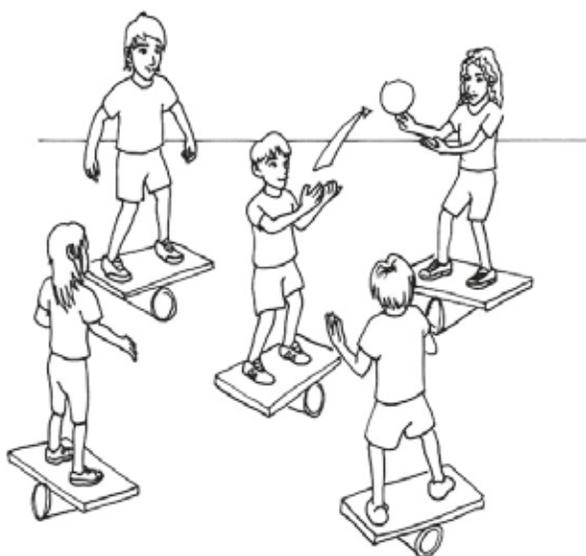
Jogo de dardos.

Denominação	Gato no galho.	Idade recomendada	A partir de 6 - 7 anos.
Material utilizado	Rola-rola.	Número de participantes	Mínimo de 5 participantes.
Espaço necessário	Ampla e livre de obstáculos, cerca de 5 x 5 m.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Este jogo consiste em uma adaptação de um jogo popular. Um dos alunos será o condutor e deverá gritar: "Gato no galho!"; os demais participantes deverão tomar equilíbrio sobre o rola-rola e o condutor contará até 10. O jogador que primeiro se desequilibrar tomará o lugar do gato. Se nenhum jogador perder o equilíbrio o jogo recomeça, em cada rodada deve-se procurar outro rola-rola para se equilibrar.		
Variações	Pode-se colocar mais de um gato no jogo. Também pode se pedir que, ao notar que um jogador se desequilibrou, o gato deva tocá-lo antes que retome o equilíbrio. Se o professor notar que nenhum dos jogadores está perdendo o equilíbrio, pode colocar alguma regra para que possa existir a troca de jogadores.		
Segurança	Recomenda-se que para jogadores iniciantes o rola-rola seja colocado sobre colchonetes.		



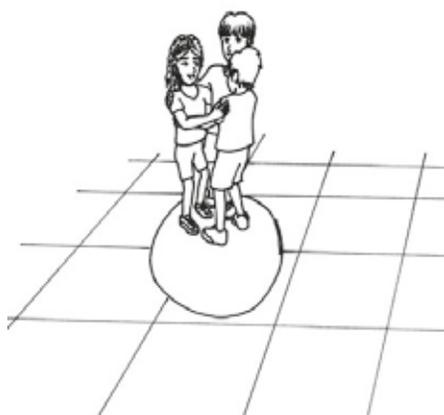
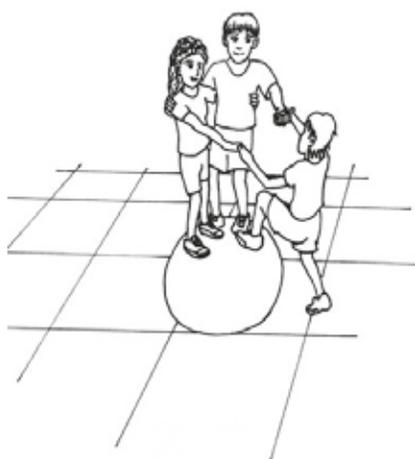
Gato no galho.

Denominação	As moscas.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Rola-rola e bolas.	Número de participantes	5 participantes.
Espaço necessário	Amplamente livre de obstáculos, cerca de 5 x 5 m.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Quatro alunos deverão se dispor em círculo, mantendo-se em equilíbrio sobre o rola-rola, o quinto jogador deverá estar ao centro. Este último deverá lançar uma bola para algum dos jogadores, que deverão permanecer atentos para apanhá-la, caso venha em sua direção. Se o jogador não conseguir segurar a bola e perder o equilíbrio deverá trocar de lugar com o jogador do centro.		
Variações	O jogador do centro pode fingir que irá lançar a bola para tentar enganar os demais jogadores. Poderá também ter várias bolas a sua disposição, podendo colocar várias bolas em jogo ao mesmo tempo. O jogador que estiver no centro poderá estar ou não sobre um rola-rola.		
Segurança	Atentar para que não se jogue as bolas com muita força, para que não cause nenhum acidente. Recomenda-se que para jogadores iniciantes o rola-rola seja colocado sobre colchonetes.		



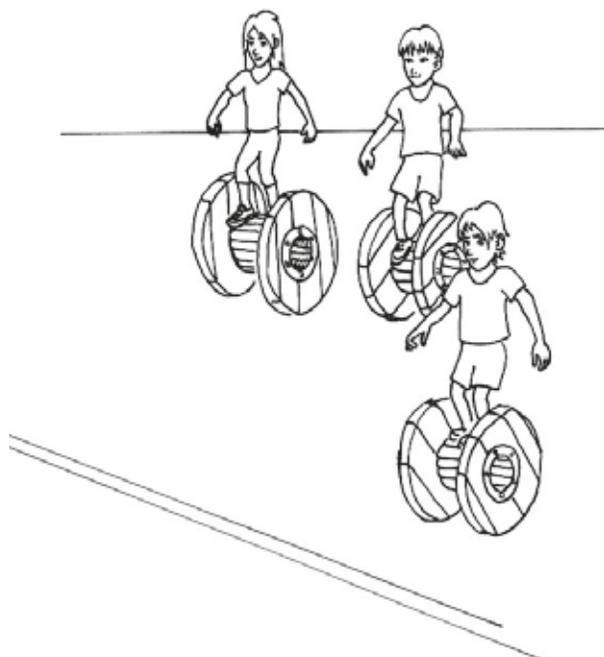
As moscas.

Denominação	O abacaxi.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Bola de equilíbrio.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Tatame ou solo recoberto de colchonetes.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Este jogo consiste em que o maior número de participantes subam na bola de equilíbrio e permaneçam em equilíbrio por cerca de 10 segundos. Os jogadores devem subir, um por vez, na bola e podem apoiar apenas os pés sobre ela, devendo se equilibrar apoiando nos demais colegas.		
Variações	Pode-se aumentar o número de participantes que deverão subir por vez, além de aumentar o tempo de equilíbrio sobre a bola.		
Segurança	Este jogo necessita de muita atenção, pois uma queda da bola com inúmeros participantes pode ser grave. É recomendável que seja realizado sobre um tatame ou chão de espuma (tipo EVA), se possível com colchonetes ao redor.		



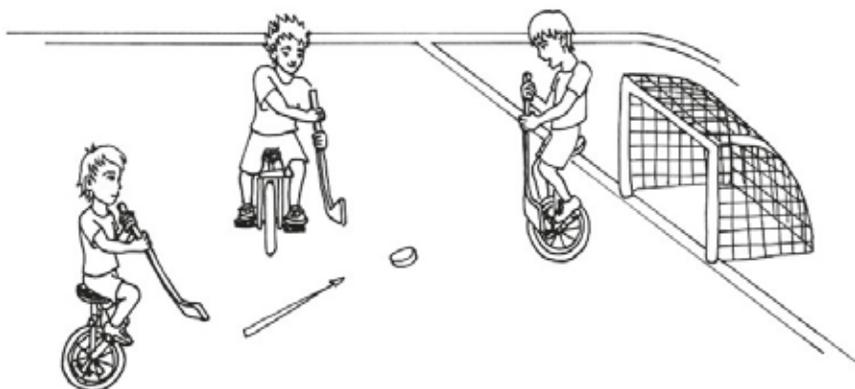
O abacaxi.

Denominação	Circuito das rodas.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Carretéis de madeira.	Número de participantes	Ilimitada.
Espaço necessário	Interno ou externo, livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Criar um circuito, que pode ser demarcado por linhas feitas no chão, cordas ou cones, em que os alunos deverão seguir sobre os carretéis.		
Variações	Pode-se variar a distância e o número de jogadores de acordo com o nível dos participantes.		
Segurança	Aconselha-se que para iniciantes o tamanho dos carretéis seja reduzido, se possível realizar sobre um tatame ou algo parecido para que a estabilidade seja aumentada.		



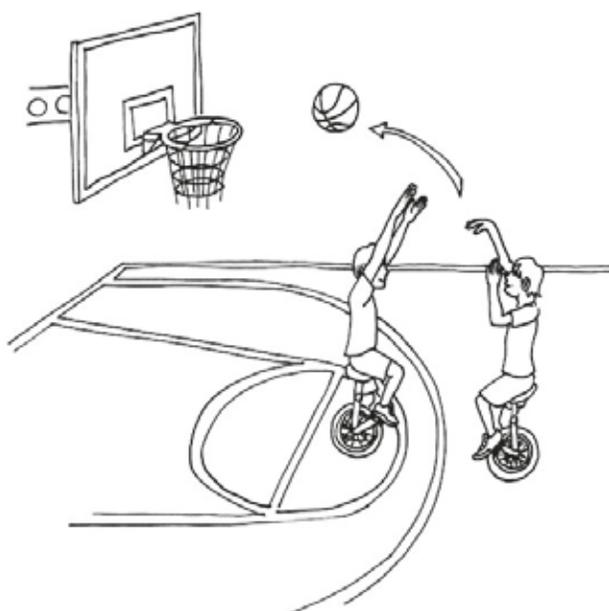
Circuito das rodas.

Denominação	Hockey sobre monociclo.	Idade recomendada	A partir de 12 – 13 anos.
Material utilizado	Bastão, disco, monociclo.	Número de participantes	Máximo de 6 por equipe.
Espaço necessário	Uma quadra de hockey ou adaptada.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Este jogo exige um conhecimento e certo domínio sobre o monociclo. Seguindo o modelo do hockey sobre patins (esporte pouco difundido no Brasil), o jogo consiste em uma disputa de hockey sobre o monociclo.		
Variações	As variações possíveis são a alteração do tamanho da quadra, do tamanho do gol, do número de participantes, etc. O disco (a bola do hockey) poderá ser substituído por algum outro objeto na falta deste.		
Segurança	Utilizar um <i>stick</i> (bastão) de plástico.		



Hockey sobre monociclo.

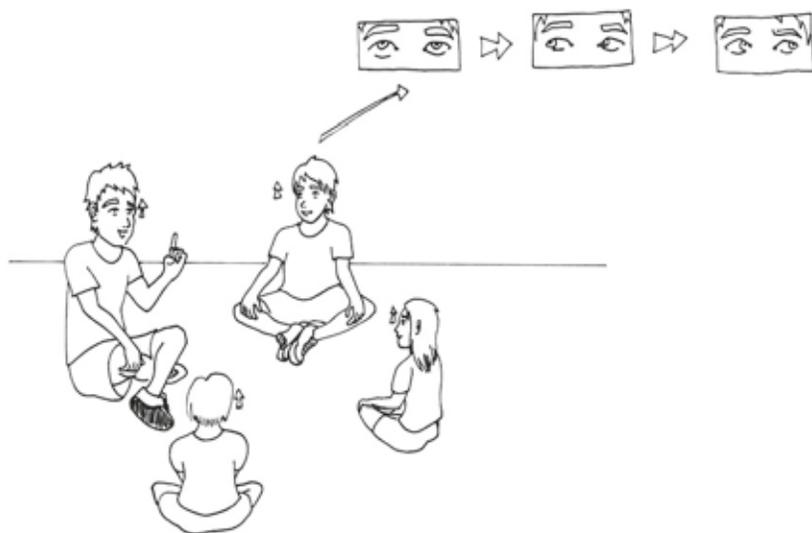
Denominação	Basquete sobre monociclo.	Idade recomendada	A partir de 12 – 13 anos.
Material utilizado	Bola de basquete e monociclo.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Quadra de basquete.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Trata-se de um jogo comum de basquetebol, porém os jogadores deverão estar sobre monociclos. O jogador não poderá descer do monociclo, a não ser para recolher a bola do solo, caso esta esteja parada. Se o jogador descer por qualquer outro motivo fica impedido de receber a bola.		
Variações	Pode-se variar de acordo com as decisões acordadas entre os jogadores.		
Segurança	Este jogo é aconselhável para pessoas com experiência sobre o monociclo.		



Basquete sobre monociclo.

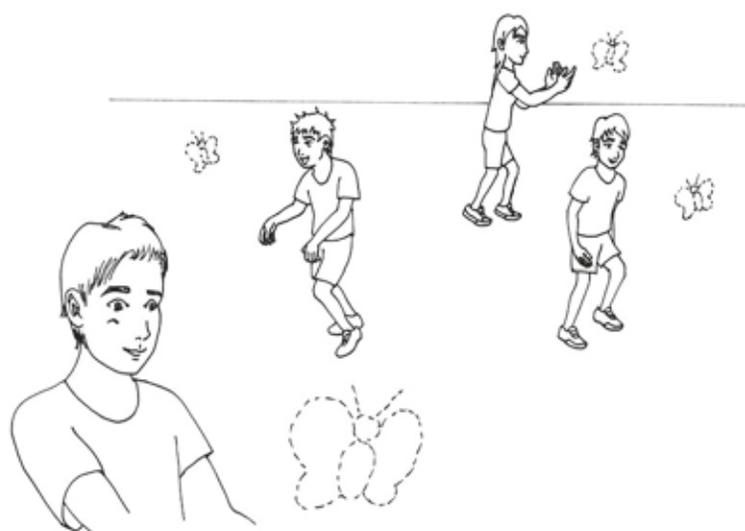
Jogos
Clownescos

Denominação	Alongando o olhar.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Interno ou externo e amplo.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Forma-se uma grande roda com todos os participantes como se fossem realizar alongamentos para um exercício físico, porém neste caso o exercício será de alongar o olhar. Todos fixos no seu lugar mantendo o corpo relaxado deverão ao sinal do professor alongar os olhos para a esquerda, para a direita para cima, girar os olhos, forçando-os bem, como se tentassem enxergar mais além. Exercício interessante para desenvolver a percepção do olhar e do movimento dos olhos, pois integra grande parte da expressão presente no Clown.		
Variações	Cabe ao professor e aos alunos imaginar variações, como abrir bem os olhos utilizando até as mãos ou fechá-los bem pequeninhos, etc.		
Segurança	O jogo não representa riscos evidentes.		



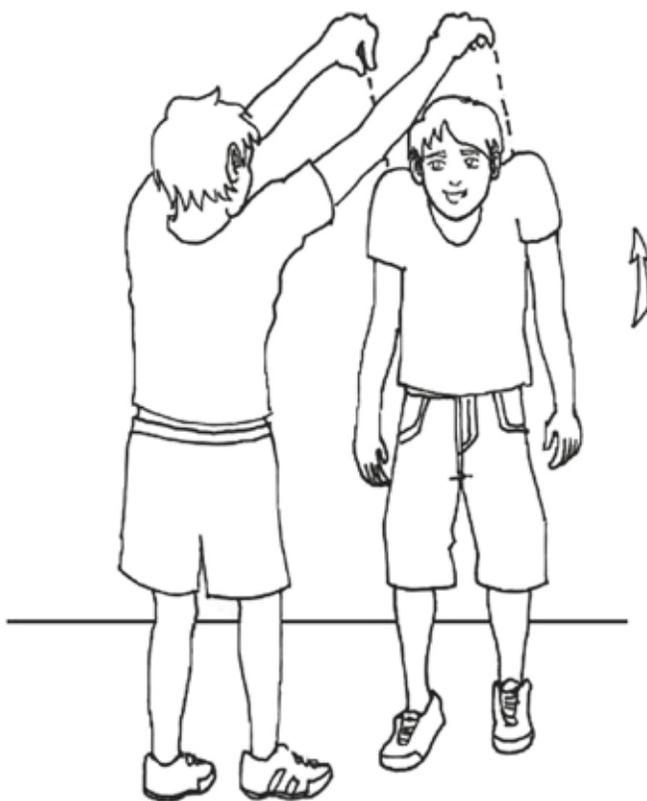
Alongando o olhar.

Denominação	Siga a borboleta.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Local grande e plano, livre de obstáculos.	Duração	Ilimitada.
Descrição	<p>Jogo excelente para crianças, trabalha muito com a imaginação. Conta-se uma história na qual cada participante carrega nas mãos uma borboleta, ao se descuidar esta borboleta se solta de sua mão e começa a voar pelo local em meio a todas as outras borboletas. Cada um deverá seguir de perto sua borboleta, como se fossem grudar os olhos nela. Cabe neste momento ao professor ir narrando a história, fazendo com que a borboleta voe longe, perto, baixo, pouse no corpo do dono, ou no corpo de algum companheiro, etc. Nestes momentos o aluno deverá continuar seguindo a borboleta, mesmo se for preciso agachar, saltar, correr, etc. Podem existir momentos em que o professor participa juntamente aos alunos, seguindo a sua própria borboleta.</p>		
Variações	Variações dependentes do professor ou dos próprios alunos.		
Segurança	O jogo não apresente riscos evidentes.		



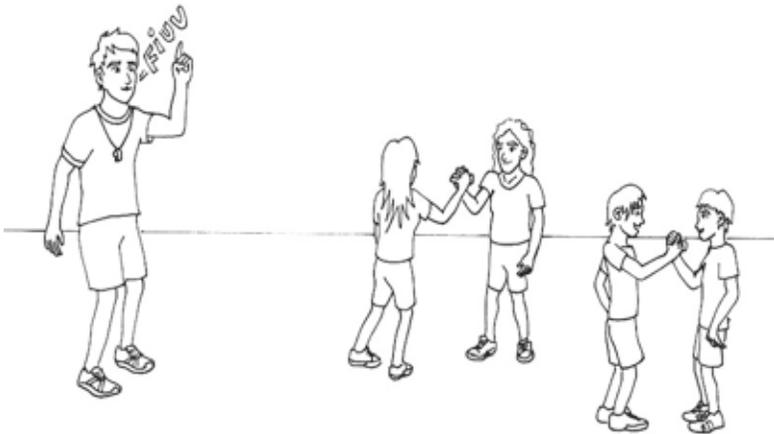
Siga a borboleta.

Denominação	Marionete.	Idade recomendada	A partir de 8 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Preferentemente interior (para maior privacidade). Mínimo 5x5 m de espaço livre.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Cada integrante da dupla deve permanecer a cerca de um metro de distância do outro. Um dos dois inicia o jogo realizando movimentos como se estivesse tocando o companheiro, a outra pessoa deve realizar os movimentos compensatórios, como se estivesse realmente sendo movimentada como uma marionete. Exemplo: levantar as mãos, agachar, mexer os braços, a cabeça, etc.		
Variações	Tarefas que são realizadas como se as pessoas estivessem se tocando mutuamente, tais como uma luta de boxe na qual os pugilistas lutam sem se tocar, futebol, basquetebol, voleibol, etc., mas duas equipes jogam sem utilizar bolas.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



Marionete.

Denominação	Olá! Adeus!	Idade recomendada	A partir de 6 – 7 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Os jogadores devem caminhar pelo espaço determinado e ao sinal do professor deverão cumprimentar de alguma forma estabelecida a pessoa mais próxima.		
Variações	Podem-se estabelecer diferentes tipos de cumprimentos a cada sinal dado pelo professor, como por exemplo, cumprimentar com alegria, ou como se estivesse chegando atrasado ao encontro, alguém que não vê há muitos anos, etc.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



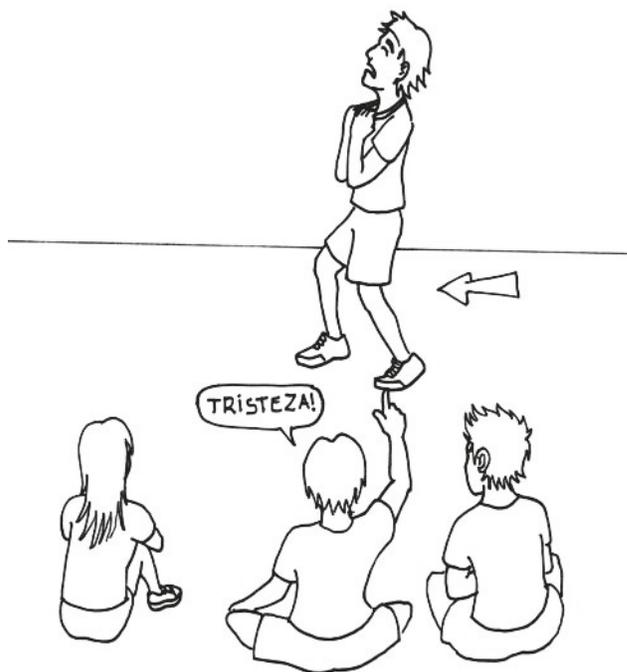
Olá! Adeus!

Denominação	Improvisação com objetos.	Idade recomendada	A partir de 8 anos.
Material utilizado	Diversos objetos.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Preferencialmente interior (para maior privacidade). Mínimo 5x5 m de espaço livre.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Nesta improvisação é fornecido um objeto ao participante e este deve construir uma cena em torno deste objeto.		
Variações	Pode-se pedir que em certo momento outro participante continue a cena ou introduza um novo objeto para dar continuidade.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



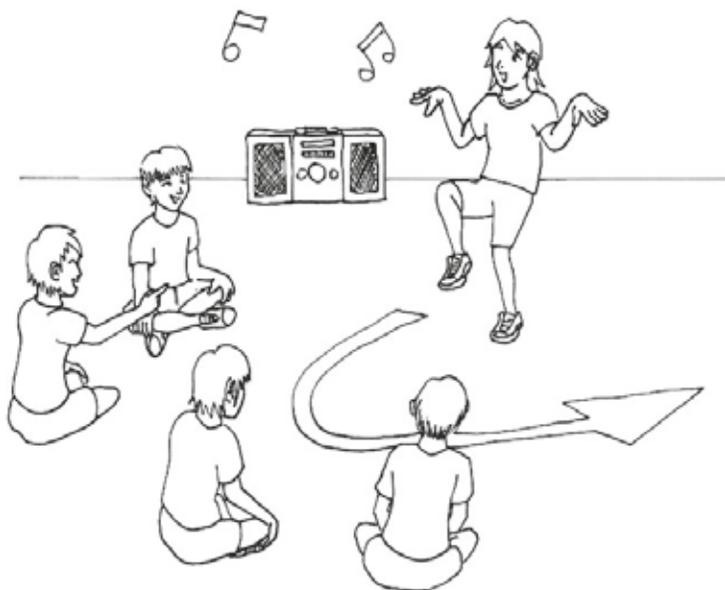
Improvisação com objetos.

Denominação	Caminhando com emoção.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Pequenos pedaços de papel e uma caneta.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Preferentemente interior (para maior privacidade). Mínimo 5x5 m de espaço livre.	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Este jogo deve ser realizado com um grupo de praticantes. A intervenção pode ser individual, em dupla ou com pequenos grupos. O professor deverá escrever em vários papéis diferentes emoções, como alegria, tristeza, saudades, dor, amor, etc. Os alunos, um de cada vez, devem se levantar, retirar um papel e realizar uma interpretação de sua emoção enquanto caminham, para permitir que os demais adivinhem qual a emoção expressada. Durante seu caminhar, os colegas podem tentar adivinhar. Não é permitido usar palavras ou sons, somente o corpo (caminhar e gesticular). Recomenda-se usar emoções básicas ou fáceis (alegria, dor, etc.) para grupos de crianças até os 10 anos. Para os demais grupos usar adjetivos de emoção ou estado mais complexos ou até ambíguos, como: amistoso, atento, contente, ávido, embasbacado, enfurecido, entre outros.</p>		
Variações	<p>É possível que o sorteio das emoções seja feito ao mesmo tempo para todos, de modo que todos ensaiem durante alguns minutos e logo se sucedam mostrando sua caminhada. Este formato dá mais dinamismo ao jogo.</p>		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



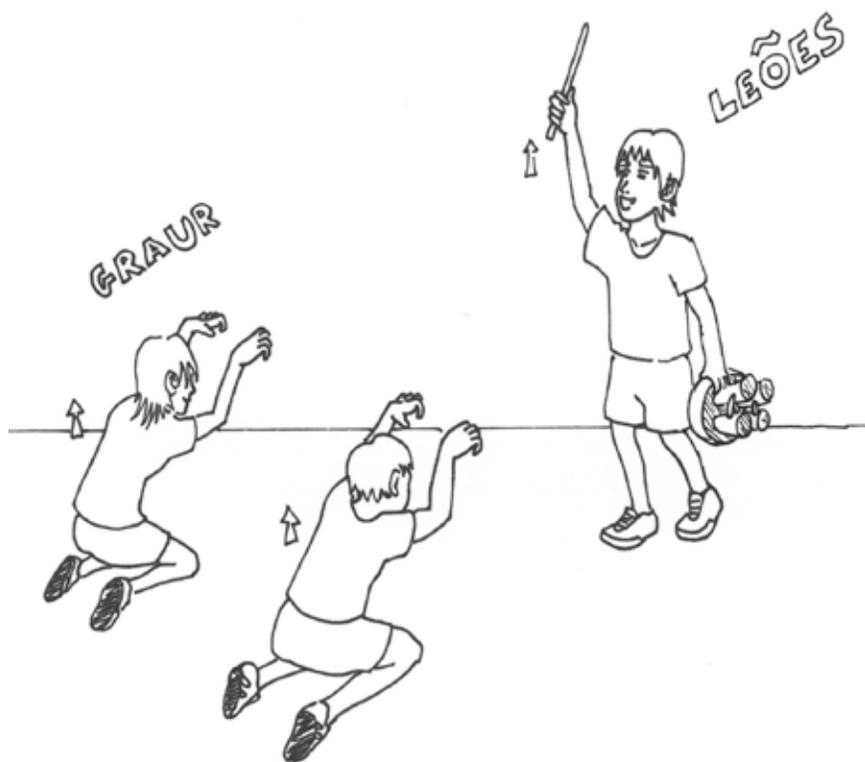
Caminhando com emoção.

Denominação	Situações cômicas.	Idade recomendada	A partir de 7- 8 anos.
Material utilizado	Toca CD e diversas músicas.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Interior ou exterior que permita a locomoção dos participantes.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Esta atividade consiste em realizar apresentações, como em um desfile, porém realizando movimentos mais cômicos e utilizando principalmente a expressão corporal e facial. Inicia-se a atividade através da explicação do exercício aos participantes. Posteriormente pede-se que os participantes se sentem, formando um semicírculo. Estabelece-se então uma sequência em que os participantes deverão se apresentar. Assim a atividade tem início através da reprodução de uma música, cada integrante do grupo será chamado a passarela para desfilarem para os outros integrantes.		
Variações	Pode-se alterar a atividade para um desfile no qual cada integrante deverá imitar um animal, um baile onde devem passar dançando ou mesmo interpretar um personagem qualquer.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



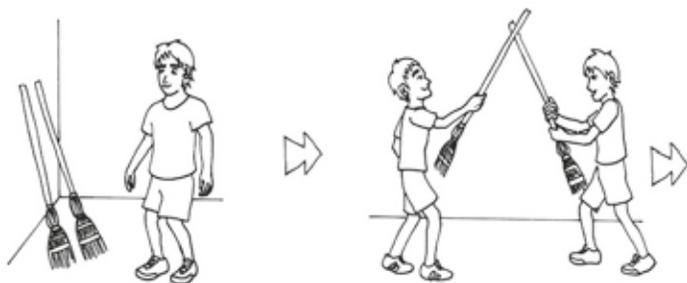
Situações cômicas.

Denominação	O domador.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Interno ou externo, espaço de cerca de 5x5.	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Um dos participantes deve assumir o papel de domador enquanto que os demais devem tomar o papel de leões, executando tudo o que o domador pedir. Todos os alunos deverão passar por leão e domador.</p> <p>Este é um jogo muito adequado principalmente às crianças, e que pode ajudar a dar protagonismo àqueles alunos que se encontram muito tímidos dentro do grupo.</p>		
Variações	<p>Pode-se disponibilizar ao domador figuras ou cartões com ordens que ele deva dar ao grupo de leões, de preferência através de gestualidade corporal. É interessante adaptar este jogo as demais modalidades e atividades circenses.</p>		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



O domador.

Denominação	Continuação da cena.	Idade recomendada	A partir de 12 anos.
Material utilizado	Qualquer material disponível.	Número de participantes	Mínimo 6.
Espaço necessário	Preferentemente interior (para maior privacidade). Mínimo 5x5 m de espaço livre.	Duração	Indeterminada.
Descrição	O jogo tem início com um participante indo à frente do grupo e organizando os objetos para formar um cenário. O participante senta-se ou fica em pé em uma posição neutra. Um segundo integrante entra e começa uma cena totalmente improvisada. O primeiro integrante deve reagir dando continuidade à cena. Após um tempo, um terceiro participante deve entrar e reagir de acordo com a cena. Após a entrada deste terceiro, o primeiro deverá encontrar um desfecho para seu personagem e sair de cena, para que um novo integrante possa entrar e dar continuidade. Este processo continua até que o último integrante sai do palco, concluindo a cena.		
Variações	Pode-se variar o início da cena, em que o primeiro integrante já inicia ao invés de esperar que o segundo integrante entre em cena.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



Continuação da cena.

Denominação	Jogo de imitação.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Este jogo baseia-se na imitação da realidade (mimetismo) como um elemento básico de aprendizagem humana e também como agente de aquisição de conhecimento das atividades circenses. As imitações podem ser muito variadas: ações humanas, natureza, animais, personagens, atividades esportivas, profissões, objetos, etc. Um jogo excelente, principalmente para crianças, pois transcende a realidade e cria um universo fictício e propício ao desenvolvimento da criatividade. Além disso, a exposição diante dos outros alunos ajuda no aumento da autoconfiança e de outros aspectos fundamentais para a consolidação da personalidade de qualquer pessoa e da sua relação e integração com seu entorno sociocultural e artístico.</p>		
Variações	<p>As imitações podem tentar reproduzir os diferentes tipos de artistas que tradicionalmente formam a estrutura básica de um circo: o apresentador, o palhaço, os acrobatas, etc.</p>		
Segurança	<p>O jogo não apresenta riscos evidentes.</p>		



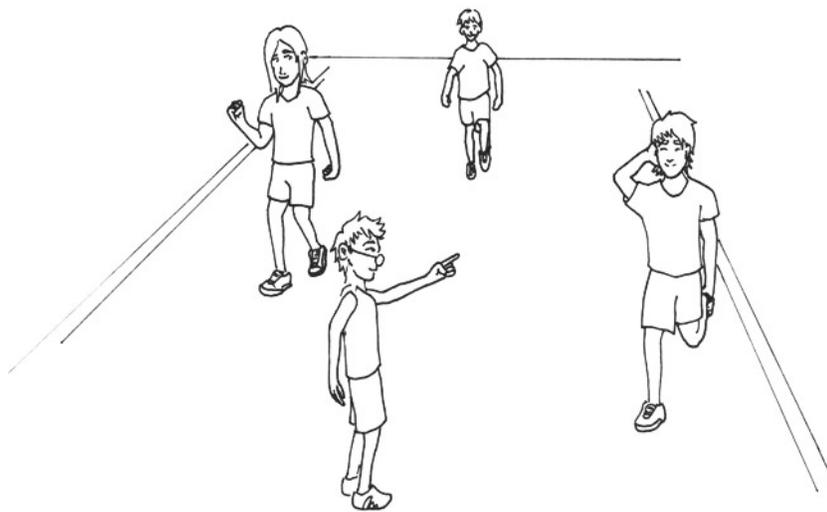
Jogo de imitação.

Denominação	Eu sou um palhaço.	Idade recomendada	A partir de 12 anos.
Material utilizado	Narizes vermelhos e outros apetrechos.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Primeiramente deverá existir uma prévia explicação sobre os diferentes arquétipos do palhaço (ver BORTOLETO, 2008), depois cada aluno ou grupo de alunos deve sortear um destes arquétipos e criar uma “gag” (cena de poucos segundos) de acordo com o que foi sorteado, e interpretá-la ao grupo todo. É interessante que todos os alunos tenham a oportunidade de vivenciar todos os palhaços.		
Variações	As situações podem ser desenvolvidas individualmente, em duplas ou grupos.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



Eu sou um palhaço.

Denominação	Mãe do Picadeiro.	Idade recomendada	A partir de 6 - 7 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Interno ou externo, livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Adaptação de jogo tradicional infantil “Mãe da rua”, no qual os participantes deverão atravessar um percurso determinado enquanto um dos colegas tem a função de pegar os demais durante este percurso. O aluno que começará o jogo deverá ser identificado com uma máscara ou nariz de palhaço. Diferentemente do jogo tradicional, o palhaço não terá função de pegar nenhum colega, mas sim de escolher qual outro jogador consegue atravessar a rua de forma mais cômica ou inusitada. O aluno escolhido tomará o lugar do palhaço.		
Variações	Após algumas passagens livres dos alunos pela rua o professor poderá propor algumas situações, como por exemplo: o chão da rua está muito quente ou muito frio, carregar um objeto muito pesado ou muito leve, atravessar em grupo, etc.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



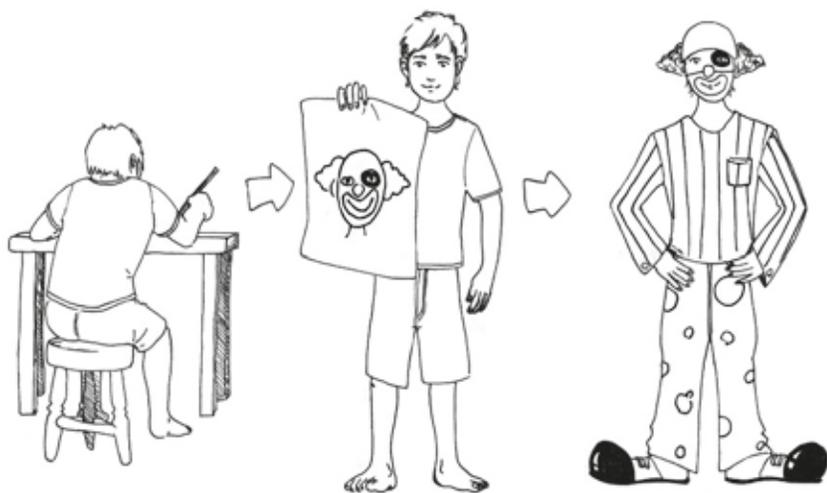
Mãe do Picadeiro.

Denominação	Dança das cadeiras adaptado.	Idade recomendada	A partir de 6 – 7 anos.
Material utilizado	Cadeiras ou colchonetes e aparelho de som.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Espaço amplo, interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Consiste numa adaptação do jogo infantil “dança das cadeiras”. Pode-se adaptar para que, ao invés de cadeiras, se utilize colchonetes, bambolês ou algum outro material. Ao som de músicas, os alunos devem dançar de forma cômica pelo espaço ao redor das cadeiras, ao parar a música devem procurar se sentar nas cadeiras, quem não conseguir deverá colocar o nariz de palhaço e interpretar uma cena proposta pelo professor. Ao final da cena, o aluno deve voltar para a brincadeira. Na seguinte rodada outra cadeira deve ser retirada, assim no final dois alunos deverão interpretar uma nova cena. Na próxima rodada outra cadeira deverá ser retirada e assim por diante.		
Variações	Algumas propostas sugeridas: <ul style="list-style-type: none">• o palhaço vem andando e de repente o chão se torna escorregadio;• o palhaço está sendo atacado por um mosquito;• um palhaço vai se sentar em uma cadeira (imaginária) e, quando vai se sentar, a cadeira é retirada por outro palhaço;• dois palhaços entram em cena e se cumprimentam de forma cômica;• os palhaços estão dentro de um ônibus lotado;• podem surgir outras propostas dos próprios alunos.		
Segurança	Chamar a atenção para que os alunos tomem cuidado ao sentar na cadeira para que não se machuquem ou machuquem outros colegas.		



Dança das cadeiras adaptado.

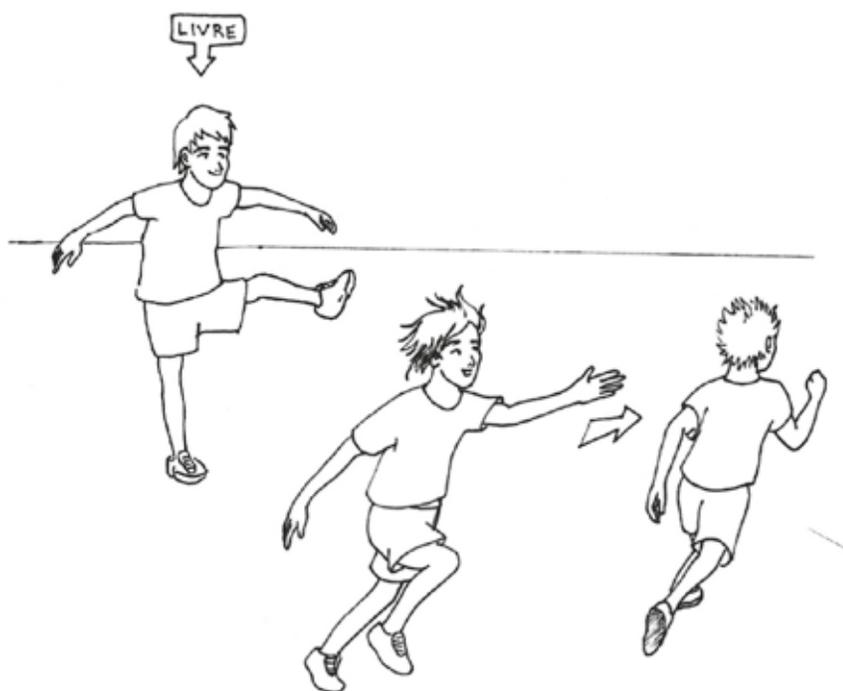
Denominação	Maquiagem do palhaço.	Idade recomendada	A partir de 5 anos.
Material utilizado	Lápis de cor, folha sulfite, tinta facial, espelho.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Atividade interessante para crianças pequenas. No primeiro momento, cada criança receberá uma folha sulfite, que pode estar em branco ou já conter o contorno de um rosto de palhaço desenhado. Pedese então que cada criança, livremente, desenhe seu palhaço ou pinte o rosto dele. No segundo momento, cada criança deverá pintar o rosto de outra criança, de acordo com o desenho que fez de seu palhaço ou de sua pintura.		
Variações	É interessante que, antes da atividade, o professor mostre imagens de palhaços para que as crianças tenham contato com as diferentes possibilidades de maquiagens utilizadas pelos palhaços.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



Maquiagem do palhaço.

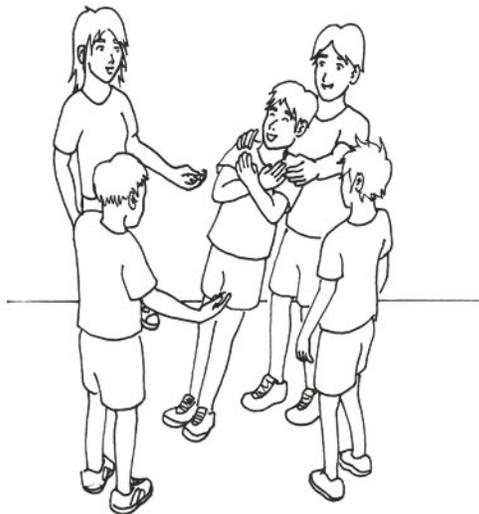
Jogos
acrobáticos

Denominação	Pega-equilíbrio.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Interno ou externo, amplo e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Adaptado do popular jogo infantil “pega-pega”, porém nesta versão para não ser pego o participante deve se colocar de alguma forma em equilíbrio, em parada de mãos, avião, em três apoios, etc.		
Variações	De acordo com o nível dos participantes pode-se pedir que os equilíbrios sejam realizados em duplas, com um número máximo de apoios no chão, por exemplo, ou em posições predefinidas.		
Segurança	Aconselha-se que o jogo seja realizado sobre uma superfície adequada, como um tatame ou solo recoberto por colchonetes.		



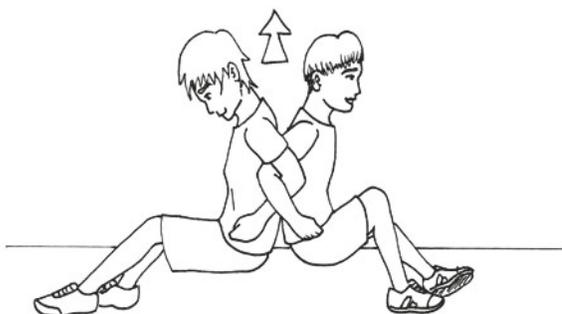
Pega-equilíbrio.

Denominação	Pêndulo (João Bobo).	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	5 ou 6 pessoas.
Espaço necessário	Interno ou externo, se possível sobre um tatame ou colchonete.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Atividade importante para que os participantes adquiram confiança em seus companheiros. Todos os participantes deverão formar uma roda, exceto um que deverá se posicionar ao centro. O jogador que está ao centro deverá manter o corpo rígido e se desequilibrar, caindo em direção aos outros jogadores, que por sua vez o segurarão e o passarão para outro colega.		
Variações	O jogador que está ao centro poderá permanecer de olhos fechados ou vendados.		
Segurança	Atentar para que os alunos tomem muito cuidado com o jogador que está ao centro, ressaltando que a segurança deste está sob a responsabilidade dos demais.		



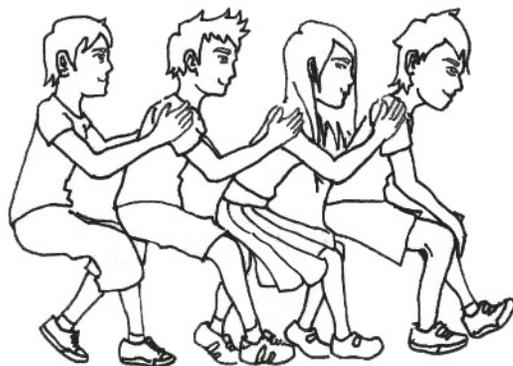
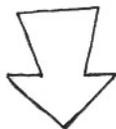
Pêndulo (João Bobo).

Denominação	Sincronismo.	Idade recomendada	A partir de 6 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Atividade em dupla.
Espaço necessário	Interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Em duplas os alunos devem se sentar no chão de costas um para o outro, entrelaçando os braços. O desafio é que a dupla se levante sem apoiar as mãos no chão, utilizando como apoio apenas o corpo do outro colega.		
Variações	Pode-se variar o jogo aumentando o número de participantes, trios, quartetos, etc.		
Segurança	O jogo não apresenta riscos evidentes.		



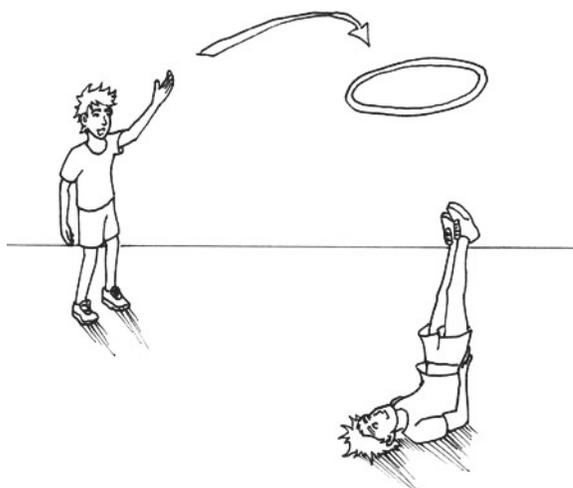
Sincronismo.

Denominação	A cadeira.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Uma cadeira.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Ampla e livre de obstáculos.	Duração	Ilimitada.
Descrição	Neste jogo um dos participantes deverá sentar-se em uma cadeira com as pernas bem juntas, o próximo participante deverá sentar em seus joelhos e assim por diante. Quando todos estiverem sentados, a cadeira é retirada e o grupo deverá permanecer equilibrado.		
Variações	O grupo poderá tentar se movimentar para frente, para trás, para os lados ou até mesmo trocar de posições. O último passa a ser o primeiro, ou o primeiro passará a ser o último, sem que o grupo perca o equilíbrio.		
Segurança	Com alunos iniciantes e/ou sem muita prática o jogo poderá ser realizado sobre um tatame.		



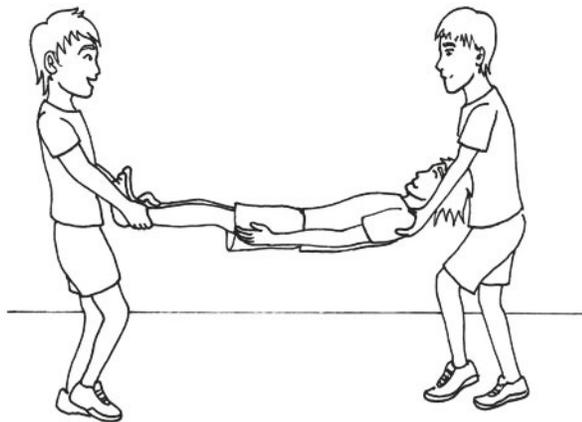
A cadeira.

Denominação	Jogo das argolas.	Idade recomendada	A partir de 6 – 7 anos.
Material utilizado	Aros, arcos, argolas.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Espaço amplo e livre de obstáculos.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Um jogo de duplas, mas que também se pode jogar com maior número de participantes. Trata-se de uma versão do conhecido jogo de argolas, muito presente em festas juninas e parques de diversão, a diferença, porém é que se joga com grandes aros ou arcos e os alvos podem ser membros do corpo, como braços, pernas, cabeça, bem como o corpo todo de um dos participantes. Após este primeiro contato pede-se que os participantes busquem novas formas de apoio, como parada de cabeça, parada de mãos, equilíbrio em três apoios, etc.		
Variações	De acordo com o nível de grupo pode-se realizar figuras acrobáticas com mais de um integrante, a fim de dificultar o equilíbrio dos participantes e de se descobrir e vivenciar novas formas de equilíbrio.		
Segurança	É interessante realizar este jogo em um espaço como um tatame, por exemplo, ou com o solo recoberto por colchonetes, para maior segurança dos jogadores que estarão em equilíbrio.		



Jogo das argolas.

Denominação	Transporte de tábuas.	Idade recomendada	A partir de 7 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	De 4 a 6 por grupo.
Espaço necessário	Espaço amplo livre de obstáculos, interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Um dos alunos deverá deitar no chão e permanecer estendido (como uma tábua). Os demais participantes deverão levantar o colega e transportá-lo para algum outro local, que pode ser determinado pelo professor ou não.		
Variações	Pode-se determinar diversos lugares para se transportar, explorando diversos planos de altura também, um plinto, uma mesa, no próprio, chão etc. Bem como o transporte do colega na posição ventral, dorsal ou até mesmo lateral.		
Segurança	Dar ênfase à segurança que os alunos devem ter com o colega que será carregado, pois estas questões é que consolidarão o respeito, o cuidado e a confiança nos demais colegas.		



Transporte de tábuas.

Denominação	A grande pirâmide.	Idade recomendada	A partir de 8 – 9 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Mínimo de 5 – 6 por grupo.
Espaço necessário	Espaço grande e amplo, livre de qualquer obstáculo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Um jogo cooperativo que tem por objetivo construir uma grande pirâmide humana com base nos equilíbrios acrobáticos.		
Variações	Os equilíbrios podem ser de qualquer forma, quatro apoios, nos ombros, na região lombar, variando de acordo com o nível do grupo. Também se pode criar uma competição entre grupos, em que vence quem fizer a maior pirâmide ou sustentá-la por mais tempo.		
Segurança	Aconselha-se realizar em um espaço recoberto com colchonetes ou um tatame.		



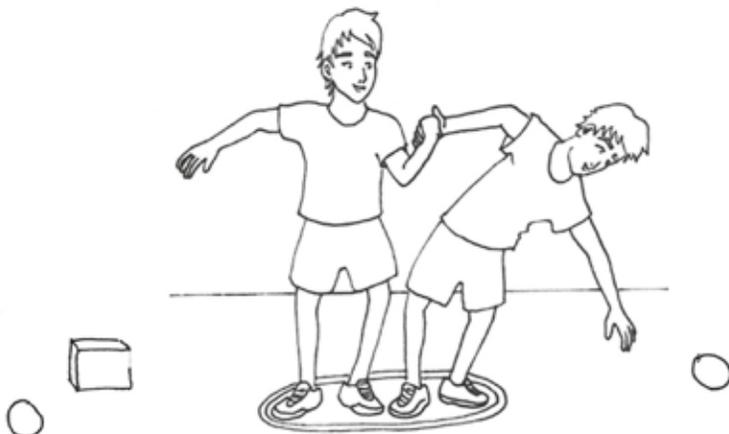
A grande pirâmide.

Denominação	A derrubada da árvore.	Idade recomendada	A partir de 10 anos.
Material utilizado	Colchão gordo.	Número de participantes	Mínimo 6.
Espaço necessário	Interno ou externo, cerca de 5x5 m.	Duração	Indeterminada.
Descrição	<p>Um jogo de equilíbrio que pretende interagir o grupo e criar confiança entre os participantes, permitindo também o desenvolvimento de conceitos básicos de equilíbrio e ajuda para exercícios coletivos de acrobacia.</p> <p>Um dos participantes deve subir nos ombros de outro, com ou sem ajuda dos demais, dependendo do nível de cada um. Os demais participantes devem se posicionar em fila dupla por trás da torre formada pelos outros dois jogadores, a fim de recepcionar o jogador que está em cima dos ombros do colega. Sendo assim, este deve se deixar cair em prancha (com o corpo contraído em posição estendida) para que os outros o segurem com as mãos, amortecendo sua queda.</p>		
Variações	Ao invés de subir nos ombros de um colega pode-se realizar a queda desde um plano elevado (plinto, mesa, cavalo).		
Segurança	Aconselhável utilizar um colchão gordo embaixo do grupo que irá recepcionar o colega, por precaução.		



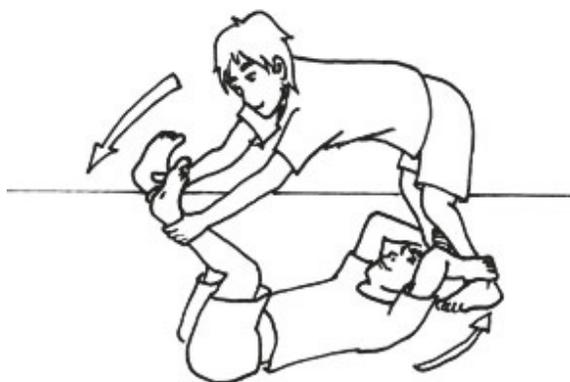
A derrubada da árvore.

Denominação	Equilíbrio de forças.	Idade recomendada	A partir de 6 - 7 anos.
Material utilizado	Diversos objetos, como bolas, aros, etc.	Número de participantes	Atividade em duplas.
Espaço necessário	Interno ou externo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	A dupla deverá dar uma mão e deixar a outra livre. Fica proibido aos alunos deslocarem os pés do lugar. Com a mão que está livre, a dupla deverá tentar apanhar objetos que deverão estar a sua volta. Pelo fato de não poder deslocar os pés do lugar, a dupla deverá equilibrar forças para não cair.		
Variações	Os objetos podem variar de distância e de altura também, como em cima de uma mesa, uma cadeira, etc. Permitindo aos alunos vivenciarem diversas formas de equilíbrio de suas forças. As duplas podem ser colocadas dentro de um arco, por exemplo, ficando proibido que saiam deste arco para alcançarem os objetos.		
Segurança	Reforçar novamente a importância na segurança do seu companheiro, tomando cuidado, por exemplo, para que não se soltem as mãos.		



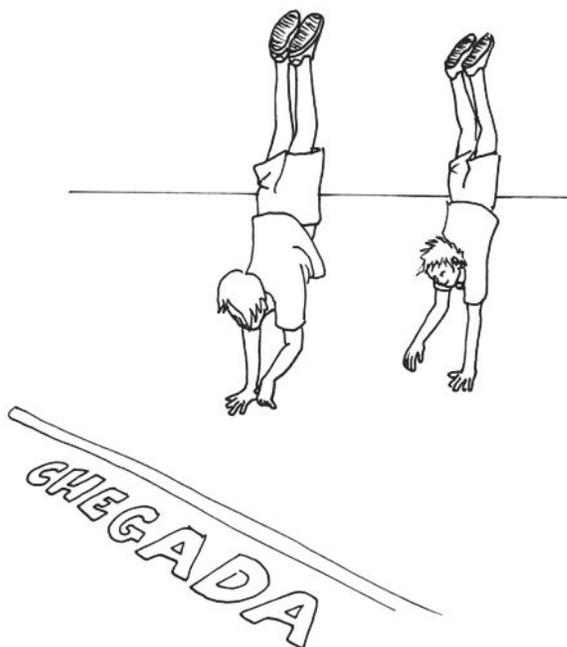
Equilíbrio de forças.

Denominação	Corrida do tanque blindado.	Idade recomendada	A partir de 6 – 7 anos.
Material utilizado	Colchonetes.	Número de participantes	Mínimo 2.
Espaço necessário	Espaço grande e amplo, livre de qualquer obstáculo.	Duração	Indeterminada.
Descrição	Uma corrida em duplas, na qual devem se locomover realizando uma cambalhota dupla, simulando as esteiras dos tanques blindados. Pode-se jogar também sem que exista a competição, focando apenas a acrobacia.		
Variações	Pode-se variar a atividade realizando outras formas de locomoção em duplas sem que um dos participantes toque o chão, como um nas costas do outro, ou nos ombros, agarrado ao corpo do companheiro, etc. Nessas variações é interessante que os dois integrantes da dupla passem pelas duas funções.		
Segurança	É preferível se realizar este jogo sobre um tatame ou recobrir o chão com colchonetes.		



Corrida do tanque blindado.

Denominação	Corrida de parada de mãos ou da bananeira.	Idade recomendada	A partir de 12 anos.
Material utilizado	Nenhum.	Número de participantes	Ilimitado.
Espaço necessário	Interno ou externo livre de obstáculos.	Duração	Indeterminado.
Descrição	Trata-se de uma corrida em que o deslocamento deve ocorrer em equilíbrio invertido (parada de mãos). Fica proibido tocar qualquer parte do corpo, exceto as mãos, no chão. Após o início os participantes devem se colocar em equilíbrio e percorrer o percurso.		
Variações	Pode-se variar o tamanho do percurso e a forma de se locomover (para frente, para trás, para os lados) de acordo com o nível dos participantes.		
Segurança	Aconselhável que exista espaço suficiente entre os participantes para que um não se choque com o outro.		



Corrida de parada de mãos ou da bananeira.

Jogos
Circenses
diversos

Este quinto grupo de jogos nos possibilita abordar algumas modalidades circenses cuja natureza escapa das quatro anteriores, como por exemplo o Atirador de Facas, o Engolidor de Fogo, o Globo da Morte e o Homem Bala (ou Canhão Humano).

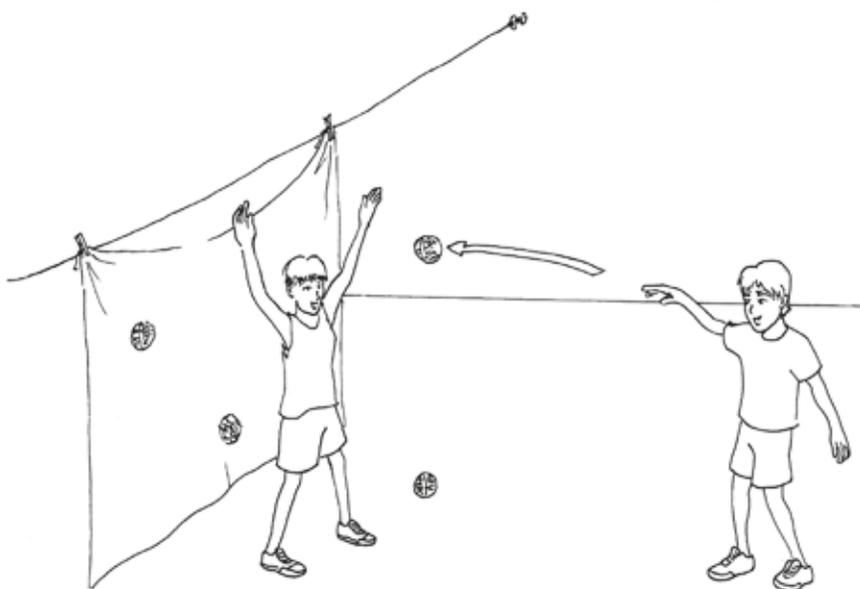
Mesmo sem ser um especialista em Circo, é fácil deduzir, por meio dos nomes das modalidades que inspiram, estes jogos não podem ser vivenciados de modo prático tal e como acontecem na realidade artística, não somente por colocar seus praticantes em situações de alto risco (especialmente com respeito a sua integridade física), mas também porque requerem equipamentos e conhecimentos que não condizem com a realidade escolar e com a formação do professorado. Foi por isso que durante anos não incluímos nenhum jogo desta natureza em nossas propostas pedagógicas, especialmente porque poderiam ser mal interpretados expondo os alunos a riscos indesejáveis. É exatamente isso que nunca desejamos!

Contudo, depois de muito tempo, entendemos que é possível criar situações lúdicas (jogos) baseadas na lógica das modalidades circenses já mencionadas, para que nossos alunos vivenciem tais conhecimentos sem estarem expostos ao risco próprio a elas. Mas isso ainda é novo, inclusive para nós, e a maioria dos jogos estão em fase de aplicação prática, e portanto, não podemos apresentá-lo a público para que outros pedagogos os apliquem. Estamos seguros que em breve poderemos apresentá-los, com o rigor que merecem.

Não obstante, gostaríamos de deixar um exemplo, a título ilustrativo. Eis que surge o Atirador de Facas.

Denominação	Atirador de Facas.	Idade recomendada	A partir de 4 anos.
Material utilizado	Uma manta de feltro (colorida de tamanho aproximado 2x2 metros. De 4 a 6 bolas de espuma ou isopor (5 cm de diâmetro) cobertas de velcro (parte que agarra no feltro).	Número de participantes	2 ou mais.
Espaço necessário	Plano, livre de obstáculos (sala).	Duração	Indeterminado.
Descrição	<p>Este jogo consiste em que um dos jogadores coloque-se na frente da manta de feltro (que deve ser previamente colocada num varal ou fixada na parede). Deve manter pernas e braços afastados (em posição de estrela). Por outra parte, teremos o Atirador, que deve se situar a uma distância mínima de 3 metros (variável conforme a dificuldade desejada). Logo o Atirador deverá lançar uma a uma as bolas, de modo que acerte a manta de feltro sem que as bolas toquem o corpo do companheiro que está imóvel a sua frente. Normalmente, nos números clássicos do Atirador de Facas se busca lançar (a bola) entre os braços e o tronco, ao lado da cabeça e entre as pernas. Caso uma das bolas (ou mais) acerte o corpo do companheiro o Atirador perde, podendo ser substituído, perder ponto (caso haja algum sistema de pontuação) ou mesmo ter que trocar de lugar com o companheiro (estrela).</p>		

Variações	Para os jogadores com maior domínio motor se aconselha aumentar a distância, estabelecer tempo para os lançamentos, ou mesmo buscar que as bolas se fixem na manta o mais perto possível do corpo do companheiro (estrela).
Segurança	Ao utilizar o material indicado os riscos de qualquer acidente são inexistentes, mesmo quando algum aluno desejar intencionalmente acertar o companheiro com as bolas (que são muito leves e macias).



Atirador de facas.

PARA FINALIZAR O ESPETÁCULO

As atividades propostas no livro poderão ser adaptadas de acordo com a criatividade do professor a fim de atender aos seus objetivos pedagógicos e as particularidades contextuais. São, como dito, propostas que visam dar ao professor subsídios para iniciar uma prática envolvendo a temática circense e parte de seu amplo repertório motor, mas devem seguir além. Todos os aspectos dos jogos propostos (número de participantes, idade recomendada, espaço, material, questões de segurança, etc.) são relativos, e deverão ser observados com atenção pelos pedagogos buscando a melhor adequação à sua realidade.

Esperamos que esses jogos aqui apresentados possam servir para que o circo chegue a mais pessoas, de forma lúdica, prazerosa. E que, além de praticar alguma modalidade, esperamos que a história e o valor cultural dessa atividade sejam também valorizados. E mais, esperamos que cada pedagogo crie seus próprios jogos, ou variações daqueles que aqui apresentamos, ampliando ainda mais a diversidade e qualidade dos jogos possíveis.

De nossa parte, finalizamos esta obra com a expectativa de que cada vez mais pedagogos se interessem pela arte circense e que essa possa assumir o valor que merece na sociedade atual, começando por sua presença na escola, em particular nas aulas de Educação Física, espaço onde o corpo – na sua vertente expressiva – assume um protagonismo pouco comum para as demais disciplinas curriculares.

REFERÊNCIAS

- BARONI, J.F. **Arte Circense: a magia e o encantamento dentro e fora das lonas**. Pensar a prática, v.9, n.1, 81-99, jan./jun. 2006.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação**. 34.ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002 .
- BORTOLETO, M. A. C.; CARVALHO, G. A.. Reflexões **sobre o Circo e a Educação Física**. Corpoconsciência. (São Paulo), Santo André – SP, v. 2, n. 12, p.36-69, 2003.
- BORTOLETO, M. A. C.. A Perna de Pau circense: o mundo sob outra perspectiva. Motriz (Rio Claro), Rio Claro – SP, v. 9, n. 3, p.125-134, 2003.
- BORTOLETO, M. A. C.. **Circo y Educación Física: los juegos circenses como recurso pedagógico**. Revista Stadium, Buenos Aires, n. 195, p.5-15, 2006.
- CHIQUETTO, E., FERREIRA, L. A. **O ensino de atividades circenses para alunos de 5ª. Série nas aulas de Educação Física. Motrivivência**. Ano XX, no. 31, p. 50-65, dez. 2008.
- COSTA, A. C. P., TIAEN, M. S., SIMBUGARI, M. R. N. **Arte circense na escola: possibilidade de um enfoque curricular interdisciplinar**. Revista Olhar de Professor, Ponta Grossa, (11) 1: 197-217, 2008.
- DUPRAT, R. M., BORTOLETO, M. A. C. **Educação Física Escolar pedagogia e didática das atividades circenses**. Rev. Bras. Ciência do Esporte, Campinas, v.28, n.2, 171-189, jan. 2007.
- FOUCHET, A. **Las Artes del Circo: Una aventura pedagógica**. Editorial Stadium, Buenos Aires, 2006.
- FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens. O jogo como elemento da Cultura**. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- INVERNÓ, J. C. **El circo en la escuela**. Revista Tandem, didáctica de la educación física. Barcelona, n.16, jl. 2004, p.72-82.
- PARLEBAS, P. **Juego deporte y sociedad**. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PIAGET, J. **O Juízo Moral na Criança**. 4.ed. São Paulo: Summus, 1994.

TAKAMORI, F. S., BORTOLETO, M. A. C., PIPORONI, M. O., PALMEN, M. J. H., CAVALLOTTI, T. D. **Abrindo As Portas Para As Atividades Circenses Na Educação Física Escolar: Um Relato De Experiência**. Revista Pensar a Prática, UFG, vol. 13, n. 1, abril 2010.

VENDRUSCOLO, C. R. P. **O circo na escola**. Motriz, Rio Claro, v.15, n.3, p.729-737, jul/set. 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6.ed. São Paulo, Martins Fontes, 1998,.

Livro Aberto de Circo (em espanhol): http://es.wikibooks.org/wiki/Libro_Abierto_de_Circo

Agradecimentos

A todas as pessoas que nos inspiraram por sua arte circense.

Aos nossos alunos (de todos os cursos que já oferecemos ou participamos), que nos ajudaram a criar muitos dos jogos aqui apresentados.

Aos estudiosos dos jogos, que nos ajudaram a compreender a importância deste elemento em nossa cultura.

A FEF – UNICAMP, em participar aos alunos e monitores dos projetos de extensão universitária de “Atividades Circenses para Crianças”, que fazem deste espaço nosso laboratório pedagógico (Daniel, Diogo, Gleicon, Karine, Tereza, entre outros).

Ao Governo do Estado de São Paulo, em particular ao Programa PROAC por apoiar este projeto e permitir sua publicação.

Autores

MARCO ANTONIO COELHO BORTOLETO

Professor Doutor da Faculdade de Educação Física de Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), pesquisador das artes circenses. Co-coordenador de Grupo de Estudo e Pesquisa nas Artes Circenses, junto com Ermínia Silva (Circus – FEF – Unicamp – CNPq [HTTP://www.unicamp.br/fef/grupos/circus/index.htm](http://www.unicamp.br/fef/grupos/circus/index.htm)) e do Grupo de Pesquisa da Ginástica (GPGG). Foi professor de acrobacias na escola de circo Rogelio Rivel, em Barcelona (Espanha), de 2000 a 2004. Membro de Palhaços Sem Fronteiras desde 2000, da Xarxa Grogga (Rede internacional de projetos de arte e transformação social) desde 2002 e da Rede Latino-Americana das escolas de Circo. Coordenador do Grupo Ginástico Unicamp (GGU). Página pessoal: www.bortoleto.com

Contato: bortoleto@fef.unicamp.br

PEDRO HENRIQUE GODOY GANDIA PINHEIRO

Graduando de Licenciatura em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, é integrante do Grupo de Estudos e Pesquisas das Artes Circenses (CIRCUS), pesquisa sobre pedagogia das atividades circenses no ambiente escolar, recebeu prêmio de Mérito Científico no XVI Congresso Interno de Iniciação Científica Unicamp com o trabalho “Pedagogia das atividades circenses: Jogos de malabares na educação física escolar”. Colaborador do livro *Introdução a Pedagogia das Atividades Circenses Vol.1* (BORTOLETO et al. 2008) e co-autor de capítulo sobre jogos circenses no livro *Introdução a Pedagogia das Atividades Circenses Vol.2* (BORTOLETO et al. 2010).

Contato: phggpinheiro@gmail.com

ELAINE PRODÓCIMO

Professora de Educação Física pela Unicamp, mestre em Educação especial pela UFSCar e doutora em Educação Física pela FEF - Unicamp. Docente da FEF - Unicamp na área do Jogo e Educação Física escolar nos campos da pedagogia e da psicologia. Coordena o Grupo de Estudos e Pesquisa sobre Agressividade (GEPa), desde 2007. Tem publicação em revistas indexadas na área de Agressividade Jogos e Educação Física escolar. Foi organizadora da “I Fórum Regional Diferentes Visões do Circo” (2005), e orienta trabalhos de Iniciação Científica e Monografias de final de curso na área das atividades circenses.

Contato: elaine@fef.unicamp.br

Ilustrador

FELIPE PRODÓCIMO HIRAMA

Graduando da Faculdade de Educação Física na Unicamp. Este é seu primeiro trabalho profissional.

Caixa postal 2096 - Jundiaí/SP - 13201-973
atendimento@editorafontoura.com.br
www.editorafontoura.com.br