

LIVRO DO
ALUNO

VOLUME

3

TEXTOS INFORMATIVOS,
TEXTOS INSTRUÇÃO E
BIOGRAFIAS

Ministério da Educação
Fundescola / Projeto Nordeste / Secretaria de Ensino Fundamental
Brasília, 2000

Presidente

Fernando Henrique Cardoso

Ministro da Educação

Paulo Renato Souza

Secretária do Ensino Fundamental

Iara Glória Areias Prado

Fundo de Fortalecimento da Escola - Direção Geral

Antônio Emílio Sendim Marques

Coordenação Escola Ativa

Fernando Pizza

Elaboração: Ana Rosa Abreu, Claudia Rosenberg Aratangy, Eliane Minguês, Marília Costa Dias, Marta Durante e Telma Weisz.

Texto final: Denise Oliveira

Projeto gráfico e edição de arte: Alex Furini e José Rodolfo de Seixas

Edição e revisão: Elzira Arantes

Alfabetização: Livro do aluno

Volume 3

© 2000 Projeto Nordeste/Fundescola/Secretaria de Ensino Fundamental

Qualquer parte desta obra poderá ser reproduzida desde que citada a fonte.

Alfabetização : livro do aluno / Ana Rosa Abreu ... [et al.] Brasília : FUNDESCOLA/SEF-MEC, 2000. 3 v. : 64 p. n. 3.
Conteúdo: v.1: Adivinhas, canções, cantigas, parlendas, poemas, quadrinhas e trava-línguas; v.2: contos, fábula, lendas e mitos; v.3: textos informativos, textos instrucionais e biografias.
1. Alfabetização. 2. Ensino fundamental. 3. Escola pública. I. Abreu, Ana Rosa II. Aratangy, Claudia Rosenberg III. Minguês, Eliane IV. Dias, Marília Costa V. Durante, Marta VI. Weisz, Telma VII. FUNDESCOLA VIII. MEC-SEF.
CDD 379.24

Esta obra foi editada para atender a objetivos dos Programas Projeto de Educação Básica para o Nordeste e FUNDESCOLA, em conformidade com os Acordos de Empréstimo números 3663 BR e 4311 BR com o Banco Mundial, no âmbito do Projeto BRA95/013 do PNUD – Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento.

ÍNDICE

5 Apresentação

7 Textos informativos

- Borboleta-de-praia 7
- Mensageiros de doenças 8
- Galo-de-campina 8
- Pêlo da gata pode ter mais cor que o do macho 9
- Desmatamento 9
- Quem inventou o fogo? 10
- Lixo orgânico e inorgânico 10
- Quando os animais mentem 10
- Defesas curiosas 11
- O nosso planeta está esquentando 11
- O Cruzeiro do Sul 13
- Tigres podem desaparecer em breve 14
- Borboletas urbanas 14
- Nem cobra nem minhoca 16
- As plantas e a medicina natural 17
- Os chás na medicina natural 18
- Os banhos curativos 19
- As plantas e suas propriedades curativas 19

25 Textos instrucionais

Receitas

- DOCES

 - Pamonha do Norte 25
 - Bolinhos de tapioca 25
 - Broas de fubá 26
 - Cocadas de ovos 26
 - Arroz-doce 27
- SALGADOS

 - Paçoca de carne-seca 27
 - Batata frita 28
 - Bolinhos de arroz 28
 - Macarrão ao alho e óleo 28

Jogos e Brincadeiras

- Queimada 29
- Pique-bandeira 30

- Vassourobol 31
- Bola ao centro 32
- Guerra das bolas 33
- Carimbo 33
- Bobinho 34
- Quem toca mais, ganha 35
- Alerta 35
- Beisebol de chute ou rebatida 36
- Câmbio 37
- Taco ou bétis 37
- Dois toques 38
- Ataque e defesa 38
- Controle 39
- Rebatida e drible 40
- Cinco corta 40
- Vinte e um 41
- Cabra-cega 41
- Coelhinho sai da toca 42
- Pega-pegas corrente 42
- Mãe da rua 42
- Nunca três 43
- Fugi fugi 43

Jogos de cartas para crianças

- Bum! 44
- Anote o Bum! 45
- A batalha 45
- Jogue ou pague 46
- Trinta e um 47

49 Biografias

- Ítalo Calvino 49
- Irmãos Grimm 49
- Manuel Bandeira 50
- Vinícius de Moraes 50
- Carlos Drummond de Andrade 50
- Mário Quintana 51
- Cecília Meireles 52
- Gonçalves Dias 52
- Dom Pedro I 52
- Santos Dumont 52
- Luiz Gonzaga 53
- Jackson do Pandeiro 56
- Luís da Câmara Cascudo 58
- Padre Cícero 59

APRESENTAÇÃO

Caro aluno,

Neste terceiro volume você encontrará **Textos Informativos**, **Textos Instrucionais** e **Biografias**. São textos que trazem muitas **informações** e **explicações** sobre os mais variados assuntos.

Os **textos informativos** são aqueles que encontramos em enciclopédias, jornais, revistas de ciências e outras revistas. Tratam de um determinado assunto e são escritos de modo objetivo e direto, em uma linguagem clara e precisa. Seus autores são, geralmente, especialistas, ou jornalistas, que pesquisam e têm bastante conhecimento sobre aquilo que escrevem. Não costumam emitir opinião, e sim fazer descrições e dar explicações. São textos ótimos para você estudar e aprender muitos dos assuntos que são dados nas aulas.

Os **textos instrucionais** são, principalmente, as receitas, os manuais de uso e as instruções de jogos. São textos que nos explicam **como fazer alguma coisa**. Geralmente, estão divididos em duas partes: a primeira, com os materiais necessários (no caso da receita, são os ingredientes) e, na segunda, o modo de fazer (ou de jogar, no caso de um jogo). São muito úteis no dia-a-dia das pessoas.

As **biografias** são histórias da vida das pessoas. Contam desde o nascimento (às vezes começam pela vida dos pais da pessoa biografada) até a morte, ou até os dias atuais, se a pessoa estiver viva. Podem ser **romanceadas**, ou seja, contadas como se a pessoa biografada fosse um personagem; ou mais **objetivas** — com as datas e os principais acontecimentos, sem muitos detalhes. É costume escrever a biografia de pessoas conhecidas, que ficaram famosas principalmente por alguma razão política, econômica ou social.

Este livro será muito útil para você aprofundar seus conhecimentos, testar seus dotes culinários e aprender novas brincadeiras.

Bom trabalho, e divirta-se!

TEXTOS INFORMATIVOS

BORBOLETA-DE-PRAIA

Sem a planta em que deposita os ovos, não há postura. Por isso, a invasão imobiliária e os portos de areia, que destruíram a vegetação, a tornaram o único inseto na lista de animais ameaçados de extinção no Brasil.

Superstições assombram as borboletas desde a Antigüidade. Para os egípcios, quando uma pessoa morria, seu espírito deixava o corpo sob a forma de borboleta. A crença viajou até Roma, passando pela Grécia, onde a palavra *psiké*, a psique, servia ao mesmo tempo para a alma, o espírito e a borboleta.

Sob a ótica popular, no Brasil, esses insetos da ordem *Lepidoptera*, superfamília *Papilionoidea*, são mensageiros de boas ou de más notícias, dependendo da cor — possivelmente porque os supersticiosos consideram agourentas as noturnas, escuras, que pertencem a outra superfamília.

Não foram bruxarias, porém, que tornaram as borboletas-de-praia, ou *Parides ascanius*, quase extintas. Foram os portos de areia, as drenagens e a construção de prédios nas restingas pantanosas entre o litoral de Campos e a baía de Sepetiba, no Rio, seu habitat preferencial. Assim, destruiu-se boa parte da *Aristolochia macroura*, trepadeira da qual as larvas da espécie dependem para se alimentar; também em outros pontos do litoral brasileiro, onde viviam, as borboletas foram sendo extintas.

É possível, no entanto, observá-las ainda na Reserva Biológica Nacional Poço das Antas, no Parque Zoobotânico de Marapendi, e em equilíbrio precário na baixada de Jacarepaguá, todos no Rio. Nesta última área, a Fundação Parques e Jardins desenvolve atualmente o projeto de criação de um borboletário. Será no bosque da Barra, local protegido, onde havia ocorrência natural da espécie, até que a *Aristolochia macroura* foi extinta na região.

A exigência de uma planta única não é característica apenas da borboleta-de-praia; a maioria das *Papilionoideae* se alimenta de uma só espécie vegetal. Trata-se de um processo evolutivo, que minimiza a competição pelo alimento: cada espécie de inseto se utiliza de uma planta diferente. É também uma estratégia chamada co-evolução, pois cada planta possui substâncias tóxicas para a maioria dos insetos; porém alguns a digerem sem problemas e usam as toxinas para afastar predadores. No caso, a trepadeira *Aristolochia* torna a lagarta da *Parides ascanius* um bicho muito amargo para os predadores,

em geral pássaros. Por aprendizado — experimentam e acham abominável — as aves reconhecem a lagarta pelas cores e passam a evitar outras iguais.

MENSAGEIROS DE DOENÇAS

Quase ninguém resiste à tentação de jogar migalhas de pão em uma praça cheia de pombos. Nem todo mundo sabe, porém, que aquelas aves lindas, escolhidas pelo homem para simbolizar a paz, são um perigo para a saúde. Transmitem várias doenças, por meio de ácaros e piolhos presentes nas penas, ou fungos e bactérias alojados nas fezes secas e frescas.

O contato com os pombos pode acarretar, entre outros problemas, diarreias, a temível toxoplasmose, que chega a causar cegueira, ou a histoplasmose, doença pulmonar grave, cujos sintomas são confundidos com os da pneumonia.

O professor Arif Cais, do Instituto de Biociências, da Universidade Estadual Paulista, campus de Rio Preto, alerta: antes de remover fezes secas dos pombos, jogue água sobre elas; não alimente estas aves, nem deixe as crianças brincarem com elas; certifique-se de que na sua casa ou na escola do seu filho não há ninhos.

“Pode parecer horrível dizer que é preciso destruir os criadouros, mas não há outra saída. Ao contrário do que muitos pensam, os pombos domésticos não fazem apenas sujeira. Temos de dificultar a vida deles, para defender a nossa”, avisa Cais.

GALO-DE-CAMPINA

O galo-de-campina, conhecido na Amazônia por tangará, pertence à família do cardeal. Suas penas são escuras, mas a cabeça e o pescoço são vermelhos. Alimenta-se de sementes, frutinhas e insetos.

Vive em bandos nas caatingas do Nordeste e no Brasil Central, do mesmo jeito que outro pássaro, o corupião. Os dois são considerados as mais belas aves da região.

O galo-de-campina não canta quando está engaiolado. Só canta em liberdade, numa certa época do ano, e de manhã bem cedinho.

Em Alagoas, onde ele tem fama de cantor, é treinado e vendido a preços muito elevados.

Superinteressante, novembro de 1996.

PÊLO DA GATA PODE TER MAIS COR QUE O DO MACHO

**Por que a variedade de cor é tão maior
nas gatas do que nos gatos?**

A cor da pelagem dos gatos é definida pelos genes que estão no cromossomo X, o mesmo que determina o sexo. Na reprodução, a fêmea sempre contribui com um cromossomo do tipo X, e o macho pode enviar um X ou um Y. Se o feto se formar por uma combinação de cromossomos XX, será fêmea; se for XY, macho.

“Como a fêmea tem dois X, a variação das cores pode ser maior”, explica o veterinário Ladislau Deutsch, da Imparque, empresa que planeja zoológicos em São Paulo.

Superinteressante, novembro de 1996.

DESMATAMENTO

É alarmante a situação no Brasil, sobretudo nos estados litorâneos, primitivamente recobertos pela Mata Atlântica, e na região Amazônica. Restam hoje apenas 3% da extensão de Floresta Atlântica que existia no Brasil colonial. A existência de matas ainda extensas na região Norte não significa que espécies ameaçadas pela destruição da Mata Atlântica possam se abrigar na Amazônia, pois o clima e o relevo são diferentes, assim como a flora e a fauna.

As florestas tropicais, que só cobrem 7% da superfície terrestre, abrigam mais da metade das espécies vegetais e animais conhecidas. Das 100.000 espécies de plantas da América Latina, cerca de 30.000 se concentram na Amazônia, onde o desmatamento atinge taxas alarmantes. A harmonia, popularmente conhecida como “equilíbrio ecológico”, está sendo perturbada e as consequências são desastrosas.

Uma primeira e bem evidente consequência é a extinção de espécies animais e vegetais. Só para dar uma idéia da proporção alarmante com que a taxa de extinção vem crescendo, vamos tomar as aves como exemplo. Até o ano de 1700, dez espécies de aves foram consideradas extintas no planeta; de 1700 a 1900, num período de apenas duzentos anos, noventa espécies desapareceram; e de 1900 em diante, calcula-se que desapareça uma espécie ou subespécie por ano.

A derrubada da mata também provoca enchentes. Como?

A folhagem da Floresta Amazônica intercepta uma parte das águas da chuva que, por isso, não chega ao solo. Com a remoção da floresta, essa água toda escorrerá para os rios.

Texto adaptado, extraído de:

Terra — O coração ainda bate; guia de conservação ambiental de Adolfo Talla Pria Pereira e outros. Porto Alegre, Tchê, 1990, p. 36.

QUEM INVENTOU O FOGO?

Ninguém! O fogo já existia muito antes de aparecerem os primeiros homens. Isso porque ele pode se produzir sozinho na natureza. Numa tempestade, por exemplo, grandes faíscas de eletricidade cortam o céu: são os relâmpagos. Acontece que alguns relâmpagos podem atingir o chão e incendiar o mato seco, ou as árvores: é o fogo do céu!

Como o homem aprendeu a fazer fogo?

Observando os incêndios naturais, os homens pré-históricos tiveram a idéia de apanhar galhos de árvores em chamas. Assim, puderam manter acesas as fogueiras para se aquecer, para ter iluminação e cozinhar a caça. Só mais tarde é que eles mesmos aprenderam a produzir faíscas, batendo duas pedras uma na outra, mais ou menos como funciona um isqueiro.

As grandes invenções. São Paulo, Scipione, 1991, p. 8.

LIXO ORGÂNICO E INORGÂNICO

Todo lixo pode ser dividido basicamente em material orgânico e inorgânico. Orgânico é todo dejetos biodegradável, como restos de comida — cascas de fruta, por exemplo —, que será decomposto pela ação de microorganismos, o que se chama apodrecimento. Largado na rua, esse lixo apodrecido servirá de alimento a ratos, baratas e moscas, transmissores de doenças.

A parte inorgânica do lixo é composta de dejetos que não apodrecem, como papel, plástico, borracha, metais e vidro. Tais restos também contribuem para a proliferação de formas daninhas de vida, para as quais servem de ninho. Além disso, podem causar estragos quando não são varridos das ruas. Com a chuva, plásticos e papéis navegam na enxurrada até as bocas-de-lobo e galerias pluviais que, se não forem limpas periodicamente, entopem, provocando as inundações tão conhecidas dos habitantes das grandes cidades brasileiras.

Superinteressante, maio de 1989.

QUANDO OS ANIMAIS MENTEM

A mentira, na natureza, é uma arma de sobrevivência. Muitas vezes, na luta contra o predador, a presa só tem chance de escapar se souber mentir bem. É o caso dos camaleões que, graças à pigmentação especial de sua pele, se confundem com o ambiente. Ou de certos caranguejos, que vivem com a carapaça coberta por algas ou esponjas. Os insetos são especialistas em se fingir de cortiça ou de gravetos no tronco de árvores. Estas e muitas

outras formas de mentira atendem por um único e verdadeiro nome científico — mimetismo.

O fenômeno foi estudado pela primeira vez pelo naturalista inglês Henry Walter Bates (1825-1892), que observou o comportamento das borboletas no vale do rio Amazonas. Ele descobriu uma família de borboletas que conseguia escapar dos pássaros tornando-se parecida na forma e na cor com outra família, cujo sabor não agradava às aves. As borboletas apetitosas tratavam de voar, misturadas às outras.

Hoje, sabe-se que os animais memorizam certos padrões de aparência quando associam determinada presa a um gosto nauseante, ou à dor. Portanto, mentiroso competente é aquele que consegue assumir uma aparência pouco atrativa para o predador.

Existem, porém, casos de automimetismo: animais que imitam outros da própria espécie. Os zangões, por exemplo, quando estão prestes a ser atacados, voam e zumbem como abelhas que, como bem sabem os atacantes, têm ferrões para se defender — se a mentira pega, os zangões se salvam. Nem sempre, contudo, a presa é o mentiroso. Isso acontece no caso clássico do lobo em pele de cordeiro, ou seja, o animal que finge ser manso, se aproxima calmamente de outro com ar de quem não quer nada e sai ganhando uma refeição.

Superinteressante nº 4, p. 27

DEFESAS CURIOSAS

Para escapar dos seus inimigos, certos animais e vegetais possuem maneiras curiosas para se defender. O gambá e o percevejo exalam mau cheiro para afugentar seus atacantes. O ouriço-do-mar tem espinhos protetores em volta do corpo. O polvo solta uma tinta que escurece a água, facilitando assim a sua fuga. O cacto também tem espinhos protetores. As flores do açafraão são parecidas com as de outra planta chamada cólquico que, por ser venenosa, é evitada como alimento por certos animais. Por causa dessa semelhança, o açafraão fica protegido também.

O NOSSO PLANETA ESTÁ ESQUENTANDO

Uma série de gases que envolvem a Terra provocam o efeito estufa, semelhante ao utilizado para cultivar certas plantas. Os principais desses gases são: vapor d'água (H_2O), dióxido de carbono (CO_2), nitrogênio (N_2), metano (CH_4) e ozônio (O_3).

Os raios solares que atingem a Terra são emitidos de volta, mas parte deles (cerca de 30%) é retida por essa camada de gases, provocando o aquecimento terrestre. Esse fenômeno, essencial

para a vida no planeta, é o responsável pela manutenção da temperatura média terrestre de 18° C. Se não houvesse o efeito estufa, a temperatura média baixaria para insuportáveis 20° C negativos.

Ocorre que, nos últimos 150 anos, vem crescendo assustadoramente a concentração de gases estufa na atmosfera, sobretudo CO², óxidos de nitrogênio e metano. Até meados do século XIX, data da Revolução Industrial, por exemplo, a concentração de CO² no ar não excedia 290 pm (partes por milhão). A concentração atual do dióxido de carbono está na casa dos 370 pm, causada principalmente pela queima de combustíveis fósseis (petróleo, carvão e gás) e por desmatamentos.

Mais da metade do aumento dessa concentração ocorreu de 1950 para cá. Hoje são lançados na atmosfera 3 bilhões de toneladas de CO² por ano. O campeão disparado dessas emissões são os Estados Unidos, seguidos de perto pela União Soviética e de longe pela China. O Brasil vem em quarto lugar, sobretudo por causa dos desmatamentos, responsáveis por 80% do dióxido de carbono produzido no país.

A concentração desses gases na atmosfera (principalmente CO²) retém maior quantidade de raios solares, aumentando a temperatura da Terra. Isso poderá trazer terríveis conseqüências para o clima e o equilíbrio ecológico, a começar pelo derretimento das calotas de gelo polares, aumentando o nível da água do mar. Calcula-se que, quando dobrar a concentração de CO² na atmosfera, a temperatura da Terra terá aumentado em média 4° C, sendo mais 12° C nos pólos e mais 2° C nos trópicos.

Isso tudo, obviamente, são projeções e suposições feitas pelos cientistas, a partir do conhecimento que se tem hoje — que é, todos reconhecem, limitado. Além do mais, esses fenômenos apontados têm acontecido em um período de tempo muito curto (150 anos), para que se tenha certeza do que acontecerá no futuro.

A Terra já passou por períodos de aquecimento — e também de resfriamento — em outras épocas, sem a intervenção do homem.

O que se tem como certo, no entanto, é que essa interferência está alterando o meio ambiente e a evolução natural do planeta, colocando em risco a biodiversidade terrestre.

A camada de ozônio ameaçada

O chamado buraco na camada de ozônio é, pode-se dizer grosso modo, o resultado oposto do que ocorre com o aumento do efeito estufa. Além do ozônio de origem industrial, que está intensificando o efeito estufa, há uma camada natural desse gás situada na estratosfera (a aproximadamente 18 quilômetros de altitude), que

protege a Terra dos raios ultravioleta do sol. Esses raios provocam vários tipos de câncer na pele, fazem diminuir a produção agrícola e podem danificar as algas marinhas, responsáveis pela produção da maior parte do oxigênio que respiramos.

Essa camada protetora de ozônio está sendo destruída por um gás que não existia até recentemente: o clorofluorcarbono (CFC). Ele foi criado pelo homem para ser usado na indústria de refrigeração, nos *sprays*, na limpeza de componentes eletrônicos e na produção de espumas. Os óxidos de nitrogênio também afetam a camada de ozônio, mas em proporção muito menor.

O CFC é um gás que não reage quimicamente com nada, a não ser com o ozônio. Os íons livres de cloro de sua composição, ao entrar em contato com o O^3 , roubam uma de suas partículas, formando oxigênio (O^2) e outras substâncias. Os cientistas avaliam que essa catálise já tenha reduzido globalmente em 4% a camada de ozônio da estratosfera. O problema se tornará cada vez mais sério à medida que novas nuvens de CFC chegarem à camada de ozônio — percurso que demora de 20 a 100 anos.

O efeito mais devastador tem sido notado sobre a camada de ozônio localizada na Antártida, onde vulcões soterrados também têm expelido gases que contribuem para a destruição do O^3 .

Nova Escola, março de 1992.

O CRUZEIRO DO SUL

O Cruzeiro do Sul é uma das mais conhecidas constelações do hemisfério sul. Depois do descobrimento da América e do Brasil, os navegantes começaram a se orientar por ela, em alto mar.

Embora pareça ser formada por apenas cinco estrelas, essa constelação é constituída por 54 estrelas. Dezoito delas são visíveis a olho nu, isto é, sem instrumentos. A estrela situada no pé da cruz chama-se Magalhães, mas é de fato um conjunto de três estrelas.

Além de ser usado na orientação, o Cruzeiro do Sul serve também para a determinação de posições e como relógio celestial. Prolongando-se imaginariamente sua haste maior cerca de 4,5 vezes, temos a determinação do pólo sul celeste, em torno do qual a constelação gira durante o ano, num movimento aparente. Por isso, através da posição que o Cruzeiro do Sul ocupa no céu, é possível determinar com bastante aproximação as horas noturnas.

Adaptado de *Ciência Ilustrada*, vol. 3, p. 1.301 e *Dicionário Enciclopédico Brasileiro*, p. 509.

TIGRES PODEM DESAPARECER EM BREVE

Estudo do WWF alerta que a população da espécie nunca foi tão pequena

Gland, Suíça. Um estudo do Fundo Mundial para a Natureza (WWF) alertou que o tigre pode se extinguir nos próximos anos, se o ritmo atual de caça e destruição das matas habitadas pela espécie continuar. Especialistas do WWF estimam que há apenas 4.600 tigres em todo o mundo, número considerado insuficiente para a preservação da espécie na natureza. Apesar dos esforços internacionais de preservação, a cada dia morre um animal da espécie. Os cientistas temem que o destino do tigre seja ser conservado apenas em zoológicos.

O tigre, o maior felino do mundo, vive apenas nas florestas asiáticas. Ele pode ser encontrado nas matas de catorze países, mas a Índia sozinha abriga 75% da população mundial. O problema é que, embora a caça ao tigre seja oficialmente proibida, as autoridades dos países asiáticos pouco ou nada fazem para impedi-la. Além disso, as florestas que são habitats da espécie estão sendo devastadas num ritmo cada vez maior.

A maior inimiga do tigre é a crença existente em vários países asiáticos de que seus testículos e ossos têm poder curativo e afrodisíaco. Devido a isso, os animais são caçados para a produção de medicamentos.

O Globo, 16 de maio de 1996.

BORBOLETAS URBANAS

As cidades são lugares cinzentos, barulhentos e poluídos. Mas elas também têm seus encantos. Um dos mais coloridos animais, as borboletas, alegam os ares das cidades, voando e fazendo malabarismos.

Apesar de viverem melhor em ambientes naturais, como florestas e campos, as borboletas também são encontradas nas cidades.

Costuma-se dizer que “onde há plantas, há borboletas”, porque, na maioria das vezes, as herbívoras aparecem em todos os lugares onde existe alimento.

Por isso, é importante que as praças, as ruas e os jardins das cidades tenham flores e árvores que, além de alegrar o homem, dão casa e comida para os animais, permitindo que convivam com a sociedade urbana.

Apesar disso, as borboletas brasileiras enfrentam um problema nas cidades: a maior parte das plantas presentes nas ruas, usadas para arborização, é “estrangeira”, ou seja, foi trazida

de outras regiões. E, em geral, essas plantas “estrangeiras” não fazem parte do cardápio natural das nossas borboletas.

Desse modo, os melhores lugares para encontrarmos borboletas nas cidades são terrenos baldios, encostas de morros, quintais e parques com vegetação nativa brasileira.

Nesses ambientes, há flores que servem de alimento para as borboletas adultas e folhas, para as lagartas. Deve-se lembrar que, quando saem dos ovos, as borboletas são lagartas, não têm asas, sendo totalmente diferentes dos adultos. Portanto, a alimentação também é diferente.

As cidades não são os ambientes mais adequados para esses insetos viverem. Além da falta de alimento, enfrentam outros problemas, como a poluição e a baixa umidade do ar.

Algumas borboletas são resistentes e conseguem sobreviver em ar poluído, como a borboleta-do-manacá, encontrada nas cidades. Mas outras não agüentam os efeitos da poluição. Em consequência, existem espécies que já estão extintas ou ameaçadas de extinção, por causa das atividades humanas, que modificam ou destroem o ambiente natural.

Na área urbana de São Paulo, por exemplo, existem apenas cerca de 20 a 30 espécies de borboletas, enquanto nos parques da cidade podem ser encontradas até 300. Isso ocorre porque a maioria das borboletas se alimenta de frutos que caem no solo e, nas cidades, existem poucas plantas frutíferas.

Os grupos de borboleta que vivem melhor em cidades são os que se alimentam de flores e vivem naturalmente em áreas abertas, como campos. Essas borboletas encontram ambientes ensolarados semelhantes aos campos nos quintais e nos jardins das cidades.

Entre as borboletas urbanas mais comuns encontradas na cidade de São Paulo estão a amarela, a monarca, a amarelo-negra e a borboleta-coruja, a maior do Brasil.

Existem outros exemplos. As lagartas de *Historis odius* alimentam-se em embaúbas, que podem existir em fundos de quintais. As lagartas de *Papilio scamander* usam magnólias e abacateiros como alimento. A borboleta *Pseudolycaena marsyas* é freqüente em jardins e se alimenta de várias plantas com flores pequenas.

Quando o homem derruba árvores, está destruindo os abrigos e os alimentos desses insetos. A única maneira de preservar as borboletas urbanas é preservar a vegetação de que se alimentam. Para atrair mais borboletas para as cidades, é importante aumentar a diversidade de flores nativas, como o cambará e o assa-peixe, e arborizar as ruas e parques com espécies nativas, como o manacá-da-serra, o abacateiro, a bananeira e a palmeira, alimentos naturais das borboletas.

NEM COBRA NEM MINHOCA

Você se lembra daquele bicho esquisito que havia na *Ciência Hoje das Crianças* número 16? Tinha gente que achava que era cobra, tinha gente que achava que era minhoca, e o bicho não era nada disso: era um anfibesnídeo cujo apelido é “cobra-de-duas-cabeças”.

Pois é. Para piorar a situação, tem gente que confunde cobra-cega com cobra-de-duas-cabeças. Mas elas não são a mesma coisa. Aliás, nem parentes são, porque uma é réptil (a de duas cabeças) e a outra é anfíbio (a cega).

É claro que as duas se parecem. Mas se você quiser saber como se vê a diferença, é só observar que, enquanto o anfibesnídeo tem dois tipos de sulco no corpo (uns que vão da cabeça à cauda e outros transversais a eles), a cobra-cega tem anéis, como se fosse feita de pedaços livres e reluzentes.

Álbum de família

Essa tal de cobra-cega pertence a uma ordem de anfíbios que tem seis famílias. As seis famílias têm 162 espécies. Dessa familiarada toda, há uma que recebe o gentil nome de cecília. As cecílias são elegantes: têm o corpo fino e sem membros, ou seja, não têm braço nem perna, feito qualquer cobra; quando têm cauda, ela é curta e pontiaguda; os dentes dela são curvos.

Cobra-cega

Os olhos da cobra-cega são pequeninos e cobertos por uma escama, ou por um osso. Aliás, vivendo onde vive, embaixo da terra, numa escuridão medonha, ela nem precisa de olho.

Mas, para compensar a falta de visão, existe entre os olhos e o nariz da cobra-cega um tentáculo sensorial, mole e pontudo, que ora se espicha e ora se encolhe. É esse tentáculo que serve de bengala para a cecília: vai tateando as galerias, que não são muito profundas. Ficam a uns 20 centímetros da superfície.

Raramente se vê uma cobra-cega andando por cima da terra. Em geral elas ficam lá por baixo mesmo, preferindo as terras úmidas e fofas, as folhagens das florestas ou plantações e as beiras de riachos, sempre nas regiões tropicais do planeta.

Como vive o bicho

Segundo alguns estudiosos desse tipo de anfíbio, as cobras-cegas têm uma dieta muito sofisticada: comem insetos, larvas de insetos e vermes da terra.

Há muito tempo a cobra-cega vive no planeta. Assim, existem as primitivas (verdadeiras relíquias históricas) e as modernas. As primitivas põem ovos e as larvas são aquáticas. Algumas das modernas também põem ovos, mas fazem isso dentro dos buracos cavados no solo, onde os filhotes se desenvolvem até a juventude.

Mas há outras, mais avançadinhas, cujos filhos se desenvolvem dentro do corpo da mãe, de onde saem já parecidos com o que vão ser quando crescer: uma cobra-cega adulta.

Problemas de identidade

Além de ser confundida com a cobra-de-duas-cabeças, a cobra-cega também passa por ser minhocuçu, ou minhoca oligoqueta, que, apesar de ser parecida, é bem maior. Uma cecília pequena mede em geral entre 7 e 11 centímetros; a grande tem no máximo 30 a 70 centímetros de comprimento. Além disso, a cecília tem pequeninos dentes na boca, coisa bem imprópria para uma minhoca.

No Brasil, ninguém se interessa muito pela cobra-cega. Ela recebe vários nomes nos diversos lugares onde vive: minhocão, cobra-preta, cobra-pilão, mãe-da-saúva (porque ela gosta um bocado de viver perto dos formigueiros) e indoa-imbóia, na Amazônia.

Oscar Rocha Barbosa

UERJ Departamento de Biologia Animal e Vegetal.

AS PLANTAS E A MEDICINA NATURAL

O uso das plantas, exceto naturalmente as venenosas, não prejudica o organismo; antes, o beneficia, purificando-o e curando-o. A cura pelas plantas depende de seu uso prolongado e persistente. O que às vezes deixa de trazer o êxito esperado no tratamento por meio de ervas, é que o paciente, quando já se sente melhor, abandona o tratamento antes de alcançar uma cura radical.

Na cura com ervas, como também noutros tratamentos naturais, sucede muitas vezes o contrário do que o paciente espera: no começo, sobrevém uma aparente piora. O mal parece se agravar. Muitos, então, desesperados, abandonam o tratamento. Mas essa crise é justamente um sinal de que o organismo começou a reagir, expulsando as substâncias que fazem mal. O remédio está “fazendo efeito”. Daí a crise curativa.

Para que as plantas medicinais não percam seu valor curativo, devem ser colhidas quando estão molhadas de orvalho, secando-se à sombra, pois os fortes raios solares tiram das plantas, depois de arrancadas, uma parte das substâncias curativas, que se evapora quando expostas ao sol.

As raízes devem ser bem lavadas e picadas em pedacinhos, antes de serem postas a secar.

Quando já secas, as ervas poderão ser guardadas em caixas, devidamente rotuladas, em lugar seco. De vez em quando, é bom examiná-las: as que estiverem com cheiro de mofo já não servem para fins curativos.

Desse modo, cada qual pode ter, em casa, sua própria farmácia herbácea.

Alfons Balbach, *As plantas curam*. São Paulo, Missionária, 1992 (adaptado por Elisabete Monteiro).

OS CHÁS NA MEDICINA NATURAL

Os chás são muito utilizados por todas as famílias, não só para fins medicinais, como também como bebida, quente ou fria, em substituição ao café, ao chá preto e ao chá-mate, que podem ser prejudiciais ao organismo.

Há várias maneiras de preparar um chá: como tisana, por infusão, por decocção e por maceração.

Para fazer o chá pelo processo de **tisana**, põe-se água a ferver e, quando estiver fervendo, acrescentam-se as ervas. Tapa-se de novo. Deixa-se ferver mais uns 5 minutos e tira-se do fogo, repousando por mais alguns minutos, bem tapado.

O preparo por **infusão** consiste em despejar água fervendo sobre as ervas, numa vasilha, colocar uma tampa, e deixá-las repousar durante uns 10 minutos. Para esse tipo de preparo são mais apropriados os chás de folhas e flores.

Para os chás de cascas, raízes e talos, utiliza-se mais o processo de **decocção**, isto é, deitam-se as ervas numa vasilha e verte-se água fria em cima, levando depois ao fogo. A duração do cozimento pode variar entre 5 a 30 minutos, dependendo da quantidade das ervas empregadas. Tira-se a vasilha do fogo e conserva-se tapada durante alguns minutos mais.

O método de **maceração** oferece a vantagem de aproveitar mais os sais minerais e as vitaminas das ervas. Põem-se de molho as ervas em água fria, durante 10 a 24 horas, segundo o que se emprega: folhas, flores, sementes e partes tenras ficam 10 a 12 horas; talos, cascas e raízes brandos, picados, 16 a 18 horas; talos, cascas e raízes duros, picados, 22 a 24 horas.

A **dose regular diária** para os chás é de 20 gramas de ervas para um litro de água, para os adultos — quatro a cinco xícaras por dia. Para o jovem de 10 a 15 anos, três a quatro xícaras; crianças de 5 a 10 anos, duas a três xícaras; crianças de 2 a 5 anos, uma a duas xícaras; crianças de 1 a 2 anos, meia a uma xícara diária; para criancinhas mais novas, diminui-se ainda mais a quantidade.

Boa praxe é começar com uma quantidade menor e aumentá-la, aos poucos, dia a dia.

Alfons Balbach, *As plantas curam*. São Paulo, Missionária, 1992 (adaptado por Elisabete Monteiro).

OS BANHOS CURATIVOS

As ervas também se prestam, com bons resultados, para uso externo, em forma de banhos. O uso interno, em muitos casos, é grandemente ajudado quando acompanhado pelo uso externo. Frequentemente, o que um “ataque” simples não consegue, consegue-o um “ataque” duplo — interno e externo — contra a causa do mal.

Dessa maneira se pode obter uma expulsão mais rápida e eficaz das substâncias venenosas, e conseqüentemente, se apressa a cura.

Pela palavra “banhos” referimo-nos aos banhos quentes, frios, de assento, banhos de tronco, banhos vitais, pedilúvios quentes (escaldapés), e banhos a vapor. A dosagem normal é de 500 a 1.000 gramas de ervas para um balde d’água.

Cozem-se as ervas durante 20 a 40 minutos, coa-se e deita-se o decocto na água que vai ser usada para o banho.

Alfons Balbach, *As plantas curam*. São Paulo, Missionária, 1992 (adaptado por Elisabete Monteiro).

AS PLANTAS E SUAS PROPRIEDADES CURATIVAS

Agrião

O agrião é uma planta herbácea. Emite ramos de até 50 ou 60 centímetros de comprimento. A haste ramosa, espessa, succulenta e rasteira emite numerosas raízes adventícias.

É uma planta conhecida, boa para saladas. Deve-se usá-la crua porque, quando cozida, suas propriedades medicinais se perdem.

O agrião contém um óleo essencial, iodo, ferro, fosfato e alguns sais.

Seu uso prolongado tem efeito depurador do sangue e antiescorbútico.

Emprega-se, outrossim, como ótimo remédio contra a atonia dos órgãos distintos; como estimulante no escorbuto, escrofulose e raquitismo; como diurético, nas enfermidades das vias urinárias e nos cálculos; como expectorante, nos catarros pulmonares crônicos; e como desopilante do fígado. O agrião convém aos diabéticos, porque encerra poucos princípios amiláceos.

Toma-se, diariamente, 3 a 4 colheres das de sopa de suco de agrião, puro ou diluído em água.

Aplicado em cataplasmas (pasta feita com as folhas) sobre úlceras, apressa sua cicatrização.

Resultados de várias pesquisas, atribuem-se ao agrião propriedades antídotas aos efeitos tóxicos da nicotina.

O suco da planta, misturado com mel, dá um bom xarope para combater bronquite, tosse e tuberculose pulmonar.

As mulheres grávidas não devem comer agrião em quantidade pois, em virtude de sua ação sobre a matriz, pode provocar aborto.

Não se deve usar agrião que cresce junto às águas paradas, visto que ao mesmo podem se prender insetos aquáticos, portadores do bacilo de Eberth, causador do tifo, ou de larvas de vermes.

Lavando-se bem o agrião e espremendo-se bastante suco de limão em cima, pode-se comê-lo com bem menos perigo.

Aroeira

A aroeira é um arbusto com folhas compostas e frutos globulosos, avermelhados e pequenos.

As folhas são dotadas de propriedades balsâmicas, pelo que se usam para curar úlceras. Emprega-se empiricamente, em fomentações, para combater afecções reumáticas e tumores linfáticos.

A aroeira é boa para combater as febres, o reumatismo e a sífilis.

Os homeopatas aconselham essa planta nos casos de atonia muscular, distensão dos tendões, artrite, reumatismo, fraqueza dos órgãos digestivos e tumores.

Devido aos seus efeitos adstringentes, as cascas são contra a diarreia e as hemoptises. Usam-se 100 gramas para 1 litro de água. Tomam-se 3 a 4 colheres das de sopa ao dia.

Aplica-se também contra a ciática, a gota e o reumatismo. Prepara-se um cozimento na proporção de 25 gramas de cascas para 1 litro de água. Toma-se diariamente um banho de 15 minutos, tão quente como se possa suportar.

Boldo

O boldo é uma planta originária do Chile, encontrando-se também nos Andes argentinos. O caule aéreo, lenhoso e perene, alcança alguns metros de altura.

Possui importantes propriedades curativas, as quais são eficazes no tratamento das enfermidades hepáticas e biliares. Empregam-se as folhas como específico para fazer desaparecer os cálculos hepáticos (pedras do fígado) e as anormalidades das vias biliares.

No Chile, o boldo é considerado como aperitivo, digestivo, carminativo e diaforético. Combate a má digestão, fortifica o estômago e os nervos. Combate a insônia, limpa as manchas da pele, especialmente as do rosto causadas por distúrbios do fígado.

Usa-se o cozimento de boldo externamente para banhos e pedilúvios no combate a reumatismo, hidropisia, afecções da pele, sífilis, blenorragia e outras enfermidades semelhantes.

Emprega-se o suco das folhas e dos talos tenros, em gotas, nos casos de fortes dores de ouvido.

Carqueja

Emprega-se, em forma de chá, para combater anemia, cálculos biliares, diarreias, enfermidades da bexiga, do fígado e dos rins, má digestão, má circulação do sangue, icterícia e inflamação das vias urinárias e também no controle da diabete.

A carqueja também dá bons resultados em angina e inflamação da garganta, casos em que se faz gargarejos com uma decocção da planta.

Girassol

Arbusto de até 2 metros de altura, o girassol tem caule verde e flores amarelas, dispostas em redor de um disco grande, cuja face superior é toda recoberta de sementes oleaginosas.

É uma planta muito útil. As sementes dão farinha para pão. Quando as sementes são torradas, podem ser usadas como substituto do café. Comprimidas, dão um óleo que se pode empregar para fins culinários e em substituição ao óleo de linhaça, para preparar vernizes e tintas.

Tanto as flores quanto as folhas podem ser usadas topicamente, amassadas, em contusões, esfoladuras, golpes, feridas e úlceras.

Hortelã

A hortelã é uma planta de 30 a 60 centímetros, ligeiramente aveludada. Haste ereta, quadrangular, avermelhada e ramosa.

Na hortelã estão reunidas, em elevado grau, as propriedades antiespasmódicas, carminativas, estomáquicas, estimulantes e tônicas.

Prescreve-se essa hortalíça como remédio na altura das vias digestivas, flatulências, timpanite (especialmente a de causa nervosa), cálculos biliares, icterícia, palpitações, tremedeiras, vômitos (por nervosidade), cólicas uterinas e dismenorréia.

É um medicamento eficaz contra os catarros das mucosas e favorece a expectoração.

Aplica-se também o sumo, embebido em algodão, para acalmar as dores de dente.

Às crianças que têm vermes intestinais, administra-se um chá de hortelã, para libertá-las dos parasitas que as atormentam.

As mães que amamentam devem tomar esse chá, para aumentar a secreção de leite.

Jurubeba

A jurubeba é um arbusto de caule e ramos espinhosos, flores de cor lilás. O fruto é uma baga esférica, amarelada, presa a um pedúnculo comprido.

É bom alterante, diurético, desobstruente tônico. Emprega-se, com bons resultados, para combater as icterícias e

as inflamações do baço e contra o catarro da bexiga — suco dos frutos.

Externamente, emprega-se as folhas machucadas sobre as úlceras.

A raiz é igualmente de grande valor nas dispepsias atônicas e na diabete. As folhas representam um bom remédio para as febres intermitentes.

Mamona

A mamona é um arbusto frondoso, muito comum nas zonas litorâneas. Dá nos pântanos salobros e salgados. É uma planta cujas raízes adventícias arqueadas formam verdadeiros castiçais, firmando-lhe o tronco e garantindo-lhe o equilíbrio necessário para resistir ao ímpeto das ondas da maré alta. Essas raízes nascem no tronco aéreo, crescem inicialmente em direção horizontal, mas curvam-se depois para baixo e penetram no solo.

As folhas são simples e o fruto é uma baga.

A casca é usada contra diarreias, disenterias, hemorróidas e leucorréias.

Abacate

O abacateiro é originário do México e aclimatado no Brasil. É uma árvore copada e alta, alcançando até 20 metros de altura.

O abacate é um alimento digno de mérito, pois sacia a fome, nutre todo o organismo e pode auxiliar na cura de algumas enfermidades. Ajuda a combater os males produzidos pelo uso de carne, perturbações digestivas, constipação, flatulências, desordens gástricas e afecções da pele. É também um bom cosmético: conserva a beleza da pele e do cabelo.

As folhas e frutos do abacateiro são usados, em chás, como diuréticos e para combater os gases do estômago e do intestino.

Mastiga-se folhas secas para curar as afecções da boca e as estomatites e para fortificar as gengivas e os dentes.

Para aliviar nevralgias e dores de cabeça, aplica-se compressas quentes com o chá das folhas na cabeça.

Devido ao menor teor de água, o abacate apresenta maior concentração de nutrientes que a maioria das outras frutas. Contém, aproximadamente, quase o dobro de calorias da banana, quatro vezes o teor calórico da laranja e duas vezes o da manga.

Há várias maneiras deliciosas de usar esse fruto amanteigado, tanto em pratos salgados como doces. Na América espanhola não é incomum usá-lo juntamente com saladas.

Misturado com alho, cheiro verde e sal, e batido, dá uma “manteiga” que muitos apreciam passada no pão, e outros como creme para diversas preparações salgadas.

Abacaxi

Originário da América tropical, o abacaxi é também cultivado em outros países de clima tropical e subtropical.

Seu alto conteúdo ácido faz com que muitos considerem o abacaxi como indigesto, prejudicial ao estômago. Muitos utilizam-no incorretamente e reclamam de azia ou queimação, e mesmo aftas associadas à ingestão de abacaxi.

Para certas pessoas, essa fruta demonstra-se inconveniente em razão de certos distúrbios preexistentes, sendo, nesses casos, recomendável evitá-la.

O estudo da composição química do abacaxi levou à descoberta de uma potente enzima, a bromelina (assim chamada pelo fato de o abacaxi pertencer à família das bromeliáceas).

Antigamente, usava-se o suco do abacaxi para “amolecer” carnes, e até hoje esse suco se presta ao amolecimento de gelatinas. Essa propriedade deve-se exatamente à bromelina, enzima capaz de desdobrar proteínas em substâncias mais simples.

Sugere-se pelo menos dois efeitos medicinais atribuíveis à bromelina: ação favorecedora da digestão e cura de doenças respiratórias produtivas (em que há produção de catarro). O abacaxi é também muito útil no tratamento das afecções da garganta, e mesmo na difteria.

É importante não misturar o abacaxi com outros alimentos na mesma refeição, e não se deve adicionar-lhe açúcar.

Essa fruta tropical é muito rica em potássio, fornecendo também fósforo, cálcio e magnésio, entre outros minerais, e contém diversas vitaminas.

Alfons Balbach, *As plantas curam*. São Paulo, Missionária, 1992 (adaptado por Elisabete Monteiro).

TEXTOS INSTRUCCIONAIS

RECEITAS

Doces

1. PAMONHA DO NORTE

Ingredientes

- ½ quilo de fubá
- Leite grosso de um coco
- Açúcar a gosto
- Uma pitada de sal
- 1 colherinha (chá) de manteiga
- Erva-doce
- Leite, o quanto baste

Modo de fazer

Ponha em uma vasilha funda o fubá, o leite de coco, o sal, a manteiga e leite suficiente para formar um mingau grosso.

Adoce então a gosto e junte a erva-doce, depois de esfregá-la um pouco entre os dedos.

Costure à máquina uns saquinhos de algodãozinho grosso, com uns 15 cm de comprimento por 10 cm de diâmetro. Encha esses saquinhos com a massa de fubá e amarre a boca de cada um, deixando um espaço entre a massa e o amarrilho. À medida que os for enchendo e amarrando, deite-os num caldeirão de água fervente, levemente adocicada.

Quando endurecerem, a pamonha está cozida. Vá retirando-os então e levando-os para uma peneira, a fim de que escorrerem bem.

Tire as pamonhas dos saquinhos enquanto quentes, mas depois de bem escorridas. Sirva-as frias, com café ou café com leite.

2. BOLINHOS DE TAPIOCA

Ingredientes

- 1 pacotinho de tapioca
- 1 copo e um pouco mais de leite
- 3 ovos
- 1 colher (sopa) de manteiga
- Sal
- Erva-doce

Modo de fazer

Misture o leite e a tapioca e deixe inchar durante 4 a 5 horas. Junte então a manteiga, o sal, a erva-doce e os ovos. Faça os bolinhos e asse-os em fogo brando.

3. BROAS DE FUBÁ**Ingredientes**

- 2 colheres (sopa) de manteiga
- 2 colheres de gordura
- 2 ovos
- 2 xícaras de açúcar
- 3 xícaras de leite
- 3 xícaras de fubá
- 1 xícara de farinha de trigo
- 1 colher (sopa) bem cheia de fermento

Modo de fazer

Bata bem a manteiga, a gordura, o açúcar e as gemas. Junte o leite, o fubá, a farinha de trigo peneirada, as claras batidas em neve e, por último, o fermento.

Bata a massa bem batida e leve ao forno bem quente em assadeiras untadas.

4. COCADAS DE OVOS**Ingredientes**

- 1 quilo de açúcar
- 1 coco ralado
- 12 gemas
- Essência de baunilha, ou canela em pau e cravos

Modo de fazer

Faça com o açúcar uma calda em ponto de fio. Retire do fogo, junte o coco ralado e as gemas, misture tudo muito bem e torne a levar ao fogo, com um pedaço de canela e alguns cravos, se não for perfumar com a essência de baunilha. Neste último caso, só junte a baunilha quando retirar a cocada do fogo, o que deverá ser feito quando, sempre mexendo, a calda estiver bem grossa.

Sirva, depois de fria, em compoteira ou em cálices.

5. ARROZ-DOCE

Ingredientes

- 2 xícaras de arroz
- 1 litro de leite
- Açúcar a gosto
- 1 colher (sopa) rasa de manteiga
- Gemas de ovo à vontade
- Uma pitada de sal
- Canela em pó

Modo de fazer

Cozinhe o arroz em água, com uma pitada de sal, até que fique bem cozido e seco.

Feito isso, mude-o para outra caçarola, junte o leite e torne a levar ao fogo, para que cozinhe mais um pouco.

Estando bem mole, junte o açúcar e a manteiga e deixe cozinhar em fogo brando, mexendo de vez em quando para que não grude no fundo da caçarola.

Quando estiver bem grosso, retire do fogo, junte as gemas desmanchadas à parte e passadas na peneira, e torne a levar ao fogo para que cozinhe mais um pouco.

Estando bem grosso, retire do fogo e deixe esfriar um pouco. Quando estiver quase morno, despeje em tacinhas, em cálices grandes, ou mesmo em pratos de doce, polvilhando com canela em pó.

Fica mais saboroso cozinhando o arroz no leite.

Salgados

1. PAÇOCA DE CARNE-SECA

Ingredientes

- 1 pedaço de carne-seca
- Gordura
- Farinha de mandioca ou de milho

Modo de fazer

Tome um pedaço de carne-seca magra, afervente-a, corte-a em pedacinhos e frite em gordura bem quente.

Misture-lhe farinha de mandioca ou de milho e em seguida soque bem num pilão.

2. BATATA FRITA

Ingredientes

- Batatas
- Gordura para fritar
- Sal

Modo de fazer

Descasque as batatas, lave-as, enxugue-as e corte-as conforme o gosto: em rodela finas ou mais grossas, ou em losangos.

Pouco antes de servir, frite-as em bastante gordura bem quente (tendo antes polvilhado com sal fino), em caçarola funda.

Quando começarem a alourar, mexa com a escumadeira, para que todas frite por igual; depois de todas nesse ponto, retire-as da gordura com a escumadeira, levando para uma peneira, para escorrerem bem.

3. BOLINHOS DE ARROZ

Ingredientes

- 2 xícaras de arroz já feito
- 2 ovos
- 1 colher (chá) de manteiga
- 2 colheres (sopa) de queijo ralado
- Salsa picada
- Um pouco de leite

Modo de fazer

Passar o arroz na máquina de moer carne, juntar os demais ingredientes, misturar muito bem e fritar às colheradas, em gordura bem quente.

4. MACARRÃO AO ALHO E ÓLEO

Ingredientes

- ½ quilo de macarrão
- 2 colheres de azeite ou de óleo
- 5 dentes de alho partidos em rodela
- Rodela de cebola
- Salsa picada
- Sal

Modo de fazer

Cozinhar o macarrão em água fervente com sal, tomando cuidado para que não amoleça demais; escorrer bem, depois de lhe ter passado um pouco de água fria.

Leve ao fogo uma panela com o azeite, o alho e a cebola; refogue, tendo o cuidado de não deixar o alho e a cebola escuros; quando tiverem uma bonita cor amarela, deite-lhe o macarrão escorrido, junte sal fino a gosto, e depois misture bem o macarrão ao azeite. Junte-lhe a salsa e sirva bem quente, numa travessa.

Receitas extraídas do livro *Dona Benta — Comer Bem*.
São Paulo, Cia. Ed. Nacional, 1987.

JOGOS E BRINCADEIRAS

1. QUEIMADA

Material necessário

- 1 bola
- Rede de tênis ou corda (para a variação)
- Outras bolas (para a variação)

Número de participantes

Não há limite máximo

Modo de jogar

O jogo acontece entre dois times com o mesmo número de jogadores e com a utilização de uma bola. O campo é dividido ao meio e são estabelecidas duas ou mais zonas de “cemitério”, para onde migram os jogadores que são “queimados”.

O objetivo do jogo é “queimar”, ou seja, acertar o adversário com a bola através de um arremesso, e com isso fazê-lo migrar para o “cemitério”. Vence a partida o time que “queimar” todos os adversários, ou o maior número deles.

Apesar de terem sido “queimados”, os jogadores que ficam no “cemitério” permanecem podendo “queimar” os oponentes.

Deve-se combinar que partes do corpo são “quentes” ou “frias”, ou seja, quais as partes do corpo que configuram ou não a “queimada”.

Pode-se ainda combinar que, caso a criança seja atingida pela bola mas consiga agarrá-la sem deixar cair no chão, o arremessador seja considerado “queimado”.

Variações

- Conforme esquema acima, organizar 2 ou 6 “cemitérios”.
- Estabelecer a permanência de um número fixo de jogadores nos “cemitérios”, estabelecendo um rodízio, ou seja, a cada jogador “queimado” é contado um ponto e ele substitui o

jogador que estava no “cemitério”. Essa variação contribui para manter a motivação dos jogadores que vão sendo “queimados”.

- Estabelecer alvos com objetos para serem atingidos, em vez de jogadores. Esses alvos são colocados dentro de espaços circulares desenhados no chão, dentro de cada campo de jogo. Os jogadores devem defender os alvos com todas as partes do corpo, sem invadir a área circular em que os alvos estão colocados. Atingir um alvo corresponde a “queimar” um jogador adversário e o autor do arremesso escolhe, no time oposto, qual jogador deve migrar para o “cemitério”.
- Utilizar duas bolas, simultaneamente.
- É colocada sobre a linha central do campo uma rede de tênis, solicitando dos jogadores um salto combinado com o arremesso.
- Atrás de cada “cemitério” é colocado um gol, que deve ser defendido pelos jogadores que já foram queimados. Os atacantes podem escolher entre “queimar” os adversários, ou tentar arremessar a bola dentro do gol.

2. PIQUE-BANDEIRA

Material necessário

- 2 bolas
- Bolas pequenas (para a variação)

Modo de jogar

O jogo acontece entre dois times com o mesmo número de jogadores e com a utilização de duas bolas. O campo é dividido ao meio, e são estabelecidas nas extremidades de cada um duas zonas de “piques” onde são colocadas as bolas para o início de cada jogada.

O objetivo do jogo é atravessar o campo do adversário, sem ser tocado por nenhum oponente, até alcançar a zona de “piques” em que está a bola, dentro da qual não pode ser “pego”. Na posse da bola, realizar a travessia de volta ao seu campo, também sem ser tocado por nenhum oponente. Caso isso ocorra com sucesso, é marcado um ponto para o seu time, e os jogadores das duas equipes se dividem nos dois campos para que seja iniciada uma nova jogada.

Caso o jogador seja tocado por um defensor adversário, deve permanecer “duro”, ou seja, fixo no local em que foi “pego”, até ser tocado por um jogador do seu próprio time. Se o atacante é “pego” de posse da bola, durante a travessia de volta, deve devolvê-la à zona de “piques” e permanecer aguardando ser “salvo”.

O jogo, portanto, envolve basicamente os papéis de atacante, defensor e “salvador”, e o educador pode estabelecer como regra que, a cada jogada ou ponto, ocorra um rodízio de jogadores em cada uma dessas funções.

Variações

- Incluir a possibilidade de que seja feito um arremesso da zona de “piques” para um outro jogador da mesma equipe, desde que esse se encontre no campo do adversário. É possível, inclusive, ser considerado “salvo” o jogador que estiver paralisado numa posição e receber o arremesso.
- Tornar obrigatório que a travessia do campo do adversário seja feita quicando a bola no solo.
- Utilizando bolas pequenas (tipo de tênis), é possível criar uma variação interessante. Cada time começa a jogada de posse da bola no seu próprio campo, e tem por objetivo atravessar o campo do adversário e colocar a bola na zona de “piques”. Fica também permitido esconder a bolinha na roupa, ou seja, dificultando para o adversário saber quem realmente é o atacante que oferece perigo, e exerça a função de defesa sem saber quem está de posse da bola. Nessa variação, é necessário fazer uma pausa entre um ponto e outro para que as equipes possam esconder a bolinha e definir sua estratégia de jogo.

3. VASSOUROBOL

Material necessário

- 1 bola
- 2 vassouras
- 2 cadeiras

Modo de jogar

O grupo é dividido em duas equipes, e os jogadores são numerados individualmente.

Cada equipe se posiciona na linha de fundo da extremidade do campo de jogo, um ao lado do outro, na ordem da numeração feita.

Sobre cada linha de fundo é colocada uma cadeira, que servirá como gol ou meta, e sobre cada cadeira é colocada uma vassoura comum. Uma bola é colocada no centro do campo de jogo.

Ao sinal do educador, que enuncia um determinado número, os dois jogadores de cada equipe correspondentes a esse número pegam as vassouras e, utilizando-as como tacos de

hóquei, tentam empurrar a bola para dentro da meta adversária.

A rodada termina após todos os jogadores terem sido chamados e os pontos são contados. Recomenda-se que a numeração seja feita considerando uma correspondência com o grau de habilidade de cada criança.

Variações

- Em vez de vassouras, são utilizados os pés e os gestos do futebol, ou as mãos e os gestos do handebol.

4. BOLA AO CENTRO

Material necessário

- 1 ou 2 bolas

Modo de jogar

A organização do campo e dos jogadores é semelhante à do jogo anterior, e utiliza-se apenas a bola no centro do campo.

Ao sinal do educador, cada dupla correspondente ao número enunciado corre ao centro do campo e tenta pegar a bola antes do adversário.

O jogador que pega a bola primeiro tenta retornar à sua equipe; caso consiga chegar de volta à linha de fundo, marcará um ponto.

O jogador sem a bola persegue o adversário, tentando tocá-lo antes que este retorne ao seu campo.

O ponto resulta do sucesso de uma dessas duas tarefas.

Variações

- São colocadas duas bolas no centro, e o campo é dividido ao meio por uma linha desenhada no chão.

Um dos jogadores pega uma das bolas e tenta retornar ao seu time. O outro jogador, sem ultrapassar a linha central, tenta “queimá-lo” através de um arremesso com a segunda bola.

O sucesso da primeira tarefa resulta em dois pontos, e o da segunda tarefa em um ponto.

5. GUERRA DAS BOLAS

Material necessário

- 1 bola de plástico grande e leve
- Bolas de borracha em número equivalente à metade dos participantes
- Giz
- Rede de voleibol
- 1 bola de plástico (para a variação)

Modo de jogar

No campo de jogo é desenhado um grande círculo (o diâmetro depende do alcance de arremesso das crianças e do espaço disponível). Esse grande círculo é dividido ao meio por uma linha central.

Cada equipe recebe um número de bolas correspondente à metade do número de jogadores e ocupa uma das metades do círculo, posicionando-se fora dele.

No centro do círculo é colocada a bola de plástico, diferente das distribuídas aos jogadores.

O objetivo do jogo é atingir a bola central com as demais, de forma a empurrá-la em direção ao campo do adversário, tentando fazer com que ela ultrapasse a linha, ou seja, saia do círculo.

Para a defesa, é válido utilizar as próprias bolas de arremesso e as mãos, sendo proibido chutar qualquer uma das bolas do jogo.

Para ambas as equipes, é proibido entrar dentro do círculo.

Cada vez que é feito um ponto, as bolas dispersas no interior do círculo são recolhidas e divididas, a bola central é colocada na sua posição original e inicia-se uma nova rodada.

Variações

- São utilizadas duas bolas centrais, em vez de uma.
- Para dificultar as ações, é colocada uma rede de voleibol sobre a linha central, numa altura que permita a passagem da bola central.

6. CARIMBO

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

Esse jogo é similar à queimada, mas transcorre em um campo

no qual se delimita apenas onde é dentro e onde é fora — não existem linhas divisórias de qualquer tipo. Também não existem equipes, pois a participação é individual: cada um por si, todos contra todos.

O objetivo principal do jogo é atingir o maior número possível de adversários, arremessando a bola na sua direção. Quando o adversário é atingido, ele deve agachar, e fica temporariamente nessa posição, até que recupere a bola de alguma maneira.

A única restrição que existe é que não é válido correr de posse da bola, ou seja, o jogador que tem a bola tem de tentar “queimar” os adversários a partir da posição em que se encontra.

Só é válido correr para tentar pegar a bola, e para fugir de ser “queimado”. Caso aconteça de sobrar apenas um jogador em pé, ele será considerado vencedor e é reiniciada uma nova rodada.

Variações

- São utilizadas duas bolas, em vez de uma.
- São organizadas duplas ou trios, em vez da dinâmica individual. Essa variação enriquece o desenvolvimento das habilidades de passar e arremessar, e os deslocamentos dos jogadores.
- Inclui-se a seguinte regra: quando um jogador consegue agarrar o arremesso feito por outro, com a intenção de “queimá-lo”, sem permitir que a bola caia no chão, o jogador que fez o arremesso é considerado “queimado” e tem de agachar.

7. BOBINHO

Material necessário

- Bola

Modo de jogar

Jogo popular que pode ser praticado em qualquer espaço físico disponível, não dependendo de marcações fixas no solo.

Um grupo de jogadores (no mínimo três) troca passes com as mãos ou com os pés, entre si, evitando que o “bobinho” possa pegar na bola. Quando este conseguir interceptar algum passe e dominar a bola, o último a tocá-la assumirá esse papel.

Variações

- dois “bobinhos” ao mesmo tempo.
- é permitido dar no máximo dois toques antes de passar a bola ao companheiro (no caso de o jogo ser com os pés).

- é obrigatório que cada jogador toque na bola uma vez com cada pé.
- é obrigatório que o jogador receba o passe com a perna direita e lance com a perna esquerda, ou vice-versa.
- é obrigatório que o jogador fale em voz alta o nome do jogador a quem o passe é destinado.
- é obrigatório que a bola quique uma vez no chão durante o passe (no caso de estar sendo jogado com as mãos).

8. QUEM TOCA MAIS, GANHA

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

Em um campo aberto, somente com duas delimitações laterais e duas linhas de fundo, duas equipes espalhadas aleatoriamente têm como objetivo trocar o maior número possível de passes, sendo que estes não podem ter a interferência de qualquer membro da equipe adversária.

Cada toque representa um número na contagem, que deve ser feita paralelamente aos passes, em voz alta.

Quando um passe sofrer interferência da equipe adversária, a contagem recomeça do zero.

Variações

- determina-se um tempo para cada equipe realizar o desafio.
- cada equipe tem três chances de realizar o maior número possível de passes, e conta-se o maior deles ou a soma dos três.
- a cada interceptação, a equipe que a fez ganha a posse da bola.
- realizar essa atividade com as mãos.
- variando o tamanho e o peso das bolas.
- não pode deixar a bola cair no chão, o passe tem que ser aéreo.
- o passe só pode ser quicando.

9. ALERTA

Material necessário

- Bola

Modo de jogar

Não é preciso delimitar o espaço para esse jogo. É necessário apenas que não existam no terreno obstáculos que possam

representar algum perigo para os alunos.

Com todos os jogadores próximos uns dos outros, um deles, na posse de uma bola qualquer, arremessa-a para o alto e grita o nome de alguém do grupo, enquanto todos fogem o mais rapidamente possível. Simultaneamente, o jogador cujo nome foi anunciado, corre atrás da bola e, ao pegá-la, grita: “Alerta!”

Nesse momento, todos os demais têm de ficar estacionados no lugar em que estavam.

O jogador com a bola tenta arremessar na direção de um dos demais, tentando “queimá-lo”. Independente do sucesso ou não dessa tentativa, o jogador que foi o alvo será o iniciante da próxima rodada.

10. BEISEBOL DE CHUTE, OU REBATIDA

Material necessário

- 1 bola
- 1 taco

Modo de jogar

Os participantes são divididos em duas equipes, e no espaço é delimitado um quadrado com laterais medindo 8 metros de comprimento, mais ou menos.

Em um dos vértices do quadrado (chamado de **base 1**) ficará o rebatedor da equipe que ataca em primeiro lugar; os demais vértices são chamados de **bases 2, 3 e 4**. A outra equipe se distribui pelo espaço, do lado de fora do quadrado, para defender.

O educador se coloca no centro do quadrado, e desse ponto joga uma bola na direção do rebatedor (rolando, quicando ou pelo alto, sem bater no chão).

Um de cada vez, os jogadores da equipe atacante se posicionam na **base 1** e tentam rebater a bola o mais longe possível (chutando, com um tapa ou com um taco). Assim que rebate, o atacante corre em direção à primeira base, enquanto os adversários vão buscar a bola, e tentar “queimar” o rebatedor durante a sua corrida para a base. Dessa forma, as bases funcionam como “piques” para os rebatedores.

O rebatedor pode tentar chegar até a primeira base e, se julgar possível, prosseguir até as seguintes. Se considerar-se ameaçado pela proximidade da bola, ele estaciona em uma base e aguarda o rebatedor seguinte para tentar mais um trecho de corrida. Cada lateral do quadrado que for percorrida conta um ponto para a equipe do rebatedor, que pode portanto fazer um máximo de 4 pontos por rodada.

Caso ele seja “queimado” entre uma base e outra, ele dá a vez para o rebatedor seguinte, sendo no entanto contados os pontos das bases anteriores que foram percorridas. Em resumo, atacar significa rebater e correr, e defender significa interceptar a bola rebatida e, com ela, a corrida do rebatedor.

Quando todos os jogadores de uma equipe tiverem feito a rebatida e a corrida, somam-se os pontos da equipe, e as equipes trocam o papel de ataque e defesa.

11. CÂMBIO

Material necessário

- 1 bola
- Rede de vôlei ou corda

Modo de jogar

Esse jogo é uma simplificação do voleibol. O espaço, a altura da rede e o número de participantes são estabelecidos conforme a conveniência do momento, e o sistema de contagem de pontos permanece o mesmo do jogo oficial. Mas em vez da utilização do toque e da manchete, os jogadores podem agarrar a bola que vem do campo adversário, trocar passes entre si e arremessá-la de volta com uma das mãos ou com as duas.

Com o objetivo de favorecer a participação dos jogadores, pode-se combinar um determinado número mínimo de passes entre uma equipe, antes da bola ser arremessada ao campo do adversário.

12. TACO OU BÉTIS

Material necessário

- 1 bola pequena
- 2 tacos de madeira
- 2 “casinhas” (feitas com varetas de madeira, ou outra coisa que sirva de alvo)

Modo de jogar

Quatro jogadores, em duplas, alternam os papéis de ataque e defesa. São utilizados dois tacos de madeira, uma bolinha de borracha e duas “casinhas” construídas com três varetas de madeira apoiadas entre si, num formato de pirâmide.

O campo de jogo é delimitado com a demarcação de dois círculos no chão (“selas”), de aproximadamente 1 metro de diâmetro, onde serão colocadas as “casinhas”, ou outro alvo similar (latas, garrafas plásticas).

A distância entre as “selas” varia conforme o espaço disponível e com a força e precisão de arremesso dos jogadores; em geral não ultrapassa uns 10 ou 15 metros.

Realiza-se um sorteio inicial para determinar que dupla fica de posse da bolinha e que dupla fica de posse dos tacos.

A dupla que começa com a bola posiciona cada um dos jogadores atrás de uma das “selas”; dessa posição, arremessa a bola na direção da “casinha” oposta, tentando derrubá-la.

A dupla que fica de posse dos tacos posiciona-se na frente das “selas”, com a ponta do taco encostada no chão, sem pisar dentro do círculo, com dois objetivos básicos: evitar que sua “casinha” seja derrubada e rebater a bola o mais longe possível. Quando isso ocorre, enquanto a dupla de defesa vai recuperá-la, os jogadores de ataque correm um em direção ao outro, “cruzando” os tacos no alto e retornando às “selas”. Cada “batida” entre os tacos vale um ponto.

A dupla de defesa pode ganhar a posse dos tacos e passar a atacar caso:

- consiga derrubar uma “casinha” com um arremesso.
- consiga atingir um jogador de ataque com a bolinha, enquanto ele estiver com o taco fora da “sela”, seja durante a corrida ou durante a própria tentativa de rebater.
- ocorra o “três pra trás”, que consiste em três tentativas de rebater em que a bolinha toca no taco mas vai para trás, e não para frente.

13. DOIS TOQUES (futebol)

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

Organização e regras do futebol convencional, com restrição apenas ao número de dois toques na bola permitido a cada jogador, podendo ser ampliada gradativamente. Quando alguém dá mais toques que o permitido, é falta a ser cobrada pelo adversário.

14. ATAQUE E DEFESA (futebol)

Material necessário

- 1 bola

O campo de jogo é dividido ao meio, e as equipes também. Os jogadores da defesa não podem ultrapassar a linha de meio campo,

e os jogadores de ataque não podem recuar para seu próprio campo de defesa.

No caso de alguém desrespeitar a regra, é falta a ser cobrada pelo adversário no ponto em que o meio de campo foi ultrapassado indevidamente. As demais regras permanecem sendo as oficiais.

Variações

- um goleiro, cinco jogadores na defesa e cinco jogadores no ataque.
- um goleiro, sete jogadores na defesa e apenas três no ataque.
- um goleiro, três jogadores na defesa, e sete no ataque.

Sugere-se que as três variações sejam utilizadas em uma mesma aula, e que se faça um revezamento dentro dos próprios times, para que todos tenham a oportunidade de jogar no gol, na defesa e no ataque.

15. CONTROLE (futebol)

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

Jogo realizado em pequenos grupos, de até seis jogadores. Um desses jogadores será o goleiro; a meta que ele irá defender deve estar bem delimitada, pois o acerto e o erro nesse jogo depende disso.

O goleiro tem a seu favor uma área próxima à sua meta, também previamente combinada, que não pode ser utilizada pelos jogadores atacantes para chutar a bola em direção ao gol, valendo apenas cabeceá-la.

Os demais jogadores devem trocar passes entre si, evitando que a bola toque o solo entre um jogador e outro, ou seja, “controlando” a bola no ar. Os atacantes tentam fazer o gol, chutando ou cabeceando a bola de “primeira”, emendando uma bola recebida pelo alto, ou depois de dominá-la sem deixar cair no chão.

Caso o arremate seja feito para fora da meta, o jogador responsável perde um ponto, e a cada três pontos perdidos ele assume a posição do goleiro, que passa a jogar como atacante.

Caso o gol aconteça, o goleiro perde um ponto e a cada três pontos perdidos os pontos negativos dos atacantes são “zerados”.

O interesse do goleiro, portanto, é defender a sua meta da maneira mais eficiente possível, para forçar o erro dos atacantes e poder assumir o seu lugar.

16. REBATIDA E DRIBLE (futebol)

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

Esse jogo é realizado com quatro jogadores, em duas duplas.

Uma das duplas defende o gol (caso a meta seja de futsal, um dos jogadores fica como goleiro e o outro se coloca ao lado da trave; caso a meta seja de futebol de campo, os dois jogadores assumem a posição de goleiros). A outra dupla, realiza a cobrança de “pênaltis”, de uma distância combinada previamente.

Quando ocorrer que o(s) goleiro(s) rebata(m) a bola, surge a possibilidade de uma disputa rápida com dribles e passes entre as duplas de ataque e defesa, que pode ou não resultar em gol.

Cada jogador realiza três cobranças, podendo portanto a dupla de ataque conseguir totalizar um máximo de seis gols.

Em seguida, invertem-se os papéis e a dupla que defendeu vai fazer as cobranças, comparando-se os resultados no final.

17. CINCO CORTA (vôlei)

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

Jogo realizado em pequenos grupos de mais ou menos dez jogadores, utilizando os gestos fundamentais do vôlei.

Os jogadores formam um círculo no espaço disponível e trocam a bola entre si, utilizando o “toque” e a “manchete”.

No quinto “toque”, o jogador tenta atingir um dos demais utilizando uma “cortada”.

Se o jogador que foi alvo da “cortada” for atingido, ele agacha no centro do círculo de jogadores. Caso ele consiga desviar-se, ou agarrar a bola sem deixá-la cair no chão, o jogador que efetuou a “cortada” vai para o centro.

À medida que o jogo vai transcorrendo, alguns jogadores vão se juntando no centro do círculo, e esse grupo de jogadores também pode ser alvo das “cortadas” dos demais.

Quando alguém do centro consegue agarrar a bola que foi “cortada” na sua direção, ele troca de lugar com o jogador que efetuou a “cortada”.

Caso só reste um jogador em pé, ele é declarado vencedor e se inicia uma nova rodada.

18. VINTE E UM (vôlei)

Material necessário

- 1 bola

Modo de jogar

A organização desse jogo é semelhante à do **câmbio**. A variação ocorre na forma de pontuação.

O campo de jogo de cada equipe é dividido em quatro partes iguais e cada quadrado desses é numerado de 1 a 4. Quando a bola arremessada toca o solo, o ponto realizado corresponde à numeração de cada quadrado.

À medida que o jogo vai transcorrendo, os pontos vão sendo somados com o objetivo de somar 21, não podendo no entanto, ultrapassar esse total. Caso isso aconteça, a equipe “estoura” a contagem, e recomeça de 11 pontos.

Portanto, quando cada uma das equipes vai se aproximando dos 21 pontos, deve direcionar a bola para os quadrados demarcados no campo do adversário que permitam que a soma de pontos seja exatamente 21.

No lado da outra equipe, é justamente nesses quadrados que devem ser concentrados os esforços da defesa.

É possível, ainda, utilizar os gestos fundamentais do vôlei, em vez de apenas arremessos, utilizando a mesma organização de regras e contagem de pontos.

19. CABRA-CEGA

Material necessário

- 1 venda para os olhos

Modo de jogar

Esse jogo constitui ótimo recurso para atividades em dias de chuva, pois pode ser realizado dentro da sala de aula, ou em espaços mais restritos.

Um pegador tem seus olhos vendados por um lenço ou similar; depois de girar o corpo em torno de si mesmo algumas vezes, tenta pegar os demais utilizando os sentidos do tato e da audição.

Aos demais, cabe apenas tentar fugir e tentar confundir o pegador, sendo proibido, no entanto, tocá-lo.

Quando alguém é pego, tem seus olhos vendados e assume o papel de pegador.

O interessante da atividade é a utilização de sentidos que normalmente são menos utilizados no cotidiano.

20. COELHINHO SAI DA TOCA

Material necessário

- Arcos, ou giz para desenhar no chão

Modo de jogar

Dentro de um espaço determinado previamente, as crianças se distribuem em “tocas” configuradas por bambolês, ou por círculos desenhados com giz no chão.

Normalmente, se faz uma “toca” a menos do que o total de participantes, ficando um deles sem “toca”.

O educador diz o mote da brincadeira: “Coelhinho, sai da toca, um, dois, três!”. As crianças devem abandonar a sua posição original e procurar uma outra toca, correndo o risco de ficar sem nenhuma.

Esse jogo favorece os deslocamentos e a percepção do espaço. Pode-se variar as formas de deslocamento, saltando num dos pés, engatinhando, ou quicando uma bola. É possível ainda, quando o desempenho corporal já for mais eficiente, propor que as “tocas” sejam ocupadas por duplas e trios.

21. PEGA-PEGA CORRENTE

Material necessário

- Espaço livre para correr

Modo de jogar

Deve-se delimitar o espaço no qual a brincadeira vai ocorrer, antes de o jogo começar. A organização da brincadeira caminha de uma atuação individual para uma atuação coletiva.

Escolhe-se um pegador, e os demais se espalham pelo espaço de jogo. Quando alguém for pego, dá a mão para o pegador e passa a atuar em dupla com ele. Em seguida em trio, quarteto, e assim sucessivamente, formando uma “corrente”, até que reste apenas um fugitivo, que será declarado vencedor.

22. MÃE DA RUA

Material necessário

- Giz, para demarcar o espaço

Modo de jogar

O espaço de jogo é dividido como se fosse uma rua, ou seja, duas calçadas em paralelo, divididas por um espaço central correspondente à rua.

O jogo é disputado individualmente. Escolhe-se um pegador e as demais crianças se posicionam nas calçadas.

O jogo consiste em atravessar a rua de uma calçada para a outra, sem ser tocado pelo pegador; caso isso aconteça, os papéis se invertem: o pegador vira fugitivo e o “atravessador” que foi pego vira pegador.

Uma variação possível é manter como pegadores todas as crianças que forem sendo pegas, até que reste apenas um “atravessador”, que será declarado vencedor daquela rodada.

Pode-se, ainda, variar a forma de fazer a travessia, saltando numa perna só, ou em duplas de mãos dadas. Ou ainda, cada criança quicando uma bola; neste caso, ao ser pega, ela deve dar a sua bola ao pegador que passa a fugir.

23. NUNCA TRÊS

Modo de jogar

Os jogadores se distribuem aleatoriamente pelo espaço determinado para o jogo, organizados em duplas de braços dados. São designados um pegador e um fugitivo.

Quando o fugitivo se cansa, procura o “piques” em alguma das duplas espalhadas pelo espaço e entrelaça os braços com um dos componentes da dupla. O componente da dupla do lado oposto se solta o mais rapidamente possível e passa a ser o fugitivo.

A variação possível para essa atividade é inverter o papel desse componente, de fugitivo para pegador.

24. FUGI FUGI

Material necessário

- Espaço livre para correr

Modo de jogar

Em um espaço similar a uma quadra, todos os jogadores, menos um que será o pegador, se posicionam atrás de uma das linhas de fundo, voltados em direção ao campo de jogo.

O pegador se posiciona atrás da linha de fundo oposta, também voltado na direção do centro do campo. O pegador inicia cada rodada dizendo: “Lá vou eu!”. E corre na direção dos demais jogadores, tentando tocá-los.

Depois de responderem: “Fugi, fugi!”, os jogadores correm tentando chegar à linha de fundo oposta sem serem tocados. Caso isso aconteça, se transformam em pegadores fixos, ou seja, a cada nova corrida podem tentar pegar os demais, sem,

no entanto, sair da mesma posição em que foram pegos.

Ao final, o último fugitivo que restar é declarado vencedor, e inicia-se uma nova rodada.

Jogos extraídos de *Cadernos da TV Escola — Educação Física*, de Marcelo Barros da Silva e Cláudia R. Aratangy.

Jogos de cartas para crianças

1. BUM!

Bum! É um jogo direto e pode agradar a crianças muito jovens.

Jogadores: Duas ou mais pessoas.

Cartas: Um baralho comum.

Objetivo: Ser o primeiro a se livrar de todas as cartas.

Distribuição: Todos tiram uma carta. Quem ficar com a maior, fará a distribuição das cartas (o Ás é a carta maior), em sentido horário, uma a uma, fechadas, até que todos tenham sete. O restante do baralho, que chamaremos de “maço de compras”, é colocado no centro da mesa.

Jogo: Cada jogador olha suas cartas, separando-as na mão. Digamos que o jogo esteja sendo disputado por Pedro, Lúcia, Solange e Paulo.

Paulo distribui as cartas e Pedro, à sua esquerda, inicia o jogo escolhendo uma carta de sua mão e colocando-a, aberta, no centro da mesa.

Lúcia, a jogadora seguinte, precisa jogar uma carta que seja do mesmo naipe, ou do mesmo valor, da carta jogada por Pedro. Suponhamos que Pedro tenha jogado um valete de ouros: Lúcia então precisa jogar uma carta de ouros, ou outro valete. Ela decide jogar um valete de paus. Solange, que está à sua esquerda, precisa jogar uma carta de paus, ou outro valete.

Se um jogador não puder acompanhar o naipe ou o valor, retira uma carta do maço de compras; vai retirando, uma a uma, até poder acompanhar a carta da pilha aberta. Se todas as cartas forem retiradas, e nenhuma servir, o jogador diz: “Passo”, e passa a vez ao jogador seguinte.

Quando todos tiverem jogado ou passado, as cartas são comparadas, para verificar qual é a maior; quem a jogou será o primeiro a recomeçar.

Pedro jogou um valete, Lúcia outro valete, Solange passou e Paulo jogou um Ás. Portanto, Paulo irá começar, pois sua carta é a mais alta.

Se dois ou mais jogadores empatarem na carta mais alta, aquele que jogou primeiro recomeça o jogo.

Fim: O vencedor será o primeiro a se livrar de todas as cartas e a gritar: “Bum!”.

2. ANOTE O BUM!

Esse jogo é uma variante do Bum!, tornado mais interessante pela introdução de um sistema de anotações.

É jogado da mesma maneira, mas são jogadas diversas rodadas e os pontos vão sendo marcados, para a explosão.

Quando um jogador explodir, marcará pontos para todas as cartas não jogadas ainda nas mãos dos adversários.

Os pontos são marcados da seguinte forma:

- 10 pontos para cada rei, dama ou valete;
- 1 ponto para cada ás;
- para qualquer outra carta, seu valor numérico.

O jogo está sendo disputado entre três jogadores: Marcelo, Ana e Lúcia.

Marcelo termina suas cartas e diz “Bum!”. Ana tem na mão um rei, um 8 e um 3: $10 + 8 + 3 = 21$; Lúcia tem um ás, um 10, um valete e um 2: $1 + 10 + 10 + 2 = 23$. Portanto, somando as cartas de Ana e Lúcia, serão anotados 44 pontos em favor de Marcelo.

Nas rodadas seguintes, os pontos também são contados e marcados e o primeiro a marcar um determinado número de pontos, por exemplo 250, será o vencedor.

3. A BATALHA

Jogadores: Duas pessoas

Cartas: Um baralho comum completo.

Objetivo: Cada jogador deverá procurar ganhar todas as cartas.

Distribuição: Um dos participantes distribui todas as cartas.

Cada um põe suas cartas bem empilhadas, fechadas à sua frente. É proibido olhar as cartas.

Jogo: Vamos supor que Helena e Maria estejam jogando. Cada uma abre uma carta de cima da sua pilha e coloca-a sobre a mesa (não faz diferença se uma abrir a carta antes da outra). A que abrir a carta mais alta pega as duas cartas, mesmo que sejam de naipes diferentes, e as coloca, fechadas, embaixo de sua pilha.

As duas repetem a jogada com a carta de cima da pilha, e a que tiver a carta mais alta fica com as duas.

As jogadas se repetem assim, sucessivamente, até terminarem as duas pilhas.

Se as cartas forem iguais, está declarada a guerra.

As cartas são deixadas na mesa, e Helena e Maria jogam mais uma carta, desta vez fechada, sobrepondo-a à carta que ficou na mesa, mas sem cobri-la totalmente; jogam mais uma carta, aberta, sobrepondo-a à segunda.

Quem tirar a carta mais alta entre as duas últimas fica com as seis cartas. Se as duas últimas cartas forem iguais, a Batalha entra na segunda fase, e cada participante joga mais uma carta fechada e outra aberta; quem tirar a carta mais alta ficará com as dez cartas.

Fim: O vencedor do jogo será:

1. o primeiro a ganhar todas as cartas; ou:
2. o jogador que tiver maior número de cartas a uma determinada hora fixada para terminar o jogo.

4. JOGUE OU PAGUE

Jogadores: Três ou mais pessoas.

Cartas: Um baralho comum.

Fichas: Cada jogador começa com vinte fichas (feijões ou palitos de fósforo servem também).

Objetivo: Ser o primeiro a se livrar de todas as cartas.

Distribuição: Um jogador é escolhido para a distribuição de todas as cartas, em sentido horário, uma a uma, fechadas. Não importa que algum jogador tenha uma carta a mais que os outros.

Jogo: Digamos que o jogo esteja sendo disputado por João, Paulo, Ana e Lúcia.

Lúcia distribui as cartas e João, à sua esquerda, inicia o jogo: escolhe uma de suas cartas e a coloca aberta, no centro da mesa.

Paulo, à sua esquerda, olha as suas cartas para ver se tem a próxima carta, na sequência.

Uma carta está em sequência se pertencer ao mesmo naipe que a última carta jogada e seguir a ordem: Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valete, Dama e Rei. Se a última carta for um rei, a carta seguinte da sequência será o Ás do mesmo naipe. Isto é chamado de sequência circular.

Suponhamos que João iniciou, jogando uma dama de paus. Se Paulo tiver o rei de paus poderá jogá-lo; caso contrário, terá de colocar uma ficha no centro da mesa.

Ana, a jogadora seguinte, tem o rei de paus e o coloca

na mesa. A seguir, Lúcia deve jogar o ás de paus. O jogo continua, jogando um de cada vez, ou pagando com uma ficha.

Quando todas as cartas de um naipe tiverem sido jogadas, a pessoa que colocou a última carta nessa sequência terá direito a uma jogada extra, podendo jogar a carta que desejar.

Fim: O primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas será o vencedor da rodada e receberá todas as fichas que estiverem no centro. Cada perdedor deverá pagar-lhe também uma ficha, para cada carta que sobrou na mão.

5. TRINTA E UM

Jogadores: Três ou mais (quanto mais, melhor)

Cartas: Um baralho comum.

Objetivo: Reunir três cartas do mesmo naipe que somem 31, ou conseguir juntar três cartas do mesmo valor.

Valor das cartas: Os ases valem 11; reis, damas e valetes, 10 pontos cada; as outras cartas têm o valor indicado nelas. A única forma de juntar três cartas que somem 31 é conseguir um ás e duas cartas que valham dez pontos cada.

Três cartas do mesmo valor equivalem a 30,5 pontos e ganham de qualquer outro jogo, exceto três cartas do mesmo naipe valendo 31. Três ases ganham de três reis e assim até os três 2, que são as três cartas iguais de menor valor.

Distribuição: O distribuidor será aquele que tirar a carta mais alta. Dará três cartas a cada jogador, uma a uma, fechadas, em sentido horário. Porá também, três cartas abertas no centro da mesa.

Jogo: Cada jogador deve recolher e olhar suas cartas. Suponhamos que o jogo esteja sendo disputado por Marcelo, Márcia e Paulo.

Paulo distribui as cartas e Marcelo, à sua esquerda, inicia o jogo, trocando qualquer uma de suas cartas por uma das abertas na mesa. Márcia, à sua esquerda, faz o mesmo, trocando uma de suas cartas por uma das três agora sobre a mesa; e assim por diante.

O jogo continua assim, até que um dos participantes pense ter em mãos três cartas que possam ganhar de qualquer mão que seja mostrada.

Digamos que Marcelo tenha em mãos um ás, um rei e um 8 de copas, portanto, 29 pontos. Ele acredita que nenhum outro jogador pode ter entre suas cartas um total que se aproxime mais de 31 do que o seu. Quando for sua vez de

trocar as cartas, ele não o faz: bate na mesa para mostrar que está “satisfeito”. Todos os outros jogadores terão de trocar as cartas mais uma vez, ou se algum outro jogador também estiver “satisfeito”, deve bater na mesa e a vez passa a ser do seguinte, até que o jogo volte àquele que bateu primeiro.

Cada jogador mostrará então suas cartas e ganha quem tiver o melhor jogo.

Como no exemplo acima, um jogador não precisa esperar até ter 31 pontos, ou três cartas iguais, antes de bater. Às vezes é melhor ficar “satisfeito” com cartas razoáveis (que somem 29 ou 30, por exemplo), para impedir que os outros consigam melhorar muito suas mãos com as trocas de cartas.

Pode-se adotar um marcador que mostre o número de rodadas que cada jogador venceu e pode-se jogar com fichas.

Jogos extraídos do livro
50 Jogos com cartas para crianças, Copag.

BIOGRAFIAS

ÍTALO CALVINO

Em 1954, um editor italiano encomendou a um jovem escritor de prestígio a tarefa de escrever e transcrever contos populares. Ele pretendia publicar uma antologia que reunisse fábulas italianas, que pudesse ser comparável às coletâneas francesas e alemãs: os clássicos de Perrault e dos Irmãos Grimm. O autor convidado foi Ítalo Calvino.

As Fábulas Italianas, “realmente, se tornaram um clássico italiano, mais moderno que Perrault e Grimm, escritas por um autor que conhecia psicanálise, sociologia, lingüística, mas igualmente popular” (Lorenzo Mammi).

Ítalo Calvino (1923-1985), nasceu em Santiago de Las Vegas, em Cuba, indo para a Itália logo após o nascimento. Participou da resistência ao fascismo durante a guerra e foi membro do Partido Comunista até 1956.

Publicou sua primeira obra, *Il Sentiero dei De Ragno*, em 1947.

Outras obras suas: *As cidades invisíveis*; *O castelo dos destinos cruzados*; *O barão nas árvores*; *As cosmicômicas*. E a obra póstuma: *Seis propostas para o próximo milênio*.

GONÇALVES DIAS

A cidade de Caxias, no Maranhão, foi berço do grande poeta Antônio Gonçalves Dias (1823-1864). O pai era português e a mãe cafuza, isto é, mestiça de índio com negro: tinha o poeta, no sangue a herança de três povos. Manifestou em seus versos a influência desse cruzamento, demonstrando atração irresistível pelo selvagem brasileiro.

O maior poeta lírico brasileiro. Na literatura nacional, representa Gonçalves Dias o mesmo papel que Alencar no romance: o canto dos Timbiras e o romancista do Iracema têm a face comum do indianismo. Foi ainda um dos chefes do movimento que libertou as nossas letras do velho classicismo português.

Obras: *Marabá*; *Mãe d’água*; *Leito de folhas verdes*; *Gigante de pedra*; *Juca-Pirama*; *Timbiras*; *Sextilhas de frei Antão*; *Primeiros contos*; *Segundos contos*; *Dicionário da língua tupi*.

MANUEL BANDEIRA

Manuel Carneiro de Souza Bandeira Filho nasceu em Recife, Pernambuco, em 1886. Ingressou na Faculdade Politécnica, mas abandonou os estudos por ter adoecido. Dedicou-se às letras, ao jornalismo e ao magistério. Ocupou a 24ª cadeira da Academia Brasileira de Letras. Foi professor de Literatura Hispano-Americana da Faculdade Nacional de Filosofia. Poeta que procurou colocar em poesia a beleza do cotidiano.

Algumas de suas obras: *A cinza das horas* (1917); *Carnaval* (1919); *Ritmo dissoluto* (1924); *Libertinagem* (1930); *Estrela da manhã* (1936); *Mafuá do Malungo* (1948); *Opus 10* (1952); *Itinerário de Passárgada* (1954); *Flauta de papel* (1956).

VINÍCIUS DE MORAES

Aos 19 de outubro de 1913, nascia Marcus Vinícius da Cruz de Mello Moraes, no Rio de Janeiro, de família originária de Pernambuco e Bahia. Infância comum a todas as crianças que se criam junto ao mar: sol, água salgada, futebol de praia. Anos depois, o jovem advogado Vinícius de Moraes descobre que não tinha a vocação para as ciências jurídicas: prefere a literatura, a música e a diplomacia.

De certo modo, Vinícius — sua obra, sua vida, sua personalidade — pode ser encarado como uma espécie de símbolo de uma profunda mudança nos valores literários e artísticos. Na verdade, poucos como ele souberam traduzir tão bem os anseios e as aspirações de uma variada, moderna e universal experiência amorosa; poucos souberam captar tão convincentemente os excessos e a generosidade do sentimento comum, para se tornar o intérprete fiel de uma alma coletiva.

CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

Carlos Drummond de Andrade nasceu em 1902, em Itabira. A infância passada na cidade mineira marcou para sempre o escritor que em vários de seus textos se refere a esse período de vida. Ao entrar, em 1920, para a Faculdade de Odontologia e Farmácia de Belo Horizonte, Drummond já inicia sua atividade literária e jornalística, mantendo contato com o grupo modernista de São Paulo, tendência que ajuda a divulgar em Minas.

Anos mais tarde, ingressa no *Diário de Minas*. Mas é como funcionário público que trabalhará por toda a sua vida,

até se aposentar em 1962. Conciliou o serviço público com a produção de sua vasta obra literária, dividida em poesia e prosa. Considerado a maior expressão poética da literatura brasileira deste século, Drummond morreu em 1987.

Ao completar 80 anos, afirmou: “Eu nunca tive pretensões a nada na vida, nunca pretendi ser rico ou poderoso e nem mesmo feliz. Na medida do possível, acho que vivi uma vida tranqüila. Posso ter errado muitas vezes, mas valeu a pena. Foi bom”.

Inegavelmente, Carlos Drummond de Andrade foi um dos nossos poetas maiores. Sua obra é marcada pela sensibilidade e pela visão crítica que ele teve do mundo, mas ele não foi apenas um grande poeta. Como cronista e contista, fez parte do melhor “time” de escritores brasileiros.

Entre seus livros de poesia podemos citar: *Sentimento do mundo*; *A rosa do povo*; *Claro enigma*; *A vida passada a limpo*; *Bom tempo*; *A paixão perdida*; *Corpo*; *Amor natural* etc.

Crônicas e contos: *Confissões de Minas*; *Contos de aprendiz*; *A bolsa e a vida*; *Cadeira de balanço*; *Boca de luar* etc.

MÁRIO QUINTANA

Mário de Miranda Quintana nasceu em Alegrete, no Rio Grande do Sul, em 30 de julho de 1906. Estudou no Colégio Militar de Porto Alegre. Ingressou na vida literária escrevendo sonetos. Conquistou o prêmio Fernando Chinaglia de 1966, com a publicação da *Antologia poética*.

Na constelação da poesia modernista brasileira, brilha Mário Quintana como astro de primeira grandeza. Ele é um enfeitado das palavras, de seu poder sugestivo saem as onomatopéias, as aliteraões, os jogos de sonoridade e até a sugestão gráfica.

Na década de 70 cresce em popularidade, é várias vezes homenageado por órgãos oficiais e particulares. Seus livros esgotam-se em tiragens sucessivas.

O povo se identifica com os seus quintanares, pelo tom coloquial, pela sonoridade dos versos, pelas imagens plásticas e pela sua extrema sensibilidade para com as coisas humanas.

Obras: *A rua dos Cataventos* (1940); *Canções* (1946); *Sapato florido* (1948); *Espelho mágico* (1951); *O aprendiz de feiticeiro* (1950); *Poesias* (1962); *Antologia poética* (1966); *Pé de pilão* (poemas infantis, com excelente acolhida pelas crianças).

IRMÃOS GRIMM

Os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm nasceram na Alemanha, em 1785 e 1786, respectivamente. Eles gostavam muito das histórias que escutavam das pessoas, na época em que viveram. Resolveram, então, escrever essas histórias para que outras pessoas pudessem conhecê-las e recontá-las.

Os dois irmãos reuniram cerca de 210 contos da cultura oral da época.

CECÍLIA MEIRELES

Cecília Meireles nasceu em 7 de novembro de 1901, no Rio de Janeiro, e morreu em 9 de novembro de 1964, nessa mesma cidade. Dedicou sua vida às letras, escrevendo suas obras e lecionando literatura brasileira. Seus escritos caracterizam-se pela grande sensibilidade e delicadeza.

Algumas de suas obras são: *Espectros*, *Vaga música*, *Romanceiro da Inconfidência* (poesia); *Giroflê giroflá*, *Escolha seu sonho* (prosa).

Além de ser uma grande representante da poesia brasileira, uma das mais célebres, se destacou ainda em outros gêneros como: crônicas, contos, romances etc.

DOM PEDRO I

Dom Pedro I (1798-1834), primeiro imperador do Brasil, era filho de Dom João VI e de D. Carlota Joaquina. Proclamou a Independência do Brasil em 7 de setembro de 1822. Em 12 de outubro de 1822 foi aclamado Imperador Constitucional e Defensor Perpétuo do Brasil.

SANTOS DUMONT

Inventor, construtor e aviador brasileiro, cognominado “Pai da Aviação”. Nasceu na Fazenda Cabangu, perto da cidade de Palmira, hoje Santos Dumont, em Minas Gerais. Resolveu o problema da dirigibilidade dos balões (1901), e realizou o primeiro voo público de um avião, com o seu 14-Bis, em 23 de outubro de 1906.

LUIZ GONZAGA

Luiz Gonzaga do Nascimento nasceu em uma fazenda de Exu, em Pernambuco, em 13 de dezembro de 1912.

Aprendeu a tocar vendo e ouvindo o pai, o sanfoneiro Januário, animar bailes nos sábados da cidade e consertar foles, harmônicos, pés-de-bode, ou de que outra forma se chamava lá o acordeão.

— Ficava por ali, desasnando — lembraria ele. — Na igreja de São João Batista, perto de 16 de junho, juntavam-se os tocadores do lugar. Sua música atraía o pessoal para as festas religiosas. Chegada essa época, eu ia pra lá, puxava assunto com o tocador, pedia pra experimentar o instrumento, a zabumba, a caixa, o píforo, a sanfona. Fui aprendendo.

Por obra do acaso (e do amor) o jovem Lula logo emigrou para o Sul do país. Tinha dezoito anos quando se apaixonou por Nazarena, moça endinheirada do lugar. O pai dela, um certo Raimundo Deolindo, deixou claro, e fez questão de espalhar por toda Exu, que não a queria ver de namoro com aquele “neguinho sem futuro”. Ao saber disso, Lula tomou coragem (ou melhor, uma talagada de cana) e foi tirar satisfações com o pai da moça na feira de domingo, bem diante de todo o povo.

Raimundo queixou-se à dona Santana, mãe de Lula:

— Outro desrespeito desse, minha senhora, pode acabar em sangue — ameaçou.

Dona Santana, mais temerosa que zangada, não respeitou os dezoito anos do filho e deu-lhe uma surra. Humilhado e ofendido, o rapaz vendeu a sanfona, arrumou a trouxa e partiu.

A primeira escala foi em Fortaleza, onde Lula entrou para o Exército e se tornou cabo corneteiro. Viajou muito. Andou por São Paulo, fez biscates, comprou sanfona nova, até que desembarcou no Rio de Janeiro, disposto a ganhar a vida com a música.

Seu primeiro emprego na cidade foi no Mangue, ao lado de casas de quinta categoria e botequins iluminados, de razoável aparência, com arrasta-pés vespertinos e música ao vivo. Seu repertório, então, era composto de tangos, boleros, valsas, fox-trots. Uma noite, depois de ouvi-lo, um estudante pernambucano de passagem disse-lhe:

— Você toca muito bem, seu moço. Mas por que não ataca

umas coisinhas lá da nossa terra, pra matar a saudade? Deixa o tango pra lá. Olha, da próxima vez que a gente vier aqui, se você não tocar umas músicas nordestinas, não vai ter dinheiro no seu pires.

Pensando em tudo aquilo, especialmente no dinheiro no pires, compôs dois chamegos, “Pé de serra” e “Vira e mexe”.

Consciente de que o rádio era o principal veículo para a música naquele 1941, inscreveu-se no programa de calouros de Ary Barroso, solou o “Vira e mexe”, ganhou o primeiro prêmio e, não muito depois, foi contratado pela rádio Nacional.

Dos preconceitos ao sucesso

Os preconceitos estavam longe de ser superados quando Lula e sua sanfona foram ouvidos pela primeira vez no auditório da PRE-8. Compenetrado no papel de representante da nordestinidade, ele tratou de vestir-se a caráter, alpercatas de couro, roupas de boiadeiro, chapéu de cangaço. Mas Floriano Faissal, diretor artístico da Nacional, protestou em nome do “bom gosto”:

— Enquanto eu mandar nesta rádio, não permitirei que você apareça diante de nosso público vestido de bandido de Lampião.

É evidente que Faissal acabaria mudando de idéia, mas não sem antes obrigar Gonzaga a cantar, no maior desconforto, de smoking.

Depois, vieram o sucesso, a glória, a força do talento derrubando preconceitos e reabrindo as portas do meio musical para o esquecido Nordeste. Era 1950, o baião já era tão ouvido no rádio quanto o samba, o bolero e os outros ritmos estrangeiros da moda. Muitos chegavam a pensar que aquela “nova dança” tinha sido inventada por Luiz Gonzaga e seus dois parceiros, Humberto Teixeira e Zé Dantas (na verdade, o baião, cujo nome deriva de baiano, já era conhecido em fins do século passado, e Januário deve tê-lo tocado em seu fole).

Nesse meio século, Luiz Gonzaga jamais perdeu o prestígio. Teve praticamente uma única gravadora, a RCA Victor, hoje BMG, e nela perpetuou mais de mil canções, suas ou de outros. Pode ter saído do palco por momentos, mas perder o prestígio, nunca.

— Sim, aí pelos anos sessenta, achei melhor me afastar — contaria ele. — A garotada estava crescendo muito.

Era a época das guitarras, dos cabeludos. O rádio ia virando coisa do passado. E a imagem que a televisão queria mostrar ao seu público era coisa mais sofisticada, nunca de um cangaceiro de chapéu esquisito, empunhando uma sanfona.

Foi, mas voltou. Para compor, tocar e cantar o quanto a saúde lhe permitiu. Andou alternando a música com atividades outras, como a de apaziguador de briga entre famílias rivais do sertão pernambucano (selou-lhes a paz tocando para elas em praça pública), visitas nostálgicas ou diplomáticas a Exu e um namoro com a política que não deu em casamento. Chegou a pensar em seguir as pegadas do parceiro Humberto Teixeira, candidatando-se a deputado federal pelo PDS.

Ficou com a sanfona de oito baixos e a voz soando a sertão. Sua música — que acabou triunfando sobre os altos e baixos das novidades do momento — continuou sendo o que sempre foi: autêntica, rica, poderosa, de espírito agreste e cheiro de terra.

Uma música difícil de descrever, como acontece com as melhores artes populares, e de cuja grandeza o próprio Luiz Gonzaga parecia não ter muita consciência.

A partida

Sanfona e voz silenciaram para sempre em 2 de agosto de 1989, em Recife, onde o coração do velho cantador, minado por seis meses de doença (a uma osteoporose seguiram-se vários tipos de infecção e uma pneumonia fatal), parou por volta das cinco e meia da manhã. Seu corpo, embalsamado, foi velado na capital, Juazeiro do Norte (CE) e na Exu natal, onde o sepultaram no fim da tarde.

Gonzaga morreu quatro anos depois de tocar em Paris e dois depois de ganhar o Prêmio Shell de Música Popular; o fole de “mau gosto” fazendo-se ouvir entre as paredes nobres do Teatro Municipal. Morreu seis anos depois, enfim, daquele breve namoro com a política: “Serei um deputado feliz — disse ele na ocasião — se ajudar o Brasil a ter consciência de seu sertão”.

Como se sua música já não o tivesse feito.

JACKSON DO PANDEIRO

Do alto da serra onde fica a cidade de Areia, em plena região do brejo paraibano, avista-se lá embaixo a cidade de Alagoa Grande, com a lagoa que dá nome à cidade brilhando à luz do sol nordestino, como uma colher de prata em cima de uma toalha verde. Pois foi em Alagoa Grande, em 31 de agosto de 1919, que nasceu José Gomes Filho, que mais tarde viria a se tornar conhecido como Jackson do Pandeiro.

Queria ser sanfoneiro. Mas a sanfona era um instrumento caro, e sendo o pandeiro mais barato, foi esse que recebeu de presente da mãe, Flora Mourão, cantadora de coco, a quem desde cedo o menino ouvia cantar coco, tocando zabumba e ganzá.

Aos 13 anos, com a morte do pai, veio com a mãe e os irmãos morar em Campina Grande, onde começou a trabalhar como entregador de pão, engraxate e em pequenos serviços. Na feira de Campina, entre um mandado e outro, assistia aos emboladores de coco e cantadores de viola. Ia muito ao cinema e tomou gosto pelos filmes de faroeste, admirando muito o ator Jack Perry. Nas brincadeiras de mocinho e bandido com os outros garotos, José transformava-se em Jack, nome pelo qual passou a ser conhecido.

Aos dezessete anos, largou o trabalho na padaria para ser baterista no Clube Ipiranga. Em 1939, já formava dupla com José Lacerda, irmão mais velho de Genival Lacerda. Era Jack do Pandeiro.

No início da década de 40, Jackson foi morar em João Pessoa, onde continuou a tocar nos cabarés, e logo depois na rádio Tabajara, onde ficou até 1946.

Em 1948 foi para o Recife, trabalhar na rádio Jornal do Comércio. Foi aí que o diretor do programa sugeriu que ele trocasse o Jack por Jackson, que era mais sonoro e causava mais efeito quando anunciado ao microfone.

Somente em 1953, já com trinta e cinco anos, foi que Jackson gravou o seu primeiro grande sucesso: *Sebastiana*, de Rosil Cavalcanti. Logo depois, emplacou outro grande hit: *Forró em Limoeiro*, rojão composto por Edgar Ferreira.

Foi na rádio pernambucana que ele conheceu Almira Castilho de Alburquerque, com quem se casou em 1956,

vivendo com ela até 1967. Fizeram uma dupla de sucesso, ele cantando e ela dançando ao seu lado, tendo participado de dezenas de filmes nacionais. A paixão por Almira era tão grande que Jackson chegou a colocar várias músicas no nome dela. Depois de doze anos de convivência, Jackson e Almira se separaram e ele casou-se com a baiana Neuza Flores dos Anjos, de quem também se separou pouco antes de falecer.

No Rio, já trabalhando na Rádio Nacional, Jackson alcançou grande sucesso com “O canto da ema”, “Chiclete com banana”, “Um a um” e “Xote de Copacabana”. Os críticos ficavam abismados com a facilidade de Jackson em cantar os mais diversos gêneros musicais: baião, coco, samba-coco, rojão, além de marchinhas de carnaval.

Músicos que o acompanharam, como Dominginhos e Severo, dizem que ele era um grande “sanfoneiro de boca”, o que significa que, apesar de não saber tocar o instrumento, ele fazia com a boca tudo aquilo que queria que o sanfoneiro executasse no instrumento. O fato de ter tocado tanto tempo nos cabarés aprimorou sua capacidade jazzística. Também é famosa a sua maneira de dividir a música, e diz-se que o próprio João Gilberto aprendeu a dividir com ele.

No palco, tinha uma ginga toda especial, uma mistura de malandro carioca com nordestino. Ficou famoso pelas umbigadas que trocava com a parceira e esposa Almira.

Já com sessenta e três anos, sofrendo de diabetes, ao fazer um show em Santa Cruz de Capibaribe, sentiu-se mal, mas não quis deixar o palco. Já estava enfartado, mas continuou cantando, tendo feito ainda mais dois shows nessas condições. Apesar de o companheiro Severo, que o acompanhou durante anos na sanfona, ter insistido para ele cancelar os compromissos, ele não permitiu. Indo depois cumprir outros compromissos em Brasília passou mal, tendo desmaiado no aeroporto e sendo transferido para o hospital. Dias depois, faleceu de embolia cerebral, em 10 de julho de 1982.

LUÍS DA CÂMARA CASCUDO

Filho único de Francisco Justino de Oliveira Cascudo e Anna Maria da Câmara Cascudo, ele comerciante e coronel da Guarda Nacional, ela dos afazeres domésticos., nNasceu Luís da Câmara Cascudo em Natal, a 30 de dezembro de 1898, onde viveu 88 anos, até seu coração parar, na tarde do dia de 30 de julho de 1986.

Na água do primeiro banho a mãe despejou um cálice de vinho do Porto para o filho ter saúde e o pai a temperou com um patacão do Império, para merecer fortuna.

Teve uma infância guardada entre cuidados exagerados, com ama de companhia, professora particular e proibido do encanto das ruas. No verão, vivia os dias na beira do mar, entre barcos e pescadores, e o inverno passava no sertão ouvindo vaqueiros e cantadores. Entre espumas e espinhos sedimentou sua cultura descobridora de homem brasileiro.

Desejou ser um nobre médico de província e chegou a cursar os primeiros anos na Bahia e no Rio de Janeiro. Mas terminou cumprindo o destino de ser bacharel em Direito e foi estudar na velha Faculdade de Direito do Recife, onde ainda ouviu o eco dos discursos de Joaquim Nabuco e Tobias Monteiro e dos versos de Castro Alves.

Sonhou ser jornalista, e foi. Seu pai nessa época ainda era um homem rico e instalou o jornal *A Imprensa* para seu filho. Nas suas páginas, o estudante que lia até a madrugada passou a exercitar o gosto de escrever, mantendo uma coluna que chamou de “Bric-a-Brac”.

Seu primeiro livro, *Alma Patrícia*, sai em 1921. É a reunião de pequenos estudos sobre poetas e prosadores da Natal de seu tempo. Depois vem *Joio*. Escreve também *Histórias que o tempo leva*, recriando narrativas literárias sobre as ruínas de velhos fatos históricos.

O professor de História resiste nas biografias de figuras como Lopez do Paraguai, o Conde d’Eu e o Marquês de Olinda, mas não demora a entrar em sintonia com os modernistas do Recife e de São Paulo, o que lhe abre os olhos e os ouvidos para o homem comum, nas suas crenças e costumes, seus cantos e suas danças, suas músicas e suas técnicas, sua vida e sua morte.

Em 1939 lança *Vaqueiros e cantadores* e seu nome se

coloca, a partir de então, como uma legenda no estudo do saber do povo. Funda a Sociedade Brasileira de Folclore. Propõe uma teoria para a cultura popular. Viaja para beber nas fontes africanas o vinho arcaico de nossas raízes.

Autor de clássicos da cultura brasileira, como o *Dicionário do folclore*, *Civilização e cultura*, *História da alimentação no Brasil*; ensaísta de *Jangada* e de *Rede de dormir*; antropólogo de *Superstições*; etnólogo de *Costumes*; sociólogo do *Açúcar*; tradutor de Montaigne e Koster; historiador dos gestos — a obra de Cascudo é continente e ilha.

Com mais de uma centena de títulos entre livros, traduções, opúsculos e artigos publicados no Brasil e em vários países, viveu a vida vendo e ouvindo, lendo e escrevendo, sem nunca pensar em deixar sua terra. Por isso não aceitou o fardo da Academia Brasileira de Letras, nem o convite de Juscelino para reitor da Universidade de Brasília.

Viveu e morreu na sua aldeia. Genial e humilde. Pobre e feliz.

PADRE CÍCERO

Padre Cícero Romão Batista nasceu em Crato (Ceará) no dia 24 de março de 1844. Era filho de Joaquim Romão Batista e Joaquina Vicência Romana.

Aos seis anos de idade, começou a estudar com o professor Rufino de Alcântara Montezuma.

Um fato importante marcou a sua infância: o voto de castidade, feito aos 12 anos, influenciado pela leitura da vida de São Francisco de Sales.

Em 1860, foi matriculado no colégio do renomado padre Inácio de Sousa Rolim, em Cajazeiras — Paraíba. Aí pouco demorou, pois a inesperada morte de seu pai, vítima de *decólera-morbo*, em 1862, o obrigou a interromper os estudos e voltar para junto da mãe e das irmãs solteiras.

A morte do pai, que era pequeno comerciante no Crato, trouxe sérios apertos financeiros à família, de tal sorte que, mais tarde, em 1865, quando Cícero Romão Batista precisou ingressar no seminário de Fortaleza, só o fez graças à ajuda de seu padrinho de crisma, o coronel Antônio Luiz Alves Pequeno.

Chegada a Juazeiro

No Natal de 1871, Padre Cícero visitou pela primeira vez o povoado de Juazeiro (então pertencente a Crato), e aí celebrou a tradicional Missa do Galo.

O padre visitante, de 28 anos de idade, estatura baixa, pele branca, cabelos louros, olhos azuis penetrantes e voz modulada impressionou os habitantes do lugar. E a recíproca foi verdadeira. Por isso, decorridos alguns meses, exatamente no dia 11 de abril de 1872, lá estava, de volta, com bagagem e família, para fixar residência definitiva em Juazeiro.

Muitos livros afirmam que Padre Cícero resolveu fixar morada em Juazeiro devido a um sonho (ou visão) que teve, segundo o qual, certa vez, ao anoitecer de um dia exaustivo, após ter passado horas a fio a confessar as pessoas do arraial, ele procurou descansar no quarto contíguo à sala de aulas da escolinha, onde improvisaram seu alojamento, quando caiu no sono e a visão que mudaria seu destino se revelou. Ele viu, conforme relatou aos amigos íntimos, Jesus Cristo e os doze apóstolos sentados à mesa. De repente, adentra ao local uma multidão de pessoas carregando seus parcos pertences em pequenas trouxas, a exemplo dos retirantes nordestinos. Cristo, virando-se para os famintos, falou da sua decepção com a humanidade, mas disse estar disposto ainda a fazer um último sacrifício para salvar o mundo. Porém, se os homens não se arrependessem depressa, Ele acabaria com tudo de uma vez. Naquele momento, Ele apontou para os pobres e, voltando-se inesperadamente ordenou: **E você, Padre Cícero, tome conta deles!**

Apostolado

Uma vez instalado em Juazeiro, na cidade formada por um pequeno aglomerado de casas de taipa e uma capelinha, ele tratou inicialmente de melhorar o aspecto desta, adquirindo várias imagens com as esmolas dadas pelos fiéis.

Depois, tocado pelo ardente desejo de conquistar o povo que lhe fora confiado por Deus, desenvolveu intenso trabalho pastoral com pregação, conselhos e visitas domiciliares, como nunca se tinha visto na região. Dessa maneira, rapidamente ganhou a simpatia dos habitantes, passando a exercer grande liderança na comunidade.

Para auxiliá-lo no trabalho pastoral, Padre Cícero resolveu recrutar mulheres solteiras e viúvas para a organização de uma irmandade leiga, formada por “beatas”, sob sua inteira autoridade.

Milagre

Um fato fora do comum, acontecido em 10 de março de 1889, transformou a rotina do lugarejo e a vida de Padre Cícero para sempre.

Naquela data, ao participar de uma comunhão geral, oficiada por ele na capela de Nossa Senhora das Dores, a beata Maria de Araújo, ao receber a hóstia consagrada, não pôde degluti-la pois a mesma transformara-se em sangue.

O fato repetiu-se outras vezes, e o povo achou que se tratava de derramamento do sangue de Jesus Cristo e, portanto, um milagre autêntico.

As toalhas com as quais se limpava a boca da beata ficaram manchadas de sangue e passaram a ser alvo da veneração de todos.

Reação da Igreja

De início, Padre Cícero tratou o caso com cautela, guardando sigilo por algum tempo. Os médicos Marcos Madeira e Idelfonso Correia Lima e o farmacêutico Joaquim Secundo Chaves foram convidados para testemunhar as transformações, e depois assinaram atestado afirmando que o fato era inexplicável à luz da ciência. Isto contribuiu para fortalecer no povo, no Padre Cícero e em outros sacerdotes a crença no milagre.

O povoado passou a ser alvo de peregrinação: as pessoas queriam ver a beata e adorar os panos manchados de sangue.

A notícia chegou ao conhecimento do bispo D. Joaquim José Vieira, irritando-o profundamente. Padre Cícero foi chamado ao Palácio Episcopal, em Fortaleza, a fim de prestar esclarecimentos sobre os acontecimentos que todo mundo comentava.

Inicialmente, o bispo ficou admirado com o relato feito por Padre Cícero, porém depois, pressionado por alguns segmentos da Igreja que não aceitavam a idéia de milagre, mandou investigar oficialmente os fatos, nomeando uma Comissão de Inquérito composta por dois sacerdotes de reconhecida competência.

Os padres comissários, vieram, assistiram às transformações, examinaram a beata, ouviram testemunhas e depois concluíram que o fato era mesmo divino. O bispo não gostou desse resultado e nomeou outra Comissão.

A nova Comissão agiu rapidamente. Convocou a beata, deu-lhe a comunhão, e como nada de extraordinário aconteceu, concluiu: **não houve milagre!**

O povo, Padre Cícero e todos os outros padres que acreditavam no milagre protestaram.

Com a posição contrária do bispo, criou-se um tumulto, agravado quando o Relatório do Inquérito foi enviado à Santa Sé, em Roma, e esta confirmou a decisão tomada pelo bispo. Todos os padres que acreditavam no milagre foram obrigados a se retratar publicamente, ficando reservada ao Padre Cícero uma punição maior: a suspensão da ordem.

Durante toda sua vida ele tentou revogar essa pena, todavia, foi em vão. Aliás, ele até que conseguiu uma vitória em Roma, quando lá esteve em 1898. Entretanto, o bispo, por intransigência, manteve a posição.

Vida política

Proibido de celebrar, Padre Cícero ingressou na vida política. Como explicou no seu testamento, o fez para atender aos insistentes apelos dos amigos e na hora em que os juazeirenses esboçavam o movimento de emancipação política.

Conseguida a independência de Juazeiro, em 22 de julho de 1911, Padre Cícero foi eleito prefeito do recém-criado município. Além de prefeito, também ocupou a vice-presidência do Ceará. Sobre sua participação na Revolução de 1914 ele afirmou categoricamente que a chefia do movimento coube ao Dr. Floro Bartolomeu da Costa, seu grande amigo. A Revolução de 1914 foi planejada pelo Governo Federal com o objetivo de depor o Presidente do Ceará, Coronel Franco Rabelo. Com a vitória da Revolução, Padre Cícero reassumiu o cargo de prefeito, do qual havia sido retirado pelo governo deposto, e seu prestígio, cresceu. Sua casa, antes visitada apenas por romeiros, passou a ser procurada também por políticos e autoridades diversas.

Com respeito a Lampião, Padre Cícero o viu apenas uma vez, em 1926. Aconselhou-o a deixar o cangaço, e nunca lhe deu a patente de capitão, como foi dito em alguns livros.

Importância

Padre Cícero é o maior benfeitor de Juazeiro e a figura mais importante de sua história. Foi ele quem trouxe para Juazeiro as ordens dos Salesianos e dos Capuchinhos; doou os terrenos para construção do primeiro campo de futebol e do aeroporto; construiu as capelas do Socorro, de São Vicente, de São Miguel e a igreja de N^a S^a das Dores; incentivou a fundação do primeiro jornal local (*O Rebate*); fundou a Associação dos Empregados do Comércio e o Apostolado da Oração; realizou a primeira exposição da arte juazeirense no Rio de Janeiro; incentivou e dinamizou o artesanato artístico e utilitário como fonte de renda; incentivou a instalação do ramo de ourivesaria; estimulou a expansão da agricultura, introduzindo o plantio de novas culturas; contribuiu para a instalação de muitas escolas, inclusive a famosa Escola Normal Rural e o Orfanato Jesus Maria José; socorreu a população durante as secas e epidemias, prestando-lhe toda assistência e, finalmente, projetou Juazeiro no cenário político nacional, transformando um pequeno lugarejo na maior e mais importante cidade do interior cearense.

Os bens que recebeu por doação, durante sua quase secular existência, foram doados à Igreja, sendo os Salesianos seus maiores herdeiros.

Ao morrer, no dia 20 de julho de 1934, aos 90 anos, seus inimigos gratuitos apregoaram que, morto o ídolo, a cidade que ele fundou e a devoção à sua pessoa acabariam logo. Enganaram-se. A cidade prosperou e a devoção aumentou. Até hoje, todo ano, religiosamente no Dia de Finados, uma grande multidão de romeiros, vindos dos mais distantes locais do Nordeste, chega a Juazeiro para uma visita ao seu túmulo, na capela do Socorro.

Padre Cícero é uma das figuras mais biografadas do mundo. Sobre ele, existem mais de duzentos livros, sem falar nos artigos que são publicados freqüentemente na imprensa.

Não foi canonizado pela Igreja, porém é tido como santo por sua imensa legião de fiéis espalhados pelo Brasil.

O binômio oração e trabalho era o seu lema. E **Juazeiro** é o seu grande e incontestável milagre.