



OKON DE TERRA [jogo tradicional indígena]

No chão de terra é desenhado um espiral que representa o ninho do marimbondo. Quem faz esse desenho será o “marimbondo” da brincadeira. A ideia da brincadeira é que os outros jogadores redesenhem, por cima do original. Se algum jogador falhar e o dedo sair, mesmo que só um pouquinho, o “marimbondo” sai à caça dele. No início, todas as crianças correm para confundir o “marimbondo”, depois, só quem errou continua fugindo, ao passo que as outras tentam apagar o ninho original. A função do marimbondo é tentar pegar o fujão e impedir que apaguem o ninho ao mesmo tempo.

Atividade: Brincando de Okon

Material necessário: nenhum.

Idade: a partir de 2 anos até 3 anos e 11 meses.

Número de participantes: todas as crianças da turma.

Desenvolvimento: Criar uma versão da brincadeira para ser feita no pátio da escola. Que tal desenhar com giz um local onde seria o ninho do marimbondo? A função dele seria proteger o espaço sem deixar ninguém entrar ao mesmo tempo em que tem de “picar” alguma outra criança e ir formando um “exército” de proteção. Quem for picado vai ter de começar a proteger o ninho.

Converse sobre a etnia Kalapalo, grupo indígena que vive no Parque Nacional do Alto Xingu, no Mato Grosso, sobre o nome da brincadeira: Okon de Terra. O que as crianças sabem sobre esses indígenas? Pesquise mais sobre eles em sites e livros.

Aqui uma sugestão: FERNANDES, Ulysses e HERRERO, Marina (Org.). *Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo*. Fotografia Haroldo Palo Junior. São Paulo: Edições Sesc, 2010.

Contribuição: Incentivar a linguagem verbal (escuta, fala, ritmo, repetição, novos vocábulos). Exercitar a coordenação motora, o equilíbrio, a consciência corporal. Incentivar as brincadeiras e o convívio coletivo na escola. Conhecer a expressão folclórica de origem.