

ALEGRIA VOADORA: o saquinho japonês

A história:

Em 2011 o Brasil receberá profissionais do mundo todo, reunidos no XII Congresso Internacional de Ludotecas (São Paulo, outubro 2011). Evento que, além de discutir pesquisas e ações na área, traz sempre a alegria do jogo e da brincadeira.

Em 2008 o XI Congresso aconteceu em Paris. Entre as muitas comunicações, o Japão lançou cores pelo ar com seus singelos saquinhos. Ao final da apresentação, aprendemos – em japonês! – com fazê-los. Treinamos um pouquinho nos últimos dois anos e agora compartilhamos. Mais do que o brinquedo em si, queremos repartir a alegria e o agradecimento à equipe japonesa. Arigatô!

Material:

2 quadrados de feltro de duas cores diferentes de 8x8cm cada um

1 novelo de linha de bordar (mais grossa)

1 agulha

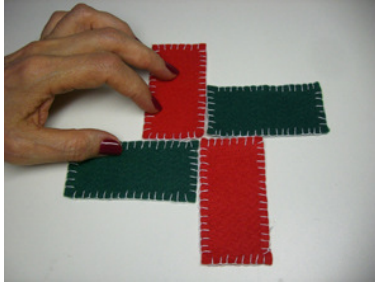
1 saquinho plástico

1 mão cheia de pedrinhas ou contas

Como fazer:



Recorte 4 retângulos de feltro de duas cores diferentes com 4 x 8 cm cada.



Em cada um deles faça uma moldura com ponto caseado. Junte-os como na foto acima e comece a emendá-los.



Observe que nunca são emendados dois retângulos da mesma cor.



Observe que a quina vai acontecer sempre na metade do retângulo.



Deixe as duas últimas costuras abertas.

Encha um saco plástico com pedrinhas (de aquário, por exemplo) ou contas. O saco vai evitar que as contas vazem pela lateral da costura e vai dar um som especial ao brinquedo.



Coloque o saco plástico dentro do saquinho de feltro.



Feche as duas últimas costuras e reforçe as quinas.



Faça outros saquinhos de feltro colorido, de algodão estampado, varie um pouco os tamanhos.



Crie brincadeiras que façam com que eles passem de mão em mão!

Algumas sugestões:

1. Escravos de Jó

2. Variações de Cinco Marias: diminua o tamanho dos saquinhos ou crie novos desafios com esses.
3. Em roda e cada participante com o saquinho na mão direita. Com marcação de ritmo, o jogador passa ou joga o saquinho para a mão esquerda do jogador à sua direita, este joga para o alto e pega com sua mão direita e repete a mesma passagem para o jogador à sua direita. Depois de um bom ensaio e possível fazer a roda girar sincronizada em um bonito movimento de saquinhos voadores.
4. Em duplas, os jogadores podem lançar para o outro um ou dois saquinhos, alternada ou simultaneamente, em linhas paralelas ou cruzadas. Em resumo: não faltarão possibilidades de brincadeira.

Inventem, divirtam-se!