

# A praça, o lugar de todos

Pode ter balanços, gangorras, escorregadores, carrinhos..., porém se faltam as crianças, não é uma praça. Grandes ou pequenas, todos povoados têm uma e as cidades muitas. Com o passar dos anos, foram perdendo o vigor que lhes dão os gritos, risadas e vozes emocionantes das crianças. Propomos refletir sobre a importância de recuperar sua essência e sua razão de ser.

**S**e existe uma imagem capaz de representar a ideia do “público”, essa imagem é uma praça. Espaços abertos centros comerciais, a cultura, a política da vida social.” Em suas trilhas, cruzam-se todo tipo de pessoas, de todas as classes sociais, de todas as idades, de diferentes etnias. São espaços abertos e respiráveis em meio ao cimento e à fumaça; ali os seres humanos podem recuperar, por um instante o contato com a terra”, afirma Claudia Llaub, diretora da associação O Ágora, na Argentina.

Os espaços públicos cumprem um papel preponderante no desenvolvimento infantil. Elma Montañá, especialista em planificação territorial, assegura que “os espaços públicos contribuem na formação de pessoas mais tolerantes com o próximo, ali é onde as pessoas se internalizam como parte de um sistema de valores”, explica. No entanto, sua deterioração progressiva – e às vezes, abandono por parte do estado – tem conspirado contra o saudável costume de aprender a tecer ali, laços de proximidade e protagonizar experiências diversas.

“A praça é o símbolo da cidade”, afirma Francisco Tonucci, o pedagogo italiano criador da iniciativa Cidade das Crianças em diferentes cidades do mundo.” Nas praças erguem a catedral, o mercado, quartel, Palácio do Governo. Estes – completa – são os símbolos dos cidadãos que compartilham o espaços

“Os pequenos não querem estar reclusos em seu quarto para brincar (...). O que faz uma criança controlada por um adulto é diferente do que fazem sozinhos. As crianças necessitam de espaços onde, dentro de um clima de controle social, possam fazer o que queiram: pisar na grama, subir em árvores e brincar com lagartixas.” Francesco Tonucci.



# Percorrendo a praça...



## Vamos andar de bicicleta?

- Sim!, porém não aprendi ainda. Trago a bike do meu irmão, é alta, porém peço ao meu tio que me ajude.
- Eu te seguro Meli, pedala..., vamos..., não tenha medo. Agora siga sozinha e quando chegar na fonte, pare.
- Bravo! Conseguiu.
- Agora ninguém me para...

## Pega-Pega

Típico jogo de perseguição. O jogador que está com o pego, ou o “encantador” tem duas missões: perseguir os jogadores para “encantá-los” e cuidar dos encantados para que não os desencantem. Em alguns lugares brinca-se com uma “base” ou “casa”, previamente combinada, onde as crianças podem se proteger.

O jogo termina quando todos estão encantados, e novamente volta a começar, como tantas outras brincadeiras populares, que estimulam a atividade física, o contato social e, por isto, fortalecem as relações com os pares.

Para brincar, só precisamos de alegria e vontade de se divertir.





## Passageiros no trem

Vários meninos e meninas (quanto mais, melhor) colocam-se em fila, seguros pelos ombros pelas costas, e com os olhos fechados, menos o último, que conduz. Escolhe-se o destino do seu trem. O maquinista, para guiá-lo, tem um sistema de sinais que os participantes devem obedecer, e que se vão passando consecutivamente de uns aos outros:

- Um tapa nas costas; o trem caminha reto para a frente.
- Dois tapas: o trem para.
- Três tapas: o trem caminha reto para trás.
- Um tapa no ombro direito: o trem vai para a direita.
- Um tapa no ombro esquerdo: o trem vira para a esquerda.

Quando o maquinista grita: Troca!, todos se separam e tentam formar um novo trem. É melhor quando tem dois grupos ou mais. A ideia é recorrer os espaços da praça, passando por exemplo, por debaixo do escorregador ziguezaguear entre as árvores etc.

## O semáforo

Enquanto se divertem, aprendem um dos mais importantes sinais de trânsito. Uma criança faz o “inspetor”. Quando disser “sinal verde”, as outras crianças correm até ele (que estará situado a uma distancia considerável e este ponto será a meta); quando disser “sinal amarelo” devem caminhar; e quando for o “sinal vermelho”, devem parar. Se o “inspetor” surpreender alguns dos participantes correndo no sinal amarelo ou se movimentando no sinal vermelho, deverão voltar ao ponto de partida. O primeiro participante que conseguir chegar onde se encontra a meta, é o vencedor.



É importante que as brincadeiras propostas contem com a supervisão de um adulto.



*Fundación Arcor Argentina  
Instituto Arcor Brasil  
Fundación Arcor Chile*