



www.coisasdaleia.com.br

5 MANEZINHOS

como jogar



COMO FAZER



É um jogo para a criança desenvolver a habilidade das mãos e a rapidez de raciocínio. O jogo tem vários nomes ao redor do país: três marias, jogo das pedrinhas, nente, belisca, capitão, liso, xibiu e epotatá (em tupi, quer dizer “mão na pedra”), jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos e nécara. Cinco saquinhos pequenas e do mesmo tamanhos. Pode ser jogado no chão, em uma mesa ou em outra superfície plana, como uma cama.

História

O cinco-marias (5 Manezinhos) tem origem em um costume da Grécia antiga. Quando queriam consultar os deuses ou tirar a sorte, os homens jogavam ossinhos da pata de carneiro (astrágalos) e observavam como caíam. Cada lado do ossinho tinha um nome e um valor, e a resposta divina às perguntas humanas era interpretada a partir da soma desses números. O lado mais liso era chamado kyon (valia 1 ponto), o menos liso, coos (6 pontos); o côncavo, yption (3 pontos), e o convexo, pranés (4 pontos). Essa pode ser a origem dos dados (do latim, “dadus”, que quer dizer “dado pelos deuses”), segundo Renata Meirelles, autora do livro “Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil”. Com o tempo, os ossinhos foram substituídos por pedrinhas, sementes e pedaços de telha até chegar aos saquinhos de tecido recheados com areia, grãos ou sementes, conta Meirelles

Como é o jogo

O jogo tem diferentes fases e regras, com graus de dificuldade maiores ou menores, que variam de acordo com a região do país. A idéia principal é jogar um saquinho para cima, pegar um dos que estão no chão e pegar novamente o que está no ar sem deixá-lo cair. Importante: você não pode encostar nas outras peças enquanto faz isso..

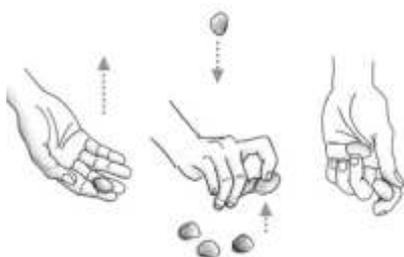
Regras gerais

Joga uma pessoa por vez. Se errar, perde a vez para o próximo. Quando o outro errar ou chegar ao fim do jogo, o primeiro volta a jogar de onde parou. Para decidir quem começa, os jogadores tiram a sorte. O jogo cinco-marias pode ser jogado de várias formas. Veja algumas formas de brincar de Cinco-marias:



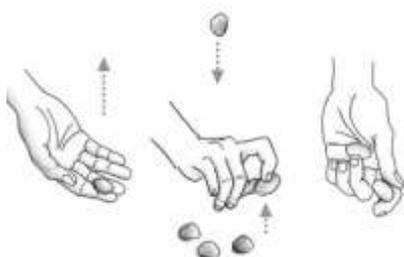
COM UMA MÃO SÓ:

Pegando do chão



1. Espalhe os cinco saquinhas (ou pedrinhas) no chão. O melhor jeito é jogá-los para cima e deixar cair de qualquer jeito, sem que fiquem muito longe um do outro.
2. Escolha um saquinho, jogue-o para cima e pegue outro do chão com a mesma mão. Você precisa ser rápido o bastante para conseguir pegar o primeiro na volta.
3. Jogue os que estão na mão para o alto e, sem deixá-los cair, tente pegar mais um. Continue até que esteja com os cinco na mão.
4. Agora que conseguiu, tente fazer diferente: em vez de pegar um saquinho por vez enquanto o que jogou para cima não cai, você tem que pegar mais de um por vez.
5. Comece tentando pegar dois de cada vez. Lembre-se que não pode deixar cair nenhum dos que estão na mão enquanto pega os próximos. Conseguiu? Agora tente pegar dois saquinhos na primeira vez e três na segunda. Por fim: jogue um para cima e tente pegar os quatro restantes de uma vez só!

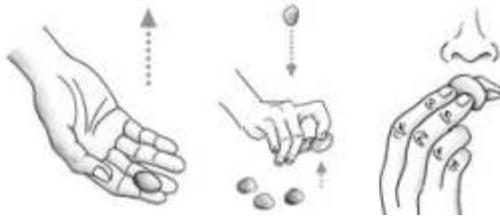
Jogando no chão



1. A partir de agora, o jogo muda: em vez de começar com as cinco marias no chão, você começa com todas elas na sua mão.
2. Jogue uma para cima, deixe as outras quatro caírem e pegue de novo a primeira. Recolha todas.
3. Jogue uma para cima, deixe três no chão e pegue a primeira antes de cair. Você vai ficar com duas na mão. Jogue uma para cima, deixe uma cair e pegue a primeira de novo.
4. Recolha as cinco para continuar. Agora, jogue uma para o alto e coloque no chão apenas uma por vez, até sobrar apenas uma.

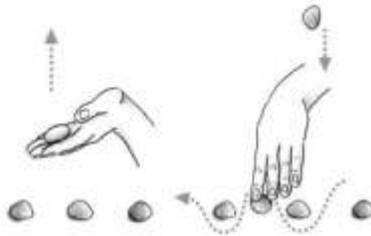


Beijinho



Para deixar a brincadeira mais divertida, repita a primeira fase (Pegando do chão), só que, cada vez que pegar um saquinho do chão, você precisa dar um beijinho nele antes de capturar a que lançou para o alto.

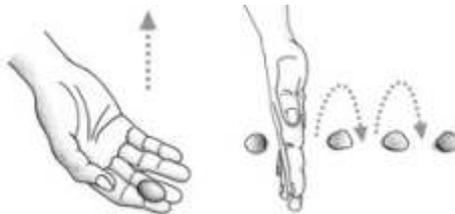
Zigue-zague



Coloque três saquinhos no chão em linha reta, com uma certa distância entre eles.

Jogue um para cima e dê toquinhos na que sobrar fazendo com que ela percorra um zigue-zague em torno das que estão alinhadas, sem encostar nelas (nem com o saquinho nem com a mão).

Faca



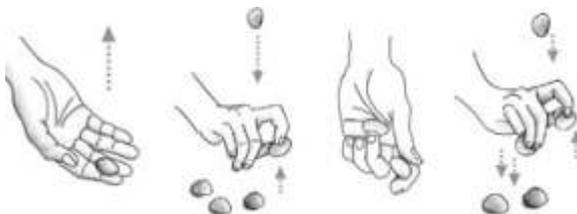
Enfileire quatro saquinhos no chão

Seu objetivo é bater com a lateral da mão (aberta, com dedos juntos e esticados, em forma de faca) nos espaços entre elas

Você deve jogar um para cima e fazer isso tem de ser feito enquanto ele não cai.



Chuvinha

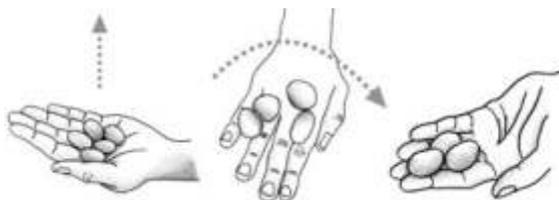


Jogue um saquinho para cima e pegue um do chão

Jogue para o alto um dos que estão na mão e, antes que caia, troque o que sobrar por outro, ou seja, deixe-o cair e pegue outro do chão

Faça isso com todos os saquinhos.

Pontos



Pegue todos os saquinhos na mesma mão

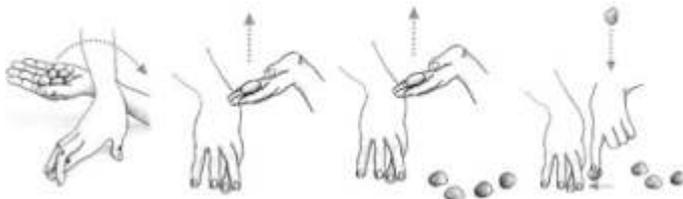
Jogue-os para cima e capture o maior número possível com as costas da mão

Jogue-os novamente para cima e vire a mão, pegando o maior número possível com a palma.

COM AS DUAS MÃOS

Também dá para brincar de cinco marias usando as duas mãos. Aqui, o grau de dificuldade aumenta. Veja algumas etapas desse tipo.

Túnel



Com uma mão, você forma um túnel. Os saquinhos ficam no chão, do lado.

Com a outra mão, você joga um para cima e, enquanto ele não cai, você tenta fazer com que as outras passem por dentro do túnel.

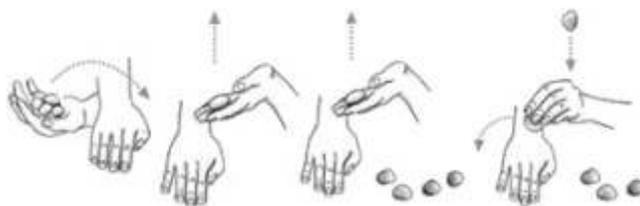


Para começar, apóie o dedo indicador e o polegar no chão com um espaço entre eles, formando um “túnel” com a mão. O dedo médio passa por cima do indicador

Segure os saquinhos com a outra mão, passe-a por debaixo do braço oposto e jogue os saquinhos por cima, de forma que caiam na “porta” do túnel. Um dos seus adversários escolhe o saquinho que deverá ser o último a passar para o outro lado. Você não pode encostar nele com a mão ou com as outras pedras, senão perde a vez.

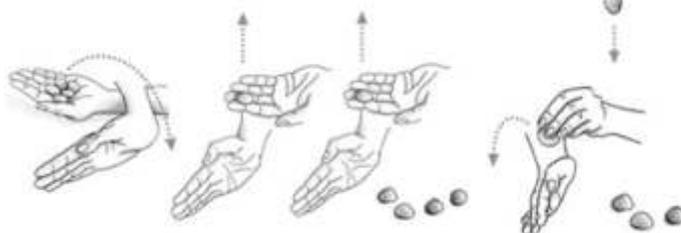
Com a mão livre, pegue um dos saquinhos, jogue para cima e, enquanto não cai, empurre um dos que estão no chão em direção ao túnel. Tudo bem se ele não passar de primeira. Você pode jogar o saquinho para cima várias vezes e dar quantos toquinhos quiser no outro, desde que não deixe o primeiro cair nem encoste nos outros.

Muro



muro alto

Uma mão faz o papel de muro e a outra faz com que os saquinhos pulem o obstáculo enquanto um saquinho lançado para cima não cai.



muro baixo

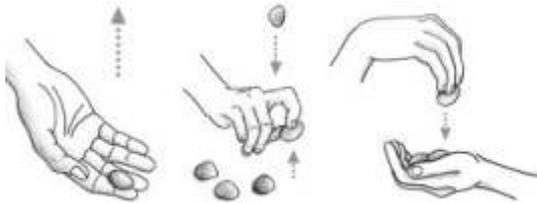
Coloque uma das mãos no chão de lado, com os dedos fechados. Esta mão será o muro. Segure os saquinhos com a outra, passe por debaixo do braço oposto e, de lá, jogue os saquinhos para o outro lado do muro. Agora, pegue um deles e jogue para cima. Enquanto não cai, você deve pegar



um dos saquinhos e jogá-lo para o outro lado do muro. Faça isso até passar todos.

Essa forma é chamada de muro alto. Se a mão que faz o obstáculo for colocada com a palma no chão, então é muro baixo. As regras são as mesmas.

Conchinha

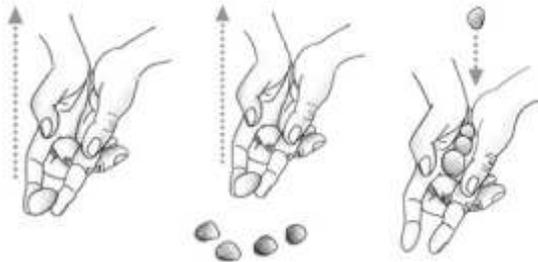


Coloque os saquinhos no chão.

Posicione uma das mãos perto do seu corpo, em forma de conchinha com a palma para cima.

Com a outra, você deve jogar um saquinho para o alto e, antes que ele caia, pegar outro do chão e colocá-lo dentro da concha.

Bico de pato



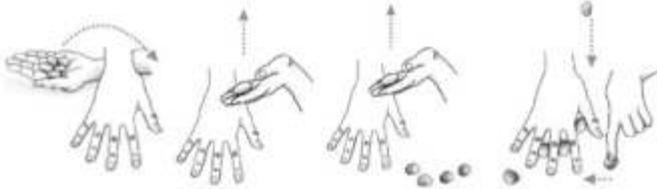
Junte as duas mãos, palma com palma, e entrelace os dedos, deixando esticados apenas os indicadores.

Com eles, pegue um saquinho do chão, jogue para cima e tente fazê-lo cair no espaço entre as mãos.

Repita com todos os saquinhos, acumulando-os na mão.



Aranha



Apóie as pontas dos dedos de uma das mãos no chão, em forma de aranha. Jogue um saquinho para o alto e, enquanto não cai, tente colocar outro no espaço entre dois dedos.

Cada um dos quatro saquinhos deve ficar entre dois dedos. Dá para fazer a mesma brincadeira com a mão espalmada, com os dedos abertos. Aí, se chama Aranha morta.

www.coisasdaleia.com.br

Fonte: MEIRELLES, Renata in Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007

Imagens : Veridiana Magalhães/ "Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil"/ Renata Meirelles. - São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.