PARA FAMÍLIAS E EDUCADORES

Férias que cultivam o *coração*

brincadeiras para gastar energia, criar e descansar,
com alegria e propósito.

PEDAGOGA · MESTRA EM ADMINISTRAÇÃO E REGULAÇÃO EDUCACIONAL @LETICIAFECHE

PARA COMEÇAR

As ruas da cidade cheias de meninos

férias não são um vazio a ser preenchido com tela. são um tempo devolvido à casa, e a casa tem o que fazer com ele.

a criança descansa brincando. o corpo que corre, escala, cai e levanta está aprendendo o mundo pelo único caminho que a infância conhece bem. e enquanto o corpo trabalha, a conversa acontece. a mesa fica mais longa. a pergunta difícil aparece no meio de um jogo de cartas, não em uma reunião marcada para isso.

este material reúne brincadeiras simples, quase todas antigas, quase todas de graça. nenhuma delas precisa de assinatura mensal nem de kit comprado. o que elas pedem é um adulto disposto a estar ali, e um pouco de tempo sem pressa.

algumas trazem uma palavra ao lado. não como enfeite devocional, e sim porque a Escritura fala de semente, de água, de descanso e de rua cheia de criança brincando. a criança percebe a ligação quando ela é dita no momento certo, com naturalidade, sem sermão.

> *"as ruas da cidade ficarão cheias de meninos e meninas brincando nelas."*
>
> ZC 8.5

PARTE UM

Para gastar energia

correr até cansar é trabalho de criança. o corpo que se move aprende limite, espera a vez, perde e joga de novo.

estas brincadeiras querem quintal, praça, praia ou qualquer pedaço de chão aberto. o adulto entra como quem organiza e depois sai de cena.

AO AR LIVRE E NO QUINTAL

futebol A PARTIR DOS 4

duas traves improvisadas com chinelo e está montado. o valor aqui não é o gol, é aprender a jogar com quem joga pior e não desistir quando o time está perdendo.

peteca A PARTIR DOS 5

exige atenção e revezamento. bom para dias de vento e para grupos pequenos. a contagem em voz alta ensina número sem parecer aula.

amarelinha A PARTIR DOS 3

giz na calçada, uma pedrinha. equilíbrio, sequência, contagem. pode virar amarelinha de palavras, com uma sílaba escrita em cada casa.

pique-esconde A PARTIR DOS 3

a criança pequena aprende que o mundo continua existindo mesmo quando ela não está vendo. a maior aprende estratégia e paciência.

cabra-cega A PARTIR DOS 5

quem está com os olhos vendados depende da voz dos outros para não tropeçar. converse depois sobre em quem a gente escolhe confiar quando não enxerga o caminho.

uma observação. a criança que nunca perde não aprende a perder. deixe o jogo acontecer de verdade, e esteja por perto quando o choro vier. o consolo depois da derrota ensina mais do que a vitória arranjada.

AVENTURAS E CONQUISTAS

andar de bicicleta A PARTIR DOS 4

a conquista que a criança lembra a vida inteira. o adulto segura, corre ao lado e solta. soltar na hora certa é parte do trabalho.

patinar A PARTIR DOS 6

cair faz parte. joelheira, capacete e a permissão de tentar de novo sem plateia julgando.

nadar A PARTIR DOS 3

habilidade de segurança antes de ser lazer. a água também é o lugar onde a criança perde medo com acompanhamento.

surfar ou deslizar na neve A PARTIR DOS 7

para quem tem acesso. ensina leitura de ambiente, respeito por força maior que a própria e espera pela onda certa.

castelinho de areia A PARTIR DOS 2

construir sabendo que a maré leva. a criança aprende a se alegrar no processo e não só no resultado guardado.

brincadeiras de água A PARTIR DOS 2

mangueira, balde, bexiga, guerra de esguicho. no fim do dia, uma frase basta: Jesus chamou a Si mesmo de água viva, e quem bebe Dele não tem mais sede.

> *"se alguém tem sede, venha a mim e beba. quem crer em mim, como diz a Escritura, do seu interior fluirão rios de água viva."*
>
> JO 7.37-38

PARTE DOIS

Para criar e descobrir

a criança que cria descobre que fazer alguma coisa do nada é difícil, e que quem fez o mundo fez do nada mesmo.

aqui entram as mãos sujas. terra, tinta, farinha, papel. nenhuma dessas atividades precisa terminar bonita.

MÃO NA MASSA

jardinagem A PARTIR DOS 3

um vaso, terra, semente de feijão ou girassol. a criança rega e espera. e descobre sozinha que ela não faz a planta crescer, só cuida dela.

gastronomia A PARTIR DOS 4

pão, bolo simples, biscoito de cortador. medida, sequência, espera pelo forno. e no fim, comida feita para outra pessoa comer.

tinta da criação A PARTIR DOS 3

pigmento de beterraba, açafrão, carvão, suco de amora. a paleta sai da despensa e da horta. a cor vem do que Deus já colocou no mundo.

caderno de pintura A PARTIR DOS 2

um caderno só dela, sem folha arrancada. no fim das férias vira registro do que ela viu, pensou e inventou.

criar com as mãos A PARTIR DOS 5

argila, madeira leve, sucata, costura à mão. ferramenta de verdade, supervisionada. a criança confiada com ferramenta responde à confiança.

caderno da natureza A PARTIR DOS 6

desenhar a folha exatamente como ela é, contar as pétalas, anotar o dia. observação atenta é o começo de toda ciência honesta.

> *"eu plantei, Apolo regou, mas Deus é quem fazia crescer. assim, nem o que planta nem o que rega são alguma coisa, mas unicamente Deus, que efetua o crescimento."*
>
> 1CO 3.6-7

PARTE TRÊS

Para os dias de chuva

o dia fechado é o melhor convite que a casa recebe. não dá para sair, então a sala vira território.

história lida em voz alta, jogo de tabuleiro, cabana de lençol. é nesses dias que a conversa mais longa costuma acontecer.

HISTÓRIAS E PALAVRA

leitura em voz alta TODAS AS IDADES

um capítulo por dia, sempre no mesmo horário. a criança que ainda não lê acompanha pelo ouvido e guarda vocabulário que nenhum aplicativo entrega.

recontar a história A PARTIR DOS 4

ela conta de volta com as palavras dela. você descobre o que ela entendeu de verdade, e ela exercita ordem, causa e memória.

cartas enigmáticas A PARTIR DOS 6

um versículo escrito com letras embaralhadas, escondido pela casa. quem decifra ganha o direito de esconder o próximo.

um versículo à mão A PARTIR DOS 5

copiar a mão um versículo curto por dia, com capricho. escrever devagar guarda o texto de um jeito que ler rápido não guarda.

jogo da grande história A PARTIR DOS 7

cartas com cenas da Escritura fora de ordem: criação, queda, promessa, Cristo, Igreja, restauração. a criança organiza a linha inteira e vê que é uma história só.

> *"alegro-me em tua promessa como alguém que encontra grandes despojos."*
>
> SL 119.162

JOGOS E FAZ DE CONTA

quebra-cabeças A PARTIR DOS 2

tolerância à frustração em estado puro. a peça que não encaixa ensina a tentar outra sem largar tudo.

xadrez e damas A PARTIR DOS 6

consequência de escolha, visível no tabuleiro. o começo da sabedoria não é jogar rápido, é olhar antes de mover.

cartas e jogos de mesa A PARTIR DOS 5

esperar a vez, aceitar a regra, perder sem virar o tabuleiro. lição de caráter travestida de diversão.

telefone-sem-fio A PARTIR DOS 5

a frase chega deformada no fim da fila. conversa pronta sobre fofoca e sobre o que acontece com a verdade repassada sem cuidado.

mímica A PARTIR DOS 4

comunicar sem palavra, ler expressão, esperar a vez. e rir junto, que já basta.

cabana na sala A PARTIR DOS 2

lençol, cadeira, prendedor. território próprio dentro de casa. lanterna e história dentro dela no fim da tarde.

casinha e faz de conta A PARTIR DOS 2

a criança repete o que vê nos adultos. ouvir a brincadeira dela é ouvir como a sua casa soa de fora.

> *"o temor do Senhor é o princípio do conhecimento."*
>
> PV 1.7

À MESA E NO SERVIR

O que acontece quando ninguém está ensinando

as férias abrem espaço para a única coisa que a escola nunca vai conseguir fazer pela família: a conversa sem hora para acabar.

a conversa à mesa. uma pergunta por refeição, feita para todo mundo, inclusive os adultos. o que te deixou feliz hoje. o que foi difícil. alguém precisou de você. a criança aprende a falar de si quando vê o adulto falando de si primeiro.

servir alguém. levar pão a um vizinho, visitar quem está sozinho, separar brinquedo para doar escolhendo o que ela gosta, não o que já quebrou. a alegria do Senhor aparece na criança que foi levada a servir, não na que foi obrigada a agradecer.

> *"não se entristeçam, porque a alegria do Senhor é a força de vocês."*
>
> NE 8.10

PARA DESCANSAR

O tédio também cultiva

a agenda cheia de férias é a escola com outro nome. a criança precisa de tarde sem nada marcado, da janela, do chão, do tempo parado que antecede a invenção. o tédio é o terreno onde a imaginação começa a trabalhar, e ele só aparece quando ninguém corre para preencher.

o descanso não é ausência de vida. é o ritmo que Deus colocou na semana antes de qualquer pedagogo escrever sobre isso.

VERSÍCULOS PARA GUARDAR

ZC 8.5	*as ruas da cidade ficarão cheias de meninos e meninas brincando nelas.*
NE 8.10	*a alegria do Senhor é a força de vocês.*
DT 6.6-9	*que estas palavras estejam em seu coração. ensine-as a seus filhos.*
PV 1.7	*o temor do Senhor é o princípio do conhecimento.*
1CO 3.6-7	*eu plantei, Apolo regou, mas Deus é quem fazia crescer.*
JO 7.37-38	*se alguém tem sede, venha a mim e beba.*

PARA TERMINAR

Ninguém lembra das férias perfeitas

lembra do dia de chuva com cabana na sala, do joelho ralado na bicicleta, da massa de pão que não cresceu e virou história de família.

nada nesta lista cultiva coração sozinho. quem abre os olhos da criança é o Espírito Santo, e Ele costuma fazer isso no meio do ordinário, enquanto o adulto rega uma semente em um vaso pequeno e responde à pergunta que veio junto.

brinque com ela. a semente está sendo regada ali.

MATERIAL PARA USO PESSOAL E COMUNITÁRIO