Piá 21

Este caderno é parte integrante do informativo Eco da Tradição

Nº 192
Agosto de 2017

O caderno Piá 21 é publicado mensalmente junto ao jornal Eco da Tradição. Responsabilidade Vice-presidente de Cultura do MTG: Anijane Varela

# AGOSTO E SUAS DATAS COMEMORATIVAS:

No mês de agosto, diversas datas podem ser exploradas nas escolas e entidades tradicionalistas:

01 - Dia Nacional do Selo
02 - Dia do Capoeirista
04 - Dia do Padre
05 - Dia Nacional da Saúde
06 - Dia Nacional dos Profissionais de Educação
09 - Dia Internacional dos Povos Indígenas
11 - Dia da Televisão
- Dia do Estudante
12 - Dia Internacional da Juventude
13 - Dia dos Pais
14 - Dia do Cardiologista
19 - Dia Mundial da Fotografia
22 - Dia do Folclore
24 - Dia do Artista
25 - Dia do Soldado
26 - Dia Internacional da Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão
28 - Dia Nacional do Voluntário
29 - Dia Nacional do Combate do Fumo

## DIA DOS PAIS

O Dia dos Pais é comemorado anualmente no segundo domingo de agosto no Brasil. Em 2017, a data será celebrada em 13 de agosto.

Nesta data, os filhos homenageiam e agradecem aos papais toda a companhia, suporte e carinho recebido ao longo de suas vidas.

Normalmente, neste dia, com presentes, mensagens, beijos e abraços, os filhos e filhas presenteiam seus pais, demonstrando todo o amor que sentem por eles.

### ORIGEM DO DIA DOS PAIS

Há relatos de que o Dia dos Pais surgiu na Babilônia, há mais de 4 mil anos, quando um jovem chamado Elmesu fez um cartão de argila para o seu pai, desejando-lhe sorte, saúde e longa vida.

Em registros mais recentes, no ano de 1909, nos Estados Unidos, Sonora Louise Smart Dodd resolveu criar o Dia dos Pais por causa da admiração que sentia pelo seu pai, William Jackson Smart. Para isso, foi escolhido o dia de seu aniversário: 19 de junho.

Os americanos se interessaram muito pela data e não demorou para que a celebração se difundisse por todo o estado de Washington e, logo em seguida, se espalhando pelo país inteiro.

Em 1972, o Presidente Richard Nixon oficializou o Dia dos Pais nos Estados Unidos.

### DIA DOS PAIS NO BRASIL

Segundo alguns registros históricos, foi o publicitário Sylvio Bhering que, em 1953, propôs que fosse celebrado o primeiro Dia dos Pais no Brasil.

Na tentativa de atrair comerciantes a publicitarem no jornal "O Globo", o meio de comunicação difundiu a data, que rapidamente se tornou popular.

Inicialmente, Sylvio Bhering escolheu o dia 16 de agosto para comemorar o Dia dos Pais por ser o dia de São Joaquim (segundo a tradição católica, o pai da Virgem Maria, avô de Jesus Cristo).

Para que pudesse ser comemorada sempre aos fins de semana (quando supostamente os pais estão de folga e podem aproveitar o dia com os seus filhos), a data foi modificada para ser celebrada anualmente no segundo domingo do mês de agosto.

# DIA 22 DE AGOSTO – DIA DO FOLCLORE

O Dia do Folclore é celebrado internacionalmente (incluindo no Brasil) no dia 22 de agosto. Isso porque nessa mesma data, no ano de 1846, a palavra “folklore” (em inglês) foi inventada. O autor do termo foi o arqueólogo inglês William John Thoms, que fez a junção de “folk” (povo, popular) com “lore” (cultura, saber) para definir os fenômenos culturais típicos das culturas populares tradicionais de cada nação.

Sabemos que o folclore, ou cultura popular, tem despertado grande interesse de pesquisadores de todo o mundo desde o século XIX. É fundamental para um país conhecer as raízes de suas tradições populares e cotejá-las com as de caráter erudito. Os grandes folcloristas encarregam-se de registrar contos, lendas, anedotas, músicas, danças, vestuários, comidas típicas e tudo o mais que define a cultura popular. No Brasil, o Dia do Folclore foi oficializado em 17 de agosto de 1965 por meio do Decreto nº 56.747, assinado pelo então presidente Humberto de Alencar Castelo Branco e por seu Ministro da Educação, Flávio Suplicy de Lacerda. No texto do decreto há referência direta a William John Thoms e ao seu pioneirismo na pesquisa das culturas populares. Restrito a três artigos, o conteúdo do decreto determina o ensino do folclore como sendo de importância fundamental para a cultura do país, como pode ser visto abaixo:

*Art. 1º Será celebrado anualmente, a 22 de agosto, em todo o território nacional, o Dia do Folclore.*

*Art. 2º A Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro do Ministério da Educação e Cultura e a Comissão Nacional do Folclore do Instituto Brasileiro da Educação, Ciência e Cultura e respectivas entidades estaduais deverão comemorar o Dia do Folclore e associarem-se a promoções de iniciativa oficial ou privada, estimulando ainda, nos estabelecimentos de curso primário, médio e superior, as celebrações que realcem a importância do folclore na formação cultural do país.*

*Art. 3º Revogam-se as disposições em contrário.*

*Brasília, 17 de agosto de 1965;*
*144º da Independência e 77º da República.*
*Por Me. Cláudio Fernandes*

## O FOLCLORE

Folclore é a ciência que estuda a cultura espontânea do grupo social, que estuda todas as manifestações espontâneas do povo que tem escrita (povo gráfico), tanto do ponto de vista material, quanto espiritual.

Como o próprio nome sintetiza, é a ciência do povo, são as tradições, os costumes, as crenças populares, o conjunto de canções, as manifestações artísticas, ou seja, tudo que se originou do povo e foi transmitido de geração para geração.

O fato folclórico é a parcela do conhecimento humano que se transmite no tempo e no espaço, através das gerações e camadas culturais, sem ensino formal, ou seja, nem em escola ou livros.

Por isso, podemos afirmar, que o Folclore é a "ciência que estuda o homem nas suas manifestações de cultura espontânea, quer sejam matérias, quer sejam espirituais".

No Brasil, considera-se Folclore o "estudo da cultura espontânea do povo civilizado dos campos e das cidades. "

## CRENDICE E SUPERSTIÇÕES DO RIO GRANDE DO SUL:

### CRENDICES:

Crendice é aquilo que o homem crê, mas não teme. É quando se faz algo para dar sorte e saúde. Alguns exemplos de crendice:

*Quem brinca com fogo faz xixi na cama

*Comer a rapa do arroz faz chover no dia do casamento

### SUPERSTIÇÃO:

É aquilo que o homem acredita e teme, é aquilo que dá azar, que não presta , que se deixa de fazer por medo. Como objetos de defesa e para trazer sorte são usados os amuletos, transformados em adornos e jóias, tais como:

*A figa

*O ramo de arruda

*O trevo

*O pé de coelho

Exemplos de superstições:

*Relógio parado

*Abrir guarda-chuva dentro de casa

*Derramar sal

### CRENDICES E SUPERSTIÇÕES DIVERSAS:

**RELACIONADAS A BRINQUEDOS:**

-Não pode pular janela, porque cria rabo ou fica anã.

-Não pode pôr peneira na cabeça, porque não cresce.

-Não pode abrir um guarda-chuva dentro de casa, porque não cresce ou não casa.

-Não pode varrer os pés de moça solteira, porque esta não casa.

-Não pode andar na rua de noite, porque o veio do saco pega.

-À meia-noite passa a carrocinha, levando todos que andam na rua.

-Não pode chorar, porque o bicho papão vem pegar.

-A bruxa pega criança que incomoda.

-Colocar a vassoura com o cabo virado atrás da porta, evita que a bruxa passe na frente de casa.

-Não pode acender velas de noite no pátio, porque atrai a bruxa.

-Deus não gosta de crianças que andam de pés descalços quando está chovendo.

-Não se caminha de costas, porque a mãe morre.

- Deixar os calçados virados: a mãe morre ou a pessoa fica boba.

**RELACIONADAS A CHUVA:**

-Quando a galinha está ciscando, fazendo buraco no chão, é sinal de chuva.

-Dar banho em gato faz chover.

-Sair para rua com guarda-chuva, em dia de sol, faz chover.

-Se matar um sapo ou grilo, em menos de três dias choverá.

-Cobrir espelhos quando está chovendo, afasta tormenta.

**RELACIONADAS AO ARCO-DA-VELHA:**

-Quando o arco-íris aparece no céu é porque Nossa senhora está lavando as fraldinhas do menino Jesus e vai estende-las, para secar, na cerca representada pelo arco-íris.

-Aquele que conseguir chegar "numa das pontas" do arco íris encontrará uma panela cheia de ouro.

**RELACIONADAS A VISITAS:**

-Quando o cachorro está de pernas para o ar, adivinha visita.

-Quando o Quero-quero passa cantando em cima da casa, é sinal que chegará visita.

-Colocar a vassoura virada atrás da porta, espanta visita.

**RELACIONADAS A MENTIRA:**

-Quando uma pessoa está contando algo e começa a soluçar, é porque é mentira.

-Quando a pessoa quer falar algo e se esquece é porque era mentira.

**RELACIONADAS A ENCONTRAR OBJETOS PERDIDOS:**

-Para encontrar algo perdido fala-se: "São Longuinho, São Longuinho, se eu achar dou três pulinhos", ou "São Brito, São Brito , se eu achar te dou um grito"

- Para encontrar algo perdido, se oferece ao Negrinho do Pastoreio um toco de vela.

**RELACIONADAS A ALIMENTAÇÃO:**

-Não pode comer pepino com leite, pois faz mal.

-Não pode comer e tomar banho, porque faz mal.

**RELACIONADAS A ANIMAIS, PÁSSAROS E INSETOS:**

-Destruir um ninho de João de Barro atrai raio e provoca dispersão da família.

-Se um gato preto passar por você é sinal de azar.

**DIVERSAS:**

-Não se guarda objetos quebrados dentro de casa, pois dá azar.

-Para desenlear um emaranhado de nós, pensa-se em uma pessoa fofoqueira que desenleia rapidinho.

-Para o cabelo crescer mais rápido, deve-se cortá-lo na lua crescente, se quiser volume, corta-se na lua cheia.

-Quando a orelha está vermelha e quente é porque estão falando de você: orelha direita, falando de mal, orelha esquerda , falando de bem.

-Sempre deve-se entrar com o pé direito nos lugares, para ter sorte.

-Derramar açúcar, é sorte, derramar sal, é azar.

-Na sexta-feira Santa não pode limpar a casa, brigar, ouvir música, comer carne e tirar leite de vaca.

# MITOS E LENDAS DO RIO GRANDE DO SUL:

### MITOS:

Os mitos são narrativas que possuem um forte componente simbólico. Como os povos da antiguidade não conseguiam explicar os fenômenos da natureza, através de explicações científicas, criavam mitos com este objetivo: dar sentido as coisas do mundo. Os mitos também serviam como uma forma de passar conhecimentos e alertar as pessoas sobre perigos ou defeitos e qualidades do ser humano. Deuses, heróis e personagens sobrenaturais se misturam com fatos da realidade para dar sentido a vida e ao mundo.

No Rio Grande do Sul alguns mitos não possuem as mesmas características que outros mitos pelo mundo.

### LENDAS:

As lendas são estórias contadas por pessoas e transmitidas oralmente através dos tempos. Misturam fatos reais e históricos com acontecimentos que são frutos da fantasia. As lendas procuraram dar explicação a acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais.

## ALGUMAS LENDAS E MITOS DO FOLCLORE BRASILEIRO E GAÚCHO:

### BOITATÁ

Representada por uma cobra de fogo que protege as matas, florestas e os animais. Possui a capacidade de perseguir e matar aqueles que desrespeitam a natureza. Acredita-se que este mito é de origem indígena e que seja um dos primeiros do folclore brasileiro. Foram encontrados relatos do boitatá em cartas do padre José de Anchieta, em 1560. Na região Nordeste do Brasil, o boitatá é conhecido como fogo que corre.

O mito se refere ao fogo que se origina da emanação de fosfato de hidrogênio, resultante da decomposição de material orgânico. Isso explica porque aparece próximo de cemitérios e nos campos onde podem ser encontrados restos de animais mortos. No Rio Grande do Sul este fenômeno é comum na região de criação de gado.

Uma das lendas que derivam deste mito é a do M´boi Guassu, a Cobra Grande, que após o dilúvio comeu os olhos dos animais mortos, tantos comeu que seu corpo ficou cheio de luz.

### CURUPIRA

Assim como o boitatá, o curupira também é um protetor das matas e dos animais silvestres. Representado por um anão de cabelos compridos e com os pés virados para trás. Persegue e mata todos que desrespeitam a natureza. Quando alguém desaparece nas matas, muitos habitantes do interior acreditam que é obra do curupira.

### LOBISOMEM

Este mito aparece em várias regiões do mundo. Diz o mito que um homem foi atacado por um lobo numa noite de lua cheia e não morreu, porém

desenvolveu a capacidade de transforma-se em lobo nas noites de lua cheia. Nestas noites, o lobisomem ataca todos aqueles que encontra pela frente. Somente um tiro de bala de prata em seu coração seria capaz de matá-lo.

Já no Rio Grande do Sul, nasce lobisomem o sétimo filho home consecutivo. Para evitar que isso ocorra, o filho mais velho deve batizar o mais moço ou dar-lhe o nome de Bento.

## MULA-SEM-CABEÇA

Surgido na região ibérica, foi trazida para a América do Sul pelos portugueses e espanhóis, onde se propagou. Conta que uma mulher teve um romance com um padre, como castigo, em todas as noites de quinta para sexta-feira é transformada num animal quadrúpede que galopa e salta sem parar, enquanto solta fogo pelo pescoço, que não se apaga nem com o vento, nem com a chuva. Ela percorre os campos a noite, até o terceiro canto do galo, quando volta a forma humana e retorna para casa, com vergões pelo corpo e exausta.

## BRUXA

Diz o mito que se um casal tiver sete filhas, sem um filho entre elas, a sétima será bruxa. É possível evitar isso, fazendo a filha mais velha batizar a mais nova. Também se acredita, que se torna bruxa a mulher que se enamorar com o compadre.

A bruxa faz o mal aos outros colocando "olho grande" ou "olho gordo" em alguma coisa para fazê-la morrer ou destruir.

Para cada ação atribuída as bruxas existem "os remédios" para evitar ou curar o mal feito. A maior arma contra as bruxas é a fuga. Na região da campanha do Rio Grande do Sul, acredita-se que a arruda seja uma arma poderosa contra as bruxarias. O alho também é uma arma muita eficaz para proteger contra as bruxas.

No Estado, não se acredita que as bruxas andam montadas em cabos de vassouras. Acredita-se que, para voar, elas se transformam em borboletas pretas e peludas e à noite andam a cavalo.

## LUNAR DE SEPÉ

Sepé Tiaraju foi um cacique guarani, que liderou a revolta dos índios missioneiros durante a Guerra Guaranítica, e morreu tragicamente em 7 de fevereiro de 1756, numa escaramuça na sanga da Bica, em São Gabriel. Entrou para história como líder guerreiro e, para a cultura espontânea, como santo popular, cantado em prosa e verso. Conta a lenda que Sepé tinha uma cicatriz na testa, um lunar em forma de cruz, que brilhava a luz do sol. A imaginação popular viu nisso um sinal de predestinação divina.

## LENDA GAÚCHA DA ERVA-MATE

Relata como Yari tornou-se a deusa protetora do ervais depois de abdicar de seguir com a tribo para cuidar de seu pai. Por sua dedicação, Tupã ensinou aos dois os segredos da erva-mate e com forças renovadas, pai e filha puderam reencontrar sua tribo, levando aos guaranis os benefícios do mate.

## LENDA GAÚCHA DO QUERO-QUERO

Pássaro símbolo do Rio Grande do Sul, o quero-quero tornou-se o sentinela das coxilhas. Isso graças ao seu grito poderoso que alerta para a proximidade de inimigos. À noite, enquanto os índios dormiam animais selvagens se preparam para atacar. Entretanto, a sorte dos índios era o quero-quero! Quando os pássaros percebiam que os animais estavam se aproximando, gritavam para proteger o ninho acordando os índios que, então, também se protegiam dos ataques. O quero-quero passou a ser um pássaro muito querido por eles. Todos os dias agradeciam a Tupã por ter um amigo assim...

## SUGESTÕES DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA:

☺ Fazer seminários e debates literários;
☺ Reescrever as lendas tentando adaptá-la ao nosso tempo
☺ Identificar nas lendas vocábulos desconhecidos e procurar identificá-los;
☺ Trabalhar de modo interdisciplinar as lendas, mitos e contos gauchescos procurando em cada uma delas identificar as paisagens descritas (geografia) e o período histórico que se referem;
☺ Organizar concursos fotográficos com as lendas geográficas (cerro do Jarau, pedra do segredo...)
☺ Pesquisar as lendas regionais. Buscar conhecer lendas que os mais velhos contam sobre o município;
☺ Concurso de poesias sobre o tema;

# ADIVINHAÇÕES POPULARES

**Por Paula Simon Ribeiro**

Um fato folclórico que muito desperta a atenção da piazada, são as adivinhações populares.

Adivinhações são pequenos enigmas de além de divertirem cumprem uma função de desenvolver a criatividade das crianças.

Temos diversos níveis de desenvolvimento da inteligência e do raciocínio e de modo simplificado podemos dizer que possuímos pensamentos convergentes e divergentes, que podem ser estimulados de maneira correta e de forma lúdica como no caso das adivinhações.

O pensamento convergente é objetivo e nos leva a ter maior facilidade com as ciências exatas como a matemática a física e outras.

Pensamento divergente, é o da criatividade e pode nos oferecer diversas alternativas para um mesmo problema.

As adivinhações por sua forma simbólica e alegórica de apresentação, são excelentes estímulos para o desenvolvimento do pensamento divergente, aquele que nos leva a diversos tipos de soluções.

Ao ter uma pergunta, cuja resposta simbólica está implícita na própria pergunta, um novo arranjo mental que vai associar as ideias pode fornecer inúmeras respostas. Para obter a resposta adequada é necessário raciocínio rápido para associar a pergunta a todo o conhecimento anterior que está retido na memória.

Se a resposta está adequada à pergunta, está certa, uma mesma questão pode ter inúmeras respostas. Exemplo:

**- Por que a letra G não é séria?**

Respostas: (todas adequadas à pergunta, portanto, certas!)

*- Porque a palavra gargalhada começa com G;*
*- Porque está na palavra alegria;*
*- Porque é gostosa.*

As adivinhações podem aparecer em prosa ou em verso. Quando em prosa, geralmente a fórmula é rápida e às vezes rimada, facilitando a memorização. Em verso, apresentam-se em dístico, quadras ou sextilhas com rimas simples.

São precedidas de algumas formas tradicionais de interrogação:

O que é, o que é? Quem sou eu? Qual é? Como? Qual a diferença? Por que?

A resposta está indicada no enunciado da pergunta, geralmente elaborada alegoricamente. Existe sempre relação entre o problema e a solução, através de analogias e comparações a resposta é encontrada.

Exemplos:

O que é, o que é? Passa pela água e não se molha, passa pelo fogo e não se queima? Resposta: a sombra.

Quem sou eu? Um corpo celeste, cuja denominação indica uma porção de água, acrescida de um pronome obliquo? Resposta: Marte

Qual é o céu que não tem estrelas? Resposta: O céu da boca.

Qual o sapo que pula mais alto que uma casa? Resposta: qualquer um, a casa não pula.

Qual a roupa que a mulher usa e o marido não vê? Resposta: o luto de viúva.

O que é que as corujas têm e nenhuma outra ave tem? Resposta: Corujinhas.

Qual a palavra de oito letras que lhe tirarmos quatro, ainda ficam oito? Resposta: Biscoito (tirando o bisc, fica oito).

Outra forma bastante usual de enunciados são os humorísticos:

Uma meia meio feita,/ outra meia por fazer/ diga minha menina? Quantas meias vem a ter? Resposta: Meia meia (1/2 meia)

Eu ia para uma aldeia, quando encontrei um homem acompanhado de sete mulheres, cada mulher tinha sete sacos, cada saco sete gatos, cada gato, sete gatinhos. Quantos estavam indo para a aldeia? Resposta: Só eu.

Botina e meia e botina e meia, quantos pares são? Resposta: dois pares, um de botinas e um de meias.

Por que o cachorro balança o rabo? Resposta: porque o rabo não pode balançar o cachorro.

Uma boiada com cem bois vai na estrada. No caminho morrem 40. Quantos ficaram? Resposta: ficaram os 40 que morreram, os outros continuaram.

O que é? Sobe morro, desce morro, se nunca sair do lugar? Resposta: a cerca.

O que é? Para andar se bota a corda/ para andar se tira a corda/ porque com corda não anda/ sem corda não pode andar. Resposta: o pião.

Que horas são quando duas meninas dormem no mesmo quarto? Resposta: um quarto para as duas.

# BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

**LÚDICA INFANTIL:** Os primeiros brinquedos surgiram na Idade da Pedra. Os brinquedos acompanharam a evolução e a própria história e tecnologia. Usavam o material disponível no meio. Na antiguidade, os povos relacionavam o brinquedo com as crenças, cultos e religiosidade.

As atividades lúdicas, infantis são muito variadas e a maioria delas está intimamente ligada as brincadeiras difundidas pela família, avós, vizinhos ou grupo que coloca este ou aquele brinquedo, assinalando a cultura do seu meio.

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS:** Nossos brinquedos e brincadeiras são de origem europeia, mais precisamente de origem portuguesa.

Os brinquedos folclóricos têm como características:

*confeccionados a mão, com auxílio de pequenas ferramentas
*tem tradicionalidade no meio onde aparecem.
*aceitação coletiva no grupo
* seu uso é transmitido através da imitação

**BRINQUEDO** – Objeto que serve para a criança brincar (individual);

**BRINCADEIRA** – Ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo. Ação livre. Requer mais de uma pessoa (coletiva);

Jogos – Educa a criança e ensina a conviver em sociedade (regras)

## ALGUNS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS:

**Bruxinha de Pano:** As bonecas de pano(bruxinha) são brinquedos de crianças confeccionados em casa, feitos de pano ou retalhos.Tradicionalmente, passam de geração a geração, confeccionadas pelos avós ou maes.

**Peteca**: Brinquedo de origem indígena. Os índios faziam uma bola feita de palha de milho ou sabugo e em um dos lados eram enfiadas penas de aves.

**Bolita de Gude:** Bolita, bolica, berlinde, bila, bola de gude – não importa o nome, o fato é que ela sobreviveu ao avanço do tempo e dos jogos eletrônicos. Há diversas formas de jogar, mas os objetivos não mudam muito.

Com um impulso do polegar, atira-se uma bolinha tentando atingir um alvo marcado previamente (triângulo, buraco, etc) ou tomar as bolinhas dos adversários, acertando-as.

As modalidades com buracos requerem chão de terra, mas as em que se usa um desenho, como o círculo, podem ser jogadas num chão de pedra ou cimento: basta desenhar com giz.

**Cinco-Marias:** O jogo das 5 marias é mais popular no Brasil entre meninas.

Trata-se de um jogo de coordenação motora com geralmente cinco saquinhos que são jogados para cima e recolhidos ainda no ar enquanto se recolhe outros saquinhos da mesa.

Este jogo pode ser jogado sozinho ou em grupo.

**Como jogar as 5 Marias:**

Espalhe os saquinhos no chão, sem que fiquem muito longe nem perto demais uns dos outros.

A maneira mais comum de jogar é começar pegando um saquinho e jogá-lo para cima. Antes que o saquinho caia na mesa, pegue rapidamente outro saquinho com a mesma mão que atirou o primeiro... E recupere o 1º saquinho ainda no ar, antes dele cair, sempre com a mesma mão. Precisa ser bem rápido, é claro. Se deixar o saquinho cair, você perde a vez para seu parceiro.

Jogue para cima os dois que estão em sua mão e tente pegar mais um antes que os outros caiam.

Vá aumentando o número de saquinhos a cada jogada até tentar pegar todos os cinco.

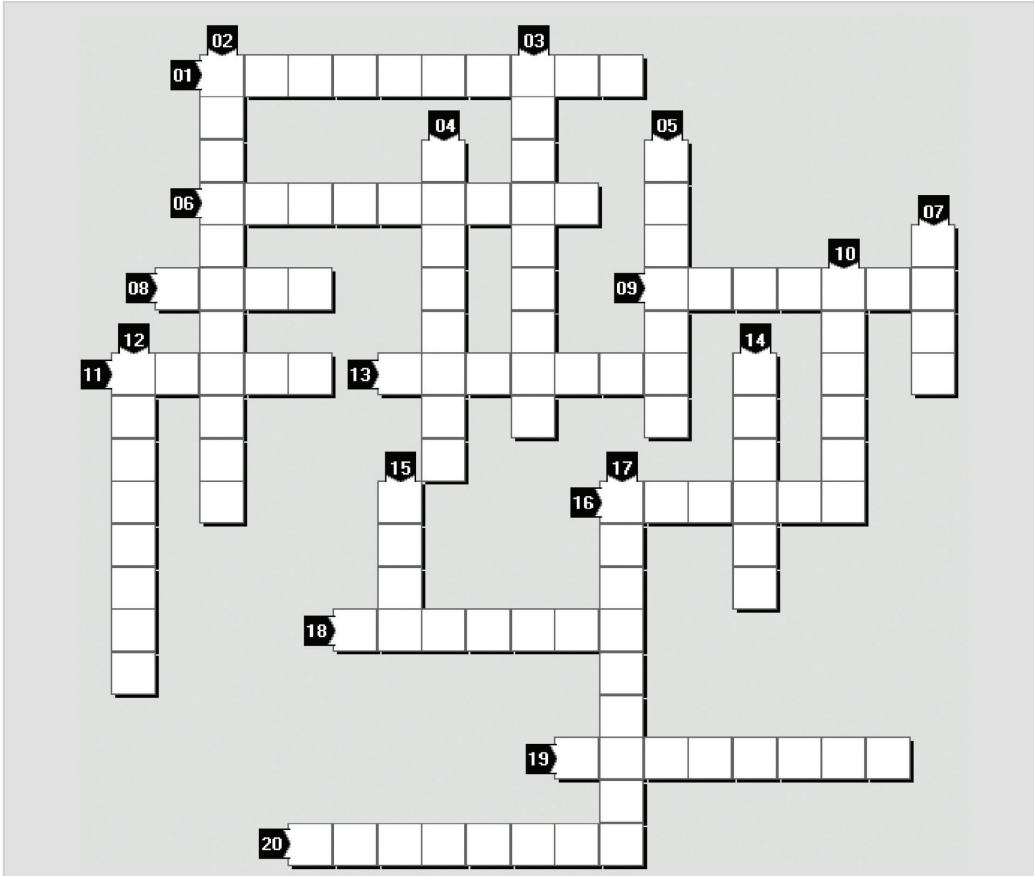
**Outra variante:** depois que jogar um saquinho para o alto, pegue o segundo e dê um beijinho antes de impedir que o outro chegue ao chão.

# PALAVRAS CRUZADAS:

Responsabilidade:
Vera Lúcia Menna Barreto

Nesta edição, vamos falar de VOCABULÁRIO E FOLCLORE. Testemos nossos conhecimentos:

1. São utilizados para escolher, entre os companheiros, para papéis de importâncias:
2. Serem confeccionados a mão, é uma das características dos brinquedos.....
3. É um dos tipos de Jogo de Bolita:
4. Regalo significa.....
5. A pessoa que está de cola-fina, não esta usando...
6. Prosear é o mesmo que.....
7. Folclore significa a cultura de um.....
8. Complete o Trava-línguas: "O rato roeu do rei de.....
9. Quando tomamos o apojo com café, estamos tomando um.....
10. O movimento do vento, no litoral é chamado de...
11. Complete: "Mais sovado que piso para....."
12. Tipo de forno utilizado para a secagem da erva-mate.
13. A origem da palavra Folclore é...
14. Complete: "Mais antigo que andar pra....."
15. A pandorga, também é chamada de.....
16. "Estar de orelha em pé", é o mesmo que estar.....
17. A palavra .....,quer dizer que a pessoa está cansada depois de andar muito no sol.
18. ....., é o cavalo ruim e velho.
19. Guaipeca é também como chamamos o .....
20. "Andar matando cachorro a grito", é estar sem.....



Respostas Cruzadinha do mês anterior: 01. DOMINGODERAMOS - 02. DOSNAVEGANTES - 03. SEMANASANTA - 04. KERB - 05. FLORIPA - 06. ALEMA - 07. PORTUGUESES - 08. SAOPEDRO - 09. PENTECOSTES - 10. OGUM - 11. TERNODEREIS - 12. FRANCESA - 13. NATAL - 14. YEMANJA - 15. CAVALHADA - 16. CARNAVAL - 17. LUSA

FONTES:

*Brasilescola.uol.com.br
*www.calendarr.com
*wikipedia
*Aspectos do Folclore – Lilian Argentina, Paula Simon, Rogério Sanchotene e *Sonia Siqueira
*www.suapesquisa.com
*www.google.com.br/figuras
*Folclore na Escola – Neusa M. B. Secchi
*Rio Grande do Sul: História e Identidade – Manoelito Carlos Savaris
* O Rio Grande do Sul no Imaginário Social
* Ribeiro, Paula Simon - Adivinhações Populares. Edição da Comissão Gaúcha de Folclore.