

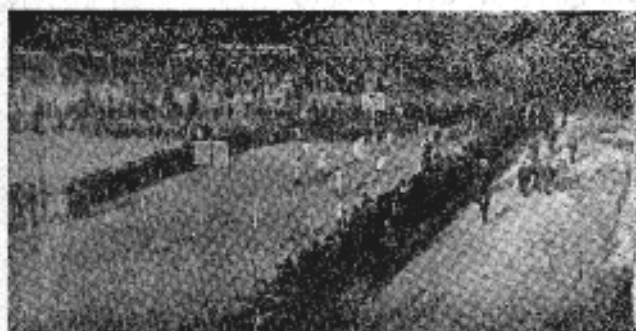
C a m p o s

de Jogos

O QUE É UM CAMPO DE JOGOS

Um campo de jogos se presta à finalidades diversas. Para uns é um recreio estabelecido nos bairros pobres, para divertimento dos que ali habitam; para outros, um novo atrativo nos praças e parques públicos; outros julgam que é um lugar onde sómente crianças podem brincar e assim poderíamos seguir mencionando outras definições.

Né que se refere funções ás dos campos de jogos, também se pôde encontrar uma grande variedade de opiniões. Alguns re-



saltam os benefícios higiênicos que néles se pôdem obter; outros os derivados da prática dos exercícios físicos e desportos; outros a função moral e social que têm e ainda há outros que só vêm seu aspecto recreativo.

Todos êles encaram a finalidade dos campos de jogos com pontos de vista muito limitado, não se dão conta que essas funções devem ser acrescidas de outras para satisfazer o característico de um campo de jogos bem organizado e melhor dirigido.

Para nós, um campo de jogos é uma instituição onde inteligentemente se guiam os impulsos instintivos do menino pelo jogo, e onde a natureza e a vida da criança e a do jovem encontram uma ampla e saudavel expressão. Esta enfeixa o desenvolvimento intelectual, o das emoções, o da vontade, o dos rasgos individuais e sociais, etc.

As necessidades da infancia determinam o que deve compreender um campo de jogos e quais devem ser suas funções; as necessidades de exercícios e a recreação dos adultos agregam outras funções que têm relação principalmente com a saúde e o entreter da comunidade. O campo de jogos é um centro recreativo na ampla aceção da palavra, onde os impulsos de recreação pôdem ser satisfeitos de uma maneira sã e saudavel e é por esta razão que deve compreender as necessidades e os anseios da criança e do desenvolvimento das exigências sociais, físicas e de recreação dos adultos.

FINS

Os fins principais são os seguintes:

1.º — Desenvolver uma saúde robusta, mediante o estímulo de uma vida sã e ao ar livre.

2.º — Desenvolvimento de coordenação neuro-musculares e das funções normais do nosso organismo, especialmente as de nossos órgãos vitais, por meio de rigorosas atividades.

3.º — Despertar o interesse, emoções e entusiasmo mais profundos, por meio daquêlas atividades, que contribuirão para o desenvolvimento do sistema nervoso do homem ao qual se ligam em completa afetividade.

4.º — Desenvolver a prática de cortesia e da bôa amizade por meio das relações sociais que néles se formam, que são mais perduráveis e mais consistentes que as formadas em quaisquer outras circunstancias.

5.º — Cultivo de tendências morais por meio de formação de bons hábitos de vida, adquirindo lealdade e fidelidade, o que constitui em realidade a base sôbre a qual repousam a moralidade social e bôa cidadania.

6.º — Cultivo de um sentimento especial de aprêço do prazer e da alegria da vida, que é um recrear são do espírito, por meio da qual poderiam adquirir-se as virtudes que farão com que o trabalho futuro se realize com o mesmo espírito que quando se joga.

É NECESSARIO TER UM PROGRAMA DE ATIVIDADES

O campo de jogos que não tem um programa a realizar não faz uma obra construtiva e tende a se converter num lugar onde as crianças perdem ociosamente o tempo. É impossível realizar alguma coisa sem se ter uma ideia do que se vai fazer e, ao contrário, as ideias definidas tendem a se transformar em acontecimento reais. O campo de jogos não é uma exceção a a estas verdades. O Diretor ou Mestre de um campo de jogos deve ter uma ideia clara do que pretende realizar, para ajustar seu programa diário de atividade á dita ideia.

Em um campo não é absolutamente necessário ter horários especiais indicando que á tal hora será tal e tal coisa, desde que há a considerar certos fatores, que poderão ou não ser favoráveis á execução do programa, que é preciso é que o Diretor decida "hoje se fará tais e tais coisas", e terá que ajustar o programa



dêse dia á realização do penssido. Entende-se então que um horário minucioso não é essencial, é necessário um programa de cousas a realizar.

Todo jogo representa uma fôrma elementar de atividade, caracterizada pelo seu espírito de liberdade. O homem primitivo não tinha assim como o menino moderno não tem, um plano definido a executar, no dia, no mez ou no ano. Eles não são estimulados por motivos ulteriores; só dependem do estímulo de necessidade imediata. Esse programa de qualquer classe sempre encerra um propósito a obter.