



Folclore

O folclore brasileiro é o conjunto de realizações que fazem parte da cultura popular brasileira. Dentro dessa definição, podem ser incluídos os contos, lendas, canções, ritmos, músicas, festas populares, jargões, literatura etc. Estudos na área do folclore brasileiro começaram timidamente no século XIX e consolidaram-se no século seguinte. Extremamente rico, nosso folclore possui influências da cultura europeia, africana e indígena – um resultado da diversidade cultural aqui existente. Isso sem falar nos personagens folclóricos, como o Saci-Pererê, Curupira, Boitatá, Iara, entre outros.

Lendas: Curupira

O curupira é outro exemplo de personagem que gosta de enganar as pessoas. Igual ao saci, ele adora fazer traquinagens e, por ser protetor da fauna e da flora, atrai os destruidores da natureza para outros caminhos através das suas pisadas ao contrário. Na língua dos tupi guarani dos índios brasileiros, curupira significa: corpo de menino. Boto cor de rosa.

Boto cor de rosa O boto cor de rosa é uma lenda originária da Amazônia. O personagem é descrito como um boto que sai nas noites de festas, disfarçado no corpo de um belo homem vestido de branco, com o intuito de atrair mulheres e levá-las para acasalar no fundo do mar. Diante disso, é bastante comum dizerem que uma criança é filha do boto, quando há uma paternidade desconhecida.

O que é o que é

1. O que é, o que é? Feito para andar e não anda.
2. O que é, o que é? Tem cabeça e tem dente, não é bicho e nem é gente.
3. O que é, o que é? Uma impressora disse para a outra.

Forca Realizado em grupo, o jogo de forca tem como objetivo a adivinhação de alguma palavra. O participante que escolhe a palavra pode passar algumas dicas sobre a palavra.

Cabo de guerra Formada por dois grupos, nessa brincadeira se utiliza uma corda e uma linha desenhada no chão indicando o limite. O objetivo do jogo é puxar a corda até que os adversários passem da linha marcada. Assim, o grupo mais forte vence o jogo.

Amarelinha Assim como outras brincadeiras do folclore, a amarelinha pode ter diversas variações. A brincadeira tradicional consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval.

Alecrim, alecrim dourado

Que nasceu no campo

Sem ser semeado

Oi, meu amor,

Quem te disse assim,

Que a flor do campo

É o alecrim?

Se essa rua

Se essa rua fosse minha

Eu mandava

Eu mandava ladrilhar

Com pedrinhas

Com pedrinhas de brilhante

Para o meu

Para o meu amor passar

"Baianas II" " Célia Messias

Suas baianas sem vulto estão inseridas num contexto histórico, folclórico e paisagístico da velha Bahia: na lavagem das escadarias do Bonfim, preparando quitutes ou fazendo oferendas, possuem movimento próprio.

"Samba 1" " Gabriele Longobardi

Seu desenho é seguro e suas figuras solidamente estruturadas se destacam com cor quente e de forte tonalidade, levemente distendidas em certas passagens mais delicadas. Sua fantasia se direciona, muitas vezes, para a transfiguração de um certo surrealismo, o que possibilita uma imediata comunicação com suas obras.

O frevo

O frevo é uma dança típica do carnaval pernambucano surgida no século XIX. Diferente de outras marchinhas carnavalescas, ele é caracterizado pela ausência de letras onde os dançarinos seguram pequenos guarda-chuvas coloridos como elemento coreográfico. A palavra "frevo" é originária do verbo "ferver", representando, desta maneira, particularidades desta dança demasiadamente frenética.

Maracatu

O maracatu, termo africano que significa "dança" ou "batuque", é uma dança típica da região nordeste com grande destaque para a região de Pernambuco. Esse ritmo e dança apresentam fortes características religiosas, composto por uma mistura de elementos indígenas, europeus e afro-brasileiros.

Aluna : Tainara Loch

Professora : Rodnéia

Turma : 4º Magistério

Disciplina : Artes