

## DETALHES TÉCNICOS

Edital nº 17  
Arte: Cecília Langer  
Processo de Impressão: ofsete + relevo seco + verniz localizado + tinta luminescente vermelha  
Folha: 24 selos  
Papel: clichê gomado  
Valor facial: R\$1,00 cada selo  
Tiragem: 1.020.000 selos  
Picotagem: 11,5 x 11,5  
Área de desenho: 33 mm x 33 mm  
Dimensões do selo: 38 mm X 38 mm  
Data de emissão: 18/8/2009  
Locais de lançamento: Florianópolis/SC, Fortaleza/CE e São Paulo/SP  
Impressão: Casa da Moeda do Brasil  
Prazo de comercialização pela ECT: até 31 de dezembro de 2012 (este prazo não será considerado quando o selo/bloco for comercializado como parte integrante das coleções anuais, cartelas temáticas ou quando destinado para fins de elaboração de material promocional).  
Versão: Departamento de Filatelia e Produtos/ECT.

Os produtos podem ser adquiridos pela loja virtual dos Correios: [www.correios.com.br/correiosonline](http://www.correios.com.br/correiosonline) ou pela Agência de Vendas a Distância - Av. Presidente Vargas, 3.077 - 23º andar 20210-973 - Rio de Janeiro/RJ - telefones: (21) 2503-8095/8096, fax: (21) 2503-8638, e-mail: [centralvendas@correios.com.br](mailto:centralvendas@correios.com.br). Para pagamento, envie cheque bancário ou vale postal, em nome da Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, ou autorize débito em cartão de crédito American Express, Visa ou Mastercard.

Código de comercialização: 852008260

## TECHNICAL DETAILS

Stamp issue n.17  
Art: Cecília Langer  
Print system: offset + dry relief + located varnish + reflective ink  
Sheet size: 24 stamps  
Paper: gummed chalky paper  
Face value: R\$1,00 each stamp  
Issue: 1.020.000 stamps  
Perforation: 11,5 x 11,5  
Design area: 33 mm x 33 mm  
Stamp dimensions: 38 mm x 38 mm  
Date of issue: August 18<sup>th</sup>, 2009  
Places of issue: Florianópolis/SC, Fortaleza/CE and São Paulo/SP  
Printing: Brazilian Mint  
Term for commercialization by ECT: up to December 31<sup>st</sup>, 2012 (this delay does not apply to stamps/minature sheets commercialized as part of yearly collections, as thematic cards, or still, whenever they are meant to be distributed as promotional items).  
English version: Department of Philately and Products/ECT.

Orders can be sent to the following address: Distance Sales Office - Av. Presidente Vargas, 3.077 - 23º andar 20210-973 - Rio de Janeiro/RJ, Brazil. Telephones 55 21 2503 8095/8096, fax 55 21 2503 8638, e-mail: [centralvendas@correios.com.br](mailto:centralvendas@correios.com.br). For payment send authorization for charging to credit cards American Express, Visa or Mastercard, or international postal money order (for countries with whom Brazilian Posts have signed agreements).

Code: 852008260

## SOBRE OS SELOS

Os selos apresentam quatro jogos muito populares: bola-de-gude, damas, dominó e o brasileiroíssimo frescobol, tendo, em cada um, a logomarca da União Postal das Américas, Espanha e Portugal – UPAEP. Os elementos dos jogos, com seus objetos característicos, remetem à harmonia da composição, e sinalizam que são cosmopolitas, tanto pelo aspecto lúdico, como pelo competitivo e comunitário. Foram usadas as técnicas de desenho e computação gráfica.

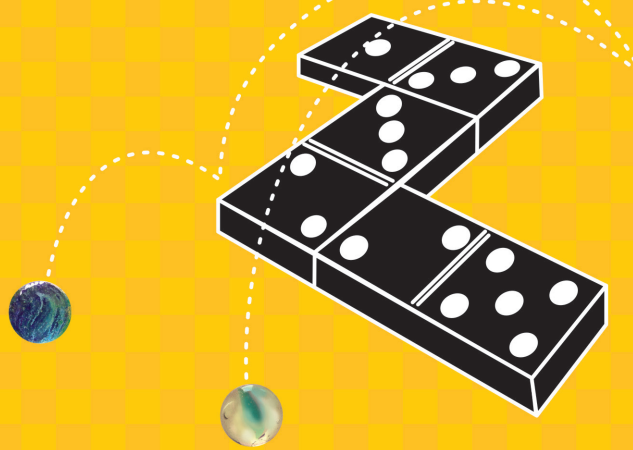
## ABOUT THE STAMPS

The stamps portray four very popular games: marbles, checkers, dominoes and Brazil's very own frescobol (beach tennis) as well as the logo of the Postal Union of the Americas, Spain and Portugal – PUASP. The elements of the games, each with its own characteristic items, depict the harmony of the composition and indicate their cosmopolitan nature as regards both their playful and competitive and community nature. Drawing and computer graphics techniques were used.

# EDITAL 17 - 2009

## Emissão Especial Special Issue

**Série América: Jogos Populares – bola-de-gude, damas, dominó e frescobol**  
*America Series: Popular Games – marbles, checkers, dominoes and frescobol*



## **Série América: Jogos Populares – bola-de-gude, damas, dominó e frescobol**

### **A alegria do lazer saudável**

Nesta emissão da Série América, reforçando o compromisso com a UPAEP – União Postal das Américas, Espanha e Portugal, de emitir selos que expressem a realidade dos países-membros no contexto dos temas/motivos definidos, os Correios destacam, sobretudo, a importância lúdica de quatro jogos muito populares no Brasil: bola-de-gude, damas, dominó e frescobol, ao mesmo tempo em que divulgam aspectos da expressiva influência sociocultural dessas modalidades de lazer, presentes na comunidade brasileira.

Por que gostamos tanto de jogos? Quando jogamos, reunimos amigos em torno de desafios, obstáculos e disputas, em um ato livre e espontâneo. Quem joga não está preocupado em produzir algo no final, mas, sim, em superar a si mesmo com o melhor desempenho, em diferentes habilidades, táticas e técnicas, pela satisfação de um melhor resultado.

É uma excelente oportunidade de ampliar competências, reconhecer limites e capacidades, de uma forma bastante desafiadora e livre. E, para isso, é preciso jogar muitas vezes as mesmas jogadas, testando novas possibilidades do mesmo jogo, até conquistar afinidade e confiança na disputa. Repetição e liberdade são condições primeiras para esse exercício de erros e acertos na aprendizagem de novas estruturas do saber.

O jogo de bolinhas de gude, por exemplo, vem sendo disputado entre crianças do mundo inteiro, que se agacham em terrenos de terra para ticar suas bolinhas, num sistema elaborado de regras e palavras de ordem. Normalmente, as crianças primeiro observam, para, em seguida, entrarem na disputa. Não há explicações precisas por parte dos jogadores, apenas a observação atenta e silenciosa. Só depois o aprendiz parte para a experiência. Nos jogos infantis, o olhar vem antes da comunicação oral.

O jogo de damas e o dominó são outros exemplos bastante populares pelo mundo. O cenário de mesas em praças e calçadas, rodeadas por senhores em intermináveis partidas de dominó ou damas, é freqüente em diversos países e culturas. Essa unidade é, inclusive, outro importante aspecto do jogo.

Para além de fronteiras políticas ou culturais, o homem conhece jogos semelhantes, o que garante o caráter de manifestação universal dessas atividades. Pode-se não conhecer a língua, as regras sociais ou a culinária de um povo, mas, provavelmente, será possível sentar ao redor de uma partida de damas ou dominó nos mais diversos países e jogar tranquilamente com quem quer que seja. O homem se encontra através desses jogos, garantindo o aspecto de unidade e coletividade do ser humano, e só isso já bastaria o esforço para manter ativa essas atividades tradicionais.

Com características mais corporais, o frescobol é um interessante jogo, no qual, sob o aspecto lúdico, não há um vencedor, mas ambos os jogadores se esforçam em criar uma harmonia entre suas batidas no intuito de manter a bola no ar o maior tempo possível. Cada jogador, com uma raquete de madeira e uma única bolinha de borracha, cria quase uma dança para rebater a bola, lançando-a no melhor ângulo para o outro devolvê-la. Seu aspecto de cooperação, mais do que de competição, gera a possibilidade de um jogo que permite unir esforços dos participantes na superação de um desafio em comum: manter a bola no ar, sem perder o desafio corporal de vista.

Os jogos, de uma maneira geral, seguem criando espaços de prazer, desafios, conquistas, aprendizado, novas habilidades e táticas, em um sistema aberto para o encontro com o outro, e de si para consigo mesmo.

**Renata Meirelles**  
**Aliança pela Infância no Brasil**

## **America Series: Popular Games – marbles, checkers, dominoes and frescobol**

### **The joy of healthy leisure**

With the aim of ratifying its commitment to UPAEP – Postal Union of the Americas, Spain and Portugal to issue stamps that portray the reality of member countries within the context of the defined subjects/designs, in this issue of the America Series the Brazilian Post highlights, above all, the playful importance of four very popular games in Brazil: marbles, checkers, dominoes and frescobol, disseminating, at the same time, aspects of the strong socio-cultural influence of these leisure activities that are part of community life in the country.

Why do we enjoy playing games so much? When we play, we gather friends around challenges, obstacles and competitions in a free and spontaneous act. Players are not concerned about ultimately producing something but rather about overreaching themselves with the best performance by using different skills, tactics and techniques for the pleasure of achieving the best results.

And games are also an excellent opportunity for improving competencies and recognizing limits and capacities in a very challenging and free way. Achieving that requires making the same moves time and time again and testing new possibilities of the same game until affinity with and confidence in the competition are finally built. Repetition and freedom are essential conditions in this trial and error exercise when learning new knowledge structures.

Marbles for example has been played by children worldwide, who squat down on dirt grounds to launch their marbles, in an elaborate system of rules and words of order. Normally, children first watch and then join the competition. Players give no clear explanations; they just watch closely and silently. Only then the rookie goes on to experience the game. In children's games, watching comes before talking.

Checkers and dominoes are other examples of games that are popular all over the world. Scenes of tables on parks and sidewalks surrounded by men playing endless dominoes or checkers matches are common in different countries and cultures. As a matter of fact, this unit is another important aspect of the game.

Beyond political or cultural boundaries, men play similar games thus ensuring the universal expression character of these activities. One might not be familiar with the language, social rules or cooking of different peoples, but will probably be capable of sitting around a checkers or dominoes board and play easily against whoever is on the other side. By communicating through these games, men ensure the human being's aspect of unit and collectiveness which, by itself, would suffice to justify the effort to maintain these traditional activities alive.

Frescobol (beach tennis), which demands more body movements, is an interesting game where, from the playful aspect, there is not one winner, since both players endeavor to create harmony between hits, with the aim of keeping the ball up in the air as long as possible. Using a wood racket and a rubber ball, each player creates what is virtually a dance in order to hit back, by throwing the ball in the best angle for the opponent to catch it. The game, which is more cooperation than competition, enables competitors to join efforts with a view to overcoming a common challenge: keeping the ball up in the air, without losing sight of the bodily challenge.

Games in general keep on opening up spaces for pleasure, challenges, achievements, victories, learning, and new skills and tactics in a system that is conducive to meeting others and oneself.

**Renata Meirelles**  
**Alliance for Childhood in Brazil**