

# ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Professor (a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Escola: \_\_\_\_\_ 

## Jogos e Brincadeiras



Falar sobre o jogo, enquanto manifestação da cultura corporal significa traçar o que o jogo foi desde sua constituição até a atualidade, para refletir sobre as possibilidades de recriá-lo por meio de uma intervenção consciente. Quando pronunciamos a palavra jogo, cada um pode entendê-la de modo diferente. Além disso, existe uma associação muito forte do seu conceito com o termo brincadeira, pelo fato de a palavra jogo se originar do vocábulo latino “iocus”, que significa diversão, brincadeira.

A arqueologia registra a presença dos jogos na humanidade desde 2600 a.C., fazendo este parte da vida do homem mesmo que de forma intuitiva, onde os povos desta época retratavam coisas do seu cotidiano. Na Pré-história os jogos estão presentes como forma de lazer e de representar atividades rotineiras, além de servir como instrumento para passar herança cultural e conhecimentos entre as gerações. Na Idade Média os jogos foram proibidos pela Igreja de serem praticados na escola, já que o culto ao corpo visto na Grécia diferentemente nessa época era considerado uma heresia podendo ser punido de maneira cruel.



Os jogos propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo. Atualmente, devido ao progresso

e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador.

A evolução urbana também tem contribuído para a extinção dessas atividades. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil.

Há algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior do Nordeste brasileiro, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas.

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras: Queimada, pique- bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, boca-de-forno, tá pronto seu lobo?, academia ou amarelinha, passarás, rica e pobre, esconde a peia, adedonha ou stop, quebra-panela, o coelho sai, sobra um, concentração.

Hoje ainda se vê com mais frequência as “peladas” de futebol, jogadas nas ruas mais tranquilas, de pouco movimento, em terrenos baldios, nas areias das praias, gramados de jardins públicos e até em algumas praças.

Qualquer espaço público vazio e uma bola servem para a prática da pelada, também chamada de “racha”. É um jogo informal, sem normas muito rígidas, onde não se respeitam as regras do futebol. Vale tudo, menos colocar a mão na bola. Normalmente, não há goleiros. Nesse caso, as balizas são bem estreitas para dificultar o gol.

## Classificação dos jogos



## Brincadeiras

Ação que se desenvolve no ato de jogar. Aprendizado cultural que se expressa de diversas formas. A brincadeira é um estado existencial das pessoas em diversas situações das suas vidas. Manifesta-se nos jogos, brinquedos em forma de objetos, cultura popular, reuniões de amigos, montagem ou confecção de brinquedos entre outros.

### Jogos Simbólicos

A função desse tipo de atividade lúdica “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”, ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto expressar. Brincadeiras ou jogos de faz-de conta, de papeis ou de representações.

### Jogos Esportivizados

[...] contêm alguns fundamentos de modalidades esportivas em que as regras são alteradas e/ou criadas de outra forma. Basquete, futebol de cadeira, futebol em duplas, tênisbol, câmbio, 10 passes, volençol, etc.

### Jogos Populares

São aqueles conhecidos também como jogos de rua ou jogos tradicionais, que não exigem recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular. Queimado, amarelinha, rouba bandeira, boca-de – forno, mãe da rua, chuta lata, manchete, tacobol, etc.

### Jogos de Salão

São aqueles em que o jogador depreende menos energia por parte da movimentação corporal, realizado em ambientes mais fechados (salas), usando-se tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores, em que suas regras são pré-determinadas. Na atualidade muitos desses jogos são pré-fabricados/industrializados. Dama, xadrez, ludo dominó, pega-vareta, palavras cruzadas, baralho, desapareceu alguém, transformação de palavras, etc.

### Jogos Cooperativos

Os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, unir essas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que, ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos. Dessa forma os jogos cooperativos resultam no envolvimento total,

em sentimentos de aceitação e vontade de continuar jogando. Amigos de jó, estamos todos no mesmo saco, cesta de frutas, dominó cooperativo, etc.

## Alguns jogos e brincadeiras infantis populares

Visando contribuir para o registro da memória desses jogos e brincadeiras populares, apresenta-se, a seguir, um pequeno resumo com informações sobre cada um:

### Amarelinha



Desse jogo pode participar qualquer número de crianças. Risca-se no chão, com carvão, giz, ou se for na areia, com um pedaço de pau ou telha, uma figura que parece um boneco com uma perna só, de braços abertos, ou um avião, como também é conhecido em algumas partes do Brasil. As quadras da academia terminam com o céu (um círculo). São mais sete casas numeradas. A criança que gritar antes a palavra PRIMEIRA inicia o jogo e a ordem de quem vai jogar vai sendo gritada pelas outras crianças, sucessivamente. A brincadeira consiste em jogar uma pedra na primeira casa e ir pulando com um pé só e com as mãos na cintura todo o desenho, indo e voltando, evitando-se pisar na casa onde está a pedra e pegando-a na volta. Joga-se a pedra na segunda casa e assim sucessivamente até o céu (círculo).

A pedra jogada tem que parar dentro do espaço delimitado de cada quadra ou casa. Ganha o jogo quem conseguir chegar ao céu, sem errar, ou seja colocando a pedra no local correto, em todas as casas, fazendo todo o trajeto sem colocar os dois pés ou pisar na linha do desenho. Pode-se também fazer todo o trajeto sem jogar a pedra, levando-a em cima do peito de um dos pés ou de uma das mãos, sem deixá-la cair. Quem errar espera a próxima jogada e recomeça de onde parou. Há ainda uma outra etapa, onde se joga a pedra de costas e se acertar uma casa, passa a ser seu proprietário. Ali, nenhum dos adversários poderá mais pisar. Ganha quem tiver o maior número de “casas próprias”.

## Queimada



Os participantes são divididos em dois grupos de crianças. Delimita-se o campo da batalha com a mesma distância para cada lado, traçando-se uma linha no centro chamada de fronteira. O jogo consiste em que cada criança de uma equipe atinja com a bola, jogada com as mãos da linha de fronteira, outra criança da equipe adversária. Quem não conseguir segurar a bola e for atingido por ela será “queimado”. A criança que conseguir segurar a bola a atira, imediatamente, tentando atingir alguém do outro grupo. Vence o jogo o grupo que conseguir “queimar” ou matar todos os adversários ou o que tiver o menor número de crianças “queimadas”.

## Cabo-de-guerra



Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado.

## Esconde-esconde

Uma criança é escolhida para contar até 31 com os olhos fechados em um determinado local chamado de “manja”, enquanto as outras se escondem. Após a contagem, ela tenta encontrar cada criança escondida e ao avistá-la tem que dizer “batida fulano ou fulana”, tocando na “manja”. Se alguma das crianças que se esconderam conseguir chegar na “manja” sem ser vista por aquela que está

procurando, fala alto “batida, salve todos” e quem está procurando começa novamente a contar. Entretanto, se todos forem pegos, escolhe-se outra criança para contar e começa-se todo o processo outra vez.

## Pique-bandeira

Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira(ou um galho de árvore). O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por qualquer jogador adversário. Quem não consegue, fica preso no local onde foi pego e parado como uma estátua, até conseguir que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independente do número de crianças “presas”.

## Boca-de-forno

Escolhe-se uma criança para ser o comandante ou o Mestre, que solicita ao resto dos participantes o cumprimento de uma missão. A brincadeira começa com o Mestre gritando: Boca-de-forno! Todos respondem: Forno! Tirando bolo! Todos respondem: Bolo! O Senhor Rei mandou dizer que... e indica uma porção de idas e vindas a diversos locais, na busca de galhos de plantas, flores, vários objetos ou qualquer tipo de tarefa a ser cumprida. As crianças disparam todas e se movimentam para cumprir a missão. A brincadeira é parecida com uma gincana, mas sem um ganhador.

## Tá pronto seu lobo?

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. As demais dão as mãos e vão caminhando e cantando: – Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem! Está pronto seu lobo? E o lobo responde durante muito tempo que está ocupado, fazendo uma tarefa de cada vez: tomando banho, vestindo a roupa, calçando os sapatos, penteando o cabelo e o que mais resolver inventar. A brincadeira continua até que o lobo fica pronto e, sem qualquer aviso, sai do esconderijo e corre atrás das outras crianças, tentando pegar os participantes desprevenidos. A primeira criança que for pega, será o lobo na próxima vez.

## Cabra-cega

Escolhe-se uma das crianças para ser a cabra-cega. Coloca-se um venda nos seus olhos, alguém faz com que ela dê vários giros e pede-se que ela tente tocar ou segurar alguma das outras crianças participantes. Quem ela conseguir tocar ou segurar primeiro, será a próxima cabra-cega. A norma tem que ser combinada antes, se é só tocar ou tem que agarrar. A brincadeira deve ser realizada

em um espaço pequeno e livre, com poucos obstáculos para que não haja acidentes e machucados.

### **Sobra um**

Várias crianças formam um círculo e uma fica em pé, fora do círculo. Cada criança escolhe o nome de uma fruta. Quem estiver dirigindo a brincadeira diz: Eu fui comer uma salada de frutas na casa de fulana. Faltaram banana e abacaxi. As crianças que representam essas frutas vão trocar de lugar. A criança que ficou em pé deve tentar ficar no lugar de uma delas. Se conseguir, uma daquelas é que vai ficar em pé esperando a dirigente falar o nome de outras frutas e tentar pegar outro lugar. Num dado momento a dirigente da brincadeira diz: Faltaram todas as frutas! Todas as crianças tentam trocar de lugar de uma vez só, e a que ficou em pé também. Como nesta brincadeira sempre sobra um, a criança que sobrou depois dessa grande troca, é a perdedora.

### **Atividade**

01. Qual a importância dos jogos na Pré-história?

---

---

---

---

02. Qual a importância dos jogos para as crianças?

---

---

---

---

03. Por quê as crianças não brincam mais com os jogos e brincadeiras populares como antigamente?

---

---

---

---

04. Como podemos classificar os jogos?

---

---

---

---

05. Pesquise 5 tipos de jogos e brincadeiras diferente das apresentadas no capítulo e explique cada uma delas.

---

---

---

---

---

---