



SEMANAS 33 e 34

SALA DE AULA



Disciplina: Educação Física

3º ano do Ensino Fundamental

BRINCADEIRAS E JOGOS



TRANSFORMANDO JOGOS



UM MESMO JOGO PODE SER JOGADOR DE DIVERSAS FORMAS. A QUEIMADA POR EXEMPLO, É UM JOGO COM DIVERSAS VARIAÇÕES. EM ALGUNS LOCAIS É CONHECIDA COMO QUEIMA, QUEIMADO, BALEADO, BOLA-QUEIMADA, CAÇADOR, CEMITÉRIO E MATAR-MORREU.

TIPOS DE QUEIMADA

- **QUEIMADA TRADICIONAL:** NO JOGO TRADICIONAL SÃO FORMADOS **DOIS GRANDES GRUPOS** COM OS PARTICIPANTES E **UMA LINHA DIVISÓRIA** É MARCADA NO CHÃO. O **OBJETIVO É QUEIMAR** O ADVERSÁRIO ATINGINDO A BOLA NELE. CONFORME O JOGO ACONTECE, OS **QUEIMADOS PASSAM A SER OS “COVEIROS”** E **VÃO** SENDO MANDADOS PARA O FINAL DO CAMPO DO TIME ADVERSÁRIO, NO LOCAL CONHECIDO COMO **“CEMITÉRIO”**. AS EQUIPES **NÃO PODEM INVADIR O CAMPO ADVERSÁRIO** E OS **COVEIROS NÃO PODEM QUEIMAR**. CASO A BOLA BATA SOMENTE NAS MÃOS OU NO CHÃO, O ALUNO ATINGIDO NÃO É CONSIDERADO QUEIMADO.

- **QUEIMADA “SEM COVEIROS”:** NESSA VARIAÇÃO OS **QUEIMADOS** QUE FICAM NO CEMITÉRIO PODEM **CONTINUAR QUEIMANDO OS ADVERSÁRIOS**.

- **QUEIMADA “DE PASSES”:** NESSE JOGO **NÃO É PERMITIDO ANDAR COM A BOLA NAS MÃOS**. QUEM RECEBER A BOLA DEVE ARREMESSÁ-LA DE ONDE ESTIVER OU PASSÁ-LA PARA OUTRO JOGADOR.

Referência: DARIDO, Suraya Cristina ; SOUZA JÚNIOR, Osmar Moreira de . Para ensinar Educação Física: possibilidades de intervenção na escola. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2007



MEXA-SE!

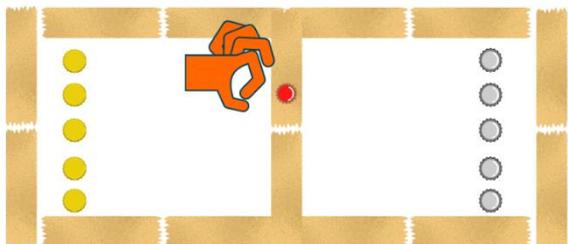
- **QUEIMADA COM TAMPINHAS:** PARA ESSA ATIVIDADE, A PROPOSTA É QUE VOCÊ PRATIQUE UM JOGO DE QUEIMADA COM TAMPINHAS, QUE É UMA OUTRA VARIAÇÃO DO JOGO DE QUEIMADA. PARA ISSO, VOCÊ VAI PRECISAR MARCAR UM ESPAÇO DE JOGO COM FITA CREPE, GIZ OU OUTRO MATERIAL. CONFIRA A SEGUIR OUTRAS REGRAS:



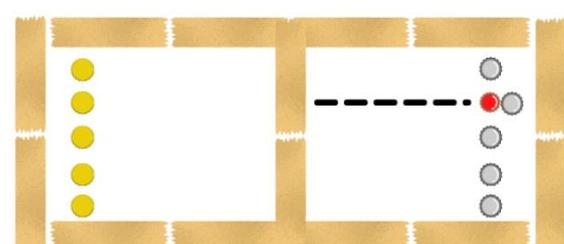
1. APÓS MARCAR O CAMPO DE JOGO, CADA JOGADOR DEVE POSICIONAR SUAS TAMPINHAS ONDE PREFERIR.



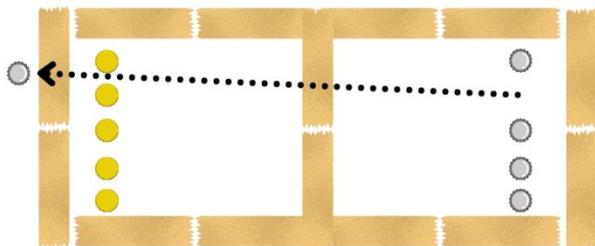
2. SORTEIE QUEM IRÁ INICIAR E USE UMA TAMPINHA DIFERENTE PARA QUEIMAR.



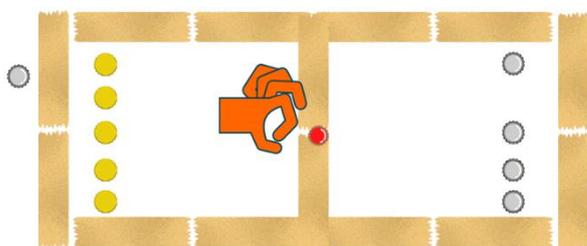
3. O JOGADOR QUE FOR INICIAR DEVE POSICIONAR A TAMPINHA USADA PARA QUEIMAR NA LINHA DO MEIO. EM SEGUIDA, DEVE DAR UM "PETELECO" COM O OBJETIVO DE QUEIMAR UMA TAMPINHA ADVERSÁRIA.



4. SE CONSEGUIR ACERTAR A TAMPINHA ADVERSÁRIA, DEVE RETIRAR A TAMPINHA ATINGIDA PARA SEU CAMPO.



5. EM SEGUIDA, DEVE POSICIONAR NOVAMENTE A TAMPINHA USADA PARA LANÇAR NO MEIO E TENTAR QUEIMAR OUTRA TAMPINHA.



6. QUANDO O JOGADOR NÃO CONSEGUIR MAIS QUEIMAR, PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO. GANHA QUEM QUEIMAR TODAS AS TAMPINHAS ADVERSÁRIAS PRIMEIRO.



PENSE E RESPONDA!

1. VOCÊ CONSEGUIU REALIZAR A ATIVIDADE "QUEIMADA COM TAMPINHAS"? SE SIM, CONTE O QUE ACHOU. CASO NÃO TENHA CONSEGUIDO EXPLIQUE O MOTIVO:
2. PENSE NUM JOGO OU BRINCADEIRA E ESCREVA UMA FORMA DIFERENTE DE PRATICÁ-LO. VOCÊ PODE INVENTAR AS REGRAS E FAZER AS ADAPTAÇÕES QUE DESEJAR. USE SUA CRIATIVIDADE:

"TRANSFORME A ESCURIDÃO EM LUZ. TRANSFORME A AMARGURA EM DOÇURA. COMECE SE TRANSFORMANDO E TRANSFORME O MUNDO."