



SEMANAS 33 e 34

SALA DE AULA



Disciplina: Educação Física

4º e 5º anos do Ensino Fundamental

BRINCADEIRAS E JOGOS



TRANSFORMANDO JOGOS



Um mesmo jogo pode ser jogado 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.

- **Queimada “sem limites”:** nesse jogo também é proibido andar com a bola nas mãos, mas **é permitido entrar no campo adversário para queimar**. **Todos podem queimar**, inclusive quem já tiver sido queimado.

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!

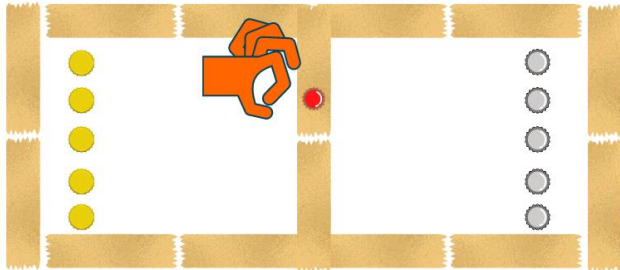
- **Queimada com tampinhas:** Para essa atividade, a proposta é que você pratique um jogo de queimada com tampinhas, que é uma outra variação do jogo de queimada. Para isso, você vai precisar marcar um espaço de jogo com fita crepe, giz ou outro material. Confira a seguir outras regras:



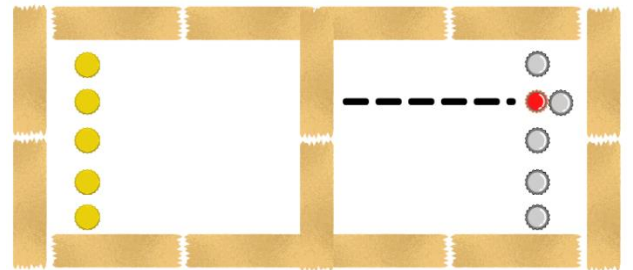
1. Após marcar o campo de jogo, cada jogador deve posicionar suas tampinhas onde preferir.



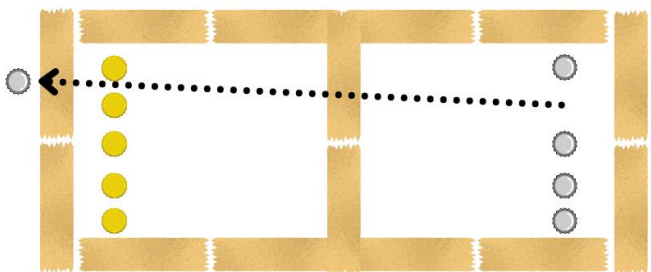
2. Sorteie quem irá iniciar e use uma tampinha diferente para queimar.



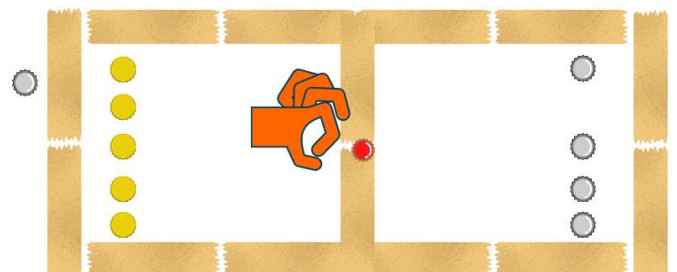
3. O jogador que for iniciar deve posicionar a tampinha usada para queimar na linha do meio. Em seguida, deve dar um “peteleco” com o objetivo de queimar uma tampinha adversária.



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.”