



ROTEIRO DE ESTUDOS / ATIVIDADES

UME DOS ANDRADAS II

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSOR: SERGIUS

1ª Atividade - EDUCAÇÃO FÍSICA

2º TRIMESTRE

PERÍODO DE 03 DE MAIO A 14 DE MAIO DE 2021

SÉRIES: 4º E 5º ANOS

UNIDADE TEMÁTICA: JOGOS E BRINCADEIRAS

OBJETO DE CONHECIMENTO: JOGOS E BRINCADEIRAS

Habilidade a ser trabalhada: ((EF45EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os da matriz indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

DESENVOLVIMENTO E ESTRATÉGIAS:

ATENÇÃO: NÃO É NECESSÁRIO COPIAR TEXTOS NO CADERNO OU EM FOLHAS. O ALUNO DEVE APENAS TRANSCREVER AS RESPOSTAS DAS PERGUNTAS

Hoje vamos conhecer um jogo de origem indígena: "cama de gato".

1. Cama de gato:

Conceito:

A corda é um invento bem antigo. Com ela, os homens fabricavam armadilhas, montavam cabanas, faziam redes de dormir e de pescar, e, tempos depois, a corda foi utilizada para fazer roupas. E foi com ela que foi inventada uma brincadeira muito conhecida no Brasil: a cama de gato. A cama de gato não tem origem definida. Enquanto uns afirmam que ela seja de origem asiática, outros dizem ser uma brincadeira indígena. A cama de gato também é conhecida como jogo do cordel, jogo da linha, jogo da guita, jogo do berço, jogo da serra, jogo da bandeira e pé de galo. Esta brincadeira consiste em utilizar uma corda entre os dedos das mãos, manipulando com a colaboração de um parceiro de modo a obterem os mais diversos efeitos e figuras numa sequência pré-estabelecida, logo que se obtém uma figura, esta é transformada por nova operação realizada pelo parceiro, e assim sucessivamente. Os efeitos alcançados com as manobras de entrelaçamento da corda são variados e diferentes conforme a tradição cultural. Essa brincadeira vem sendo praticada há séculos pelos mais diversos povos, e, para os etnólogos, ainda hoje é um problema explicar

por que povos de regiões e culturas tão distintas - como os Maoris da Nova Zelândia, os esquimós do Ártico, os índios norte-americanos e os membros de várias tribos africanas - criam figuras exatamente iguais em suas "cama-de-gato". No Japão, embora seja tradicionalmente "uma brincadeira para meninas", a cama-de-gato é também um passatempo muito apreciado pelos adultos. Entre os esquimós Chugach, porém, essa brincadeira é proibida para os garotos porque, como alegam seus pais, se os meninos a praticassem poderiam enroscar seus dedos nas linhas dos arpões, quando fossem caçar ou pescar. As meninas Chugach fazem camas-de-gato principalmente nos meses do outono pois, segundo uma velha crença, elas podem assim retardar a chegada do sombrio inverno ártico, embaraçando com o barbante as "pernas" do sol que parte.

Existem evidências de que o passatempo cama de gato está presente na vida também dos povos indígenas brasileiros. Assim como essa brincadeira, outras se enraizaram na cultura lúdica de nosso país, sendo passados de geração em geração. Em sua pesquisa de campo junto a diversas aldeias do Brasil, Lima & Barreto (2005) constataram que em todas elas a brincadeira cama de gato estava presente, além de outras brincadeiras com barbantes. Os membros dessas tribos construía figuras como vassoura, estrela, rede, casa, pé de galinha, entre outras.

Outras pesquisas feitas junto aos indígenas brasileiros constatarem esse fato. Com fios entrelaçados nos dedos das mãos, os curumins constroem imagens que representam situações de seu cotidiano: peixes, tamanduá - bandeira, arria, a lua. Brincadeira só de meninos, podendo ser realizada individualmente ou no máximo com duas crianças.

Também Ramos & Moraes (2010) citam o passatempo cama de gato como uma diversão muito comum entre os curumins de diversos povos indígenas do Brasil. Segundo eles, essa brincadeira fazia alusão de objetos do dia a dia dessas tribos e, além disso, era um pretexto para se iniciar conversas e ouvir histórias contadas pelos índios mais velhos, como seus pais e avós

Como brincar:

Para executar a brincadeira são necessários um pedaço de barbante e 2 pessoas (participantes). Corta-se um pedaço de barbante (aproximadamente 1,80m) e amarram-se as duas pontas. Para as crianças é ideal que o barbante seja menor. Colocam-se as duas mãos dentro do círculo e estica-se o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Sem largar o barbante, devem ser enfiados os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do colega sem desmanchar os laços. Depois é a vez do primeiro jogador.

Execução de algumas figuras:

Berço básico da cama de Gato

Feche as duas pontas do barbante com um nó e enganche-o nos polegares e dedos mínimos, de forma que se tenha um pedaço de fio encostando na palma de sua mão.



Cradle (berço) - Passo 1.

Passe o dedo indicador da mão direita sob o fio da palma esquerda.



Cradle (berço) - Passo 2.

Agora passe o dedo indicador da mão esquerda sob o fio da palma direita, mas certifique-se de passar o dedo por dentro da laçada que você fez antes.

Está pronto o "berço", ou cama de gato básica. A partir daí os jogadores se revezam na tentativa de retirar o barbante da mão do outro sem desmontar o retângulo principal.



Cradle (berço).

No segundo movimento, o jogador deve pegar o barbante nos pontos onde eles se cruzam e puxá-los para os lados.



Soldier's Bed (cama do soldado) - Passo 1.



Soldier's Bed (cama do soldado) - Passo 2.

Sem largar o barbante, ele deve enfiar os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do colega sem desmanchar os laços. O resultado será igual ao da imagem abaixo:

A brincadeira se repete mudando de forma cada vez que um jogador tira o barbante da mão do outro sem desmanchar a forma. Novamente, o jogador segura nos pontos onde há o cruzamento dos barbantes e puxa para o lado de fora.



Candles (velas) - Passo 1.



Candles (velas) - Passo 2.

Novamente segure nos cruzamentos centrais e passe os dedos que estão segurando os esses cruzamentos por baixo do retângulo principal para tirar o barbante das mãos do seu colega.



Candles (velas) - Passo 3.



Candles (velas).

Nesse passo, a cama assumirá um formato diferente. Use os dedos mínimos para puxar os fios internos para fora e de forma inversa para que a brincadeira tenha continuidade. Veja as próximas ilustrações:



Manger (manjedoura) - Passo 1.



Manger (manjedoura) - Passo 2.

Sem soltar os fios puxados pelo dedo mínimo, use o polegar e o indicador para puxar os fios superiores para fora.



Manger (manjedoura) - Passo 3.



Manger (manjedoura).

A brincadeira só acaba quando um dos jogadores não conseguir tirar o barbante das mãos do seu adversário sem desmanchar o formato da cama de gato.

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama_de_gato,
acessado em 10/06/20

Acesse os links abaixo e assista os vídeos:

<https://www.youtube.com/watch?v=50Wdp1tjZLg>

<https://www.youtube.com/watch?v=qaxEdtco9JU>

<https://www.youtube.com/watch?v=WPG3bHakrxg>

<https://www.youtube.com/watch?v=5oxFy9lRWiQ>

Procure praticar o jogo sozinho e também com alguém de sua família, registrando com fotos ou vídeo algum movimento realizado. Registre também em uma folha em cinco linhas o que você entendeu da brincadeira, citando sua origem, como se joga e alguns movimentos que são realizados.

Envie por email, fotos com as respostas de todas as perguntas ao Prof. Sérgio. As respostas das perguntas são necessárias para validação da atividade no ensino remoto.

IMPORTANTE: PARA ENTRAR EM CONTATO COM O PROF. SÉRGIO
UTILIZAR O EMAIL: SERGIUSDALMAZO@EDUCA.SANTOS.SP.GOV.BR