PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação

ROTEIRO DE ESTUDOS / ATIVIDADES

UME DOS ANDRADAS II

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSOR: SERGIUS

5ª Atividade - EDUCAÇÃO FÍSICA

2° Trimestre

PERÍODO DE 22 A 31 DE JULHO DE 2021

SÉRIES: 1° E 3° ANOS

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional

Habilidade a ser trabalhada: (EF123EF01B) Criar regras e aplicá-las durante a vivência dos jogos e brincadeiras, compreendendo a importância destas para o desenvolvimento das relações humanas

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 mais uma brincadeira muito popular e conhecida de todos: Bolinha de gude

Conceito:

A origem exata dos jogos com bolas de gude não é clara, mas os relatos e registros históricos, arqueológicos e culturais sugerem que o hábito é muito antigo. As primeiras notícias são do ano 3.000 a.C.: bolinhas foram encontradas em túmulos egípcios dessa época. Também há registros da brincadeira no Império Romano, inclusive entre adultos.

Bola de gude é uma das mais tradicionais e divertidas brincadeiras de crianças.

No Brasil, é chamada de bola ou bolinha de gude por quase todo território. Gude era o nome dado às pedrinhas redondas e lisas retiradas dos leitos dos rios. Em alguns estados e regiões ela ganha nomes variados, como:

- Baleba - norte do Rio de Janeiro;
- Bola de búrica - Paraná;
- Búrica - região de Santa Catarina fronteiriça com o Paraná;
- Bolinha de vidro - população luso-açoriana do litoral catarinense;
- Chimbre ou ximbra - Alagoas;
- Pereca - Pará Biroca - Minas Gerais (Bulinha em Belo Horizonte);
- Bolita - Rio Grande do Sul.
- Marble - países de língua inglesa;
- Bille - França;

Fonte: http://boladegude.weebly.com/curiosidades-sobre-a-bolinha.html, acessado em 09/08/20

Acesse os links e assista aos vídeos:

https://globoplay.globo.com/v/6210356/

https://www.youtube.com/watch?v=nyCnoctzvBY

Principais modalidades:

Três covinhas (ou búlica): esta variante consiste em fazer um percurso de ida e volta no qual o jogador tem que colocar o seu berlinde (bolica) dentro de cada cova, podendo também acertar nos berlindes dos adversários, afastando-os das covas por forma a dificultar as suas jogadas. O vencedor ganha o número de berlindes preestabelecido antes do jogo. Em algumas regiões as covinhas são cinco, sendo quatro na reta e uma na lateral formando um "L".

Três covinhas (outra versão de búlica): numa linha reta imaginária, fazem-se 3 covas na terra, de aproximadamente um palmo (de criança), que distem entre si um passo grande ou salto (de criança). O jogo começa com os jogadores em pé, a lançarem as bolicas, um de cada vez, de uma cova para a mais distante. Aquele que ficar mais perto do búlico, ou aquele que conseguir acertar dentro do búlico em primeiro lugar, começa. O objetivo é fazer um percurso de ida e volta e terminar no búlico do meio (entrar em seis búlicos). Para fazer o percurso o jogador pode acertar numa bolica de um adversário e vai diretamente para o búlico seguinte, ou tentar acertar diretamente no próximo búlico, se conseguir, tanto num caso como no outro tem o direito a jogar outra vez. Se um jogador tiver a sua bolica dentro de uma cova ninguém lhe pode acertar. A partir do momento em que o jogador chegar ao sexto búlico (chamada papa), se acertar na bolica de um adversário este perde. Um jogador que tenha atingido a quarta cova (o meio pilas), pode acertar no berlinde de um jogador que já tenha conseguido chegar à sexta cova

(o mata) sem perder. Sempre que um jogador que tenha atingido "o mata" acertar noutro berlinde (excepto se este estiver dentro de uma cova), "mata" esse jogador e continua o jogo até só haver um só jogador. Percurso e nomes das covas: primeira, segunda, terceira, "meio-pilas" (quarta cova), "pilas" (quinta cova) e "mata" (sexta cova).

Jogo do Mata: consiste no uso de apenas o berlinde principal (berlinde grande). Com um número de jogadores ilimitado, o objectivo é, em espaço aberto, tentar acertar à vez com o nosso berlinde num qualquer outro berlinde adversário. Se houver sucesso recebe um ou mais berlindes do adversário (conforme acordado) e o jogo procede com nova jogada. Em caso de insucesso passa a vez ao próximo jogador. O jogo só termina por vontade dos jogadores.

Círculo: é riscado um círculo no chão, onde os jogadores colocam um número pré-determinado de bolinhas, distribuído à vontade de cada jogador. Sorteado quem inicia, com sua bolinha a uma distância também pré-determinada tenta tirar do círculo a maior quantidade de bolas que passam a ser suas. Se errar é passada a vez. Se a bolinha atiradora ficar no círculo além da vez o jogador tem de deixá-la. Usa então outra bola, na sua vez.

Estrela: uma variante do círculo é a estrela onde é colocada uma bolinha em cada cruzamento da estrela. Os riscos são feitos na terra ou usado giz.

Triângulo: uma outra versão consiste num triângulo desenhado no chão. É pré-determinada a quantidade de

berlindes colocados por cada jogador dentro do triângulo e um de cada vez tenta retirá-las com o seu, possuindo-as. Também vale acertar nas dos adversários para ganhar vantagem ou atrapalhá-los. Ganha-se a vez, podendo continuar sua jogada, cada vez que o seu berlinde toca em outro, do triângulo ou mesmo dos adversários. Contudo, numa versão mais competitiva, o jogador que acertar no adversário, não só o exclui do jogo, como também passa a possuir os berlindes que por ventura tenham sido retiradas pelo outro do triângulo. Assim, o vencedor será aquele que evitará ser acertado pelos outros e que ficará com todas os berlindes colocados por cada jogador no triângulo.

Biribinha: nessa vertente o jogo deve ser praticado em areia, terra, ou ainda em chão batido, nele o jogador deve furar o chão e marcar um círculo de 8 cm de raio, aproximadamente, e vence o jogador que conseguir colocar mais e em menos tacadas as bolinhas (bolicas) de gude no buraco (búlico).

Meia lua: numa terra de chão batido, nele o jogador deve desenhar um meio círculo, e vence o jogador que retirar qualquer bolinha numa única tacada.

Bolicross: em uma caixa de areia ou na areia da praia, os jogadores primeiro constroem uma pista ao estilo de motocross ou bicicross, incluindo obstáculos como rampas, lombadas, curvas inclinadas, zigue-zagues, etc. As laterais da pista devem ser demarcadas por um muro ou por uma linha na areia. Sorteia-se a ordem de jogo e a seguir, incia-se a corrida. O objetivo é percorrer a extensão da pista

com o menor número de jogadas. São eliminados os jogadores que usarem atalhos ou cujas bolitas sairem fora da pista após seu arremesso. Caso a bolita seja lançada para fora da pista devido ao impacto da bolita de um adversário, a bolita é recolocada em jogo a partir do ponto mais próximo na linha lateral da pista por onde a bolita saiu. Se uma bolita for lançada para uma posição mais avançada pelo impacto de uma bolita adversária, vale a nova posição. O último jogador ainda em jogo é declarado vencedor. Em caso de empate, é feita uma jogada extra a partir da linha de largada e vence o jogador que conseguir arremessar a bolita mais longe, sem sair da pista. Não é permitido jogar na contramão para prejudicar os adversários.

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Berlinde, acessado em 09/08/20

Acesse o link e leia o texto com mais explicações sobre cada jogo de bolinha de gude:

https://www.jogostradicionais.org/bola-de-gude

Acesse os links abaixo e assista aos vídeos com algumas demonstrações de jogos:

https://www.youtube.com/watch?v=IuJRkCumV-A

https://www.youtube.com/watch?v=Q67r86Jigyk

Procure praticar uma das modalidades do jogo de bolinha de gude e também com alguém de sua família, registrando com fotos ou vídeo algum movimento realizado.

Pesquise também outras imagens relativas ao jogo de bolinha de gude e monte um arquivo digital. Encaminhe diretamente para o prof. Sérgius através do email: sergius@prof.educacao.sp.gov.br

Se você conseguir grave um vídeo de 30 segundos mostrando um pouco da brincadeira de bolinha de gude e envie diretamente para o prof. Sérgius através do email: sergius@prof.educacao.sp.gov.br

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