

# jogos lúdicos

o relato de uma vivência

2ª edição revisada e ampliada



Júlio Cesar Nasário

Roberto Mafli

Jeferson Vandresen

Rafael Doose de Carvalho

Júlio Cesar Nasário  
Roberto Mafli  
Jeferson Vandresen  
Rafael Doose de Carvalho

# jogos lúdicos

o relato de uma vivência

2ª edição revisada e ampliada



**Editora Unidavi**  
2014

**CENTRO UNIVERSITÁRIO PARA O DESENVOLVIMENTO DO  
ALTO VALE DO ITAJAÍ – UNIDAVI**

Célio Simão Martignago

**Reitor**

Alcir Texeira

**Vice-Reitor**

**Pró-Reitor de Administração**

Charles Roberto Hasse

**Pró-Reitor de Ensino**

**Pró-Reitor de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão**

Sônia Regina da Silva

**Coordenação Editora**

Júlio Cesar Nasário

Roberto Mafli

Jeferson Vandresen

Rafael Doose de Carvalho

**Autores**

© reservados a UNIDAVI, 2014

**Série CADERNOS UNIDAVI**

J62 Jogos lúdicos: o relato de uma vivência / Júlio Cesar Nasário,  
Roberto Mafli, Jeferson Vandresen... [et al] . -- 2. ed.  
Rio do Sul : UNIDAVI - PROPPEX, 2014.

126 p. ; 22 cm

ISBN: 978-85-89234-43-6

1. Jogos educativos. I. Nasário, Júlio Cesar. II. Mafli, Roberto.  
III. Vandresen, Jeferson.

CDU: 371.695



## AGRADECIMENTOS

A DEUS.

A UNIDAVI, de modo geral, ao apoio recebido.

À equipe da Editora UNIDAVI.

Aos acadêmicos (hoje formados) do curso de Educação Física da UNIDAVI que participaram do projeto.





## APRESENTAÇÃO

O presente material representa o substrato das práticas e do conhecimento construído no segundo semestre de 2009, na disciplina *Tèoria e Prática dos Jogos Lúdicos*, no Curso de Educação Física do Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí – UNIDAVI.

É necessário registrar que os acadêmicos matriculados na referida disciplina concluíram o curso em 2012 e participam deste trabalho com mais intensidade na parte III. Também é válido destacar que os autores Jeferson Vandresen e Rafael Doose de Carvalho são egressos do Curso de Educação Física da UNIDAVI e foram convidados a participar desta publicação pela dedicação na formação acadêmica. Os autores Júlio Cesar Nasário e Roberto Maflí são professores da UNIDAVI e ministram a disciplina *Tèoria e Prática dos Jogos Lúdicos*, entre outras.

A primeira edição foi publicada em 2011. Com o passar do tempo, recebemos contribuições de vários leitores e lançamos o desafio de publicar uma segunda. Nesta oportunidade, revisamos e ampliamos a primeira edição e ainda convidamos mais um professor para colaborar com este trabalho.

A primeira parte da obra expõe um estudo quanto à história dos jogos lúdicos, a questão da modernidade como fator que tem reduzido a prática destas atividades, os conceitos e teorias

que tratam do tema abordado e as habilidades e capacidades que estes jogos podem mobilizar e desenvolver nos praticantes. A segunda parte apresenta um conjunto de jogos lúdicos que foram desenvolvidos em aula pelos professores Júlio Cesar Nasário e Roberto Maflí na disciplina *Teoria e Prática dos Jogos Lúdicos*. A terceira parte explicita os jogos pesquisados e aplicados pelos acadêmicos aos colegas de turma. Estas apresentações foram orientadas, observadas e avaliadas pelos professores. Na quarta e última parte são expostos jogos lúdicos e recreativos voltados ao Voleibol, em um exemplo que tem como objetivo expor a oportunidade de praticar esporte como lazer e da inserção do lazer na iniciação esportiva.



## SUMÁRIO

PARTE I	
HISTÓRIA E MODERNIDADE DOS JOGOS LÚDICOS .....	10
Um passeio pela história do jogo e do brinquedo .....	12
A questão da modernidade.....	18
Os jogos lúdicos .....	26
PARTE II	
JOGOS PROPOSTOS PELOS PROFESSORES ....	32
PARTE III	
JOGOS PROPOSTOS PELOS ACADÊMICOS ....	66
PARTE IV	
O LÚDICO NO ESPORTE: UM EXEMPLO A PARTIR DO VOLEIBOL.....	114
REFERÊNCIAS.....	122
SOBRE OS AUTORES .....	124







## PARTE I

# HISTÓRIA E MODERNIDADE DOS JOGOS LÚDICOS





# 1

## UM PASSEIO PELA HISTÓRIA DO JOGO E DO BRINQUEDO

Já foram realizados vários estudos sobre os jogos tradicionais, porém sua origem ainda é desconhecida, e seus criadores são anônimos. É difícil obter essas informações, pois a transmissão da cultura dos jogos foi passada de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e de forma verbal.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (KISHIMOTO, 2004, p.15).

Fica clara a dificuldade de obter informações sobre a origem e criadores dos jogos tradicionais. Para Kishimoto (2004, p.15) “Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”.

Para compreendermos um pouco do jogo dentro do

nosso contexto, temos que voltar no tempo e lembrar a história da colonização brasileira, quando, em 1500, com Pedro Álvares Cabral e Vasco da Gama, houve a descoberta, exploração econômica e colonização do país.

Segundo Freyre (1963, p.69) apud Kishimoto (2004, p.16):

Quando em 1532 organizou-se a sociedade brasileira, os portugueses já tinham, pelo menos, um século de experiência de convívio com os trópicos, na Índia e África, facilitando sua adaptação na nova terra. A colonização portuguesa se instalava em São Vicente e Pernambuco, ancorada pela família patriarcal, apoiada no trabalho escravo, na união dos portugueses com a mulher índia, formando-se aqui uma sociedade agrária, de estrutura escravocrata, de exploração econômica, híbrida do índio e, mais tarde do negro.

Além da exploração da mão de obra dos índios e dos negros, os portugueses ainda mantinham contatos sociais e sexuais com esses, ocorrendo assim um processo de miscigenação.

Já no século XIX, pouco antes da abolição da escravatura, começou a se intensificar a imigração dos povos europeus. Então é nesta fase que a formação da nacionalidade brasileira ganha força.

Foi graças a esse cruzamento, estimulado pela ausência de preconceitos raciais, que no Brasil se misturaram as raças brancas, ameríndias e africanas na formação do povo brasileiro. Posteriormente, continuou o cruzamento com povos europeus e asiáticos, produzindo a grande heterogeneidade da composição populacional de hoje em dia (KISHIMOTO, 2004, p.17).

Juntamente com as diferentes populações, vieram

também suas influências culturais: contos, histórias, jogos, festas, técnicas e valores. Os jogos de amarelinha, bolinhas de gude, pião, pipa, histórias de fadas e bruxas, foram transmitidas pelos portugueses e outros emigrantes ao chegarem ao Brasil. “Em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais do Brasil” (KISHIMOTO, 2004, p. 20).

Entretanto, sabemos que foi pela linguagem verbal que as escravas africanas transmitiram para as crianças os contos, as lendas, os mitos e as histórias de sua terra.

Foram as mesmas escravas africanas, que na época, modificaram as canções de ninar de origem portuguesa e, em vez do bicho papão, surgem o Saci-Pererê, cuca, mula-sem-cabeça, boitatá, lobisomem. Essas histórias, superstições e lendas eram contadas por elas, às crianças malcriadas e choronas das casas grandes e senzalas. A linguagem infantil também foi enternecida pela ação das escravas africanas, que reduplicou a sílaba tônica dando às palavras um encanto especial: totó, bumbum, pipi, mimi, neném, dodói (BERNARDES, 2005, p. 05).

Nessa época era comum, nas casas-grandes, colocar à disposição do sinhozinho uma ou mais crianças, filhos de negros escravos, como companheiros de brincadeiras. Não era difícil então notar nesta época muitas crianças brincando e interagindo umas com as outras.

Contudo, no período imperial, essa etapa da infância foi reduzida, e as crianças, a partir dos sete anos, entravam num regime educacional que eliminava a infância desde então.

Durante todo o período imperial, predominava no Brasil uma educação de tipo aristocrática, destinada à preparação da elite, fortemente marcada pela tradição intelectualista do país, pelo regime patriarcal e pelo ideal correspondente de homem e de cidadão. O tipo de cultura a que se propunha é de fundo europeu (KISHIMOTO, 2004, p. 34).

É durante esta época que, no Brasil, passa a existir duas representações das crianças: menino-diabo e menino-homem. O primeiro representado e manifestado através das brincadeiras infantis, e nas brutalidades com que os meninos de engenho maltratavam os meninos negros. O segundo, a do menino-homem, que devia ser disciplinado, após o período criado solto, sem rédeas.

Os amplos espaços de exploração que os meninos de engenho dispunham e a companhia dos espertos moleques negros compuseram um quadro favorável para a manifestação da curiosidade infantil e expressão lúdica. Em contrapartida, paradoxalmente, a representação de menino-homem era capaz de destruir muito cedo a expressão lúdica da criança. Dentro do contexto da escravidão e do patriarcalismo, o ideal do homem e cultura européia acarretou a diminuição do espaço de brincar. Vestidos como pequenos homens, com roupas européias, inadequadas tanto ao clima como ao tamanho e necessidade deles, obrigados a comportar-se como meninos cultos, meninos pequenos, a partir de sete anos tinham sua infância ceifada gerando a imagem de um Brasil sem criança (KISHIMOTO, 2004, p. 36).

Já no século XX, a ideologia da sociedade brasileira e a concepção de criança mudam, o período da infância passa a ser respeitado. É nesta época que a rua é tratada de duas maneiras distintas: para a classe de nível econômico privilegiado, a rua era considerada espaço perigoso.

Considerado espaço perigoso, degenerador da criança, a rua não era tida como local ideal para a sua permanência. Na visão das autoridades, brincadeiras de rua pertenciam ao mundo das crianças de rua, filhas do operariado, consideradas miseráveis, maltrapilhas, promíscuas, desordeiras e imorais. Meninos de famílias mais abastadas eram proibidos de sair às ruas e suas brincadeiras restringiam-se ao espaço doméstico, nos quintais e clubes (KISHIMOTO, 2004, p. 83).

Já para a classe menos favorecida economicamente, a rua era considerada local de integração social.

Era na rua onde ocorriam desde manifestações anarquistas do operariado até o abastecimento da cidade com a circulação do leiteiro, peixeiro, fruteiro e verdureiro. A rua era também o espaço de integração entre cidadãos, através de brincadeiras e atividades de lazer. Esconde-esconde, acusado, pula-sela, jogo de bola na mão, bolinhas de gude, futebol, varinha-tangendo-rodas, pipas, cantigas de roda, bonecas e outras brincadeiras preenchiam o cotidiano de diversos grupos infantis daqueles tempos (SILVA, GARCIA e FERRARI, 1989, p.56, apud KISHIMOTO, 2004, p.81).

Nesta época não só a rua era tratada de forma distinta pelas classes sociais, como também os brinquedos utilizados pelas crianças. As crianças ricas utilizavam brinquedos industrializados ou artesanais, enquanto as crianças pobres utilizavam materiais facilmente disponíveis na natureza.

Antigamente, a rua dividia as crianças conforme sua estratificação social: brincadeiras de rua e “brinquedos ecológicos” para os pobres, e brinquedos artesanais ou industrializados para aquelas economicamente privilegiadas que deveriam ocupar espaços domésticos, o



que nem sempre ocorria, provocando críticas dos adultos (KISHIMOTO, 2004, p.87).

Como podemos observar ao longo da história, não havia um verdadeiro reconhecimento do valor do período da infância da criança. Esse reconhecimento passou a existir no Brasil há pouco tempo. É assunto recente para muitos historiadores, educadores, antropólogos, entre outros profissionais. O jogo e o brinquedo sempre estiveram presentes na vida do ser humano, porém a maneira que estes foram tratados e usufruídos é que veio se modificando com o tempo.

## 2

# A QUESTÃO DA MODERNIDADE

Nas últimas décadas, foi possível observar nas ruas e em diversos espaços, crianças reunidas brincando de esconde-esconde, amarelinha ou pega-pega. Nos dias atuais estas práticas já não são mais constantes. Para Kishimoto (2004, p.17) “Os jogos tradicionais infantis aparecem de forma mais abundante no cotidiano dos agrupamentos infantis de tempos passados, marcados por um ritmo de vida mais lento”.

Com o desenvolvimento do capitalismo houve necessidade de criar uma universalização da medição do tempo. E o ritmo de vida, que até então era mais lento, foi se modificando.

A composição familiar, os hábitos cotidianos e os modos de vida em geral transformaram-se drasticamente, e as adaptações sociais e individuais nem sempre seguiram a melhor direção. A tendência cada vez maior de controlar o tempo das crianças e a redução de espaços para a prática de seus jogos e brincadeiras, não deixa de ser assunto intrigante nesse final de século (VOLPATO, 2002, p. 77).

*É difícil encontrar, nos dias atuais, famílias que se reúnam para realizarem as refeições juntas, ou que tenham tempo para compartilharem*

momentos de integração. É cada vez maior a dificuldade de organizar o tempo. E isso reflete drasticamente no tempo do brincar, pois mesmo não podendo permanecer no ambiente doméstico, os familiares precisam gerenciar o tempo das crianças, e assim, determinam às mesmas que efetuem atividades, baseando-se geralmente em seus princípios e modos de pensar, que nem sempre são os mais adequados.

A concepção que muitos pais têm sobre a necessidade da criança de jogar e brincar, é pouco convincente (para eles mesmos), impedindo, em muitos casos, que tomem atitudes favoráveis à sua prática. Geralmente eles têm conhecimentos, idéias, desejos e suporte financeiro, de acordo com o seu nível social, econômico e cultural. Nesse sentido, o mais provável é que a solução final para a escolha das atividades dependerá do que os pais pensam, do que está disponível, do que custa menos, da oferta das indústrias de brinquedos e do que as instituições escolares oferecem (VOLPATO, 2002, p. 78).

Para que a brincadeira ocorra de forma natural, as crianças necessitam do seu próprio tempo e espaço, pois essa atividade é distinta das outras. Para Brougère:

A brincadeira é uma atividade que se distingue das outras, no sentido em que não deve ser considerada de modo literal. Nela se faz-de-conta, ou melhor, o que se faz só tem sentido e valor num espaço e em um tempo delimitado. Trata-se de uma atividade de segundo grau, que supõe uma distinção das formas comuns de atividade. Portanto, a brincadeira deve ser diferenciada das atividades comuns (de primeiro grau) e nisso ela se aproxima do teatro, da ficção e do humor, de outras atividades de segundo grau que integram tudo o que não se deve levar ao pé da letra (BROUGÈRE, 2004, p. 257).

Como já citado por vários autores, o tempo é fator determinante para que ocorra a brincadeira. E esse mesmo tempo dedicado aos jogos e brincadeiras, também está perdendo espaço nos ambientes escolares e para os meios de comunicação de massa.

A redução do espaço temporal, tanto na escola (que deixou o jogo de lado em detrimento de outras atividades que considerou mais interessantes e produtivas) quanto na família, na qual a mudança do papel da mulher orientada para o trabalho externo, aliada ao grande espaço que a televisão veio ocupar no cotidiano infantil diminuíram muito o estímulo para o jogo (FRIEDMANN, 1996, p. 45).

Muitas vezes encontramos nos planos políticos pedagógicos, ou em outros documentos norteadores da educação, a questão do jogo e sua importância para o desenvolvimento da criança, porém, não é o que constatamos na prática. Professores, por falta de tempo, espaço, material ou opção, deixam essas atividades apenas no papel e, por isso, os jogos populares vão perdendo mais um espaço necessário.

Adentramos na questão da televisão e da indústria do brinquedo que têm expressiva influência na redução das brincadeiras populares. Para Volpato (2002 p.66): “Os modos de experiência e os padrões de interação em nossa sociedade se transformaram, principalmente a partir da chegada dos meios de comunicação de massa.” E com os meios de comunicação veio a publicidade criada e mediada pela televisão. Toda criança que tem acesso a uma televisão, se torna alvo fácil da indústria do brinquedo.

Pela propaganda elas são informadas sobre novos brinquedos que estão no mercado e que prometem

proporcionar aos que comprarem, maior prazer, emoção, alegria. A diversidade de imagens que mostram crianças brincando com os mais variados tipos de bonecas, bicicletas, carrinhos e outros brinquedos, incentivando e apontando estratégias de como consegui-los com seus pais, são cada vez mais freqüentes na televisão (VOLPATO, 2002, p. 67).

Para Friedmann (1996, p.45), “a influência da propaganda contribui para o incremento do consumo e da “entrada” dos brinquedos industrializados no mundo infantil”. Assim, os brinquedos e jogos populares estão perdendo espaço para os brinquedos industrializados. Do mesmo modo, a cultura da infância também está sendo modificada por meio da manipulação da indústria do brinquedo. Essa transformação pode ser percebida pelas palavras de Brougère (2004, p. 8): “O que me parece remeter a uma transformação cultural transnacional é o discurso de brinquedos idênticos, praticamente no mundo inteiro”.

Apesar de a televisão ocupar um vasto período de tempo na vida da criança, não convém culpá-la totalmente pela redução e transformação das práticas dos jogos, pois sabemos que por meio da mesma a criança também adquire muita informação, e que posteriormente é inserida em seu jogo.

Embora a televisão ocupe um intervalo significativo de tempo, que deixa de ser dedicado à atividade lúdica, ela é uma fonte de informações e um estímulo sumamente rico que a criança processa. Se a televisão tira tempo do jogo, o que é um fator negativo, ela desperta a criança para questões novas, e, o que é bastante importante, fornece conteúdos que a criança assimila e que se espelham em seu jogo, modificando e enriquecendo sua temática (FRIEDMANN, 1996, p.15).

No mundo globalizado, a informação gira de forma muito rápida, e não conseguimos acompanhar as alterações que estão ocorrendo no brincar da criança.

[...] tanto o brinquedo, quanto as formas de brincar e jogar já passaram por inúmeras transformações ao longo da história. Porém, esta mesma história não nos mostra outro tempo em que ocorreram tantas mudanças e massificações em torno do brinquedo e do brincar como nestes últimos anos, “coincidindo” com o crescimento da “informação”. Isso não é difícil de entender, se levarmos em consideração que num mundo globalizado, “o cidadão” passa a ser “o consumidor” internacionalmente e não apenas de seu país (VOLPATO, 2002, p. 69).

Pelas práticas realizadas com brinquedos industrializados é possível observar formas sutis de violência, de discriminação e preconceito, nas quais as crianças de classes sociais mais baixas são submetidas, por não poderem adquirir certos brinquedos.

Os meios de comunicação, segundo a fala dos especialistas, tendem a invalidar os brinquedos e jogos confeccionados pelas próprias crianças, que podem sentir-se inferiorizadas por não possuírem um igual ao veiculado pela mídia. Os meios de comunicação de massa, pela sua capacidade intimidadora, impõem, conforme Chauí, uma estrutura cultural na qual os indivíduos são convidados a participar, sob pena de exclusão e invalidação sociais ou de destituição cultural (VOLPATO, 2002, p. 68).

E ainda segundo Volpato (2002, p. 68), “a criança para entrar no cenário, precisa da veste específica, do brinquedo da moda, do jogo que dá ibope, da coleção de figurinhas que é novidade, do carrinho de controle remoto que é a sensação do momento, e assim

por diante”.

Se não utilizados de forma produtiva, os meios de comunicação poderão criar um bloqueio para a transmissão da cultura infantil, e subseqüentemente da cultura humana.

No seu brincar, a criança constrói e reconstrói simbolicamente sua realidade e recria o existente. Porém, esse brincar, criativo, simbólico e imaginário, enquanto poder infantil de conhecer o mundo e se apropriar originalmente do real, está sendo ameaçado pela interferência da indústria do brinquedo (VOLPATO, 2002, p. 71).

Mais não só os meios de comunicação e o tempo estão *ameaçando os jogos* populares. Há *também* o problema do espaço físico, que cada vez é mais restrito para que ocorra a prática dos jogos. Esses espaços vêm sendo consumidos pelo crescente processo de urbanização, *crescimento* industrial e tráfego viário. “A industrialização e a urbanização alteraram o panorama das cidades, eliminando os grandes espaços públicos apropriados à expressão lúdica e levando ao esquecimento grande parte das brincadeiras infantis (KISHIMOTO, 1998, p.27).

Para Volpato (2002, p. 78):

As oportunidades de espaço para brincar são cada vez mais limitadas, promovendo modelos de controle e direção segundo atitudes e valores considerados socialmente adequados. O aumento populacional, conseqüentemente o do tráfego, o estilo de vida das famílias e o controle do tempo das crianças, são fatores que podem impedi-las de ter acesso ao *espaço da rua e dos espaços verdes*.

A violência também é um fator que inibi as práticas dos jogos na rua, por isso, os espaços para as brincadeiras estão mais limitados a clubes e ambientes privados, onde nem todas as crianças têm acesso.

Em relação ao espaço do brincar, que tradicionalmente se dava na rua, houve um recuo: brincar na rua é um risco; dentro de casa, o espaço é muito limitado. Alternativamente, os condomínios dos apartamentos têm surgido como um novo espaço de jogo e troca entre as crianças; na escola, o pátio é a principal “testemunha” do jogo infantil; no clube, espaço privilegiado de algumas poucas crianças, o lúdico tem mais chance de acontecer (FRIEDMANN, 1996, p.15).

Essa perda de espaço acaba impulsionando o uso de equipamentos eletrônicos para a comunicação social, ou para o divertimento. É cada vez mais frequente encontrarmos crianças em frente a uma tela de computador ou videogame, porém, não se descarta que os meios tecnológicos ajudam no desenvolvimento de habilidades. Contudo, para Fadeli et. al. (2003, p 4) “tais equipamentos eletrônicos via de regra estimulam quase exclusivamente a relação óculo-manual”.

Oliveira (1986) faz uma crítica aos vídeos-jogo por eles transformarem o lúdico em diversão não criadora, na qual a criança ao invés de sentir, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar figuras na tela, pois estes jogos supõem uma determinada lógica para brincar. Além das crianças estarem dependentes do jogo, perde-se a questão da transmissão da cultura que ocorre por meio das brincadeiras e relacionamentos construídos pela convivência social.

Todos esses fatores estão induzindo a uma



transformação cultural e social, onde o futuro dos jogos populares fica incerto, proporcionando mais que uma interrogação, um lamento perante a possibilidade de se perder estes valores.

### 3

## OS JOGOS LÚDICOS

Talvez o termo jogo possua um dos conceitos mais complexos possíveis, pois é aceitável afirmar que tudo o que não é trabalho é jogo. Assim, também é possível deduzir que, em síntese, os indivíduos dormem, jogam e trabalham. São três situações que podem descrever toda a vivência humana.

Vários autores se empenharam em conceituar o jogo. A seguir são relatadas algumas definições na intenção de teorizar o jogo, tendo como alvo a compreensão da amplitude e complexidade que o mesmo apresenta. A opção por esses autores, foi dada pelo fato dos mesmos fazerem parte das referências recomendadas aos acadêmicos de Educação Física que participaram deste projeto na disciplina *Tèoria e Prática dos Jogos Lúdicos*.

Para Awad (2004, p. 13) o jogo:

É uma atividade natural do homem, essencial para o desenvolvimento infantil. É através do jogo que a criança aprende a relacionar-se com o mundo, já que o jogo permite experimentar novas situações, provocando os desenvolvimentos físicos, afetivos e cognitivos, além de estimular a imaginação, a criatividade, a cooperação, a expressividade, a sociabilização, entre outros fatores de suma importância.

Awad (2004) cita a cooperação como algo que pode ser desenvolvido pelo jogo. Contudo, convém destacar que nem todo o jogo é de cooperação. A maioria disposta nesta coletânea é de competição.

Ao se analisar etimologicamente, no seu sentido mais remoto, competição também significa reunião. Nesta concepção específica, competição nada tem a ver com o jogo propriamente dito. Então é questionado: será legítimo fazer o conceito de jogo abranger toda a espécie de competição? Na magnitude do termo, competição ainda abrange outras perspectivas remotas, significando danças rituais e ritos em geral, sentidos empregados por Platão. Assim, há uma identidade essencial entre jogo e competição, podendo se afirmar competição na categoria de jogo (HUIZINGA, 1971).

Em diversas línguas como o holandês e o alemão, competição e jogo aparecem como sinônimos. Para Huizinga (1971, p. 56) a competição “possui todas as características formais e a maior parte das características funcionais do jogo”. O estudioso francês Roger Caillois desenvolveu um estudo com objetivo de esclarecer e aprofundar ainda mais estes termos, demonstrando que a competição é um jogo, mas nem todo jogo é de competição.

Caillois (1990) caracteriza a competição como uma categoria do jogo. Este estudioso propõe uma divisão dos jogos em quatro rubricas: Mimicry, Ilinx, Agon e Alea. Estas quatro categorias fundamentais facilitam os estudos sobre os jogos. A seguir é apresentado um breve comentário sobre cada uma delas, conforme referido por Caillois (1990).

Mimicry é a categoria dos jogos de imitação simbólica. Caracteriza-se por ilusões, por recursos da imaginação. Quando se joga com estas imitações simbólicas, finge-se ter outra personalidade, ou ainda, finge-se ser um objeto. No teatro estes

jogos estão presentes, pois o mesmo é representação, e traz prazer aos jogadores pelo fato de temporariamente ser outro.

Ilinx é a categoria dos jogos de vertigem. Caracteriza-se pela busca de um desequilíbrio fisiológico momentâneo que cause uma perturbação da percepção infringindo a consciência lúcida. Os brinquedos dos parques de diversão servem como exemplo desta categoria. Na maioria das escolas há os parques infantis, que com as rodas, os balanços e as gangorras procuram ofertar este tipo de jogo aos alunos.

Agon é a categoria dos jogos de competição. Prima por uma disputa justa e parcial, em que até as adversidades climáticas, temporais e espaciais devem ser decididas em sorteio para posterior rodízio, pois este caráter de igualdade de condições permitirá que a competição se firme como a detentora de poder para a atribuição de um verdadeiro vencedor.

Alea é a categoria dos jogos de sorte. Em latim, Alea é o nome de um jogo de dados. Alea entrega-se ao destino e em Agon existe uma responsabilidade individual. Porém, Agon e Alea se combinam em muitos jogos, como por exemplo, nos de carteadado, dominó e general, onde o acaso determina as cartas, as peças e os dados e as habilidades do jogador determinam as características táticas da competição.

Após a breve análise do que Caillois (1990) compreende por jogo e por suas categorias, é possível retornar à questão do jogo cooperativo, percebendo que o mesmo não menciona esta categoria de jogo nos seus relatos. Por jogo cooperativo Awad (2004, p. 13) compreende que são

Atividades ou dinâmicas realizadas em grupos que buscam a cooperação dos companheiros para a superação de limites coletivos, fazendo com que todos os componentes

da equipe tenham que criar caminhos coletivos para superar obstáculos impostos pela atividade. O mais importante neste tipo de atividade não é a competição e sim, a cooperação para solucionar uma situação problema.

A competição pode estimular os indivíduos à prática de jogos. Entretanto, é preciso que o professor que aplica os jogos esteja atento às consequências da mesma, pois a competição pode gerar situações de conflitos. Fica aqui a sugestão de organização de jogos lúdicos que também proporcionem jogos cooperativos, como o “Escravos de Jó”, que é relatado nesta coletânea.

Saber competir e saber cooperar são habilidades sociais. Para Freire (2005), o mais coerente é que os professores saibam lidar com estas situações. Os professores realmente preocupados com o desenvolvimento das características humanas, ao invés de tentar eliminar as atividades de competição, deveriam procurar compreendê-las e utilizá-las para valorizar os relacionamentos. Para o aluno, é mais significativo reconhecer a importância do vencido e do vencedor do que nunca competir.

## O LÚDICO

O conceito de lúdico se aproxima do conceito de jogo. Para alguns autores, jogo e lúdico são sinônimos, pois lúdico surge do latim *ludos* que expressa uma brincadeira, um jogo. O lúdico denota uma atividade prazerosa em que o indivíduo pode ocupar-se de livre vontade, de forma subjetiva.

Para Awad (2004, p. 15) a palavra lúdico

vem do latim ludos e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é coerente também o comportamento daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o emprego educativo do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua concepção de homem e mundo.

O autor faz referência à possibilidade de educação por meio do jogo. Existem considerações que depreciam esta probabilidade, apesar disto, é possível compartilhar com a ideia do autor, pois o jogo cativa o indivíduo proporcionando liberdade de escolha, a busca por um estado de prazer e a espontaneidade, proporções que podem servir como estratégias aos objetivos da educação.

## **OS JOGOS LÚDICOS: EXERCITANDO A CONSTRUÇÃO DE UM CONCEITO**

Com o exposto é possível compreender que jogos lúdicos são atividades prazerosas, subjetivas, de resultados imprevisíveis, em que a competição entra em latência, aonde pode se manifestar ou ser induzida, ou seja, os jogos lúdicos podem ser competitivos, cooperativos, de imitação simbólica, de vertigem ou de sorte. Os jogos lúdicos ainda possuem outras características como o descanso, o relaxamento e o gasto da energia excedente.

As mesmas atividades precisam ser organizadas para que o professor possa alcançar o seu objetivo, pelo menos em nível de planejamento, mas sempre na intenção de contribuir para a educação integral dos alunos, a fim de contemplar o maior conjunto possível de habilidades e capacidades que os jogos lúdicos podem desenvolver.

## HABILIDADES E CAPACIDADES

É com base no livro *Educação como prática corporal* dos professores João Batista Freire e Alcides José Scaglia, que os objetivos, ou seja, os subtemas dos jogos, como eles preferem, são apresentados como condições que podem ser mobilizadas e desenvolvidas com a prática dos jogos. Como mencionado na apresentação, proporcionar atividade lúdica é o objetivo geral destes jogos. Contudo, desenvolver habilidades e capacidades são os objetivos específicos. Estas habilidades e capacidades são subdivididas em categorias que serão apresentadas a seguir:

- Habilidades de deslocamento: andar, correr, saltar, desviar, rolar, girar, abaixar, levantar, contornar, subir, descer e escorregar.
- Habilidades de manipulação: segurar, lançar, chutar, bater, receber, equilibrar, apertar, afrouxar e tocar.
- Habilidades de estabilização: equilibrar-se, ficar em pé, ficar deitado, ficar agachado, apoiar-se e imobilizar-se.
- Habilidades desportivas: desmarcar, driblar, fintar, cabecear, passar, finalizar, conduzir, antecipar e controlar.
- Habilidades sociais: cooperar, competir, solidarizar-se, organizar grupos, discutir temas e construir regras.
- Habilidades intelectuais: táticas, diálogos, teorias, textos, tomada de consciência da prática, imitações e criações.
- Habilidades perceptivas: sensibilidade, noção de tempo, noção de espaço e noção do seu próprio corpo.
- Habilidades simbólicas: imaginação.
- Capacidades motoras: força, resistência, agilidade, velocidade e flexibilidade.
- Capacidades afetivas: amor, altruísmo, fraternidade e confiança.



## PARTE II

# JOGOS PROPOSTOS PELOS PROFESSORES







## NUNCA TRÊS

**Faixa etária:** a partir dos 9 ou 10 anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidade motora de deslocamento

**Desenvolvimento:** a turma forma duplas e fica disposta em todo o espaço disponível. Dois alunos ficam sozinhos, onde um será o pegador e outro será o fugitivo. O fugitivo pode parar do lado de uma dupla para salvar-se do pegador dando a mão para um da dupla, sendo que o outro passa a ser o fugitivo. Caso o fugitivo seja pego, passa a ser o pegador.

**Varição:** quando o fugitivo para do lado da dupla e segura a mão de um deles, o outro torna-se o pegador e o antigo pegador terá que fugir.

## FUTPANO

**Faixa etária:** a partir de sete anos

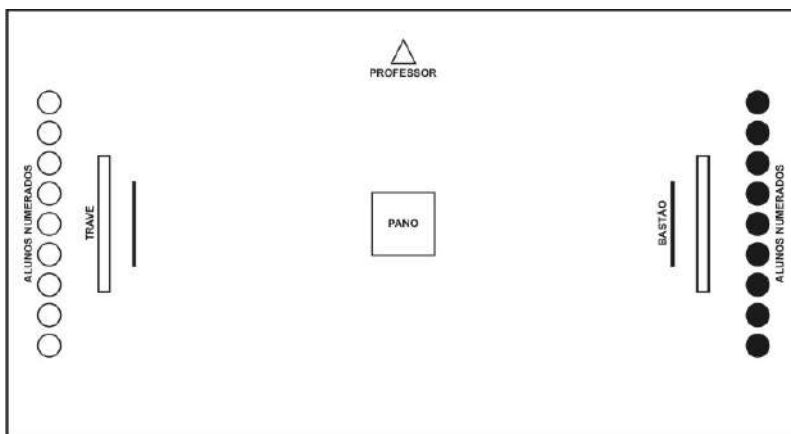
**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** dois bastões, quatro cones, um pano

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidade motora de manipulação

**Desenvolvimento:** com os cones são feitas as traves. Os bastões estarão à frente das pequenas traves e o pano no meio do espaço delimitado. Os alunos, divididos em dois grupos, estarão agrupados em duas filas atrás das traves. O professor determinará a cada aluno um número. Ao comando do professor que anuncia um número, os alunos do número anunciado terão que pegar o bastão no chão, correr até o pano e tentar fazer gol na trave do time. Não é válido pisar propositalmente no pano nem mesmo tocá-lo com a mão.



## PIQUE BANDEIRA I

**Faixa etária:** a partir dos seis anos

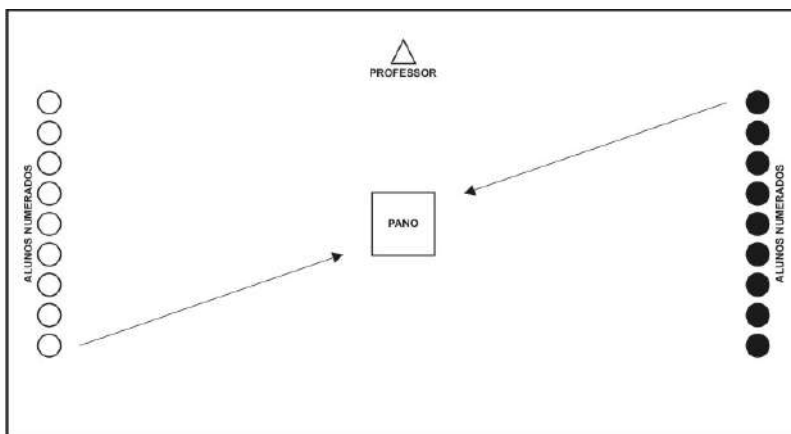
**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** uma bola, um pano, qualquer objeto manuseável que possa representar uma bandeira

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades desportivas

**Desenvolvimento:** a turma é dividida em dois pequenos grupos que ficam dispostos em filas opostas. O professor determinará a cada aluno um número. Ao ser mencionado seu número, o aluno corre ao encontro da bandeira e procura trazê-la para o seu campo, sem que o colega da outra equipe com o mesmo número o pegue. Se o aluno traz a bandeira até sua equipe sem ser pego, a equipe soma o ponto, caso seja pego sem chegar até sua equipe, o ponto será somado para a outra equipe.



## PIQUE BANDEIRA II

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

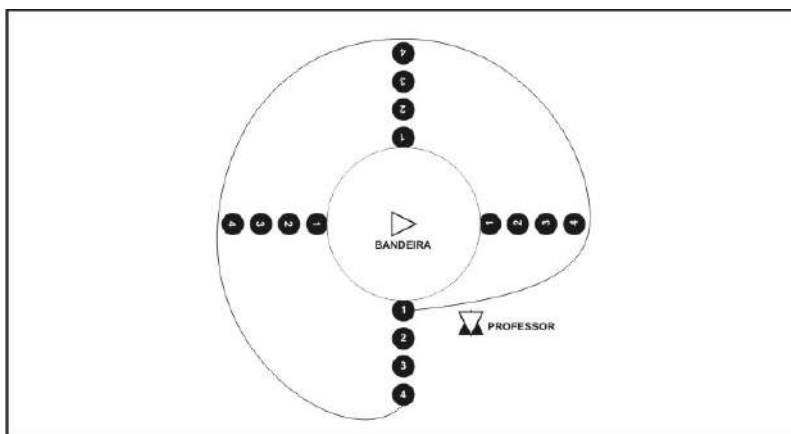
**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** uma bandeira ou qualquer material que a represente

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** a turma é dividida em quatro grupos. Os grupos ficam em colunas e um de frente para o outro. A bandeira fica no meio dos quatro grupos. Cada jogador receberá um número. Ao sinal do professor, o jogador de cada equipe com o número chamado deverá sair correndo o mais depressa possível, dar a volta por trás das outras três equipes, passar por debaixo das pernas de sua equipe e pegar a bandeira. O jogador que pegar a bandeira marcará o ponto para sua equipe.

**Variações:** correr para o lado direito e o esquerdo. Após correr ao redor das outras equipes, passar por cima dos participantes de sua equipe, que estarão agachados. Fazer ziguezague entre os participantes de sua equipe.





## PIQUE BANDEIRA III

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** duas bandeiras ou qualquer material que as represente

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades desportivas.

**Desenvolvimento:** a turma é dividida em dois grupos. Cada grupo ocupa um espaço do total e tem como objetivo “roubar” a bandeira da equipe adversária e retornar ao seu campo. Para tanto, precisa avançar o campo oposto sem ser pego pelos colegas da outra equipe. Se for pego, fica “congelado” até que um membro de sua equipe o “descongele” com um simples toque. A bandeira fica em um espaço em que os atacantes estão salvos, impedindo a entrada dos defensores. Caso o atacante seja pego voltando para seu campo com a bandeira na mão, ele fica “congelado” e a bandeira retorna a seu devido lugar.

## JOÃO ROUBOU PÃO

**Faixa etária:** acima de seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades sociais

**Desenvolvimento:** Canta-se:

(A turma acusa) O “João” roubou pão na casa do João

(João pergunta) quem eu?

(A turma acusa) Tu sim

(João responde) Eu não

(A turma pergunta) Então quem foi?

(João acusa um colega) Foi o “Pedro”

Inicia-se a música novamente.

(A turma acusa) O “Pedro” roubou pão na casa do João

E assim sucessivamente até que todos tenham participado.

## CORREIO MALUCO

**Faixa etária:** acima de oito anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** pequenos pedaços de papel, caneta ou lápis

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades sociais

**Desenvolvimento:** cada aluno receberá dois pedaços de papel. Em um deles escreve-se “DE” e o aluno o assina (Ex.: DE João). No outro se escreve “PARA” e o aluno menciona um colega e escreve um recado (Ex.: PARA Maria: Vamos comer pizza?). Quando todos estiverem escritos, serão unidos os “DE” e os “PARA”. Sentados num grande círculo, dois alunos pegarão um bilhete “DE” e outro “PARA” e lerão o escrito. Ocorrerão recados para a pessoa certa, ou não. A brincadeira torna-se divertida quando os recados são trocados, pois os mesmos são misturados nos seus respectivos espaços. Ou seja, serão dois amontoados de recados: um “DE” e outro “PARA”.

## MEMÓRIA

**Faixa etária:** a partir dos seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades intelectuais

**Desenvolvimento:** em pequenos grupos ou no grande grupo, organiza-se um círculo, onde o professor começa dizendo uma palavra. O aluno que está ao lado repete a palavra do professor e diz mais uma. O terceiro aluno repete as duas primeiras e acresce mais uma, assim por diante, terminando quando todo o grupo diz as palavras. Pode ser uma palavra, frase, número, flor, cor. Vai da criatividade do professor ou da turma em opinar. Caso o jogo trave, por não ser possível memorizar todas as palavras precedentes, o colega que está ao lado daquele que não memorizou, reinicia o jogo com uma palavra.

**Variação:** o jogo pode tornar-se mais complexo utilizando em vez de palavras, frases ou números e seus múltiplos.

## ESCRAVOS DE JÓ

**Faixa etária:** acima de oito anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 a 40 jogadores, organizados em duplas, trios, ou grande grupo.

**Material necessário:** objetos pequenos (copos, lápis, borrachas, pedrinhas, tampinhas de garrafas)

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades perceptivas.

**Desenvolvimento:** Canta-se: “Escravos de Jó, jogavam caxangá, tira, bota, deixa o Zé Pereira ficar, guerreiros com guerreiros fazem zig zig zag, guerreiros com guerreiros fazem zig zig zag”.

No decorrer da música cada integrante do pequeno grupo terá um objeto na mão, que terá que ir passando ao aluno do lado. No “tira, bota” o objeto é apenas levantado e não passado para frente. No zig zig zag, o objeto vai e volta na mão do mesmo aluno. Ao fim da música cada aluno termina com um objeto em mãos, para que o jogo tenha êxito.

**Variações:** para esquerda e para direita. Cantado e não cantado (com a música interiorizada). Sem objeto, caminhando. Com copos com a metade de água ou cheios de água.

## QUEM ME CHAMOU

**Faixa etária:** a partir dos seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** um aluno se disponibiliza a ir ao centro do círculo de olhos vendados. Outro aluno no círculo se manifestará sem fazer barulho, chamando-o pelo nome. O aluno que está no centro do círculo tentará adivinhar quem está lhe chamando. Se acertar, o aluno que estava chamando vai ao centro do círculo para continuar a brincadeira. Quem está no centro terá três chances de acertar quem está chamando-o.

## MAESTRO

**Faixa etária:** a partir dos seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** o grupo de alunos forma um círculo. Um aluno voluntário sai do círculo por um tempo e não olha para o mesmo. O grupo escolhe um aluno para ser o Maestro, que terá que realizar pequenos gestos ou sons que a turma irá reproduzir. O aluno que tinha saído do círculo vem ao centro do mesmo e permanece ao centro tentando observar quem é o Maestro. O Maestro precisa mudar os gestos ou sons constantemente para facilitar o objetivo de quem está no centro do círculo. O aluno que está no círculo tem três tentativas para encontrar o Maestro. Não conseguindo, o Maestro é revelado pela turma e outro voluntário sai do círculo por um tempo até a eleição do novo Maestro, para que o voluntário venha ao centro do círculo para o reinício do jogo.

## TELEFONE SEM FIO

**Faixa etária:** acima de seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** os alunos organizam-se em círculo. Um aluno ou o professor começa o jogo falando uma palavra ou uma frase em voz baixa no ouvido do colega ao lado. O colega deverá passar a mesma palavra para o colega ao lado e assim sucessivamente até que a palavra ou a frase passe por todos do círculo. Ao final do processo, aquele que disse a primeira palavra ou frase menciona a mesma em voz alta e o último a recebê-la também, para que sejam comparadas. O objetivo do jogo é fazer com que a mesma palavra ou frase passe por todos sem alterações.

**Variações:** o jogo pode ser iniciado falando-se a palavra ou frase tanto para a direita quanto para a esquerda.



## PEDRA, PAPEL, TESOURA

**Faixa etária:** acima de seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades simbólicas.

**Desenvolvimento:** canta-se: “pedra papel tesoura” e simultaneamente após essa expressão, todos os jogadores mostram a mão demonstrando sua jogada, onde a pedra é simbolizada pela mão fechada, o papel é simbolizado com a mão aberta e a tesoura é simbolizada com os dedos formando uma tesoura. Vence quem: quebrar a tesoura com a pedra, cortar o papel com a tesoura, ou embrulhar a pedra com o papel.

## CORRIDA PELO TÊNIS

**Faixa etária:** acima de seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** os tênis dos participantes

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** todos os alunos tiram seus tênis e colocam em um grande espaço, onde os pares estão misturados. Os alunos ficam distantes do local dos tênis e ao sinal do professor vão ao encontro do seu par de tênis para calçá-los, amarrá-los (se preciso) e voltar ao local inicial. Em forma de competição só não vence o último colocado.

**Variação:** em forma de cooperação, os alunos precisam vencer uma meta. O professor estipulará um tempo e os alunos vão tentar, em conjunto, calçar os tênis e retornar ao local citado pelo professor. Os alunos poderão ajudar os colegas mais atrasados para alcançar o objetivo coletivo. Assim o jogo é cooperativo, pois a competição é contra uma meta e não contra um indivíduo ou um grupo de indivíduos. Desta forma o objetivo é alterado para as habilidades sociais (cooperação).

## DIA E NOITE

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

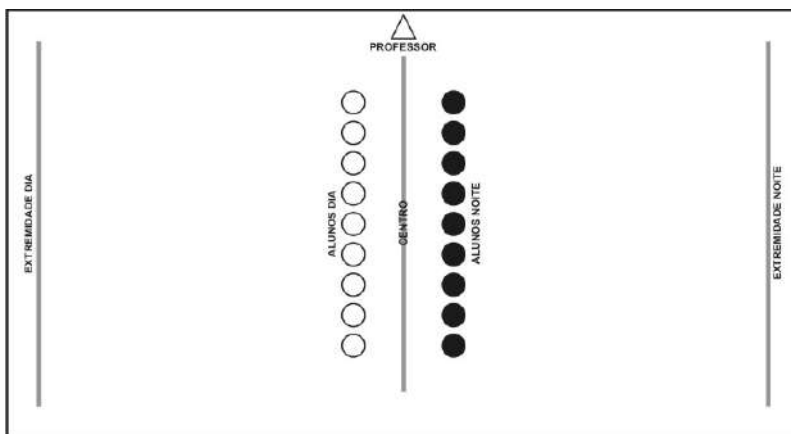
**Número de participantes:** entre 20 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** o grande grupo é dividido em dois pequenos grupos, organizados em filas. Os dois grupos ficam alinhados um de frente para o outro, sendo que um grupo será denominado “NOITE” e o outro grupo será denominado “DIA”. Quando o professor menciona a expressão “DIA” esse grupo foge para a extremidade do seu espaço determinado. O grupo “NOITE” tentará pegá-lo. Se alguém for pego, trocará de grupo. O professor vai alternando as expressões “NOITE” e “DIA”.

**Variações:** diminuir a distância entre os grupos. Trocar as denominações “NOITE” e “DIA” por “PAR” e “IMPAR” e mencionar números.



## BATE MANTEIGA

**Faixa etária:** a partir dos seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** a turma é dividida em dois grupos, que são organizados em fila, em lados opostos da quadra, com as mãos estendidas. Um aluno começa a brincadeira, saindo do seu lugar e indo até o outro grupo para bater na mão de um colega e voltar correndo ao local de partida com o objetivo de não ser pego. O aluno que correu para pegar recomeça o jogo batendo na mão de outro colega. Se for pego, esse passa a ser integrante da equipe oposta.

## ESTAFETA - PERNA DE PAU

**Faixa etária:** acima de nove anos

**Local:** qualquer lugar amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** perna de pau e cones

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de estabilização

**Desenvolvimento:** a turma é dividida em duas ou três equipes. As equipes ficam no ponto de partida indicado pelo professor e em colunas. Cada jogador deverá ir se equilibrando e andando na perna de pau até o cone, colocado a uns cinco metros da linha de partida, dar a volta e entregar a perna de pau ao próximo jogador da coluna, que fará o mesmo percurso. Ganhará a equipe que percorrer mais rápido

**Variações:** construir as pernas de pau com os jogadores, assim formando um jogo de construção e desenvolvendo as habilidades de manipulação.

## TODOS TROCAM

**Faixa etária:** acima de nove anos

**Local:** qualquer lugar amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 60 jogadores

**Material necessário:** bola e giz

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** o professor solicita aos jogadores que formem duplas. Cada dupla ficará dentro do seu círculo desenhado com giz e que estará numerado. Uma dupla não terá círculo. Esta dupla ficará posicionada no centro de todos os círculos, com posse de uma bola. Esta dupla jogará a bola para cima e falará um número. Neste momento todos devem trocar de lugar. A dupla chamada tentará atingir os participantes antes que consigam efetuar a troca e se uma dupla for atingida, ela passará para fora dos círculos.

## FUTEBOL CRUZADO

**Faixa etária:** acima de 10 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano que dê para fazer marcações

**Número de participantes:** entre 12 e 30 jogadores

**Material necessário:** bolas, cones e coletes

**Objetivo:** desenvolver habilidades intelectuais

**Desenvolvimento:** trata-se de dois jogos de futebol simultaneamente. São traçados dois campos, um transversal ao outro, de forma que quatro equipes possam jogar ao mesmo tempo. Os jogadores precisarão prestar mais atenção aos adversários e companheiros, bem como o espaço do jogo. Podem ser utilizadas traves tradicionais ou podemos representá-las por cones, aonde os alunos só poderão marcar gol dentro de uma área restrita pelo professor. A equipe que marcar mais gols no final de um tempo estipulado é a vencedora.

**Variação:** podemos delimitar os toques na bola e cada jogador poderá tocar apenas um determinado número de vezes. Podemos colocar mais bolas no jogo.



## PACK MAN

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer lugar amplo e plano que dê para desenhar linhas no chão

**Número de participantes:** entre 10 e 50 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** há um pegador e os outros participantes são fugitivos. Os jogadores, tanto o pegador quanto os fugitivos, apenas poderão se deslocar sobre as linhas da quadra, não podendo correr, apenas andar rápido. Não é permitido saltar de uma linha para outra. É necessário ir até a junção delas para trocar de linha. Um participante não pode passar pelo outro, se os dois se encontrarem na mesma linha, terão que decidir para onde devem ir. Quem for pego torna-se o novo pegador.

**Variações:** o espaço de jogo diminui. Quem for pego ajuda o pegador. Quem for pego senta, nenhum dos jogadores poderá passar pelo obstáculo, apenas o pegador.

## ATIREI O PAU NO GATO

**Faixa etária:** até sete anos

**Local:** qualquer lugar amplo e plano

**Número de participantes:** mínimo de 10 e máximo de 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** jogadores em círculo. Os jogadores giram o círculo e cantam a música “atirei o pau no gato”. O jogador que está no centro do círculo deve ficar deitado. No final da música, os alunos repetem: “e o gato, e o gato, e o gato... acordou”. Então todos os jogadores correm fugindo do gato que estava deitado. O aluno que for capturado passa a ser o gato do centro do círculo.

*Música: Atirei o pau no gato, to. Mas o gato, to, nem ligou, gou, gou. Atirei, rei, rei. O pau denovo, vo. E o gato, e o gato, e o gato... Acordou! Miau!”*

**Variações:** o jogador que for capturado sai da atividade, até que fiquem poucos fugitivos.

O jogador que for capturado deve ficar imóvel e necessitará de ajuda de outro jogador para salvá-lo. O professor pode combinar com o grupo uma forma de salvá-lo. Exemplos:

saltando, passando por baixo, batendo as mãos, engatando os braços de costas, etc.

O pegador deve pegar todos os jogadores. O aluno que sobrar deve ser o próximo pegador.

Combinar com os alunos um lugar para o pique. O pegador não poderá pegar o aluno que estiver nesse lugar. Exemplos: dentro de um círculo desenhado no chão, sobre um banco e sobre alguns pneus espalhados.

Todos os jogadores devem ficar deitados no chão e só o professor deve ficar em pé. Quando este gritar “acordar”, todos os alunos devem correr em direção ao professor e sentar ao seu lado.

## LADRÃO NO ESCURO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

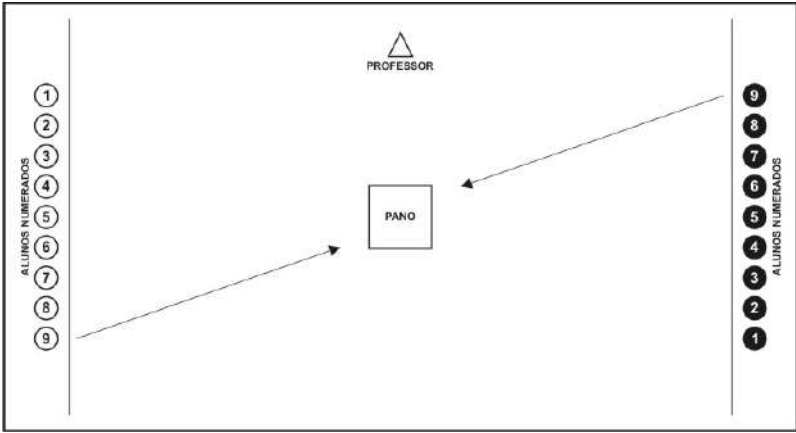
**Local:** qualquer lugar amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** vendas

**Objetivo:** desenvolver capacidades afetivas

**Desenvolvimento:** divide-se os integrantes em duas filas. É dado um número para cada integrante. Ao ser chamado, a equipe deve vender seus olhos. O jogador chamado deverá ser conduzido pelos integrantes do seu grupo através de sons. Ele deverá roubar o pano que estará em alguma dimensão da quadra ou de qualquer outro ambiente, colocado pelo professor logo após os jogadores serem vendados. O ponto só será válido quando o aluno passar uma linha que estará na frente da equipe adversária, com posse do pano, ou se o jogador da outra equipe pegar ele antes que ele passe a linha.



## FORMAÇÃO

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades sociais

**Desenvolvimento:** os alunos dispersos em todo o espaço disponível, ao comando do professor, formam grupos de acordo com o número anunciado pelo professor ou por um colega. Exemplo: formar grupos de cinco. A sugestão é que não sejam eliminados os alunos que não conseguiram formar grupos. Assim não é causada a exclusão.

**Varição:** formar duplas pulando num pé só, grupos de seis sentados no chão, grupos de três com as mãos na parede, etc.

## QUATRO CANTOS

**Faixa etária:** acima de cinco anos

**Local:** em um espaço fechado, sala de aula

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades simbólicas

**Desenvolvimento:** a turma pode permanecer na sala de aula, em suas carteiras. Um aluno dispõe-se a sair da sala de aula e a turma, que permanece dentro, escolhe quatro presentes imaginários que estarão nos cantos da sala. O aluno entrará na sala e apontará a um canto, dando o presente a um amigo, e a sala dirá o que seria o presente, fazendo assim com mais dois cantos. No quarto canto o presente é do aluno que estava abrindo os presentes. A brincadeira continua, sendo que o aluno que estava “abrindo” os presentes escolherá outro aluno para sair da sala e a turma escolhe outros presentes.

## JOGO DOS 10 PASSES

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 20 jogadores

**Material necessário:** uma bola

**Objetivo:** desenvolver habilidades desportivas

**Desenvolvimento:** são formadas duas equipes, que ficarão espalhadas pela quadra. O objetivo do jogo consiste em que a equipe que possui a posse da bola consiga trocar 10 passes, sofrendo a marcação da equipe adversária, sem perder a sua posse. Os alunos deverão contar alto (os passes). A equipe que fizer três pontos vence e jogará com outra equipe.

**Variações:** seguir o jogo conforme algumas regras das modalidades desportivas (basquetebol, futebol, handebol, voleibol).



## DERRUBAR A TORRE

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer espaço amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 20 jogadores

**Material necessário:** bola e algo que represente uma pequena torre (garrafa pet)

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de manipulação

**Desenvolvimento:** a turma forma um círculo. Um jogador deverá ficar no centro dela defendendo a torre. Os jogadores do círculo deverão tentar derrubar a torre jogando a bola. O jogador que derrubar a torre será o próximo a proteger a mesma.

**Variações:** acrescentar mais bolas. Colocar mais torres e mais jogadores defendendo.



### PARTE III

## JOGOS PROPOSTOS PELOS ACADÊMICOS



## ZONA DE PERIGO

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 20 jogadores

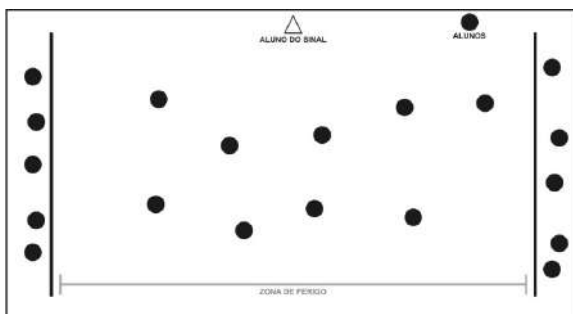
**Material necessário:** apito e cones

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** traçam-se duas linhas paralelas de 10m de comprimento, distantes 5m uma da outra. Os jogadores permanecerão atrás das linhas, formando dois grupos. O espaço compreendido entre uma e outra linha traçada representa a “zona de perigo”. Dado o sinal de início por um aluno escolhido, que estará de costas para os demais alunos, eles vão correr ao campo adversário e voltar ao seu. Quando o aluno escolhido der o sinal novamente, todos os alunos que estão correndo de um lado ao outro irão parar onde estão. Nesse momento os alunos que estão na “zona de perigo” são eliminados do jogo e passam a ajudar o aluno que está dando os sinais para o reinício do jogo. Feito isso, dispõem-se novamente os alunos que não ficaram na “zona de perigo”, com o recomeço do jogo. O jogo termina quando todos os alunos de um grupo forem eliminados.

**Variações:** a corrida com os alunos pode ser feita em duplas ou em trios, de mãos dadas.

**Acadêmico responsável:** Alan Ferrari Grimm



## ALERTA

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** bola

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** os alunos são organizados em um grande grupo. Um aluno se oferece para iniciar o jogo. Ele pega a bola e a joga para cima mencionando o nome de um colega (Ex.: João). Ao jogar a bola para cima, todos os alunos precisam sair correndo para longe da bola, exceto o “João” que pega a bola e diz “alerta”. Imediatamente todos devem ficar parados onde estão. O jogador que pegou a bola (João) pode dar até três passos (saltando ou não) para tentar acertar um colega com a bola. Caso acerte esse colega sem que o mesmo pegue a bola sem tocar o solo, o colega acertado irá reiniciar o jogo lançando a bola para cima. Caso o colega pegue a bola ou o “João” erre o colega, é o “João” que irá jogar a bola para cima. E assim sucessivamente o jogo continua.

**Variações:** os alunos são organizados em círculo. A bola é passada sempre no mesmo sentido de mão em mão. Quando o professor ou um aluno fora do círculo falar alerta, aquele que estiver com a bola na mão vai para o centro do círculo e tenta

acertar a bola em um dos companheiros que, sem sair do círculo, precisa esquivar-se, pois, se a bola o atingir, é ele que irá para fora do círculo falar alerta.

**Acadêmico responsável:** André Haas

## PEGA-PEGA DO REX

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 08 e 50 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** o professor escolhe um aluno que irá ser o pegador, ou seja, o “rex”. Ele vai ficar dentro de uma área estabelecida e os demais alunos irão espalhar-se pela quadra. Ao sinal do professor o “rex” vai tentar pegar os outros alunos. Quando ele pegar um aluno, imediatamente o leva para dentro da área onde ele estava no início e esse aluno ficará “preso”. E assim vai ser até ele pegar todos.

**Variações:** determinar que quando dois alunos estiverem presos, o que foi primeiro estará livre. Assim, somente um ficará na área do “rex”, deixando o jogo mais dinâmico. Determinar mais que um “rex” para não cansar somente um aluno.

**Acadêmico responsável:** Jonathan Fernandes  
Hillesheim

## CORRA QUE A BOLA É SUA

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** bola

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** o professor organizará os participantes em duas equipes. Uma equipe (A) é a que defende e a outra equipe (B) é a que ataca. A equipe (B) forma uma coluna e o primeiro dela deve chutar a bola, sem tomar distância, o mais longe que conseguir. Depois disso começa a correr ao redor da sua coluna, contando o número de voltas até que a equipe (A), que está espalhada na quadra, consiga recuperar a bola e colocá-la no local marcado em frente à coluna da equipe (B). Depois disso, o segundo jogador da equipe (B) realizará o mesmo procedimento. A equipe (A) ficará na defesa até que todos da equipe (B) tenham chutado a bola. A contagem dos pontos é cumulativa. Soma-se as voltas do primeiro até o último aluno da equipe.

**Acadêmico responsável:** Marcos Roberto de Farias



## TOQUE ENVENENADO E TOQUE DO NARIZ

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer área ampla e plana

**Número de participantes:** no mínimo 20 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** o jogo começa com o toque envenenado. Uma criança começa como perseguidor, enquanto as outras são fugitivas. Quando uma criança é pega pelo perseguidor, ela será o novo perseguidor e deverá correr com uma mão solta e a outra no lugar onde foi tocada. Exemplo: se o pegador pegou na perna, o aluno que foi pego vai ter que correr para pegar os outros com uma mão na perna, para dificultar um pouco o jogo.

**Variações:** Toque do nariz, em que o perseguidor vai tentar pegar as outras crianças e as mesmas quando pegas, o ajudarão a serem perseguidores, até que todos sejam pegos. Todos os pegadores terão que correr com uma mão no nariz e o outro braço deve estar estendido por meio do vão formado pelo toque da mão no nariz.

**Acadêmico responsável:** Rafael Leal

## QUEIMADA COM DEFENSORES

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 30 e 40 jogadores

**Material necessário:** uma bola e coletes

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** o grupo será dividido em dois times. Cada time se posicionará em sua quadra determinada, com o objetivo de acertar a bola no colega do outro lado da quadra. Dois colegas de cada equipe serão escolhidos para defenderem o seu time e receberão o colete para distingui-los. O jogador que foi atingido irá para trás do campo adversário para ajudar seus colegas a queimar seus adversários. Os dois colegas escolhidos serão os defensores e poderão interceptar a bola arremessada pela equipe adversária para não deixar tocar nos seus colegas. Os defensores não arremessam.

**Variações:** pode-se colocar jogadores para acertarem os outros pelos lados da quadra, ou fazer com que só os defensores possam atacar.

**Acadêmico responsável:** Tiago Roberto Moraes

## SE LIGA, AMIGÃO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 05 e 30 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** o grande grupo organiza-se em duplas sentadas e espalhadas na quadra. Serão escolhidos dois alunos, um (A) que é o pegador e o outro (B) que é o fugitivo. O aluno (A), que está em pé, sai perseguindo o colega (B), que deve fugir. Quando o fugitivo (B) sentar ao lado de alguma dupla de colegas, o colega que o aluno (B) não sentou ao lado irá ser o fugitivo e o (A) continua sendo o pegador. E assim a brincadeira continua.

**Varição:** quando o fugitivo (B) sentar ao lado de alguma dupla, o colega que o aluno (B) não sentou ao lado irá ser o pegador e o (A) irá ser o fugitivo. E assim a brincadeira continua.

**Acadêmico responsável:** Vinicius Guchert

## PEGA-PEGA PASSARINHO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** no mínimo 15 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** o professor ou o líder do grupo deverá escolher quatro jogadores para serem os caçadores, podendo identificá-los com coletes ou com camisetas de cores diferentes do restante do grupo. Os outros jogadores, que serão os passarinhos, terão que correr e tentar não serem pegos pelos caçadores, no canto da quadra, campo ou onde estiver sendo realizada a atividade. Quando pegos, os caçadores terão de levar os passarinhos para dentro da gaiola, e os outros passarinhos poderão salvar seus companheiros. Sendo assim os caçadores terão de pegar todos os passarinhos e cuidarem para que os que já estão nas gaiolas não sejam libertados pelos outros. Fica a critério do líder ou professor decidir quantos caçadores vai ter no jogo e o espaço que será utilizado como “gaiola”.

**Acadêmica responsável:** Cassiane Tainara Roberti

## MACACO PRETO

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de deslocamento

**Desenvolvimento:** primeiramente escolhe-se um voluntário que será o pegador do jogo. Os demais serão os fugitivos. Os fugitivos ficarão de um lado do espaço determinado e o pegador ficará a alguns metros de distância dos fugitivos. O pegador irá falar cores de macacos. Cada vez que ele perguntar se tem “macaco preto”, os fugitivos dirão que sim e irão se deslocar até o outro local determinado sem que sejam pegos pelo pegador que está entre esses dois locais. Caso contrário, se ele perguntar aos fugitivos se tem qualquer outra cor de “macaco”, como rosa, vermelho, entre outras, eles dirão que não e os fugitivos permanecerão no mesmo lugar. Se algum fugitivo for pego pelo pegador, cada vez que se deslocarem de um local para o outro, eles passarão a serem pegadores também. Assim sucessivamente até todos serem pegos.

**Variações:** esse jogo não precisa ser executado somente usando o “macaco”, pode-se usar nomes de outros animais, ou até mesmo diversos objetos como foco do jogo.

**Acadêmico responsável:** Jaison Montibeller Maflí

## O SALTO DO CANGURU

**Faixa etária:** a partir de sete anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** duas bolas de qualquer tamanho

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de manipulação

**Desenvolvimento:** são formadas duas colunas. Os alunos que compõe essas colunas deverão ficar com as pernas abertas. O primeiro de cada coluna receberá uma bola e ao sinal do professor deverá jogar a bola entre as pernas dos colegas. Assim que a bola chegar à última pessoa da coluna, ela deverá colocar a bola entre os joelhos e ir saltitando pelo lado até a frente da coluna. Essa pessoa que veio de trás vai jogar a bola por entre as pernas da coluna dando sequência no jogo e isto se procede até que quem começou o jogo volte ao seu lugar de origem.

**Variações:** em vez de jogar a bola por baixo das pernas dos colegas, a bola poderia ser passada pelo lado do corpo ou por cima.

**Acadêmico responsável:** Alencar Demetrio

## FUTEBOL EM DUPLAS COM BOLA SUÍÇA

**Faixa etária:** a partir de nove anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 40 jogadores

**Material necessário:** bola suíça e cones

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de manipulação

**Desenvolvimento:** organiza-se dois times. Os alunos formarão duplas nos seus respectivos times e as duplas devem ficar de mãos dadas durante todo o jogo, que possui objetivos semelhantes ao do futebol. Só pode jogar com as mãos e não pode utilizar os pés. No caso do aluno chutar a bola com o pé, é marcada uma falta, que será cobrada no local que aconteceu a falta. Neste jogo utiliza-se dois cones em cada extremidade da quadra, com um espaço entre eles de uns quatro a cinco metros, sendo estes a demarcação das traves onde os alunos deverão fazer o gol. No caso de falta dentro da área, é marcado pênalti. As duplas não podem se soltar em momento algum.

**Acadêmico responsável:** Anderson Alberto Niedermeier

## BASQUETINHO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 40 jogadores

**Material necessário:** bolas, pneus, cesto ou similar

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de manipulação

**Desenvolvimento:** o professor organiza os alunos em duas filas, sendo uma oposta à outra. Enumera os alunos, conforme a quantidade de participantes em ambos os lados. Entre as duas equipes são colocados três pneus, um cesto grande ou similar, contendo duas bolas dentro.

Ao sinal do professor, os alunos que tiverem seu número chamado, deverão correr até onde estão as bolas, pegá-las, voltar até um ponto demarcado pelo professor, num espaço de um a dois metros longe do cesto, para poder lançar a bola. Se o aluno acertar a bola no cesto, o mesmo volta para o seu lugar. Caso a bola não entre no cesto, o aluno deverá pegar a bola de novo, voltar para o lugar demarcado, e tentar arremessar a bola novamente. Marca dois pontos para sua equipe aquele que acertou primeiro e um ponto aquele que acertou depois.

**Variações:** com mais alunos e mais bolas, formando quatro filas de alunos, onde a pontuação pode mudar para 4, 3, 2 e 1.

**Acadêmico responsável:** Jardel Ricardo Sofka



## BORRA BOLA

**Faixa etária:** a partir de sete anos

**Local:** qualquer local amplo, seco e plano

**Número de participantes:** entre 12 e 30 jogadores

**Material necessário:** bolas

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de manipulação

**Desenvolvimento:** o professor traça duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. Atrás das linhas será o campo de cada um dos times. Os times terão um número igual de jogadores. Ao iniciar o jogo, o time escolhido para começar a partida pega a bola e arremessa com força para o campo contrário. Se a bola não for apanhada no ar, aquele que a pega no chão terá que devolvê-la também com força para o campo contrário. Se a bola for apanhada no ar, aquele que pegou a bola passará para o campo oposto, como espião do seu time. O espião deve procurar sempre apanhar a bola antes que o adversário, para poder passá-la às mãos de um dos companheiros de sua turma. E, se este conseguir apanhar a bola antes de cair no chão, também passará para o campo contrário como espião. Vencerá o time que conseguir o maior número de espiões no campo oposto (se houver tempo determinado para a partida) ou o time que passar a totalidade de seus membros, no caso da partida não ter tempo determinado.

**Variações:** podem ser colocadas mais bolas em jogo, pode-se variar os gestos conforme for o objetivo, colocar em duplas e assim por diante.

**Acadêmico responsável:** Jeferson Vandresen

## BOLA NO AR

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** oito ou mais jogadores

**Material necessário:** duas bolas de praia, uma vassoura para cada participante, dois baldes e um giz

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras de manipulação

**Desenvolvimento:** com um giz é marcada uma linha de saída e são postos dois baldes a aproximadamente 10 metros de distância da linha. São formados dois grupos e repartidas as vassouras para cada participante. Os grupos ficam na linha de saída e eles param em círculo, juntando as vassouras no centro e a bola sobre elas. Dado o sinal, cada grupo corre para seu respectivo balde com a bola sobre as vassouras. Se a bola cair, os participantes deverão colocar a bola nas vassouras sem a mão. O grupo que conseguir depositar primeiro a bola no seu balde, será o vencedor.

**Variações:** o jogo pode ser desenvolvido de forma individual, em trios ou duplas.

**Acadêmica responsável:** Crislene Warmling

## CAÇADOR COM MARCAÇÃO

**Faixa etária:** a partir de 11 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 e 20 jogadores

**Material necessário:** bola, coletes e cones

**Objetivo:** desenvolver habilidades desportivas

**Desenvolvimento:** separar duas equipes. Cada uma deve ter um número par de jogadores. Nas equipes, cada criança escolherá uma companheira para a formação de duplas dentro de sua quadra. Uma dupla de cada equipe será nomeada por sua turma para ser a base. As outras duplas ficarão no seu próprio campo. Os jogadores entrarão em um acordo de quem primeiro irá proteger as outras duplas. O jogador que será protegido se manterá atrás do protetor, segurando na sua cintura e procurando fugir da bola que será arremessada pela outra equipe.

**Regras:** o jogo será desenvolvido como o Caçador Comum (Mata-mata, Queimada). A bola será colocada em jogo pela base da equipe que ganhou o sorteio. O objetivo do jogo é queimar, com a bola arremessada, quantos jogadores forem possíveis, da outra equipe. Tanto a base como os jogadores do campo poderão queimar seus adversários. Quem for queimado irá para a base e a base entrará em campo. Quando a bola atingir qualquer parte do corpo de um jogador da outra equipe, ele será considerado

queimado. Quando o jogador, na direção de quem a bola for arremessada, conseguir segurar a bola, ele não será considerado queimado e o jogo terá continuidade. Como o jogo é desenvolvido em duplas, existe um jogador protetor e um protegido. Só poderá ser queimado o protegido. Quando isso acontecer, o protegido (queimado) e seu protetor deverão sair do campo e ir para a base.

**Variações:**

\*Pode-se colocar mais de uma bola em quadra, caso demore muito para alguém ser queimado, ou para o jogo ficar mais emocionante e veloz.

\*Pode-se também diminuir o espaço delimitado para o jogo. Quando a equipe estiver com a posse da bola, esta poderá desfazer as duplas e formar outras.

\*Toda vez que uma dupla retornar ao campo, trocará os papéis, quem era protegido se tornará protetor e vice-versa.

**Acadêmico responsável:** Ângelo Rafael Araújo  
Aristides

## CÂMBIO

**Faixa Etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** a partir de 12 jogadores

**Material necessário:** bola

**Objetivo:** desenvolver habilidades desportivas

**Desenvolvimento:** o Câmbio é praticamente o mesmo jogo que o voleibol. Formam-se as equipes e a bola deverá ser apenas passada e não atacada. A equipe pode fazer até três toques antes de lançar a bola à equipe oposta que não deverá deixá-la cair ao chão.

**Variações:** ao invés de usar as duas mãos, pode-se jogar apenas com uma

**Acadêmico responsável:** Jaison Michels

## BOLA NOS 4 CANTOS

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 e 30 jogadores

**Material necessário:** bola e arcos

**Objetivo:** desenvolver habilidades desportivas

**Desenvolvimento:** formam-se duas equipas. Cada uma das equipas terá dois arcos no final da quadra oposta com um aluno em cada arco. Estes por sua vez serão os goleiros. As equipas têm que jogar a bola tentando fazê-la chegar aos seus goleiros, que estarão no campo oposto, dentro do arco. Cada vez que um goleiro pega a bola, é marcado ponto para a equipa.

**Acadêmica responsável:** Dirlene Bernardis

## CORRENTE HUMANA

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 20 jogadores

**Material necessário:** cones (duas unidades)

**Objetivo:** desenvolver habilidades sociais

**Desenvolvimento:** as equipes posicionam-se formando colunas paralelas, a 10 metros de distância dos cones, que estão à frente de cada coluna. Dado um sinal, a primeira pessoa de cada equipe sai correndo, dá a volta ao redor do cone e volta à fila para pegar o próximo participante. Os dois correm de mãos dadas, contornam o cone e voltam para pegar a terceira pessoa da coluna. A atividade prossegue até que todos estejam de mãos dadas e a equipe inteira contorne o cone, voltando então à posição inicial. Se durante a brincadeira alguém da corrente soltar as mãos, a equipe deve voltar à posição inicial e recomeçar a corrida. Vencerá a primeira equipe que completar a corrente humana e voltar à posição inicial.

**Variações:** colocar mais obstáculos (cones) no percurso. O jogador que está correndo, além de pegar o primeiro da coluna, pode pegar o último.

**Acadêmica responsável:** Daiane Alves Borges



## DANÇA DA CADEIRA COOPERATIVO

**Faixa etária:** a partir de quatro anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** cadeiras, aparelho de som, CD

**Objetivo:** desenvolver habilidades sociais

**Desenvolvimento:** as cadeiras são dispostas em círculo e voltadas para fora. Em seguida, os participantes se colocam ao redor destas cadeiras, sendo que terá um participante a mais do que o número de cadeiras. Então o professor coloca a música e os participantes deverão dançar com as mãos postas para trás do corpo. Após a música parar, todos deverão sentar, sendo que, aquele que não sentar na cadeira, deverá sentar no colo do colega. Então para recomençar a brincadeira o professor tirará uma cadeira (fará isso a cada recomenço da música). Assim o número de cadeiras diminui e os participantes seguem um sentando no colo do outro, até ficar apenas uma cadeira e todos os participantes em um colo apenas.

**Variações:** substituir as cadeiras por bambolês, cordas, marcações com giz (aonde os participantes deverão entrar dentro do círculo com o colega), pode ser desenhado na areia, ou em vez de aparelho de som, as crianças cantarem cantigas culturais, assim relembrando e aprendendo algumas novas.

**Acadêmica responsável:** Cleusa Schreiber

## O PULO DA CHEGADA

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 e 30 jogadores

**Material necessário:** nenhum material

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** fazer dois riscos no chão com giz, ou utilizar as marcações de uma quadra desportiva. Uma das marcações será a linha de partida e a outra a chegada. Todos os jogadores precisam ir para trás da linha de partida e formar duas ou mais colunas com o mesmo número de participantes. Cada jogador precisa segurar firme na cintura de quem estiver à sua frente. O professor dá o comando de partida. Os jogadores que estão em coluna devem dar grandes pulos para frente. A coluna não pode se romper e os pulos não podem acontecer antes do sinal. Caso isso aconteça, a coluna deve voltar à linha de partida e recomeçar seu percurso. Vence a equipe que alcançar a linha de chegada primeiro.

**Acadêmica responsável:** Ariane Carina Tambosi

## ARO VELOZ

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 e 30 jogadores

**Material necessário:** bambolês, bolas de diversos tamanhos e pesos

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** os jogadores são organizados em duas colunas. O professor estará rolando o bambolê (aro) rente ao chão. Cada coluna possuirá uma bola e o primeiro de cada equipe vai tentar acertar a bola dentro do bambolê (aro) em movimento. Cada jogador arremessará uma vez. Poderão ser definidos pontos a cada bola acertada e a cada vez que toda a coluna participar, troca-se a bola para ter a percepção de velocidade e peso de uma nova bola.

**Variações:** mudar a forma que o bambolê estará em movimento, sendo arremessado para o alto.

**Acadêmica responsável:** Daniela Krüger

## PEDRINHAS

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** de 2 a 40 jogadores

**Material necessário:** pedrinhas do mesmo tamanho

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** separam-se grupos de cinco pessoas.

Cada grupo terá cinco pedrinhas e o jogo começa tirando pontos. Descrição: o jogador pega as cinco pedrinhas na mão, joga para cima e tenta pegar o máximo possível com as costas da mão e depois novamente com a palma da mão. Aquele que tirar mais pontos (pedrinhas) começa o jogo. Na primeira fase deve-se jogar as pedrinhas no chão e escolher uma para começar. Então joga-se a pedra para cima e enquanto ela estiver no ar pega-se uma pedrinha do chão com a mesma mão que jogou a pedra para cima e assim até pegar as outras. A segunda fase é semelhante à primeira, porém joga-se uma pedra para cima e pega-se duas pedrinhas (o chão por vez. Na terceira fase joga-se uma para cima e se pega três de uma só vez e depois a outra sozinha. Na quarta fase, com todas as pedrinhas na mão, joga-se uma pedra para cima e deixa-se as quatro no chão. Depois, joga-se novamente a pedra para cima e pega-se todas. Após passar estas fases, tiram-se novamente os pontos para ver quantos o jogador marca. Depois começa novamente as fases. Ganhará aquele que chegar a 100 pontos primeiro (cada pedra vale 10 pontos). Ao

errar, o jogador passa a vez para o próximo.

**Variações:** podem ser inventadas outras fases. Como, por exemplo, com todas as pedras na mão jogar uma para cima e apenas encostar o dedo no chão enquanto a pedrinha estiver no ar e pegá-la.

**Acadêmica responsável:** Katherine Macedo

## PASSA O ARCO

**Faixa etária:** a partir de sete anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** de 2 a 30 jogadores

**Material necessário:** bambolê (arco)

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** formar um círculo onde os integrantes estão de mãos dadas. Com um arco entre os participantes, eles passam um para o outro sem soltar as mãos.

**Variações:** utilizar mais que um bambolê e fazê-los ir para direita e para esquerda.

**Acadêmica responsável:** Keity Carla Beckhauser

## FUTEBOL AMERICANO DE QUADRA

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** amplo e plano

**Número de participantes:** entre 04 e 30 jogadores, de acordo com o espaço utilizado

**Material necessário:** uma bola

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** separa-se o grupo em duas equipes com o mesmo número de jogadores, que têm como objetivo ultrapassar a linha final da quadra adversária com a posse da bola. As regras são: os jogadores têm três chances para sair do campo de defesa, passar por todos os adversários e ultrapassar a linha final da quadra do adversário, passando a bola sem deixá-la cair no chão e sem ser interceptada pela outra equipe. Caso ela caia, reinicia-se a jogada do ponto onde parou (isso dentro das três chances). Caso já tenham sido utilizadas as três chances, a bola é da equipe adversária.

**Variações:** pode-se fazer equipes mistas onde meninas só podem passar a bola para meninas e meninos só para meninos, criando assim um jogo mais estratégico, ou também a regra de não poder passar para frente, somente lateral e para trás.

**Acadêmico responsável:** Luis Henrique Schneider

## GATO E RATO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 50 jogadores

**Material necessário:** nenhum

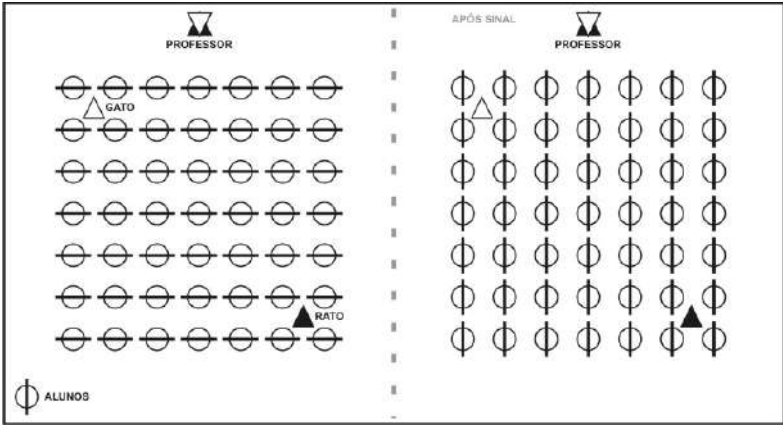
**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** são selecionados dois alunos para serem o gato e o rato. Os outros alunos formam quatro colunas com uma distância correspondente ao espaço em que eles possam alcançar as mãos tanto para o aluno da frente quanto para o aluno do lado, formando um quadrado com espaços no meio que serão preenchidos com os braços. O gato fica em uma das pontas do quadrado e o rato fica em outra. Ao sinal do professor, os alunos do quadrado começam dando as mãos para o colega ao lado, formando um labirinto, enquanto o gato tenta pegar o rato. No novo sinal do professor, os alunos do quadrado mudam de formação dando a mão para o aluno da frente e de trás, dificultando assim que o gato pegue o rato.

**Variações:** acrescentar mais um rato e um gato.

**Acadêmico responsável:** Michel Mantau





## DANÇA DOS BAMBOLÊS

**Faixa etária:** a partir de sete anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 30 jogadores

**Material necessário:** aparelho de som, CD e bambolês

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** distribuem-se bambolês em um círculo de modo que fique um bambolê a menos do que o número de participantes. Os participantes se posicionam do lado de fora do círculo de bambolês. Ao começar a música, os participantes terão que ir dançando ao redor do círculo. Quando a música parar, cada um deve entrar em um bambolê. O participante que ficar sem o bambolê deverá entrar no bambolê junto com um outro colega. O professor retira mais um bambolê, assim ficarão dois participantes sem bambolê e deverão fazer o mesmo procedimento do primeiro. Assim sucessivamente até que reste apenas um bambolê para todos os participantes.

**Variações:** pode-se fazer uma versão em que o aluno que ficar sem bambolê vai saindo fora até restar apenas dois alunos e um bambolê.

**Acadêmica responsável:** Noemia Demetrio

## JOÃO, MARIA E JOSÉ

**Faixa etária:** a partir de 12 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** a partir de 10 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades perceptivas

**Desenvolvimento:** o professor começa o jogo organizando o grupo em colunas e explica: “João” pula para direita, “José” pula para esquerda, “Maria” fica parado. Então o professor começa a brincadeira anunciando um nome de cada vez. E os alunos fazem o que ele havia pedido. Quando um aluno erra, sem que o professor chame a atenção, vira para trás, e assim continua a brincadeira. Podemos dizer que a brincadeira “João”, “Maria” e “José” seria uma variação do “Morto-Vivo”.

**Variações:** Pode-se colocar mais nomes. Por exemplo, “Isaura” levanta os braços, “Manoel” uma de suas pernas e assim fazendo com que o jogo fique cada vez mais complexo.

**Acadêmica responsável:** Luana Vicentin

## GATINHO APAIXONADO

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer local amplo, plano e limpo

**Número de participantes:** entre 03 e 30 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver habilidades simbólicas

**Desenvolvimento:** o grupo sentado em qualquer disposição é instruído sobre os efeitos de um gato apaixonado para conquistar a companheira. Todos os presentes são gatos. O animador representará primeiro o gato apaixonado. Para fazer sua conquista ele tem o direito de se aproximar de qualquer jogador do grupo e dar três miadas da maneira que ele quiser. O jogador abordado deve manter-se sério, enquanto todos os demais podem rir e torcer pelo gato. Se o jogador rir é sinal que foi conquistado, passando ele a ser o gato conquistador.

**Acadêmica responsável:** Gabrieli Gertz

## CORRIDA DO ASPIRADO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** papéis, canudinhos e cones

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** os alunos serão divididos em dois grupos que ficarão organizados em colunas atrás da linha de partida determinada. Um aluno de cada vez, segurando o canudinho na boca, irá conduzi-lo com um pequeno papel preso à extremidade por aspiração. O aluno deve ir com o papel na ponta do canudinho sem colocar as mãos. A certa distância da linha de partida, haverá um cone e os alunos deverão ir até o mesmo, contorná-lo e voltar para a linha de início. Se o papel cair, deve ser colocado de novo na ponta do canudo e o participante continuar o percurso de onde o papel caiu. Assim que o colega completar o percurso e retornar à linha de partida o outro colega pega o papel e sai. Vence a equipe que completar o percurso primeiro.

**Variações:** Pode ser feito em duplas de mãos dadas e, caso o papel de um caia, o outro tem que esperar para andarem sempre juntos.

**Acadêmica responsável:** Daila Cristina Gauche

## BRINCADEIRA DO SUCO

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** de 10 a 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** o professor escolhe um aluno para ficar no meio da roda, para que este seja o pegador. Cada vez que o pegador falar um suco bom, os demais alunos ao redor deverão sempre dar um passo à frente em direção ao aluno do centro e falar “oba”, até que eles fiquem bem próximos do pegador. Então o pegador irá falar, por exemplo: “suco de pimenta” (que é um suco ruim) e os demais deverão correr de volta aos seus lugares, para fora da roda. Aqueles que forem pegos deverão ser pegadores e irem para o meio da roda, e assim sucessivamente.

**Acadêmica responsável:** Simone Hasckel

## TROCA-TROCA

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** os participantes formam uma roda e escolhem um “bobo” que ficará no centro dela. A cada rodada, o “bobo” irá solicitar que dois jogadores troquem de lugar. Ex.: *Maria e Beto*. Imediatamente, Maria deverá ir para o lugar de Beto e Beto deverá ir para o lugar de Maria. Enquanto isso acontece, o “bobo” tenta entrar em um dos lugares vazios. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem perdeu o lugar é o novo “bobo”.

**Variações:** quando o “bobo” chamar o nome de dois colegas, terá que pegar um deles e o que for pego passa a ser o bobo.

**Acadêmica responsável:** Camila Bonin

## DANÇA DA CADEIRA

**Faixa etária:** a partir de oito anos.

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 08 e 25 jogadores

**Material necessário:** cadeiras, aparelho de som e CDS

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** será feito um círculo com as cadeiras, que terá uma cadeira a menos do que o número de participantes. Por exemplo, se 10 alunos participarem, haverá somente nove cadeiras. Quando o professor ligar a música, os alunos deverão girar ao redor das cadeiras com as mãos para trás e, quando a música parar, os alunos terão que sentar. Quem ficar em pé sai do jogo. Cada vez que um aluno sai do jogo será retirada uma cadeira.

**Variações:** ao invés de se colocar as mãos para trás, pode-se colocar na cabeça.

**Acadêmico responsável:** Gilberto Algayer



## FUTBASE

**Faixa etária:** a partir de 10 anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 10 e 40 jogadores

**Material necessário:** uma bola, coletes e cones

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** consiste em formar duas equipes. Um time defende e o outro ataca. Disponibilizar cones na quadra toda, que é por onde o jogador de ataque deve correr. A equipe que ataca deve formar uma coluna no local determinado. Ela deve chutar a bola o mais longe possível, fazendo com que a equipe de defesa, que está espalhada no local para pegar a bola, demore mais para trazer a bola de volta ao ponto de partida. O aluno que chutou a bola deve percorrer ao redor dos cones espalhados o máximo de voltas possível, até que um dos defensores traga a bola ao início. Cada jogador que está no ataque chuta a bola uma vez. Para haver a troca de função dos times, o atacante tem que cometer três erros, que são: 1) jogar a bola para trás três vezes consecutivas pelo mesmo jogador; 2) a defesa agarrar a bola diretamente no ar sem que a mesma tenha tocado o chão e; 3) o jogador que ataca ser queimado pelos jogadores que defendem. Ganha o time que completar mais vezes o circuito.

**Acadêmico responsável:** Adenilso Isaias Campestrini

## A – E – I – O – U

**Faixa etária:** a partir de nove anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** 10 ou mais jogadores

**Material necessário:** uma bola

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** os jogadores espalham-se livremente pelo espaço sem se afastarem muito um do outro. Um dos jogadores joga a bola para cima dizendo: “A”. Qualquer outro que estiver perto dá outro tapa na bola e diz: “E”. E assim vai se dizendo as vogais sucessivamente. O objetivo coletivo é não deixar a bola cair no chão. Quando chegar no “U”, o jogador que disser esta vogal tentará, com a bola, acertar um companheiro. Se a bola tocar em alguém, este será eliminado, porém, se não acertar ninguém, o atirador será eliminado. O jogador que não foi eliminado põe a bola em jogo. O jogo só termina quando houver apenas um jogador.

**Variações:** ao invés de dizer as vogais, podem ser ditas outras palavras como, por exemplo: A, B, C, D, E, ou escolher o nome de alguns animais, ou nomes de cores. Isso fica a critério do professor e da turma. E também, conforme vai diminuindo o número de jogadores ao longo do jogo, vai sendo diminuído o espaço, para o jogo ficar mais interessante. Outra variação é se o jogador que disser a última palavra não acertar um companheiro,

este não precisa ser eliminado. Todas as alterações ficam a critério do professor e da turma. Outra alternativa é fazer voltar ao jogo o eliminado na jogada anterior, substituindo o eliminado da atual jogada.

**Acadêmica responsável:** Cristiani Camila de Souza

## CAÇADOR

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** acima de 10 jogadores

**Material necessário:** nenhum

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** separar os jogadores em três grupos e cada grupo deverá se posicionar em um canto da quadra. O professor pedirá um voluntário que ficará no meio da quadra e será o caçador. Para tornar o jogo mais divertido, cada grupo poderá escolher o nome de um animal que representará seu grupo. Quando o professor chamar o nome deste animal todos do grupo terão que achar um canto da quadra disponível e correr até ele sem que o caçador pegue alguém do grupo. Caso isso aconteça, quem for pego ficará agachado no local formando obstáculos e diminuindo os espaços na quadra dos outros jogadores. Sendo assim, eles irão tanto dificultar a passagem do caçador como a dos outros jogadores que ainda estão fugindo. No fim do jogo ficará um jogador e ele será o caçador na próxima.

**Variações:** o professor também poderá sugerir à turma que os jogadores que forem pegos também se tornem caçadores.

**Acadêmico responsável:** Cristovão Porto da Silva

## FUT-BEISEBOL

**Faixa etária:** a partir de nove anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** de 10 a 20 jogadores

**Material necessário:** uma bola, cinco garrafas pet ou cones e um arco

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** divide-se o grupo em duas equipas com o mesmo número de jogadores. As equipas ficam dispostas em duas filas. Os cones são colocados nas extremidades da quadra e um próximo ao centro. O arco fica entre as duas filas. Uma das equipas será, inicialmente, a dos chutadores e a outra a dos corredores. Os jogadores das duas equipas serão numerados sequencialmente. O professor rola a bola para a equipa dos chutadores e chama um número. O jogador com o seu respectivo número deverá vir de encontro à bola e chutá-la para qualquer direção, para que o jogador com o mesmo número da equipa adversária corra atrás da bola. Após chutar a bola, o aluno deverá correr e derrubar os cones, enquanto o aluno da equipa adversária tenta pegar a bola e colocar dentro do arco. Quando o corredor coloca a bola no arco o chutador não pode mais chutar os cones. Cada cone derrubado vale um ponto e, assim, vão se somando os pontos. Após todos da equipa dos chutadores chutarem é a vez da equipa dos corredores fazer o mesmo e somar seus pontos. Vence quem somar mais

pontos.

**Variações:** em vez de levar a bola até o arco, o corredor deverá tentar acertar o chutador com a bola.

**Acadêmico responsável:** Jackson Luiz Berk

## UM REVEZA, OUTRO NÃO

**Faixa etária:** a partir de oito anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 20 e 40 jogadores

**Material necessário:** bandeirinha, cadeira ou cone

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** os jogadores, divididos em dois grupos, ficam sentados, de pernas flexionadas e cruzadas, dispostos em colunas afastadas três metros uma da outra. A 20 metros de distância do primeiro jogador de cada coluna, coloca-se uma bandeirinha ou cadeira. Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada grupo levanta-se sem apoiar as mãos no chão e corre passando em volta da bandeirinha ou cadeira. De regresso, dá a mão ao segundo companheiro e ambos correm novamente o mesmo percurso. Ao chegarem à coluna, o primeiro jogador solta-se do segundo e vai sentar-se no fim da coluna. O terceiro, que tomou o lugar do primeiro à frente da coluna, levanta-se sem apoiar as mãos no solo, dá a mão ao segundo e correm ambos ao redor da bandeirinha ou cadeira. Assim por diante o jogo continua, até que os dois últimos jogadores levantem aquele que foi o primeiro a partir.

**Acadêmica responsável:** Camila Nienkotter

## EM VOLTA DO CÍRCULO

**Faixa etária:** a partir de seis anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** entre 02 e 30 jogadores

**Material necessário:** bola

**Objetivo:** desenvolver capacidades motoras

**Desenvolvimento:** divide-se a turma em grupos, os quais formarão círculos. Ao primeiro jogador de cada grupo é entregue uma bola. Quando o jogo iniciar, o primeiro sairá correndo e depois de dar uma volta completa por fora do círculo, deverá ir até o segundo jogador, entregar-lhe a bola, tomar seu lugar e assim sucessivamente. Ganhará a equipe que terminar primeiro. Assim todos os círculos terão que ter o mesmo número de participantes.

**Variações:** quando o primeiro aluno que completar a prova chegar ao segundo companheiro, antes que este realize o mesmo que o colega, a bola deverá passar como se fosse batata quente por todos até chegar a ele que, então, poderá correr por fora do círculo e assim sucessivamente até todos participarem.

**Acadêmica responsável:** Jéssica Cristine Goedert



## SALVE-SE COM UM ABRAÇO

**Faixa etária:** a partir de três anos

**Local:** qualquer local amplo e plano

**Número de participantes:** a partir de 10 jogadores

**Material necessário:** bola

**Objetivo:** desenvolver capacidades afetivas

**Desenvolvimento:** a atividade consiste em um “pega-pega” em que o pegador deverá tocar com uma bola na barriga de alguém. Se conseguir, ele passa a bola para o jogador que foi pego, que será o pegador. Os jogadores, para não serem pegos, precisam se abraçar (dois a dois) encostando a barriga um no outro, salvando-se mutuamente. Os abraços devem durar no máximo cinco segundos.

**Variações:** conforme for o tamanho do grupo, pode haver mais de um pegador, mais jogadores no abraço.

**Acadêmica responsável:** Anna Paula Schwinder



## PARTE IV

# O LÚDICO NO ESPORTE: UM EXEMPLO A PARTIR DO VOLEIBOL



O presente capítulo apresenta um conjunto de jogos relacionados ao Voleibol. É um exemplo que pode ser contextualizado com outras modalidades esportivas, como o Basquetebol, o Handebol e o Futebol. Fica registrado o desejo de que o profissional de Educação Física atue constantemente na construção de jogos recreativos e educativos a partir destas ideias.

Na sua essência utiliza-se de recursos e objetivos com procedimentos diferenciados da prática usual da Educação Física. Para que esta atividade seja interessante ao educando, o trabalho em si tem que focar a diversidade dos gestos e a ludicidade. Nas aulas de Educação Física, quando a atividade tem um caráter quase que exclusivamente técnico, embora por vezes de forma camuflada, a metodologia será tediosa e afastará o educando da atividade, por não ser prazerosa a ele.

O processo de mobilização e aquisição de habilidades precisa ser natural e a automatização de forma a que o educando não perceba. Na prática, os recursos utilizados serão de fácil confecção e manejo. Estes são subsídios alternativos que usam os elementos básicos do jogo de Voleibol para provocar prazer de sucesso, incentivando o educando a criar pequenos desafios, desvendá-los e buscar novos, amoldados ao seu nível de resposta conforme seu desenvolvimento motor, sendo capaz de causar na prática um sentimento de conquista ou vitória.

As atividades lúdicas tomam um lugar importante neste processo. Os pequenos gestos e jogos simples, como atividades em pequenos grupos, podem auxiliar o ensino, por seu entusiasmo atrativo. Além disso, sua baixa complexidade permite a preparação aos jogos esportivos coletivos.

## VÔLEI SACI

**Faixa etária:** a partir dos oitos anos

**Local:** área de jogo de voleibol (quadra)

**Número de participantes:** de 6 a 10 jogadores em cada equipe

**Material:** uma bola de plástico gigante, quadra e rede de voleibol

**Objetivo:** desenvolver habilidades motoras coordenativas de deslocamento

**Desenvolvimento:** o jogo tem início com os educandos na quadra, com a rede ao centro, e com uma bola de plástico. A rede deve estar em uma altura compatível com a idade dos alunos e o grau de dificuldade proposto pelo professor. Os alunos em suas quadras devem ficar apoiados apenas em uma das pernas, podendo se movimentar somente com pulo. Cada aluno poderá dar quantos toques forem necessários na bola para não deixá-la cair no chão, não havendo um máximo de toques para cada equipe. O objetivo do jogo é passar a bola sobre a rede fazendo-a cair do outro lado, usando a quadra toda com as mesmas regras básicas do voleibol. Caso algum educando em seu deslocamento toque o solo, a equipe perde a posse de bola.

**Variação:** o mesmo jogo pode ser realizado com duas ou mais bolas dependendo do nível do grupo.

## VOLEIBOL CONSTRUÍDO

**Faixa etária:** a partir dos 10 anos

**Local:** qualquer área ampla e plana

**Número de participantes:** indeterminado

**Material:** bolas ou balões, seis garrafas pet, dois cabos de vassoura, água e barbante. Este material é para cada grupo de seis alunos

**Objetivo:** socialização através de uma atividade cooperativa de construção, desenvolvimento de habilidades motoras coordenativas de deslocamento e criatividade

**Organização:** os educandos devem ser divididos em pequenos grupos com os materiais para a construção do jogo

**Desenvolvimento:** os grupos formados serão distribuídos pelo local da atividade. O jogo terá início com a construção do campo de voleibol. Utilizando os cabos de vassoura, garrafas pet cheias de água e o barbante como rede, os educandos construirão a quadra a ser utilizada para o jogo. Para cada cabo de vassoura deverá ter três garrafas pet, para fazer com que o cabo fique mais firme e em pé para ser o suporte da rede. Deve-se amarrar as garrafas fazendo com que os cabos fiquem entre elas. A quadra e a rede serão feitas com o barbante. Depois de realizado todo o processo de construção, os alunos determinarão as regras e jogarão o vôlei com bolas ou balões.

## VOLEIBOL DE UM BRAÇO

**Faixa etária:** a partir dos 10 anos

**Local:** área de jogo de voleibol (quadra)

**Número de participantes:** de 6 a 10 participantes cada equipe

**Material:** bola de plástico gigante, rede, quadra

**Objetivo:** socialização através de uma atividade cooperativa e desenvolvimento de habilidades motoras coordenativas de deslocamento

**Desenvolvimento:** as equipes igualmente divididas se posicionarão cada uma em um lado da quadra e os jogadores com um dos braços flexionados nas costas. Os participantes jogam voleibol utilizando apenas um dos braços (seu lado dominante), e o outro deve ficar mantido para trás. As regras são normais, só ficando proibida a utilização do braço que não foi escolhido pelo jogador. A rede deve estar em uma altura compatível com a idade dos alunos e o grau de dificuldade proposto pelo professor. O aluno poderá dar quantos toques forem necessários na bola para não deixá-la cair no chão, não havendo um máximo de toques para cada equipe. O objetivo do jogo é passar a bola sobre a rede fazendo-a cair do outro lado, usando a quadra toda com as mesmas regras básicas do voleibol.

**Variação:** o mesmo jogo pode ser realizado com uma bola de voleibol normal dependendo do nível do grupo.

## RODEAR O CONE

**Faixa etária:** a partir dos 12 anos

**Local:** área de jogo de voleibol (quadra)

**Número de participantes:** de 6 a 10 jogadores cada equipe

**Material:** 12 cones, bolas e rede de voleibol

**Objetivo:** socialização através de uma atividade cooperativa, desenvolvimento de habilidades motoras coordenativas de deslocamento, agilidade e velocidade de deslocamento

**Organização:** os cones serão distribuídos nas laterais, fundo de quadra e fora delas dos dois lados da quadra. O número de participantes por vez fica a critério do educador

**Desenvolvimento:** os participantes jogam voleibol utilizando os fundamentos desta modalidade, evitando apenas o ataque, ou seja, o jogo será realizado basicamente com toque e manchete. A dois metros da lateral e após a linha final de cada lado serão colocados dois cones. O jogador que enviar a bola para a quadra adversária deve correr e passar por trás de um dos cones e retornar à quadra, deixando por um momento seu time com um jogador a menos. A equipe ganha ponto quando o adversário deixar a bola cair.

**Variação:** o mesmo jogo pode ser realizado com uma bola de plástico gigante sem limite de toques para cada equipe, dependendo do nível do grupo.

## VOLEIBOL CEGO COM BOLA GIGANTE

**Faixa etária:** a partir dos oitos anos

**Local:** área de jogo de voleibol (quadra)

**Número de participantes:** de 6 a 10 jogadores cada equipe

**Material:** bola de plástico gigante, uma rede de voleibol, TNT suficiente para cobrir toda extensão da rede

**Objetivos:** socialização através de uma atividade cooperativa, desenvolvimento de habilidades motoras coordenativas de deslocamento, percepção e velocidade de deslocamento

**Organização:** cobrir a rede de voleibol com o TNT, distribuir as equipes em quadra sem posicionamento fixo

**Desenvolvimento:** as equipes realizarão na quadra um jogo de voleibol com as regras básicas e adaptadas conforme o nível da turma. A rede será coberta com TNT em toda sua extensão e até o solo com objetivo de uma equipe não ver a outra. Será permitido dar quantos toques forem necessários para que a bola vá para o campo adversário ou a bola pode ser passada diretamente para o outro lado (com apenas um toque). O objetivo do jogo é passar a bola sobre a rede fazendo-a cair do outro lado, sabendo-se que seu adversário desconhecerá a trajetória da bola.



## SOBE BALÃO

**Faixa etária:** a partir dos oitos anos

**Local:** qualquer área ampla e plana

**Número de participantes:** todo o grupo

**Material:** balões coloridos e caixas coloridas

**Objetivo:** mobilizar e desenvolver habilidades desportivas

**Organização:** dividir o grupo em equipes de sete elementos e cada equipe de posse de uma caixa com 20 balões vazios. Dos sete integrantes de cada equipe, um encherá os balões, cinco serão os flutuadores e um será o mata borrão.

**Desenvolvimento:** O jogo consiste em encher os balões com a boca e lançá-los ao ar. Os balões cheios devem ser mantidos no ar pelos cinco participantes da equipe que são os flutuadores, dando-se tapinhas nos balões, imitando gestos do voleibol. Cada grupo decide quem vai assumir cada posição no grupo e essa estratégia pode mudar à medida que forem cheios mais balões. Balão que toca no chão deve ser estourado pelo mata borrão de qualquer outra equipe. Esta é a função deles, contudo o mata borrão não pode derrubar deliberadamente os balões, sob pena de dar a vitória a outra equipe. Uma vez que todos os times tiverem enchido os balões, o educador dá certo tempo para que os mesmos permaneçam flutuando. O jogo termina a critério do professor. Poderá, por exemplo, ser por tempo, e se faz a contagem dos balões. A equipe que tiver maior número de balões flutuando pontua.



## REFERÊNCIAS

AWAD, Hani. **Brinque, jogue, cante e encanto com a recreação.** Jundiaí: Fontoura, 2004.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras:** ontem e hoje. Cadernos de história da educação, n<sup>o</sup>.4, jan./dez. 2005.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e companhia.** São Paulo, Cortez, 2004.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

FADELI, Thiago Tozetti et al. **“Arco da velha:** resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares”. XV Encontro Nacional de Recreação e Lazer - Lazer e Trabalho: novos significados na sociedade contemporânea. Santo André. Anais. Santo André: 2003.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro.** 4. ed. São Paulo: Scipione, 2005.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal.** São Paulo: Scipione, 2004.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar:** crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo, Moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a educação infantil.** São Paulo, Pioneira, 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

OLIVEIRA, Paulo S. **Brinquedo e indústria cultural.** Petrópolis: Vozes, 1986.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo:** usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.



## SOBRE OS AUTORES

**Júlio Cesar Nasário** - Possui graduação em Educação Física pela FURB- Blumenau/SC, Especialização em Educação Física Escolar pela Universidade Gama Filho-Rio de Janeiro/RJ e Mestrado em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação/Mestrado em Educação da FURB- Blumenau/SC. É professor na Rede Pública Estadual de Ensino e no Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí - UNIDAVI, onde também exerce a função de Coordenador do Curso de Educação Física. Atua principalmente nos seguintes temas: Educação, Educação Física e Educação Física Escolar.

**Roberto Mafli** - Possui graduação em Educação Física pela Universidade do Estado de Santa Catarina e Especialização em Técnicas em Voleibol pela Faculdade Integrada Norte do Paraná. Atualmente é Técnico desportivo da Fundação Municipal de Desportos de Rio do Sul, Técnico desportivo no Colégio Dom Bosco, Professor da Prefeitura Municipal de Rio do Sul e Professor no Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí - UNIDAVI. Tem experiência na área de Educação Física, com ênfase em Recreação, Organização Desportiva e Treinamento Desportivo Especializado.

**Jeferson Vandresen** - Possui graduação em Educação Física pelo Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí – UNIDAVI. Atua como Técnico de Voleibol Masculino para categorias de base e na Academia Físicos como orientador de atividade física e Personal Trainer.

**Rafael Doose de Carvalho** - Possui graduação em Educação Física pelo Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí – UNIDAVI.



**EDITORA UNIDAVI**

**Coleções e Revistas**

Revista Caminhos  
Série Professor-Autor  
Série Cadernos UNIDAVI  
Coleção Você Sabe

Grasiela Barnabé Schweder

**Diagramação**

Mauro Tenório Pedrosa

**Arte Capa**

Andreia Senna de Almeida da Rocha

**Catálogo**



**Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do  
Itajaí**

**UNIDAVI**

Rua Dr. Guilherme Gemballa, 13  
Jardim América - Rio do Sul/SC  
CEP 89160-932

[www.unidavi.edu.br](http://www.unidavi.edu.br)  
[editora@unidavi.edu.br](mailto:editora@unidavi.edu.br)  
(47) 3531-6026

É possível compreender que jogos lúdicos são atividades prazerosas, subjetivas, de resultados imprevisíveis, em que a competição entra em latência, aonde pode se manifestar ou ser induzida, ou seja, os jogos lúdicos podem ser competitivos, cooperativos, de imitação simbólica, de vertigem ou de sorte.

Os jogos lúdicos ainda possuem outras características como o descanso, o relaxamento e o gasto da energia excedente.

A ideia deste livro surgiu de uma vivência com acadêmicos da disciplina de Teoria e Prática dos Jogos Lúdicos do curso de Educação Física da UNIDAVI.

A intenção é registrar a experiência e proporcionar a multiplicação dos conhecimentos construídos.

