

Guião das Olimpíadas dos Jogos Tradicionais

A importância dos jogos tradicionais na atual sociedade/escola:

É perceptível que, nos dias atuais, muitas crianças passam a maior parte do tempo trancadas em suas casas e apartamentos, influenciadas pelos meios de comunicação, que têm uma presença cada vez maior em nossas vidas. Isso ocorre por diversos fatores, como o comodismo e a falta de espaços públicos de lazer, o que leva as crianças a passarem horas em frente à televisão, tablet, computador, ..., perdendo assim a oportunidade de desfrutar de diversas atividades lúdicas infantis. Diante desse cenário, as escolas enfrentam o grande desafio de despertar nas crianças o interesse pelas práticas corporais, como os jogos e as brincadeiras tradicionais, para promover um melhor processo educativo. Para muitas crianças, as escolas tornam-se um dos poucos espaços disponíveis para brincar com segurança, junto de outras crianças.

Os jogos tradicionais, por serem elementos folclóricos, assumem características de anonimato, tradição, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Como parte da cultura popular, esses jogos devem ser utilizados pelos professores, pois fazem parte da cultura infantil e influenciam diretamente na formação da identidade sociocultural. A escola deve fazer parte desse processo de construção histórica da criança, comprometendo-se com o resgate dos valores culturais, como as nossas tradições e costumes, proporcionando uma prática de atividades que levem os alunos a refletirem sobre a cultura popular e vivenciarem esses jogos, para uma melhor compreensão dos saberes tradicionais.

Os jogos tradicionais representam a preservação de valores sociais de uma comunidade e é por meio dessas vivências que as crianças aprendem o significado das atividades em grupo, experimentam papéis diferentes e adquirem experiências sociais que terão significado para a formação da personalidade. Os jogos tradicionais possuem um enorme valor educativo e podem ser realizados em qualquer lugar, dentro ou fora da escola. Muitos jogos tradicionais são dinamizados ao ar livre, o que encoraja as crianças a saírem de casa, desfrutarem do contato com a natureza e obterem os benefícios da atividade física ao ar livre. Isso ajuda a combater o sedentarismo e promover um estilo de vida ativo e saudável. Eles trabalham com as crianças em situações globais, lúdicas e concretas, que as levam a resolver problemas corporais, temporais, espaciais e de relacionamento com os outros.

Os jogos tradicionais são símbolos de festa, e isso reflete-se no espírito daqueles que jogam, veem, organizam ou até mesmo patrocinam. Os jogos revelam a personalidade da criança

e promovem, de forma divertida, o desenvolvimento físico, intelectual e afetivo. Eles também estimulam a comunicação afetiva e ajudam a descobrir o sentido de equipa em benefício do grupo e do jogo. Quando as crianças brincam, sentem-se felizes, interagem entre si, o que proporciona uma aprendizagem mais prazerosa.

Para a implementação desse projeto, os alunos construíram os materiais a serem usados nos jogos, recorrendo à reutilização de materiais, como latas decoradas e bolas de trapos cheias de tecidos, lãs, etc., demonstrando desta forma uma preocupação com o meio ambiente. Os alunos também participaram na elaboração e decoração das medalhas de participação nos jogos.

Jogos realizados no âmbito do projeto “Recreios com Vida”:

- 1 - Corrida dos sacos
- 2 - Jogo da macaca
- 3 - Jogo das latas
- 4 - Saltar à corda
- 5 - Jogo da colher e do ovo;
- 6 - Jogo do elástico
- 7 – Jogo da azeitona/bolacha
- 8 – Desafio Eco- Lousas

1 - Corrida de Sacos

Material: Dois sacos de serapilheira.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo: Demarca-se um percurso no terreno, com um ponto de partida e uma meta. As equipas colocam-se nas suas posições e o primeiro elemento de cada equipa a correr pega no saco e prepara-se para o início do jogo. Depois de os organizadores darem a partida, os primeiros participantes “vestem” os sacos e começam a corrida. Ao chegarem junto dos seus companheiros de equipa, “despem” o saco e passam-no para o próximo participante que vai correr e assim sucessivamente até ao fim do jogo. A equipa que conseguir colocar primeiro todos os jogadores na meta, depois de fazer a corrida dentro dos sacos, é a vencedora.



2 - Macaca

Material: 1 pedra lisa ou um objeto semelhante, e tintas ou algo que dê para desenhar a macaca no chão.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo: Um jogador lança a pedra/objeto para a primeira casa e, quando se começar a jogar, salta-se ao pé-coxinho, saltando a casa onde está a pedra. Faz-se o mesmo para todas as casas até ao fim da macaca. Depois começa outro jogador. Quando a pedra sair fora, muda-se de jogador. Este jogo tem como objetivo deitar a pedra dentro de cada casa, saltar a casa onde está a pedra sem a pisar, saltar as casas ao pé-coxinho e apanhar a pedra sem cair e não pisar as riscas.



3 - Jogo das latas:

Material: Uma bola de farrapos, dez latas e uma mesa.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo: São colocadas 10 latas em cima de uma mesa, umas em cima das outras. Os participantes colocam-se a uma distância de 5 metros e, com uma bola de farrapos, tentam deitar abaixo o máximo de latas. O tipo de bola, tal como o número de latas, poderão variar, conforme o material disponível. Ganha a equipa que derrubar o maior número de latas.



4 - Saltar à corda

Material necessário: Uma corda com o mínimo de cinco metros.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo: Colocam-se duas pessoas frente a frente, segurando cada uma delas uma das pontas da corda. Inicia-se o jogo com o movimento circular da corda e os jogadores vão saltando, com esta em movimento. A equipa que conseguir manter-se o maior tempo possível a saltar, sem pisar, tropeçar ou falhar a corda, ganha.



5- Corrida do “ovo” na colher

Materiais: colher e bola de ping-pong, podem substituir os materiais desde que cumpram com as suas funções.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo: Define-se inicialmente o ponto de partida e de chegada. Os primeiros participantes da equipa deverão ter as colheres na boca, ou na mão com um “ovo” em cada. A largada é dada e todos podem começar o percurso em direção à chegada, onde o “ovo” deve ser entregue ao outro participante, até que se chegue na última pessoa. A equipa que realizar primeiro a tarefa é vencedora. Para tornar o jogo mais desafiante, podem-se acrescentar obstáculos no percurso.



6 - Jogo do elástico

Material: elástico, com aproximadamente 3 metros de comprimento e, um nó, unindo as duas pontas.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo: A posição básica dos jogadores é da seguinte forma: dois ficam um de frente para o outro a uma distância de dois metros, aproximadamente, interligados por um elástico entre as pernas, especificamente nos tornozelos. Os demais jogadores ficam perto, para fora do elástico organizados em fila ou da forma que encontrarem ser a melhor para prosseguir, respeitando a vez de saltar de cada um. Aumentar a altura do elástico, até onde o jogador conseguir saltar. O jogador que conseguir saltar mais alto, é o vencedor do jogo.



7 - Jogo da farinha e da água

Material: bacias, água, farinha, azeitonas e bolachas.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores.

Descrição do jogo:

O objetivo principal deste jogo é fazer com que os participantes consigam tirar uma azeitona da água e uma bolacha da farinha, antes do adversário da outra equipa. A primeira equipa a terminar o jogo, ou seja, que consiga tirar todos os doces da água e da farinha ganha.



8 - Desafio Eco – Lousas

Material: Roda construída com ajuda de encarregados de educação e pintada pelos alunos. Cartões com as questões/temas, tendo uma cor para cada tema: alimentação, reciclagem, água, energia; Projeto Eco-escolas, oceanos e ODS.

Jogadores: 2 equipas com 5 jogadores, tendo cada uma, um porta-voz a rodar.

Descrição do jogo: O porta-voz da equipa roda e a equipa responde a uma questão relacionada com o tema sorteado.

Apenas um elemento de cada equipa, o porta-voz, pode rodar a roda, mas toda a equipa auxiliará na resposta às questões. Os elementos das Brigadas colocam as questões de acordo com a cor sorteada. Se a equipa acertar em quatro questões, ganha um crachá Eco- Lousas.

