

JOGO DO BURRO DEITADO

⊕ Breve história

Jogo cujas origens remontam à Antiguidade, com relatos históricos da sua prática já no mundo greco-romano, convertendo-se num jogo tradicional amplamente difundido em Portugal ao longo dos séculos, embora caindo em progressivo desuso nas últimas décadas. De realçar a existência de várias variantes na sua conceção e jogabilidade, o que o tornam num jogo extremamente adaptável a diferentes contextos e públicos e de fácil execução ao nível de materiais que se podem utilizar.

⊕ Capacidades desenvolvidas

Ao nível das competências cognitivas as capacidades de atenção, de memória, de decisão e de cooperação entre pares, bem como o treino do cálculo mental e da orientação espacial. Entre as capacidades físicas e psicomotoras a estimulação da motricidade fina (agilidade, destreza, força, etc.) e da coordenação óculo-manual.

⊕ Conceção do jogo tradicional

No âmbito do «Dia do Brincar» e da promoção de atividades ao ar livre pelo Agrupamento – em articulação com o Programa Eco-Escolas – foi selecionada a opção do Jogo do Burro Deitado, concebido para ser dinamizado e exercitado pelos alunos no recreio da escola. As regras previamente definidas respeitaram a lógica elementar do jogo tradicional, tendo como fator novidade a inclusão de duas casas com a numeração zero nos extremos do tabuleiro desenhado no chão, o qual se encontrava num plano levemente inclinado para uma melhor de visibilidade dos jogadores.

⊕ Materiais necessários

Tintas de diversas cores para a marcação, desenho e decoração do tabuleiro, que consistia num polígono com 14 casas: duas casas para a figura do burro e o zero cada, as restantes para a numeração decimal de 10 a 100.

Os pesos para arremesso foram concebidos com pequenos sacos de ganga, também eles decorados com figuras estilizadas de burros e cores distintas entre

equipas; enchidos com grão de bico e alfazema, de forma a garantir o peso necessário para lançar e despertando o sentido do olfato no seu manuseamento.

⊕ **Regras do jogo**

- Após a delimitação do tabuleiro no chão, define-se uma marca de lançamento com um afastamento mínimo de 1,5m;

- Formam-se equipas de 2 elementos cada para jogar em 2 ou mais mãos;

- Cada equipa lança os seus pesos para o tabuleiro, de forma contínua ou alternada, os mesmos só são retirados após conferida a pontuação obtida ou então no final de cada partida jogada;

- O objetivo em cada mão é perfazer os 100 pontos no total ou aproximado, devendo a equipa planear as jogadas para evitar ultrapassar esse valor (p. ex.: procurar acertar na casa 100, combinar a soma das pontuações entre casas ou utilizar a casa 0 para manter a pontuação já obtida durante a mão);

- Se o peso cair fora da área do tabuleiro poderá repetir o lançamento, se cair entre linhas e não houver consenso sobre o valor a pontuar aplica-se idêntica regra;

- Se o peso cair nas casas do burro a equipa perde os pontos conquistados na jogada em disputa;

- Ganha a equipa que no final do número de mãos estipuladas mais se aproxime do quantitativo correspondente (p. ex.: 2 partidas = 200 pontos no total).