

Batalha D'Orada



Fundamentação teórica:

Lenda

«Quatro legoas ao Noroeste de Villa Viçosa, e duas ao Norte de Estremoz, ao pé de huma serra, está plátada a Villa de Souzel, que fundou o Condestavel D. Nuno Alvares Pereira o qual estando em campanha contra os Castelhanos, que havião entrado neste Reyno com poderoso exercito, se lhe oppoz com grande valor, e antes de entrar na batalha pedio a Deos o ajudasse naquella empreza, e começou a orar; e vendo os nossos que os inimigos vinhão acometendo, chamãrão pelo Conde, que estava todo entregue à oração, e arrebatado em extasi, o qual despertando disse para os seus: Ora sus a el: frase cõmua entre elles naquele tempo.

Deo-se a batalha, conseguiu-se a vitória, e em memória della edificou o Condestável a Igreja, que hoje existe nesta Villa, dedicada a N. Senhora da Orada, com hum Prior, e três Beneficiados da Ordem de Aviz, Casa de Misericórdia, Hospital, huma Ermida do Espirito Santo, e hum Convento de Frades Paulistas da invocação de Santo António. (...)»

Padre António Carvalho da Costa, Corografia Portugueza: E Descriçam Topográfica do Famoso Reyno de Portugal, 1708: pp. 524-525.

Guião do Jogo:

Material:

Giz

Como Construir

Em primeiro lugar tens de desenhar com giz no chão, um retângulo grande, com seis quadrados lá dentro, divididos por corredores. Nos dois lados paralelos mais curtos do retângulo, fazes mais um traço onde irás escrever, apenas num deles, Conquista. É como se fosse uma barra dentro do retângulo. Depois decidem quem é Soldado e Castelhanos.

Como Jogar

As regras são as seguintes: os soldados andam nos corredores e os castelhanos saltam de quadrado em quadrado. Os soldados têm como objetivo apanhar os castelhanos, tocando neles. Estes por sua vez, têm como objetivo passar por todos os quadrados desenhados dentro do retângulo, até chegar à barra oposta que diz conquista e voltar a base inicial.

O primeiro castelhano a chegar sem ser apanhado pelos soldados, grita bem alto Conquista e ganha o jogo.

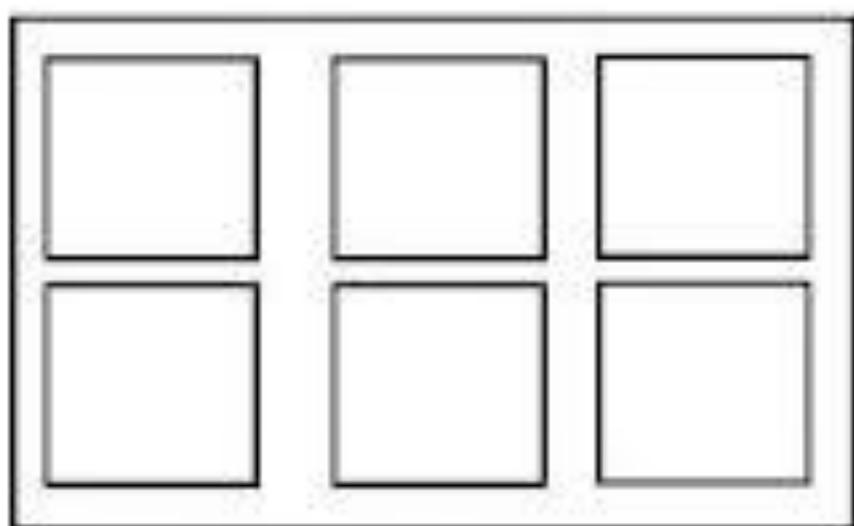
Se os soldados conseguirem apanhar todos os castelhanos o jogo acaba e invertem-se os papéis.

Cuidado porque quem pisar os riscos desenhados a giz, morre e sai do jogo e quem for apanhado é preso e sai do jogo.

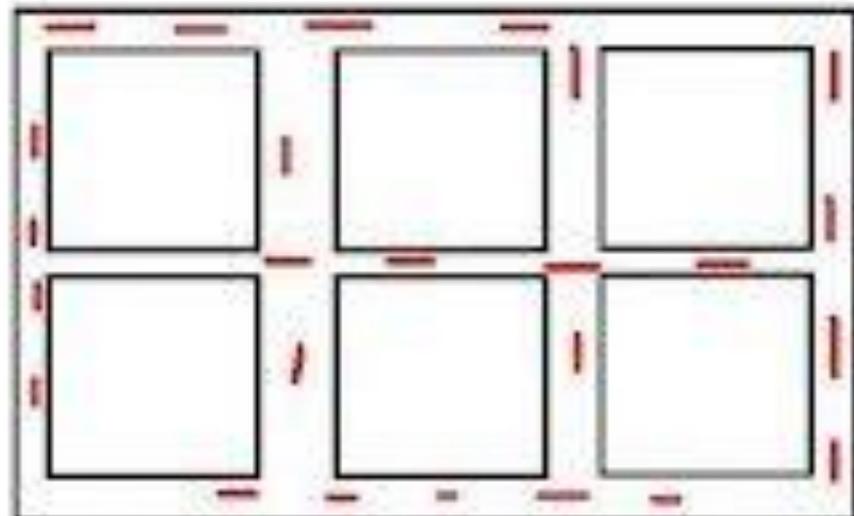
Benefícios dos Jogos:

- Desenvolvimento motor (correr, saltar);
- Interação social (jogar e interagir em grupo);
- Estimulação da concentração e atenção;
- Gasto de energia (pelo próprio exercício do jogo);
- Bem estar físico e psicológico geral.

1



2



3

