



Jogos Tradicionais... pelo mundo

INTERCULTURALIDADE

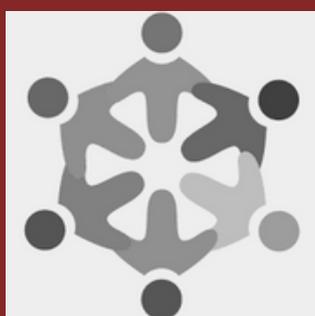
INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao e-book "Jogos Tradicionais... pelo mundo!" desenvolvido no âmbito do projeto intermédio relativo à interculturalidade do Projeto de Cidadania e Desenvolvimento da turma C do 11º ano. Neste e-book, mergulharemos numa jornada pelo mundo dos jogos tradicionais, explorando as ricas e diversas culturas de cinco continentes: Europa, América, Ásia, África e Oceânia.

O projeto intermédio de interculturalidade desenvolvido pelos alunos do 11C foi uma iniciativa que procurou promover o reconhecimento e a valorização da diversidade como uma oportunidade e fonte de aprendizagem no respeito pela multiculturalidade da sociedade atual e perceber como os diversos jogos e brincadeiras interculturais podem-se assumir como opções válidas para se ser ativo no dia a dia.

Cada grupo de alunos foi desafiado a pesquisar um jogo tradicional representativo de um continente específico nas aulas de Português e de Espanhol e posteriormente, na disciplina de Educação Física, os alunos puderam operacionalizar e explorar os aspectos culturais, históricos e sociais dos jogos, mergulhando nas tradições e costumes de diferentes partes do mundo no "Dia desportivo intercultural".

Ao longo deste e-book, temos a oportunidade de conhecer os jogos tradicionais selecionados pelos alunos para cada continente, bem como as suas origens, regras e significados culturais. Através destas páginas, seremos transportados para diferentes partes do globo, descobrindo a riqueza de expressões lúdicas e desportivas que têm atravessado gerações e se tornaram parte integrante das comunidades locais. Vamos explorar os jogos tradicionais... pelo mundo e descobrir como eles nos podem ensinar a construir uma sociedade mais inclusiva e harmoniosa.



01



GRUPO 1

Beatriz Moura nº2,
Beatriz Silva nº4
Jéssica Neto nº12,
José Pedro nº14,
Letícia Oliveira nº17
Luís Ribeiro nº18

ÁSIA





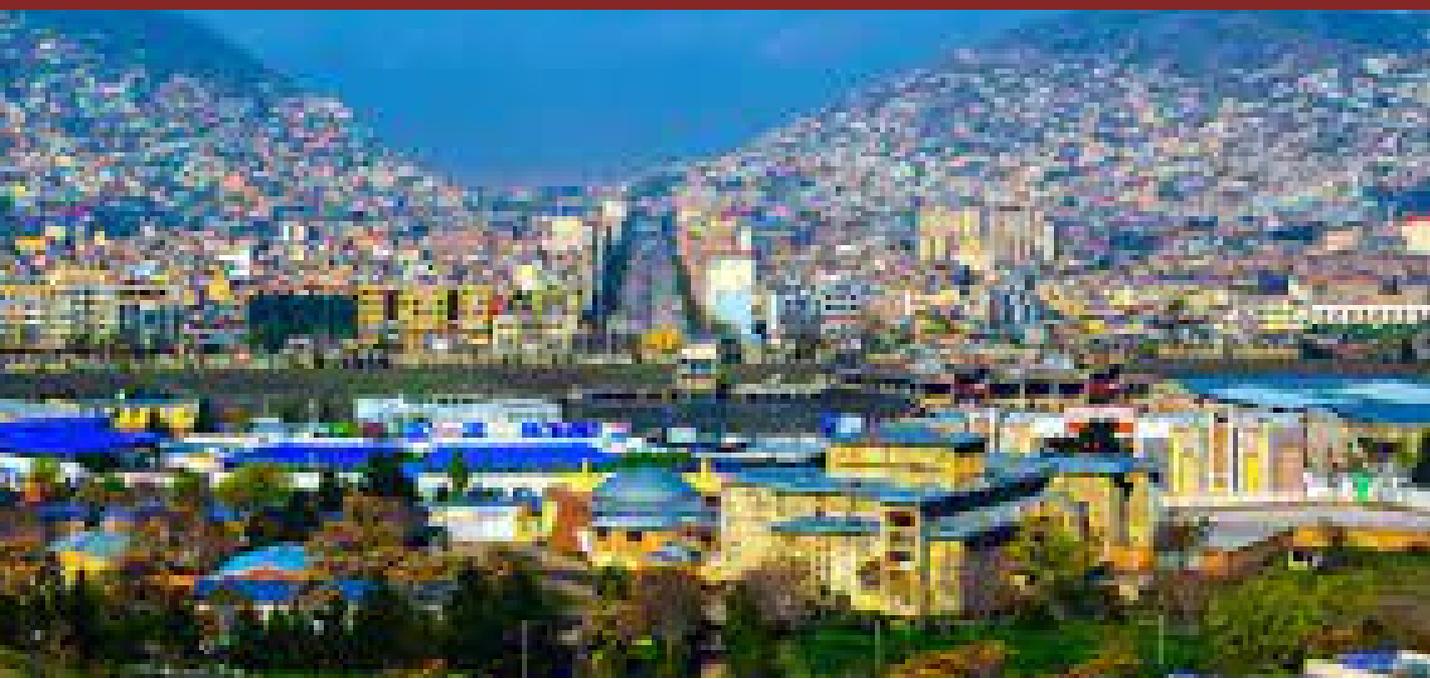
País

Afeganistão



O Afeganistão, oficialmente Emirado Islâmico do Afeganistão, é um país sem litoral, montanhoso, localizado no centro da Ásia, estando na encruzilhada entre o Sul da Ásia, a Ásia Central e a Ásia Ocidental.

Faz fronteira com o Paquistão ao sul e ao leste, com o Irão ao oeste, com o Turcomenistão, Uzbequistão e Tajiquistão ao norte e com China no nordeste. Ocupando 652 230 km², sendo o 41.º maior do mundo em área, o Afeganistão é predominantemente montanhoso, com planícies no norte e sudoeste. Cabul é a capital e a maior cidade, com uma população estimada em 4,6 milhões, sendo o 37.º país mais populoso do mundo, composta principalmente de etnias pastós, tajiques, hazaras e usbeques.



Guarda-Portas



Jogo



Objetivo	Evitar que a bola passe pelas suas pernas.
Nº de jogadores	Grandes grupos
Material	Uma pequena bola de borracha

Instruções

1. Para jogar o jogo, os jogadores ficam em círculo com as pernas abertas. Cada jogador deve ter os seus pés a tocar nos pés dos jogadores ao seu lado.
2. Escolher um jogador para ficar de pé no meio do círculo. A essa pessoa é dada a bola. A sua função é fazer rolar a bola através das pernas de um dos outros jogadores.
3. Quando o jogador vê a bola a chegar, deve fechar rapidamente as pernas para tentar impedir que a bola passe.
4. Um jogador está fora se a bola passar pelas suas pernas ou se fechar as pernas quando a bola não tiver sido rolada na sua direção.
5. O jogo está terminado quando todos os jogadores estão fora.
6. Então o jogo pode recomeçar tudo de novo!



02



GRUPO 2

Ana Meireles nº1
Beatriz Ferreira nº3
Gabriella Braga nº9
Iara Maia nº11
Mariana Ribeiro nº20

OCEÂNIA





País

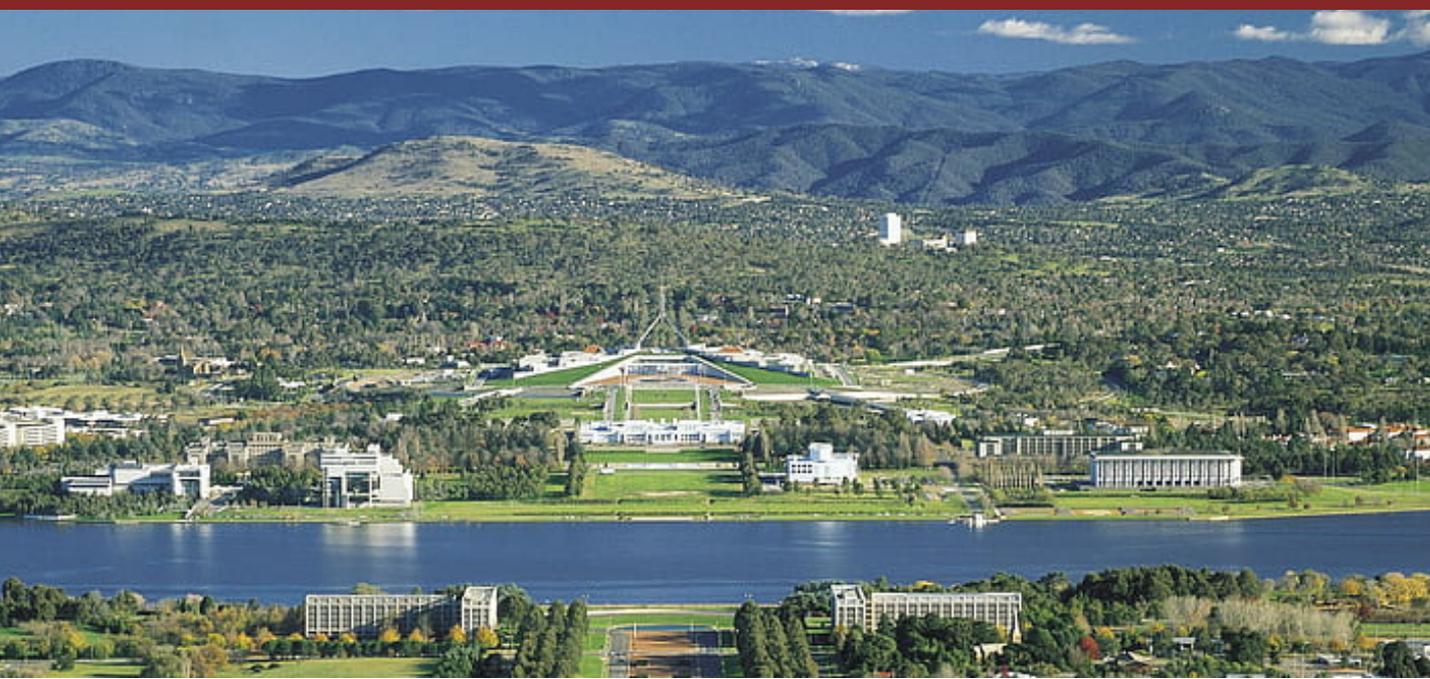
Austrália



A Austrália é um país insular, localizado na Hemisfério Sul, mais concretamente na Oceânia, o menor continente do mundo e cercado pelos oceanos Índico e Pacífico. A sua capital é Camberra e as maiores cidades são Sydney, Melbourne e Brisbane. Com uma população de cerca de 26 milhões de habitantes, o território australiano é um dos mais extensos do mundo (mais de 7,6 mil km².)

A maior parte das regiões do país beneficiam de um clima temperado, estando as estações, genericamente, invertidas em relação ao Hemisfério Norte.

A língua oficial é o inglês e a moeda oficial é o dólar australiano.



Down, down, down



Objetivo

Deixar a bola no ar, sem cair, o maior tempo possível

Nº de jogadores

Dois ou mais

Material

Uma bola de ténis

Instruções

- 1º Formar uma roda com um espaçamento de três passos entre os jogadores;
- 2º Começar a atirar a bola, sem a deixar cair;
- 3º Quando um jogador deixar cair a bola, deve-se apoiar no chão sobre um joelho. Quando a deixar cair novamente, apoia-se nos dois joelhos.
- 4º Cada vez que o jogador deixar cair a bola perde capacidade de usar o corpo, ou seja, apoia-se num cotovelo e depois no outro.
- 5º Por fim, se deixar cair outra vez, o jogador deve-se apoiar no chão com o queixo dando encerrada a sua participação no jogo.
- 6º Se o jogo estiver a decorrer à mais de 3 min, sem ninguém deixar a bola cair, então todos os jogadores devem dar um passo (grande) para trás. Deste modo, torna-se mais complicado apanhar a bola.



03



GRUPO 3

Francisco Neto, n° 7
Gabriela Vaz, n° 8
Leonor Alves, n° 16
Paula Monteiro, n° 21
Rui Carneiro, n° 24

EUROPA





País

Grécia



A Grécia é um país do sudeste da Europa com milhares de ilhas espalhadas pelos mares Egeu e Jónico, como Santorini e Creta. Bastante influente na antiguidade, a nação é considerada o berço da civilização ocidental.

Atenas, a sua capital, conserva monumentos como a Acrópole, do século V a.C., onde fica o templo Partenon. A Grécia é também conhecida pelos festivos complexos hoteleiros de Mykonos.





Jogo

O Rei (“Vasilias”)



Objetivo	Não se tornar Rei por muito tempo, e decifrar corretamente a profissão.
Nº de jogadores	Deve ter no mínimo 3 participantes
Material	Não é necessário

Instruções

Os participantes fazem um sorteio para saber quem se vai tornar o rei. O rei senta-se à parte, enquanto que os outros participantes escolhem uma profissão através de mímica. Quando terminaram, visitam o rei e dialogam com ele. Através da mímica, os participantes mostram a profissão que escolheram.

Se o rei entende o que eles fazem, ele grita o nome dessa profissão e persegue-os para apanhar um que se vai tornar rei. Se ele não compreender, senta-se novamente e os participantes fazem a mímica de outra profissão.



04



GRUPO 4

Jorge Lopes, nº 13
Leonor Sousa, nº 17
Sara Carneiro, nº 25
Clara Pereira, nº 6
Gustavo Santana, nº 10

ÁFRICA



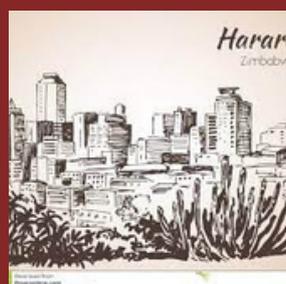


País

Zimbabué



O Zimbabué é um país localizado no sul da África. Sua capital é Harare, e suas línguas oficiais são o inglês, o shona e o ndebele. O país faz fronteira com a África do Sul, Moçambique, Zâmbia e Botswana. O Zimbabué possui uma rica diversidade cultural, com influências africanas e europeias. O turismo é uma fonte importante de receita para o país, com destinos populares, como as Cataratas Vitória e o Parque Nacional de Hwange, que abriga uma variedade impressionante de vida selvagem. No entanto, o Zimbabué também enfrenta desafios sociais, como a pobreza generalizada, a falta de acesso a serviços básicos e a desigualdade económica. A política no país tem sido dominada por um único partido desde a independência, e os direitos humanos e a liberdade de expressão muitas vezes são restringidos. Apesar dos desafios enfrentados, o Zimbabué possui um povo resiliente e uma rica herança cultural. Nos últimos anos, tem havido esforços para revitalizar a economia e promover a estabilidade política, com esperanças de um futuro melhor para o país e seu povo.



Kudoda



Jogo

Objetivo	Apanhar o maior número de rolhas/pedras.
Nº de jogadores	2 ou mais
Material	Rolhas/Pedras
Instruções	
<p>1. São colocadas rolhas num recipiente em frente aos jogadores. O primeiro jogador escolhe uma rolha e atira-a para o ar. Enquanto a rolha estiver no ar, o mesmo apanha o maior número de rolhas que conseguir do recipiente (usando a mesma mão) e depois apanha a rolha que foi atirada para o ar, caso o jogador consiga apanhar a rolha que foi atirada ao ar, fica com as rolhas.</p> <p>2. O mesmo jogador dá a rolha que foi atirada ao outro jogador e este repete o mesmo processo.</p> <p>3. Quando um jogador não consegue apanhar a rolha que foi atirada, devolve as rolhas, que possa ter apanhado, ao recipiente e passa a vez ao outro jogador.</p> <p>4. O jogo acaba quando já não restarem mais rolhas no recipiente. Ganha o jogador que conseguiu reunir o maior número de rolhas.</p>	



05



GRUPO 5

Bruno Caetano, nº 5
Pedro Martins, nº 22
Vera Ribeiro, nº 26
Rodrigo Barros, nº 23
Lara Queirós, nº 15

AMÉRICA





País

BRASIL



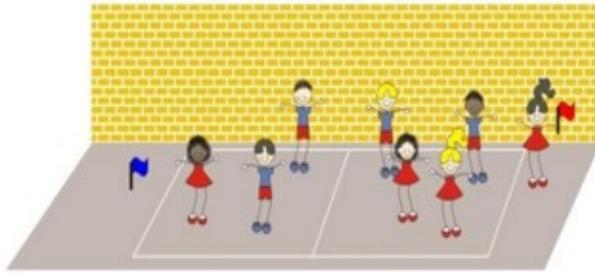
O Brasil é um país de dimensões continentais localizado na América do Sul, com capital em Brasília. Apresenta uma enorme diversidade paisagística, econômica e cultural. O Brasil é o maior país da América do Sul, com área de mais de 8,5 milhões de km².

O Jogo escolhido pelo nosso grupo foi o **rouba bandeira**, este jogo surgiu com base na batalha civil americana, que era considerada vencida quando a bandeira do oponente era capturada.

Desde aí, supõe-se que o jogo teve origem em grupos de escoteiros, tendo sido introduzido no Brasil, no rio de janeiro no ano de 1947, tornando-se popular entre os anos 1970 e 1980.



Rouba bandeira



Objetivo

Cada uma escolhe um campo e coloca a sua "bandeira" no centro da linha de fundo do campo adversário. O objetivo é recuperar a bandeira sem ser tocado.

Nº de jogadores

Mínimo 4

Material

2 panos de cores distintas ("bandeiras")

Instruções

Os jogadores dividem-se em duas equipas com número igual de jogadores, e cada um escolhe um capitão.

Cada equipa fica num lado do campo, dividido ao meio por uma linha. No fundo de cada campo é desenhado um círculo e coloca-se no mesmo uma bandeira que representa a equipa.

As equipas têm de tentar roubar a bandeira do adversário e trazer para o seu campo. A equipa que conseguir fazer isso primeiro vence. Ninguém pode sair das linhas que delimitam os campos.

Quando um jogador entra no território dos adversários, o jogador fica congelado se for tocado por um deles e só se pode voltar a mexer se for tocado por uma pessoa da sua equipa.



CONCLUSÃO

É evidente o impacto positivo que o projeto de Cidadania e Desenvolvimento, com foco na interculturalidade, teve sobre os alunos envolvidos. O "Dia Desportivo Intercultural" proporcionou uma oportunidade única para que os alunos explorassem e compreendessem a diversidade cultural presente nos jogos tradicionais de diferentes continentes.

Através desta experiência, os alunos expandiram os seus horizontes, desenvolvendo um profundo respeito e apreço pelas culturas do mundo. Ao pesquisar, apresentar e participar ativamente dos jogos tradicionais, foram capazes de quebrar estereótipos e superar barreiras culturais, descobrindo que, por trás de diferenças superficiais, existe um potencial imenso para a cooperação, amizade e aprendizagem mútuas.

Um aspecto notável do projeto foi a habilidade dos alunos em compartilhar os seus conhecimentos uns com os outros. Cada grupo trouxe consigo uma riqueza cultural única, enriquecendo a experiência de todos os participantes. Eles não apenas se tornaram especialistas nos seus jogos, mas também se tornaram embaixadores das culturas que representavam. Essa troca intercultural foi fundamental para fomentar o respeito, a compreensão e a valorização das diferenças entre eles.

Além disso, ao mergulharem na história e nas tradições dos jogos tradicionais, os alunos aprenderam lições valiosas sobre a importância da preservação do património cultural. Eles tornaram-se conscientes da necessidade de proteger e transmitir essas práticas ancestrais para as gerações futuras, reconhecendo o seu valor como elementos que fortalecem a identidade e o senso de pertença a um povo.



