



MINISTÉRIO DO ESPORTE

Secretaria Nacional de Desenvolvimento de Esporte e de Lazer

Departamento de Políticas Sociais de Esporte e de Lazer

Programa Esporte e Lazer da Cidade - PELC

O Planejamento Participativo

São categorias do *planejamento participativo* o debate, a discussão e o processo de escolha das atividades de esporte e lazer pela comunidade, procedimentos que vão garantir a distribuição das atividades planejadas, democratizando as experiências construídas nos Núcleos.

A vantagem é que os beneficiários já teriam conhecimento do planejamento, tomando parte do processo de decisão, seleção, organização e sistematização das ações de esporte e lazer.

Essa experiência pode implicar também no exercício da reflexão crítica, na escolha e na tomada de decisões dentro do processo educativo, competência importante para enfrentamento e intervenção na realidade complexa e contraditória atual.

Entretanto, o planejamento participativo é muito importante não apenas no sentido pedagógico (construção do conhecimento vivenciado), mas também na própria organização da comunidade envolvida em um Núcleo do PELC (seus interesses e necessidades). O PELC apontou a criação de um Grupo Gestor composto por representação de todos os segmentos envolvidos, sendo um dos instrumentos para consolidação do controle social e efetivação de uma gestão verdadeiramente participativa.

Assim sendo, o trabalho nos Núcleos deve identificar mecanismos de participação popular que traduzam a afirmação de uma cultura revolucionária

de participação que possibilitem à classe operária o aumento do poder de decisão, controle e gestão das políticas públicas de esporte e lazer.

Planejamento participativo significa participação do povo no planejamento, realização e controle social de programas, projetos e ações na área do esporte e lazer comunitários, visando a afirmação de uma nova cultura de participação das massas na decisão e definição das ações e na formulação dos ordenamentos legais demandantes de políticas públicas para o setor.

O “orçamento participativo” pode se configurar em importante instrumento político das classes menos favorecidas para discussão de questões relacionadas à utilização e posse do espaço urbano, do investimento e distribuição racional de recursos disponíveis para as políticas públicas, impulsionando um processo de crescimento e fortalecimento político das massas organizadas, no sentido de efetivamente democratizar as relações na cidade, instalando o controle social na esfera pública, consolidando a participação popular.

O planejamento Participativo no PELC se constitui em instrumento necessário para o processo de construção do esporte e do lazer como um direito e como política social, porque permite a participação popular na definição, no planejamento, na realização de programas, projetos e ações desenvolvidas no setor do esporte e lazer.

Por fim, é preciso ressaltar que para efetivação de uma gestão de caráter “democrático”, é de fundamental importância a construção de uma política de relação e articulação entre os diversos setores afins ao esporte e ao lazer - educação, cultura, desenvolvimento econômico, saúde e outros – reconhecendo que a elaboração do planejamento e participativo deve partir do princípio da intersetorialidade, levando em consideração os interesses históricos e imediatos da classe trabalhadora.

(Texto para uso didático elaborado pelo Prof. Evilásio Martins Vieira –
2009 – PELC/SNDEL/ME)



MINISTÉRIO DO ESPORTE
Secretaria Nacional de Desenvolvimento de Esporte e de Lazer
Departamento de Políticas Sociais de Esporte e de Lazer
Programa Esporte e Lazer da Cidade - PELC

OFICINA DE JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES

1 Sistematização lógica e metodológica de alguns Jogos Populares e de Salão

Este é o momento de apontar pistas para o "como fazer". O que pretendemos ilustrar agora são possibilidades de jogos populares e de salão dentre inúmeros exemplos existentes. Assim sendo, evidenciamos algumas de suas possibilidades que poderão servir de exemplo para a construção coletiva de jogos a partir de temáticas variadas.

Sugere-se que o agente social de esporte e lazer desenvolva abordagens diferenciadas das aqui apresentadas, fugindo da tradicional teorização abstrata e/ou das velhas e conhecidas receitas.

1.1 – Jogos Populares:

1.1.1 – Barra-bandeira:

- a) *número de jogadores por equipe: 06 participantes;*
- b) *utiliza-se a quadra da escola, colocando uma bola debaixo da cada trave;*
- c) *os jogadores posicionam-se à vontade em seu campo;*
- d) *ao sinal do mediador (árbitro), os jogadores buscarão a bandeira (bola) adversária, podendo para tal, passar a bola para seus companheiros, a fim de ultrapassar a linha central da quadra;*
- e) *um jogador ficará "congelado" caso seja tocado por jogador adversário, estando ou não com a bola;*
- f) *o jogador poderá se "descongelar" caso receba a bola (bandeira), ou seja, tocado por seu companheiro;*
- g) *o jogador que sair dos limites da quadra ficará "congelado" naquele local;*
- h) *o jogo termina quando uma equipe conseguir ultrapassar por 03 vezes a linha central da quadra.*

1.1.2 Beisebol sem bastão

- a) Número de participantes por equipe: 07 de cada lado;
- b) Quatro garrafas com areia são posicionadas nos vértices de um quadrado de cerca de 10 metros de lado. Ao redor de cada garrafa é feito um círculo com giz, com cerca de 50 cm de diâmetro;
- c) As equipes deverão se posicionar da seguinte forma: a equipe "A" faz uma coluna no vértice do quadrado e a equipe "B" se espalha livremente por toda área dentro e fora do quadrado;
- d) Um dos jogadores de "B" lança a bola para o 1º da "A" rebater para longe;
- e) Uma vez a bola longe, os jogadores de "A", um a um, deverão passar correndo por todos os círculos;
- f) Recuperada a bola, a equipe "B" pode "carimbar" quem não estiver nos círculos;
- g) Caso a equipe "B" consiga "carimbar" os jogadores de "A", marca um ponto, trocando de função com esta;
- h) Marca ponto a equipe que:
 - conseguir "carimbar" o jogador que ainda está fora do círculo;
 - a equipe que receber a bola rebatida, sem deixá-la cair no solo;
 - a equipe que conseguir fazer todo o percurso.
- i) Ganha o jogo quem conseguir marcar 05 pontos primeiro.

1.1.3 Queimado (carimba)

- a) Duas equipes formadas por 06 jogadores se posicionam em fileiras, a frente, afastadas uma da outra, cerca de 12 passos;
- b) Na frente de cada equipe, marca-se uma linha-limite onde devem se posicionar;
- c) Mais adiante, cerca de 05 passos desta linha-limite, fica o final da zona de arremesso da bola para os adversários;
- d) Atrás da linha-limite fica a zona dos "carimbados";
- e) Após o sorteio, um dos jogadores lança a bola para a outra equipe na tentativa de "carimba-los";
- f) Caso o jogador não segure a bola lançada, este vai para a "zona dos carimbados", fazendo passes para sua equipe tentando cansar os jogadores da outra equipe a fim de "carimba-los";
- g) Ganha o jogo a equipe que conseguir "carimbar" todos os jogadores adversários.

1.1.4 – Bétis (Tacobol)

- a) número de participantes por equipe: 02 jogadores de cada lado;
- b) colocam-se duas garrafas com areia distantes cerca de 15 metros uma da outra, rodeada por um círculo;

- c) sorteia-se entre as equipes "A" e "B" quem vai acertar a garrafa com a bola (arremessadores) e quem serão os rebatedores (ficam com os bastões);
- d) dentro de cada círculo, protegendo a garrafa com o taco ficam os rebatedores. Os arremessadores também ficam um em cada círculo. Neste momento, o arremessador que está com a bola tenta acertar a garrafa protegida;
- e) se a bola acertar a garrafa, será ponto para a equipe. Se a bola se perder para longe, marcará um ponto a equipe de rebatedores que conseguir tocar os bastões 10 vezes num movimento de troca de lugares;
- f) estes toques poderão ser anulados (zerados) caso a equipe de arremessadores traga a bola e derrube uma das garrafas dos rebatedores;
- g) toda vez que uma equipe conseguir marcar 01 ponto, troca-se de função;
- h) o jogo termina quando uma equipe conseguir marcar 02 pontos.

1.1.5 – Cabo-de-guerra

- a) número de participantes por equipe: 10 jogadores de cada lado;
- b) para iniciar o jogo, deixem a corda no chão, estendida sobre o grande círculo da quadra;
- c) no local onde se situa o centro do grande círculo, deve ser amarrado um lenço na corda;
- d) ao sinal de "preparar" as equipes seguram a corda;
- e) ao sinal de "já" as equipes iniciam o jogo, puxando a corda, até que o lenço saia do grande círculo;
- f) o jogo termina quando uma das equipes conseguir tirar o lenço da área do grande círculo por 02 vezes.

1.1.6 Amarelinha (macaca)

- a) número de participantes por jogo: um jogador joga com o outro;
- b) desenha-se no chão uma amarelinha;
- c) sorteia-se quem vai iniciar o jogo;
- d) os jogadores deverão fazer todas as casas da macaca, jogando a pedra na primeira casa, saltitando com um só pé as demais. Na lua pode usar os dois pés, retornando com um só pé, empurrando a pedra para fora da casa;
- e) caso erre alguma das casas ao lançar a pedra, ou pise na linha, deverá passar a vez para o colega;
- f) uma vez terminadas todas as casas, o jogador tentará um "cheba" (conquista da uma casa lançando a pedra de costas);

- g) *marca-se com uma cruz (sinal) na casa conquistada. O colega não pode invadi-la;*
- h) *Vence o jogo quem primeiro conseguir 02 "chebas" (duas casas).*

1.1.7 - Jogo do Elástico (Trancelim)

- a) *número de participantes por jogo: 03 jogadores;*
- b) *sorteia-se entre os jogadores A, B e C quem vai iniciar o jogo;*
- c) *dois dos jogadores entram no elástico e o estica com as pernas na altura do joelho. Essa altura pode ser combinada entre os 03 jogadores;*
- d) *os jogadores deverão vivenciar os seguintes fundamentos: vaivém de dois pés, vaivém de um pé, pisa-pisa, peixinho, salada, vassourinha, cocada, dez-vinte até cem e cheba/chebinha/chebão;*
- e) *caso o jogador erre o fundamento passa a vez para o jogador "B" e deste para o "C";*
- f) *ganha o jogo quem conseguir fazer todos os fundamentos, conseguindo assim, um "cheba".*

Obs: Os fundamentos desse jogo podem variar de nomenclatura e técnica de execução dependendo do local em que é conhecido.

1.1.8 - Peteca

- a) *número de participantes por equipe: 05 jogadores de cada lado;*
- b) *os jogadores de "A" e de "B" posicionam-se livremente em um círculo (roda);*
- c) *após sorteio, um dos jogadores chutam com uma das mãos a peteca para o alto, devendo ser rebatida pelos participantes;*
- d) *um ponto é feito quando um dos jogadores deixa a peteca cair no chão;*
- e) *a peteca pode ser rebatida para o alto com qualquer parte do corpo;*
- f) *ganha o jogo quem conseguir 20 erros da equipe adversária.*

1.1.9 - Jogo de Bila (Bola de gude)

- a) *fazem-se 03 buracos no chão, alinhados e afastados cerca de 03 passos um do outro. O primeiro chama-se "matança", o segundo "meio terceiro ou meia matança" e o último "terceiro";*
- b) *o jogo começa com o jogador colocando o pé dentro da "matança" lançando a bila na tentativa de acertar o buraco do meio. Caso acerte-o, continua tentando os outros buracos;*
- c) *caso acerte os buracos na ida e na volta chegando à "matança" fica "envenenado", podendo acertar as bilas adversárias e marcar ponto;*
- d) *o jogador pode chegar "de graça" nos buracos seguintes dando "pio" nos outros companheiros;*

- e) torna-se aconselhável um jogo ser iniciado com até 04 jogadores (cada um com uma bila);
- f) Vence o jogo quem conseguir "bilar" maior número de jogadores.

1.2 - Jogos de Salão

1.2.1 - Jogo do chibio

- a) o jogo se realiza em dupla, isto é, um jogador espera o outro jogar (errar);
- b) os jogadores deverão executar os seguintes fundamentos:
 - 1) "**um**" - coloca-se quatro pedrinhas em forma de quadrado. A 5ª pedrinha deverá ser lançada para cima. Nesse momento, apanha-se uma das pedrinhas enquanto recebe a que foi lançada. Repete-se com as outras pedrinhas;
 - 2) "**quatro**" - juntam-se quatro pedrinhas e a 5ª é lançada para cima. Enquanto isso se apanha as quatro pedrinhas, juntando àquela que foi lançada;
 - 3) "**troca**" - dispõem-se quatro pedrinhas em forma de quadrado. A 5ª pedrinha é lançada para cima. Quando recebê-la, troca-a por uma das pedrinhas do quadrado. Repete-se com as outras;
 - 4) "**chuvinha**" - Dispõem-se quatro pedrinhas em forma de quadrado, lançando-se a 5ª pedrinha para cima. Antes desta voltar, apanha-se uma das pedras. Em seguida, jogam-se as duas para cima, pegando uma outra pedra do quadrado. Agora, joga-se as três pedrinhas para cima enquanto pega a penúltima pedrinha do quadrado. Novamente, joga-se as quatro pedras para cima enquanto pega a última. Finalmente, joga-se uma pedrinha para cima, pondo as outras no chão;
 - 5) "**dedinho**" - Colocam-se quatro pedrinhas próximas à abertura de cada dedo. Quando a 5ª pedrinha for lançada para cima, coloca-se uma pedra entre os dedos. Repete-se com as outras. Em seguida, levanta-se a mão com as pedras presas nos dedos. Lança-se a 5ª pedra para cima, derrubando uma a uma;
 - 6) "**cheba**" - Colocam-se todas as 05 pedrinhas numa concha feita pelas duas mãos. Lança-se as 05 para o alto, recebendo-as com as costas das mãos, deixando cair uma por uma;
- c) o jogador que não conseguir realizar o fundamento cede as pedrinhas para o outro;
- d) vence o jogo quem primeiro conseguir realizar os 06 fundamentos;
- e) quando errar, o jogador deverá recomeçar de onde errou.

1.2.2 - Dominó - Regras convencionadas e culturalmente construídas pela comunidade;

1.2.3 - Dama - Regras convencionadas e culturalmente construídas na comunidade;

1.2.4 - Futebol de botão - Regras convencionadas e culturalmente construídas pelos participantes.

1.3 – Conhecimento e pedagogização de diferentes jogos da realidade da cultura corporal dos usuários do Programa Esporte e Lazer da Cidade – momento de apresentação, socialização e vivência coletiva de jogos populares e de salão integrantes da realidade dos beneficiários do PELC.