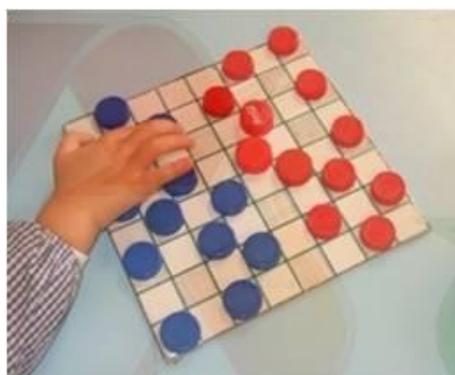


ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome:		Data: __/__/2021
Unidade Escolar:		Ano: 3° ano.
Componente Curricular: Educação Física.		
Tema/Objeto do Conhecimento: Brincadeiras e Jogos/Brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional.		
<p>Habilidades:</p> <p>(GO-EF03EF01) Experimentar e fruir diferentes brinquedos, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, de diferentes características, principalmente as cooperativas, contemplando os de matrizes indígenas e africanas, reconhecendo, respeitando e valorizando a importância desses no patrimônio histórico cultural.</p> <p>(GO-EF03EF17) Vivenciar e fruir diferentes tipos de jogos de salão, empregando seus valores, regras e significados.</p>		

Olá, pessoal, espero que estejam bem e animados/as para aprender mais!!!



Fonte: <https://catracalivre.com.br/agenda/clube-de-jogos-setima-armada-ocorre-semanalmente-em-belo-horizonte/> acesso em: 16/03/2021

Hoje aprenderemos mais sobre nossos jogos e brincadeiras, que são parte da nossa cultura. É importante conhecer melhor sobre nossos jogos e brincadeiras pois revelam aspectos importantes sobre nossos hábitos, costumes, identidade e pertencimento. Nesta atividade iremos conhecer, relembrar e vivenciar um jogo de tabuleiro/salão. O jogo de damas é bem conhecido e sua origem tem indicações de ter sido com os egípcios no continente africano. Há registros de jogos similares

com os romanos e árabes. Atualmente o temos também virtual, no computador ou celular. Vamos conferir?

ATIVIDADE 1 – Jogo de damas ou simplesmente damas é um jogo de tabuleiro. No Brasil é mais conhecida a versão de 64 casas (8 por 8). Agora o nosso desafio e tarefa será construir um tabuleiro de Dama; mesmo que você tenha uma dama, tente fazer seu próprio tabuleiro. Chame um/a adulto/a para te ajudar nessa atividade.

O jogo de damas se pratica entre dois/duas jogadores/as, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, dispondo de 12 peças brancas e 12 pretas. As peças podem ser de tampinhas e outro material que estiver disponível. Vamos utilizar a criatividade e ver o que em casa adaptamos como peças do tabuleiro.

Como construir seu tabuleiro:

Material: papel, lápis e régua.

Deixe o papel no formato de um quadrado. Os quatro lados iguais. Em um dos lados, marque oito quadrados de tamanhos iguais e risque até o outro lado da folha. Faça o mesmo dos outros dois lados. Com as 64 casas riscadas, escolha um lado para começar a pintar as casas. Inicie da esquerda para a direita, pintando a primeira casa à esquerda. Depois deixe a próxima casa sem pintar e vá alternando; pinte uma, deixe a próxima sem pintar até o final do tabuleiro. Veja as imagens abaixo.

Seguem as regras:

O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do/a outro/a jogador/a. O jogador/a que conseguir capturar todas as peças do/a outro/a ganha a partida.

O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa angular à esquerda de cada parceiro seja escura.



1- Posição inicial

No início da partida, as peças devem ser colocadas no tabuleiro sobre as casas escuras, da seguinte forma: nas três primeiras filas horizontais, as peças de um/a jogador/a; e, nas três últimas, as peças do/a outro/a.



2- Movimentos

A peça se movimenta em diagonal, sobre as casas escuras, para a frente, e uma casa de cada vez.

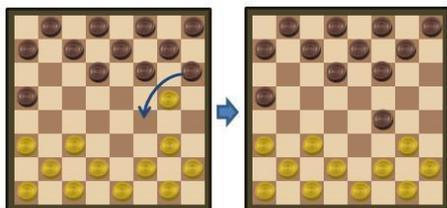
A peça pode capturar a peça do adversário movendo-se para frente e permitindo também capturar a peça do adversário movendo-se para trás.



3 - Damas

A peça que atingir a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a "dama", peça de movimentos mais amplos que a simples peça. Assinala-se a dama sobrepondo, à pedra promovida, outra da mesma cor.

A dama pode mover-se para trás e para frente em diagonal uma casa de cada vez, diferente das outras peças, que movimentam-se apenas para frente em diagonal. A dama pode também tomar outra peça pela frente ou por trás em diagonal e lateral.



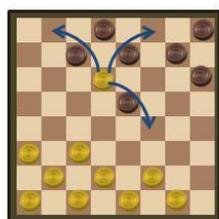
4- Movimento de Captura

A captura acontece quando uma peça salta sobre a outra. A captura pode ser feita para frente ou para trás e qualquer peça pode capturar uma peça adversária (dama ou peão) desde que consiga saltar sobre ela (ou seja, deve haver pelo menos um espaço vago na diagonal após a peça adversária).

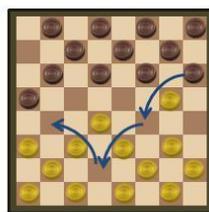
Na captura de peças existem três leis:

- 1) Lei da Obrigatoriedade - A captura é obrigatória;
- 2) Lei da Quantidade - Caso mais de uma opção de captura seja possível, é obrigatório escolher a opção em que se capture o maior número de peças possível (capturas sequenciais);
- 3) Lei da Qualidade - Caso mais de uma opção de captura seja possível envolvendo o mesmo número de peças capturadas, é obrigatório escolher a opção que capture o maior número de damas.

Os exemplos de captura são mostrados nas figuras 4, 5 e 6. Vence o jogador que conseguir capturar todas as peças adversárias.



5 - Opções de Captura



6 - Captura Sequencial

Fonte: http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_jogo_de_damas.html Acesso em: 16/03/2021

Veja vídeo com explicações das regras: <https://www.youtube.com/watch?v=Smqc-2dliip4>

ATIVIDADE 2 – Você já conhecia o jogo de tabuleiro/salão de damas? Se sim, as regras são iguais? Os jogos são como nossa cultura, está sempre mudando e dependendo de onde estamos também é diferente. Se não conhecia, o que achou? Gostou ou não gostou? Relate por meio de um desenho bem bonito ou escrito como foi a sua experiência.

SUGESTÃO BRINCANTE: Damas é um jogo de estratégia, então jogue sem pressa de fazer a jogada, com bastante paciência.

Até a próxima atividade!