

Secretaria Especial da Cultura

ESTANTE DE HISTÓRIAS

Atividade
UM GOL DE PLACA



Um Gol de Placa

Autor: Pedro Bandeira
Ilustrações: Adilson Farias
Editora: Moderna - São Paulo

Comentários:

Futebol é, sem dúvida, o esporte mais amado do Brasil. Toda criança, menino ou menina, se interessa em praticá-lo, seja na escola ou fora dela. Por ser um esporte de grupo, é uma boa oportunidade para o desenvolvimento de boas práticas sociais. Pedro Bandeira se utiliza dessa temática para falar do Time da Rua e do Time da Linha do Trem e da valorização do trabalho e do esforço necessários para se atingir objetivos. Numa linguagem extremamente simples e coloquial, os meninos esportistas vão atuando e resolvendo conflitos.

Atividades:

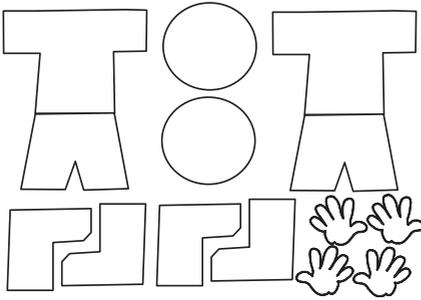
Nossa atividade começa com a preparação do boneco de canudinho, uma montagem divertida, feita com recortes e canudinhos que resulta numa personagem simpática que fica de pé e pode ser manuseada pelas crianças. A proposta é que se converse sobre o texto, adicionando comentários das crianças sobre suas experiências relacionadas a jogos de futebol: quem já participou (ou participa) de times, quem já esteve em campeonatos, onde é que costumam jogar, quem conhece as posições dos jogadores no campo, etc.

Isso feito, propõe-se a formação de grupos de 8 participantes, quatro para cada time para um pequeno campeonato de futebol. Desenha-se com giz, no chão da aula, um campinho de futebol de tamanho razoável para que cada time de quatro participantes (um goleiro e três jogadores móveis) possa posicionar-se, entendendo-se que cada criança é responsável pelo seu bonequinho. O jogo se fará com uma bolinha de papel amassado que se moverá a partir de petelecos dados pelos jogadores.

Assim: cada time posiciona seus jogadores no campo. Cada jogador poderá movimentar-se à vontade nos dois lados do campo, acompanhando a bola. Sorteia-se um jogador que começa o jogo a partir da goleira de seu time. A criança que tem o goleiro posiciona o boneco perto da bolinha de papel e – com o polegar e o indicador – dá o primeiro “chute” (que é um peteleco dado pela mão do dono do boneco). Se a bola parar perto de um companheiro de time, segue o jogo para o mesmo time, com novo peteleco do dono do boneco. Se a bola parar perto do jogador do outro time, a bola passa a pertencer ao time adversário, que segue jogando conforme explicado anteriormente até chegar a outra goleira onde, então, chutará a gol. Se a bola entrar, é ponto para este time e ela volta para a goleira, reiniciando o percurso.

Recomenda-se que o(a) professor(a) seja o(a) juiz(a). Essas regras são apenas sugestões. Cada professor(a) – e seus alunos – poderá estabelecer regras específicas que valerão para sua turma.

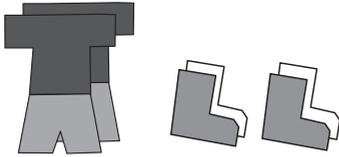
1



Partimos do molde, recortando todas as peças. Observe que elas são duplas porque, na montagem, vamos usar uma parte para a frente e outra para as costas. Você vai precisar também de dois canudinhos de refrigerante.

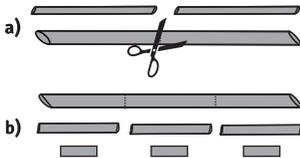
Aumente o molde até o tamanho desejado. Recorte todas as peças.

2



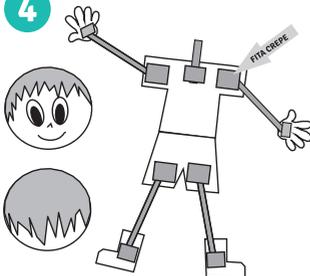
Faça um bonito colorido em **um dos lados** de todas as peças. Nas botinhas, observe a formação dos pares, com a parte de dentro sem pintura.

3



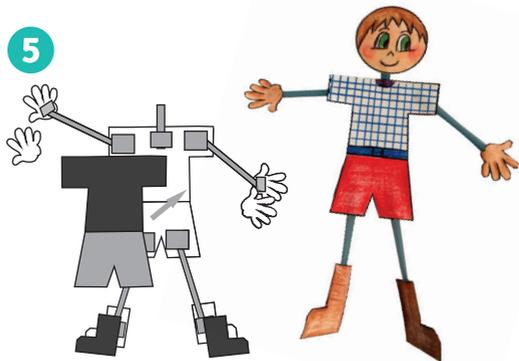
Um canudinho deve ser dividido ao meio. As duas partes servirão para fazer as pernas. O outro deve ser dividido em três partes para fazer os braços e o pescoço do nosso bonequinho. Para manter uma boa proporção, é provável que você tenha de encurtar um pouco os canudinhos.

4



Nos círculos, desenhe o rosto e a parte de trás da cabeça. Na parte não pintada, cole os canudinhos com fita crepe, conforme indicado na figura.

5



Agora é só sobrepôr e colar as partes coloridas sobre aquelas onde estão colados os canudinhos.

E está pronto o seu novo amiguinho!

ESTANTE DE HISTÓRIAS 5

www.projetoestantedehistorias.com.br



Apoio



Realização

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA MINISTÉRIO DO TURISMO

