

# JOGOS DE PRECISÃO COMO CONTEÚDO INOVADOR DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: RELATANDO EXPERIÊNCIAS COM PETANCA E XADREZ VIKING

Walk Loureiro

Associação Vitoriana de Ensino Superior – IESFAVI

Instituto Oswaldo Cruz – IOC/FIOCRUZ

## RESUMO

Os jogos de precisão correspondem a um grupo de conteúdos importantes que podem ser utilizados pelo professor de Educação Física na escola. O objetivo do texto é relatar uma experiência com dois desses jogos com uma turma do nono ano do Ensino Fundamental de uma escola pública no estado do Espírito Santo. O método escolhido é o do relato de experiências mediante o trabalho com Petanca e Xadrez Viking e opiniões e avaliações dos alunos sobre essas aulas que o docente registrou em seu caderno de anotações. Como resultados aponta que os jogos de precisão trabalhados contribuíram com uma mudança na cultura escolar que existia nas aulas de Educação Física antes da entrada do professor na referida instituição. Conclui que a Petanca e o Xadrez Viking são conteúdos interessantes de serem trabalhados nas aulas de Educação Física, mas tão importante quanto realizar um trabalho inovador com novos ou ressignificados conteúdos é preciso que o professor que realiza esse tipo de trabalho dê publicidade para o trabalho que vem realizando com o intuito de estimular o trabalho de outros educadores ao redor do Brasil.

**Palavras-chave:** Jogos de precisão. Relato de experiências. Inovação. Petanca. Xadrez Viking.

## PRECISION GAMES AS INNOVATIVE CONTENT IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: REPORTING EXPERIENCES WITH PETANQUE AND CHESS VIKING

## ABSTRACT

Precision games correspond to a group of important contents that can be used by the Physical Education teacher at school. The objective of the text is to report an experience with two of these games with a class of the ninth grade of Elementary School in a public school in the state of *Espírito Santo*. The method chosen is to report experiences through work with Petanque and Viking Chess and students' opinions and evaluations about these classes that the teacher recorded in his notepad. As a result, it points out that the precision games worked on contributed to a change in the school culture that existed in Physical Education classes before the teacher entered that school. It concludes that Petanque and Viking Chess are interesting contents to be worked on in Physical Education classes, but as important as carrying out innovative work with new or ressignified contents, it is necessary for the teacher who performs this type of work to publicize the work that has been carrying out with the aim of stimulating the work of other educators around Brazil.

**Keywords:** Precision games. Experience reporting. Innovation. Petanque. Viking Chess.

## INTRODUÇÃO

Os jogos, assim como os esportes, as danças, as ginásticas, as práticas corporais de aventura/radicais, o circo, e diversas tantas outras práticas corporais existentes correspondem a conteúdos que podem ser trabalhados pelos professores de Educação Física nas escolas para a ampliação das experiências de seus alunos. No ambiente escolar os jogos correspondem a um grande bloco de conteúdos que podem contribuir na

ampliação do acervo cultural dos alunos, especialmente por que “[...] o jogo faz parte da cultura; ele é um dos elementos do patrimônio imaterial de uma sociedade” (PARLEBAS, 2013, p. 15).

Por se tratar de um bloco de conteúdos tão importante optei por construir um relato de experiências para apresentar e discutir a inserção de dois jogos de precisão com os quais trabalho em minhas aulas de educação física escolar: a Petanca e o Xadrez Viking. A opção por trabalhar com jogos na educação física escolar se deve ao fato desse tipo de conteúdo trazer em seu bojo algumas características muito interessantes e que o professor dessa disciplina precisa levar em conta se pretender trabalhar com eles em suas aulas. São elas: a liberdade de escolha que o jogar proporciona; a separação (evasão) da vida cotidiana; acontecer durante um certo período de tempo e em um espaço físico delimitado; o jogo traz consigo uma ordem, temporária e limitada; traz um quê de tensão, de incerteza e de acaso; os praticantes possuem plena consciência de que estão “fazendo de conta” enquanto jogam (HUIZINGA, 2014).

Concordando com Brougère (2010, p. 30) que “[...] o jogo, como qualquer atividade humana, só se desenvolve e tem sentido no contexto das interações simbólicas, da cultura” fica clara a importância que o ato de jogar traz para a vida humana: na aprendizagem de regras sociais vigentes do grupo no qual a pessoa está inserida; nas interações simbólicas; na experimentação de sensações que o binômio vitória *versus* derrota traz; dentre outros aspectos.

Em consonância com Huizinga (204), Parlebas (2013, p.13) aponta que:

O jogo é, antes de tudo, um sistema de regras; esse sistema define a estrutura e o modo de funcionamento da atividade, ou seja, sua lógica interna [...]. Um elemento-chave se impõe frequentemente nos jogos: é a presença de uma competição. Não se trata de uma simples emulação; por competição, é necessário compreender uma situação de enfrentamento que regula as interações de oposição e que se acaba pela designação de um vencedor e de um vencido.

Diante do que fora exposto até aqui considero que os jogos são de extrema importância para a Educação Física escolar e para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos em função deles contribuírem: com a ampliação das experiências de quem os pratica; na aprendizagem, no questionamento e na reconstrução das regras dos jogos experienciados; com o paulatino desenvolvimento das habilidades motoras, dos sentimentos e dos afetos, bem como da cognição dos estudantes; com o resgate, a consolidação e o fortalecimento de traços identitários que os jogos tradicionais e/ou populares podem conferir para seus praticantes.

Destacados alguns conceitos de jogo e a importância que atribuo para o trabalho com o grande bloco de conteúdos jogos, considero necessário apontar ao leitor que os grandes blocos de conteúdos da Educação Física com os quais costumo trabalhar são: (1) brincadeiras; (2) jogos; (3) esportes; (4) ginásticas; (5) danças; (6) lutas; (7) atletismo; e (8) práticas corporais de aventura/radicais. Como este relato trata apenas de dois jogos de precisão (petanca e xadrez viking) devo apresentar ao leitor a subdivisão que faço do grande bloco de conteúdos jogos: (a) jogos populares; (b) jogos tradicionais; (c) jogos de bater ou rebater; (d) jogos de invasão; (e) jogos eletrônicos; e (f) jogos de precisão.

Tal agrupamento corresponde a uma tentativa de aproximação daqueles jogos que avalio possuem características semelhantes entre si. Como se trata de uma escolha pessoal, é evidente que outras pessoas poderão discordar e optar por outras maneiras de agrupamentos. Mas antes de prosseguir com a escrita deste texto considero importante apresentar uma definição que cunhei para jogo de precisão após beber na fonte de Brougère (2010), Huizinga (2014) e Parlebas (2013): o jogo de precisão é uma prática corporal de livre escolha e participação, que envolve concentração individual, pontaria, interação e competição entre pessoas; trata-se de um jogo por meio do qual seus praticantes executam ações precisas, utilizando-se apenas do próprio corpo – especialmente os membros superiores – para arremesso ou lançamento de um implemento em determinado alvo ou para aproximá-lo de outro objeto; seus praticantes submetem-se, mutuamente e em comum acordo, à uma série de regras pré-estabelecidas, que não podem ser mudadas “no meio do jogo”. O objetivo do jogador (ou do grupo de jogadores) é vencer por meio do uso de determinadas estratégias para atingir uma melhor performance motora que seu adversário (ou equipe adversária).

Apresento no Quadro 1 os jogos de precisão com os quais tenho trabalhado em minha prática pedagógica; eles correspondem às unidades de conteúdos que conheço, trabalhado e venho paulatinamente aperfeiçoando ao longo de meus 15 anos de docência na Educação Básica e no Ensino Superior. São práticas corporais aprendidas durante o processo de formação continuada que realizo, com troca de experiências com outros docentes e por meio de minha contínua disposição para pesquisar artigos, livros e páginas da *internet* no Brasil e no mundo.

**Quadro 1** - Jogos de precisão e sua organização interna.

Jogos de precisão com lançamento de objetos em alvo(s)	Boca do palhaço	Bola na lata
	Lançamento de argolas	Tiro ao alvo com estilingue
	Dardo	Tiro com arco
	Boliche	Xadrez <i>Viking</i>
Jogos de precisão com aproximação entre objetos	Bocha	Petanca

Fonte: O autor.

A intenção de trabalhar com os jogos de precisão surgiu de minha percepção de que, apesar de corresponderem a um grupo de conteúdo motivante e inovador, alguns de meus pares (professores de educação física de outras escolas) os utilizavam de maneira esporádica, mais como atividades do que como conteúdos em si. Por isso decidi colocar-me na busca para compreender quais seriam as possibilidades de trabalhar com esse bloco de conteúdos e, quem sabe, compor e justificar uma variedade de jogos de precisão que pudessem ser usados em minhas aulas.

A Petanca e o Xadrez Viking, que serão apresentados mais à frente, representam os dois últimos conteúdos que conheci e que inseri em minha prática pedagógica. A opção por relatar o trabalho realizado com os mesmos se deve não apenas à inovação realizada em minha prática pedagógica, mas principalmente por causa da boa aceitação que esses dois jogos de precisão tiveram entre os alunos e a mudança de comportamento que os mesmos ajudaram a causar em meus alunos em relação à participação nas aulas de educação física.

## METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, narrado na forma de relato de experiência, por meio do qual rememoro algumas das falas, reações e ações dos alunos (registradas em meu caderno de anotações durante e após as aulas ministradas), que são discutidas e analisadas à luz da prática pedagógica realizada no cotidiano escolar. Os acontecimentos que são relatados e analisados a seguir correspondem a experiências realizadas com os conteúdos Petanca e Xadrez Viking com alunos do oitavo e do nono anos do ensino fundamental em uma escola da Rede Estadual do Espírito Santo, localizada na cidade de Serra.

Sobre o relato de experiências acredito que ele traz a possibilidade de “[...] descrever percepções, narrativas e outros tipos de dados registrados e analisados pelos pesquisadores” (MELO *et al*, 2022, p. 46). Trata-se, portanto, de um modo de escrita que busca apresentar situações vividas no mundo real e que pretende contribuir com a prática pedagógica de professores e de futuros professores de educação física pelo Brasil. Em outras palavras pretendo dar conhecimento para a prática pedagógica realizada com Petanca e Xadrez Viking tanto para docentes já formados (com e sem experiência) quanto para os alunos dos cursos de educação física que se encontram no processo de formação inicial.

Em relação à instituição na qual as intervenções foram realizadas é preciso dizer que a escola é pública e faz parte da Rede Estadual do Espírito Santo. Sistema de ensino no qual trabalhei na condição de professor efetivo, concursado, durante um ano e meio. Essa unidade de ensino é uma Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio (EEEFM) que está situada em um bairro de periferia da cidade de Serra. Naquela localidade inexistem equipamentos de lazer como praças, quadras, academias populares, clubes, associações que possam ser frequentados pelos moradores do bairro.

A EEEFM em questão conta com quadra coberta, de uso exclusivo da escola, e recebe quase 800 alunos distribuídos no Ensino Fundamental, nos turnos matutino (Ensino Fundamental 1: 1º ao 5º ano) e vespertino (Ensino Fundamental 2: 6º ao 9º ano), e na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no noturno. As experiências que serão relatadas a seguir foram realizadas no turno vespertino com os alunos do 9º ano, a turma que era considerada por muitos professores a “pior e mais difícil de se trabalhar na escola”.

## PETANCA: COMO A CONHECI, UM POUCO DE HISTÓRIA E COMO JOGAR

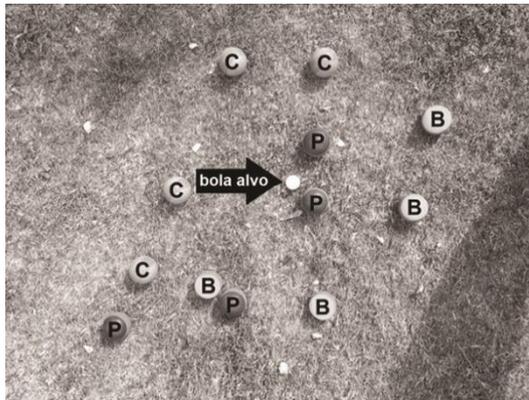
A Petanca foi descoberta em uma viagem que realizei para a cidade de Barcelona, na Espanha, no ano de 2011. Fiquei impressionado ao observar muitos idosos e algumas pessoas mais jovens, homens em sua maioria esmagadora, praticando esse jogo de precisão em espaços gramados, em terrenos de terra ou mesmo em campos arenosos. Mal comparando, trata-se de uma prática corporal que se aproxima bastante do jogo de bocha (de origem italiana, também conhecida aqui no Brasil como bola de pau ou bola de pedra) em seu objetivo (aproximar as bolas de uma bola menor), mas que se distancia um pouco em seu modo de execução, pois jogada em terreno irregular como areia, terra ou grama a Petanca envolve o lançamento aéreo das bolas ao invés do rolamento no terreno de jogo.

De acordo com Willians (2015), por volta de 125 a.C. os soldados romanos praticavam um jogo que possivelmente foi a inspiração para a Petanca. Nele os jogadores atiravam moedas, pedras ou bolas lisas em direção a objetos menores. Ainda segundo essa mesma autora atribui-se a maneira moderna de se jogar Petanca à primeira década do século XX, quando ela começou a ser praticada no sul da França chamada originalmente de Pétanque, que significaria pés juntos ou pés firmes. Atualmente a Petanca é bastante praticada em Portugal, entre os homens de terceira idade na Espanha (MARBAN *et al.*, 2009), na Argélia, em Marrocos, na Tunísia, no Canadá, na Suíça, no Japão e na Tailândia, motivo pelo qual é possível afirmar que trata-se de um jogo de caráter internacional (FESCHET; FOURNIER, 2016).

Apesar da existência um regulamento internacional para a prática esportiva de Petanca – que pode ser conferido no site da *Federación Andaluza de Petanca* (2017) –, optei por simplificar algumas orientações que contribuíssem para a participação de um número maior de alunos e que fizessem com que as partidas fossem mais breves. No primeiro ano de prática com a Petanca utilizei de dois conjuntos de plástico e dois de metal vendidos por uma loja de materiais esportivos existente no Brasil. Mas engana-se quem pensa que para trabalhar com esse jogo de precisão seja preciso gastar muito, pois, mais recentemente, criei outros conjuntos adaptados, construídos a partir de esferas de plástico do tipo usado em piscinas de bolinhas, preenchidas por areia bem compactada e bolas de tênis de mesa (ou esferas de desodorante tipo *roll on*) preenchidas por gesso ou qualquer bola menor, mas pesada (como bolinha de gude/vidro ou bolinha de pebolim) para substituir a bola alvo.

Apresento na Figura 1 um conjunto de 12 esferas usadas no jogo de Petanca construídas com esferas de plástico (cortadas, preenchidas com areia e coladas com uma fita adesiva resistente) e uma bolinha de pebolim como bola alvo. Na representação gráfica é possível visualizar a bola alvo, 4 bolas pretas (P), 4 bolas cinzas (C) e 4 bolas brancas (B); nesta situação o time preto marca 2 pontos, pois são as duas esferas mais próximas (P) da bola alvo.

**Figura 1** - Distribuição das esferas do jogo de Petanca após a realização de uma partida.



Fonte: O autor.

A Petanca é um jogo que requer concentração, estratégia, estabilização e controle do corpo e de alguns segmentos corporais envolvidos com o lançamento das esferas, cujo objetivo é marcar 13 pontos, aproximando tanto o quanto for possível as bolas maiores de sua dupla da bola alvo (menor). No caso de minhas aulas, para que tenhamos mais partidas em menor espaço de tempo, vence a dupla que marcar cinco pontos primeiro no número de rodadas que se fizerem necessárias para determinar os ganhadores. Como o nome desse jogo de precisão significa pés juntos ou pés firmes – e essa é uma das características que confere identidade peculiar a ele – é definida uma base de 40 centímetros de diâmetro dentro da qual todos os jogadores devem colocar os pés para realizar seus lançamentos.

Os arremessos são feitos de maneira alternada: uma cor por vez; o time que lança a bola alvo no início da partida arremessa sua bola sempre depois dos oponentes. A marcação dos pontos é definida pela proximidade das bolas maiores da bola alvo. Caso a partida seja realizada com duplas se enfrentando em um

jogo com 16 esferas (exemplo: 4 amarelas, 4 vermelhas, 4 verdes e 4 azuis) o jogador que começa lançando a bola alvo em na rodada é sempre o último (oitavo) a jogar a esfera grande, enquanto seu parceiro é o quarto a lançá-la. O jogador que arremessou a bola grande primeiro fica responsável lançar a bola alvo na partida seguinte e assim sucessivamente até o jogo terminar, quando um time marca cinco pontos primeiro.

Na Figura 1 vemos uma partida realizada com 3 grupos de esferas de 4 unidades cada, mas é possível jogar com 4 diferentes times (cada time deverá ficar com uma cor diferente dos demais para facilitar a discriminação visual). Para o jogo não se tornar monótono a recomendação é que sejam formadas duplas de maneira que cada aluno possa lançar ao menos duas bolas cada. No caso de usar 4 cores é possível envolver 8 alunos em cada partida. Após duas aulas os alunos já haviam aprendido as regras e pude inserir 3 conjuntos de Petanca ao mesmo tempo, conseguindo assim a participação de 24 alunos de uma só vez. Quando alguns alunos cansavam de participar era feita uma reorganização de maneira que um deles ao invés de usar apenas duas esferas fazia o lançamento das 4 unidades. Não recomendo que sejam realizadas partidas com mais de 16 esferas por vez porque isso torna o campo mais “poluído”, o que dificulta uma disputa bem feita de um jogo de precisão.

## **XADREZ VIKING: COMO O CONHECI, UM POUCO DE HISTÓRIA E COMO JOGAR**

Dois anos após ter iniciado o trabalho com a Petanca como um importante jogo de precisão conheci, por acaso, o Xadrez Viking. Isso ocorreu quando estava fazendo uma cotação de valores para que um amigo, que viajaria para a Europa adquirisse para novos equipamentos de Petanca em lojas de produtos esportivos. Achei curiosa a existência de um jogo de precisão peculiar que, ao contrário da maioria dos jogos que eu conhecia, não apenas dispensava o uso de bolas, como também se utilizava somente peças de madeira para sua realização. Ao invés de encomendar um equipamento que eu já sabia que era vendido no Brasil, solicitei a meu amigo que ele trouxesse esse novo jogo de precisão para incrementar meu trabalho com os jogos de precisão. De posse dele construí mais dois que são utilizados em minhas aulas juntamente com o oficial.

O nome original deste jogo é *Kubb* que em um dialeto da ilha sueca de Gotland, localizada no mar báltico, significa bloco de madeira. Trata-se de um antigo jogo nórdico, muito comum na Suécia, datado por volta de 1000 d.C (PUEYO; ACALÁ, 2015) e que tem se tornado conhecido em diversos lugares do mundo como Inglaterra, Alemanha, Holanda, Espanha, França, Estados Unidos e Canadá (RONSTRÖM, 2008; CUMMISKEY, 2013; PUEYO; ACALÁ, 2015; ØSTERGAARD, 2018). Ele é bastante praticado em diversos países da Europa nos períodos quentes do verão (MIAUX; GARNEAU, 2016) e mais conhecido com o nome de Xadrez Viking.

Segundo Gardela (2012), apesar do povo viking ter deixado poucos registros históricos dos jogos que eles praticavam, acredita-se que muitos dos passatempos desse povo se davam ao ar livre, no verão e com materiais duros e pesados para evitar que o vento forte e as condições climáticas instáveis da região atrapalhassem o andamento dos jogos. Isso torna bastante plausível que o Xadrez Viking tenha sido inventado por aquele povo.

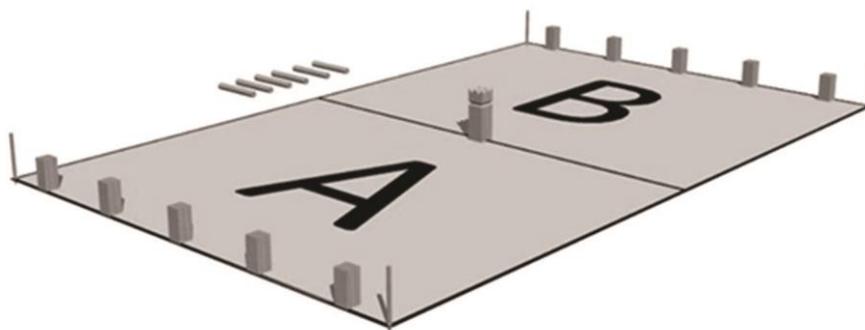
Para o Xadrez Viking ser jogado da maneira tradicional é necessária a aquisição do conjunto usado no jogo ou a confecção das seguintes peças com madeira maciça: um/a rei/rainha no formato de paralelepípedo com 30 cm de altura e 9x9 cm de base quadrada; 10 “peões”, também no formato de paralelepípedos com 15 cm de altura e 7x7 cm de base quadrada; seis bastões de madeira, no formato de cilindros de 30 cm de altura 4 cm de diâmetro; e quatro estacas para delimitar o campo de jogo.

Quem desejar experimentar esse jogo de precisão, mas não tem condições de adquirir ou fazer o material com madeira maciça pode utilizar material reciclável como garrafas PET ou caixas de papelão como aquelas em formato de paralelepípedo de base quadrada fabricadas por algumas marcas de leite, sucos e água de coco. No caso das garrafas PET, sugiro que elas sejam preenchidas com um pouco de areia ou água para se tornarem mais pesadas: o/a rei/rainha pode ser substituído/a por um recipiente de 3 litros, os peões por vasilhames de 1,5 litro e os bastões por garrafas de 600 ml. Se os materiais reciclados usados forem as caixas de papelão os tacos podem ser substituídos por segmentos de cabo de vassoura do mesmo tamanho das caixas que representarem os peões.

As regras oficiais desse jogo podem ser conferidas em <https://kokorin.files.wordpress.com/2011/04/kubb-reglamento.pdf>, mas optei por simplificá-las uma vez que, tendo muitas regras e variações, o Xadrez Viking tradicional pode parecer de difícil compreensão aos iniciantes, desestimulando assim sua prática. Além disso, as alterações buscaram tornar o jogo mais dinâmico e rápido. O jogo é iniciado mediante a disputa de qual equipe consegue aproximar mais o seu bastão do/a rei/rainha sem derrubá-lo/a (são distribuídos 3 bastões para cada time). O time vencedor da disputa lança todos os 6 bastões com o objetivo de derrubar os peões do adversário que ficam ao fundo. O/a rei/rainha só pode ser derrubado/a após todos os peões terem sido eliminados. Caso o/a rei/rainha seja derrubado/a antes dos peões do outro time serem eliminados o time responsável pela queda é declarado derrotado. Como existem 6 bastões, podem participar até 6 alunos em cada time ao mesmo tempo, envolvendo assim 12 alunos em uma única partida.

A marcação do campo deve ser feita desenhando um retângulo de 5 x 8 metros colocando-se rei/ rainha no centro do campo e distribuindo os 5 peões uniformemente ao longo de cada linha de fundo, conforme disposto na Figura 2.

**Figura 2** - Campo de jogo do Xadrez Viking com os componentes do jogo distribuídos.



Fonte: Imagem capturada de <https://yardgames.com/collections/kubb-rules> em 3 julho de 2022.

### **SOBRE A INSERÇÃO DOS JOGOS DE PRECISÃO PETANCA E XADREZ VIKING NO COTIDIANO ESCOLAR**

Quando cheguei para trabalhar na escola em questão encontrei um contexto no qual os alunos acreditavam, por conta da cultura escolar instalada, que Educação Física era sinônimo de futebol, queimada, “três corta”, mexer no celular, bater papo e fazer nada. Diante desse contexto trabalhar com os jogos de precisão em questão tinha o intuito de seduzir os alunos com conteúdos que eles não conheciam.

Na primeira aula expliquei o que são jogos de precisão e demonstrei que provavelmente eles já deviam ter experimentado alguns deles. Perguntei se eles já ouviram falar de Petanca e Xadrez Viking – tendo obtido respostas negativas –, e apresentei a história e as regras da Petanca. Percebi certa agitação de alguns que não se mostraram muito interessados em experimentá-la nas aulas seguintes. A resistência na segunda aula não foi pequena e os mais habilidosos em futebol não apenas se recusaram a participar, como adotaram algumas ações para atrapalhar quem estava experimentando a Petanca. Como eu não havia “liberado a bola” para eles e “não liberei a quadra para a pelada”, um dos mais habilidosos em futebol pegou uma pequena bola que ele trazia em sua mochila e, vez por outra, acertava as esferas do jogo “sem querer”, atrapalhando quem estava envolvido na aula.

Outro desses alunos ficava de fora depreciando os lançamentos dos alunos menos habilidosos. Algumas das falas que pude escutar entre os alunos insatisfeitos por não ter aula de futebol foram as seguintes: “A gente sempre jogou futebol e agora vem esse cara [o professor] querendo mudar o bagulho” (Aluno 1, 16 anos); “Acho uma sacanagem colocar esse monte de ‘mala’ pra fazer aula e a gente ficar sem poder jogar nossa ‘pelada’” (Aluno 2, 15 anos); “Que saudade do ano passado quando a gente podia jogar “três corta” todas as aulas e rir bastante” (Aluna 3, 18 anos).

A cultura escolar que estava enraizada nas aulas me obrigou a realizar mudanças em minha prática pedagógica, pois percebi que partindo diretamente para o conflito eu não alcançaria meu objetivo de mostrar que a Educação Física podia ser muito mais do que o que eles conheciam até então. Combinei no início da terceira aula que a quadra até poderia ser usada, mas apenas na segunda metade da aula se, e somente se, todos os alunos, sem exceção, experimentassem a Petanca. A vontade do “grupo do futebol” usar a quadra era tanta que, para minha surpresa, eles imediatamente passaram a jogar a Petanca. Na segunda metade da aula apenas 12 de um total de 41 alunos da turma largaram a Petanca para, como alguns diziam, “jogar pelada”.

Fiquei bastante animado ao ouvir da maioria dos 29 alunos que continuaram no jogo de precisão que eles gostaram da muito da Petanca. Alguns dos comentários mais marcantes foram: “Pela primeira vez nessa escola gostei da aula de Educação Física” (Aluna 4, 15 anos); “Como é que pode um joguinho tão calmo prender tanto a gente” (Aluno 5, 14 anos); “Professor, onde é que você achou um jogo assim tão maneiro?” “Achei legal encontrar um jogo em que me dou bem, pois no futebol eu era o ‘perna de pau’” (Aluno 6, 14 anos).

Aos poucos os alunos mais habilidosos foram abandonando o costume de apenas jogar futebol, seja porque sentiram vontade de experimentar a Petanca, seja porque após aula o número de colegas “dispostos” a continuar com o que faziam antes (futebol, “três corta” e queimada) vinha diminuindo. Ao final da última aula com o conteúdo Petanca fizemos uma avaliação sobre a prática corporal realizada quando obtive as seguintes respostas: “No começo achei que você tava ‘pagando de doido’ professor, acabando com o futebol dos meninos e com a nossa queimada” (Aluna 3, 18 anos); “Para mim, que sempre fui chamado de *nerd*, foi bom encontrar um jogo que eu vou tão bem quanto os jogos de computador” (Aluno 7, 14 anos). Foi interessante

perceber que eu estava conseguindo quebrar algumas resistências tanto dos que não participavam das aulas, quanto dos que “só gostavam de futebol”, momento que julguei bastante pertinente para inserir o Xadrez Viking.

Como forma de sedução iniciei a aula contando a história dos vikings, suas conquistas, as viagens que eles fizeram em busca de riquezas, as guerras em que se envolveram e as influências desse povo na história da humanidade. Um bom exemplo que pude dar sobre essa questão é o conhecimento que temos, sem nem ao menos nos darmos conta, de personagens e histórias da mitologia nórdica, como é o caso de Thor, o Deus do trovão. Terminei a introdução da aula convidando-os a experimentarem o mais antigo e tradicional jogo viking que temos conhecimento.

Foram cinco aulas nas quais quase todos alunos, a exceção daqueles que apresentavam algum impedimento médico ou desconforto, participaram ativamente das aulas com muita empolgação utilizando os três conjuntos de Xadrez Viking dos quais disponho. Uma das características que considero mais interessantes desse jogo é que é possível envolver de 2 até 12 jogadores de uma só vez. Isso correspondeu a uma grande vantagem pois em uma turma com 41 alunos eu sempre mantinha 36 (12X3) participando das aulas, e apenas cinco ficavam de fora, esperando sua vez de jogar, quando a frequência da turma era máxima naqueles dias letivos.

A avaliação feita pelos alunos do Xadrez Viking ao final das cinco aulas foi muito boa com alguns relatos que me motivam a buscar a aprendizagem de novos jogos de precisão desconhecidos aqui no Brasil: “Achei incrível poder experimentar um jogo que existe a mais e 1.000 anos” (Aluna 8, 15 anos); “Estávamos brincando com o jogo dos poderosos vikings” (Aluno 5, 14 anos); “Nunca imaginei que dava para jogar algo sem o uso de uma bola” (Aluno 9, 15 anos); “O Xadrez Viking é o meu jogo preferido de todos que já experimentei, já pedi para meu pai fazer um pra mim” (Aluno 10, 14 anos).

Como foi possível perceber em meu relato de experiências os jogos de precisão Petanca e Xadrez Viking demonstraram ser conteúdos inovadores bastante interessantes que podem contribuir para uma importante mudança na cultura escolar instalada naquelas escolas em que porventura ainda exista alguma resistência dos alunos em sair dos conteúdos tradicionais ou mesmo do *laissez faire*, também conhecida como a cultura do “rola bola”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Acredito que os jogos de precisão correspondem a um importante grupo de conteúdos que os professores de Educação Física podem lançar mão para a construção de uma prática pedagógica inovadora. A Petanca e o Xadrez Viking correspondem a apenas dois exemplos de diversos conteúdos que podem ser trabalhados nas aulas de Educação Física.

Espero que o presente relato de experiências possa servir de estímulo para que outros professores de Educação Física se interessem em incorporar a Petanca, o Xadrez Viking e outros jogos de precisão em suas práticas. Mas, além de inovar em suas aulas, espero que esses professores deem publicidade para o trabalho que eles venham a realizar com novos conteúdos, uma vez que essa simples ação pode, em alguma medida, influenciar o trabalho de outros educadores ao redor do Brasil.

## REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p.19-32.
- CUMMISKEY, M. Yard games in secondary physical education. **Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators**, v.26, n.4, p.25-30, 2013. DOI: 10.1080/08924562.2013.799926.
- FEDERACIÓN ANDALUZA DE PETANCA. **Reglamento oficial para el deporte de la petanca**. 2017. Disponível em: <<http://www.fapetanca.es/images/stories/fep/reglamenooficialfep2017actualizado2018.pdf>>. Acesso em: 7 abr. 2022.
- FESCHET, V.; FOURNIER, L.S.J. Dictionnaire de la Méditerranée, **Acte Sud**, p.744-751, 2016. Disponível em: <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01424964v1>>. Acesso em: 19 mai. 2022.
- GARDELA, L. What the Vikings did for fun? Sports and pastimes in medieval northern Europe. **World Archaeology**, v.44, n.2, p.234-247, 2012. DOI: 10.1080/00438243.2012.669640.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8.ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MARBAN, R.M.; RAMOS, O.R.; RODRÍGUEZ, E.F.F.; PÉREZ, J.R. Uso de la petanca en las programaciones de Educación Física y como actividad extraescolar en los centros de primaria. **Retos. Nuevas tendencias en**

**Educación Física, Deporte y Recreación**, Murcia, n.16, p.70-74, 2009. Disponível em: <<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34978/18917>>. Acesso em: 23 nov. 2021.

MELO, E.S. de. *et al.* Diabetes mellitus tipo 1 e o exercício físico regular: relatando experiências. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v.21, n.1, p.45-54, 2022.

MIAUX, S.; GARNEAU, J. The sports park and urban promenade in the 'quais de Bordeaux': an example of sports and recreation in urban planning. **Loisir et Société**, Quebec, v.39, n.1, p.12-30, 2016. DOI:10.1080/07053436.2016.1151223.

ØSTERGAARD, L.D. Creation of new routines in physical education: second-order reflection as a traditionchallenging form of reflection stimulated by inquirybased learning. **Sport, Education and Society**, v.24, n.9, p.1-13, 2018. DOI: 10.1080/13573322.2018.1508012

PARLEBAS, P. Prefácio. In: MARIN, E.C.; RIBAS, J.F.M. (Org.) **Jogo tradicional e cultura**. Santa Maria: EDUFMSM, 2013. p.11-18.

PUEYO, A.P.; ACALÁ, D.H. Descubrimos: Kubb. **Tándem: Didáctica de la Educación Física**, Barcelona, n.47, p.1-4, 2015.

RONSTRÖM, O. 'KUBB': local identity and global connectedness in a Gotland parish. 2008. Disponível em: <<http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:435859/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 3 fev. 2021.

WILLIAMS, W.R. **Weird sports and wacky games around the world**: from buzkashi to zorbing: from buzkashi to zorbing. Santa Barbara: Greenwood, 2015. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=lpDdBwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

Rua José Neves Cypreste, 740, apto 104, Edifício Centaurus  
Jardim da Penha  
Vitória/E  
S 29060-  
300