



A Abring (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos) divulgou que as meninas já ocupam 35% do público consumidor de bolas.

PEBOLIM – TOTÓ

O jogo chamado casternal, vindo da Espanha na década de 1950, recebeu vários nomes quando chegou ao

Brasil: pebolim, totó, fla-flu, matraquilhos, pacau, toque-toque...

Vítima da guerra civil espanhola, Alexandre Finisterre ficou internado em um hospital onde conheceu muitas crianças que não tinham qualquer opção de lazer. Inspirado pelo futebol e pelo tênis de mesa, e auxiliado pelo amigo Francisco Javier Altuna, desenvolveu o jogo, que numa mesa própria usa bonecos presos a barras de ferro rotatórias.

Este tipo de jogo exige reflexos rápidos e o vencedor é definido ao atingir um placar predeterminado ou em partidas por tempo. Eventos oficiais têm regras próprias.

Para saber mais:

ATZINGEN, Maria Cristina Von. *História do brinquedo*. Alegro, 2001.

Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro – www.fefumerj.com.br

Confederação Brasileira de Futebol de Mesa – www.cbfm3toques.com.br

NÓS DA ESCOLA n. 29 – *Giramundo* – “Futebol”

MULTIRIO - Presidência - Regina de Assis • Diretoria de Mídia e Educação - Marcos Ozório • Núcleo de Publicações e Impressos - Maria Inês Delorme • Equipe de Produção - Cristina Campos (texto), Vivian Ribeiro (produção gráfica), Cesar Garcia (revisão), Adriana Simeone (diagramação), Sérgio Pranzi (ilustrações) • Fotolitos e Impressão - Cidade América Artes Gráfica • Tiragem - 36.500 exemplares

Este exemplar é parte integrante da Revista NÓS DA ESCOLA nº 38.

Empresa Municipal de Multimeios Ltda.

Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ
CEP 22260-210 - ouvidoriamultirio@pcrj.rj.gov.br

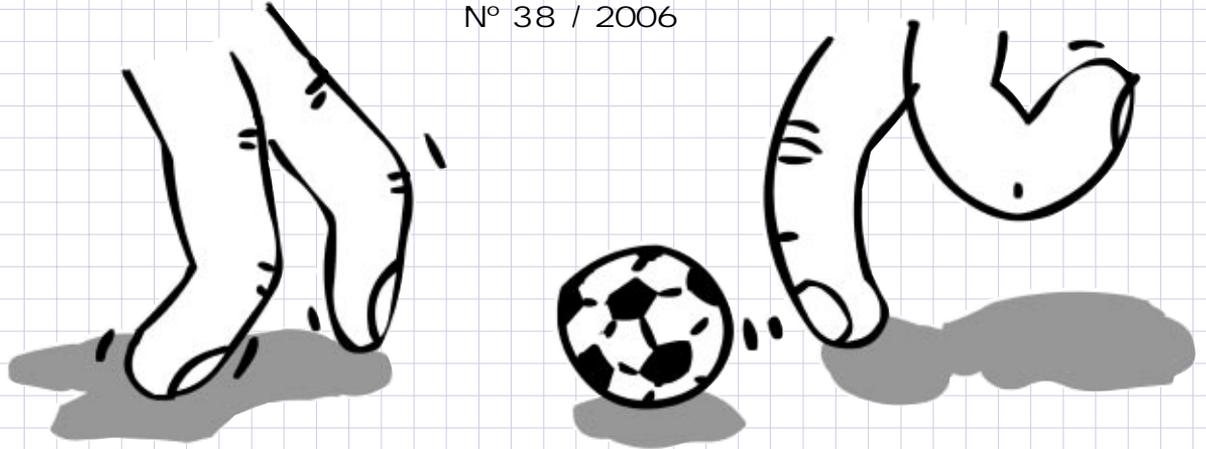
RIO Jogos Pan-americanos Uma conquista da **PREFEITURA** Uma vitória do **RIO**

RIO **PREFEITURA** **EDUCAÇÃO** **MULTIRIO**

COLEÇÃO

gira mundo

Nº 38 / 2006



O esporte *paixão nacional* deixa muita gente *de fora* do jogo: os tradicionais *pernas-de-pau*. Mas há possibilidades, fora dos *gramados*, de entrar no mundo do futebol. Com origens e regras diferentes, alguns jogos foram criados para aqueles que não têm intimidade com a *redonda* participarem do universo do futebol em casa, na escola, até mesmo dentro da sala de aula. São jogos que além de exigirem habilidades diferentes, permitem a realização de uma partida sem os tradicionais *onze para cada lado*.

O futebol (de campo, areia ou quadra) é uma modalidade esportiva que requer um bom condicionamento físico, resistência, agilidade e uma série de habilidades. É caracterizado como exercício de alta intensidade. Os jogos no gramado pedem 11 em cada time, os de areia e de quadra (o futsal), cinco. Claro que estes números são oficiais, porque quando a vontade de *bater uma bola* surge é possível até jogar sozinho, *chutar a gol*. Quem quiser jogar dentro do regulamento e tiver um número menor de participantes disponíveis pode optar por outros jogos, com outras técnicas, que remetem ao fabuloso mundo da *bola na rede*.

Os jogos inspirados no futebol não ficam restritos ao universo das brincadeiras de crianças. Jovens e adultos promovem campeonatos locais, nacionais e internacionais disputadíssimos. Muitas indústrias produzem *jogadores*, *campos*, uniformes, taças... tudo levado muito a sério. Tudo quase profissional.

Isso sem falar nos jogos eletrônicos, que tornam possível uma *peleja* no computador ou on line, via internet, nas suas diferentes formas, com pessoas de todos os lugares do mundo.

Nesta época de Copa do Mundo, em que se transpira futebol, criar alternativas para que todos participem é a regra. Futebol de botão, de pregos e totó são jogos que têm a *gorduchinha* como estrela principal e que agradam tanto quanto uma *pelada*.



Construir um tabuleiro de futebol de botão com sua turma pode ajudar bastante na compreensão de conceitos matemáticos, principalmente os relativos a sistema de medidas. O campo deve medir 1,69m de largura por 1,04m de comprimento, que será dividido por uma linha central em duas partes iguais e simétricas.

As medidas internas do campo serão:

- pequena área – 30cm x 11cm;
- grande área – 60cm x 30cm;
- círculo central – 32cm de diâmetro;
- quarto de círculo de escanteio – 31 mm de raio;
- “meia-lua” da grande área – 160mm de raio, a partir da marca de pênalti;
- marca de pênalti – distando 20,5 cm contados a partir do meio da linha de fundo em direção ao centro da grande área.

Os espaços externos da superfície plana medirão:

- espaços laterais – 17cm;
- espaços de fundo de campo – 18cm.

As traves serão bastões de ferro roliços, com uma rede de tecido apropriado (filô de algodão ou náilon) presa em suas partes externas e medirão exatamente:

- comprimento – 11cm;
- altura – 4,5 m;

O goleiro deve ter aproximadamente 3,5cm de altura, 7,0cm de largura, 1,5cm de espessura e entre 50 e 60 gramas de peso.

As bolas, em formato de pastilhas redondas e achatadas, têm medidas de 1,1cm de diâmetro por 0,4cm de altura e peso de 5 gramas.

FUTEBOL DE BOTÃO

Existem diferentes versões sobre a origem do futebol de botão, também conhecido como futebol de mesa. Em seu livro *História do brinquedo*, Maria Cristina Atzingen, tem duas versões para a invenção do jogo: uma, a de que foi criado por um inglês, Peter Adolph, em 1947, com o nome de *subbuteo*; a outra, a de que foi inventado pelo carioca Geraldo Décourt, em 1930, e jogado com botões das cuecas de uniformes de meninos de colégio. Dizem que o jogo chegou a ser proibido em um colégio do Rio de Janeiro. Décourt batizou-o de *football celotex*, material usado na época para confeccionar as mesas.

Há quem diga que o futebol de botão foi inspirado no jogo da pulga, muito popular na Europa. Trata-se de um jogo que consiste em fazer pequenas fichas saltarem para dentro de um copo. A diferença é que no futebol de botão as peças deslizam sobre a mesa, ao passo que no jogo da pulga elas saltam.

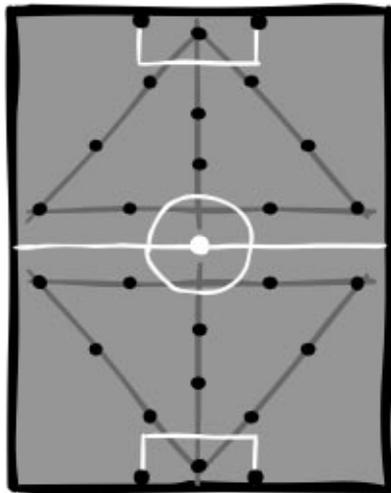
O futebol de botão é jogado sobre um tabuleiro em forma de campo de futebol, com discos (botões) de plásticos, acrílico ou outro material, uma palheta e uma bolinha. O jogo é uma sucessão de lances com o objetivo de deslizar o botão de encontro à bola e daí até o gol.

É jogado por duas pessoas, que movimentam os 10 botões de cada time e um goleiro, e tem regras específicas que podem ser encontradas em *sites* ou em livros especializados para auxiliar o juiz de cada partida.

FUTEBOL DE PREGOS

Esta é mais uma adaptação do jogo de futebol. Também conhecido com o nome de pregobol, dedol, dedim, é jogado com petelecos numa moedinha contra o gol adversário.

Uma variante interessante é usar uma bolinha de plástico ou metal, impulsionando-a com palitos de sorvete.



Construir um tabuleiro de futebol de pregos é muito simples. Fácil de transportar, faz a alegria da garotada na hora do recreio. É recomendável ter mais de um em cada sala de aula para evitar espera. Quem pega para jogar não quer largar.

Divida uma lâmina de madeira com 36cm x 30cm e 10mm de espessura com um risco, traçando a marca de meio de campo. Ache o centro desta linha e, com um compasso, faça um círculo com 4cm de raio.

Faça a marcação bem fraquinha com o lápis, para que não apareça, e coloque os pregos seguindo a ilustração ao lado.