

# FUTEBOL MUSICAL

Idealização: Guilherme Giglio Barbosa Alves

Ilustrações: Bruna Garrido @bubu.ilustra

## RESUMO

Imagine uma partida de futebol, no entanto, ao invés de usar uma bola, quem participa deverá fazer suas jogadas com pequenos trechos musicais. Antes do jogo começar, cada time deverá combinar e treinar como serão suas jogadas sonoras. Iniciada a partida, para que um gol ocorra, uma mesma combinação deverá ser tocada igualmente pelos jogadores de um time na sequência: goleiro, zagueiro e depois atacante, representando passes de bola e chute. Se o goleiro do time que está defendendo não conseguir copiar o que foi executado pelo time atacante: GOL!

## REGRAS DO JOGO

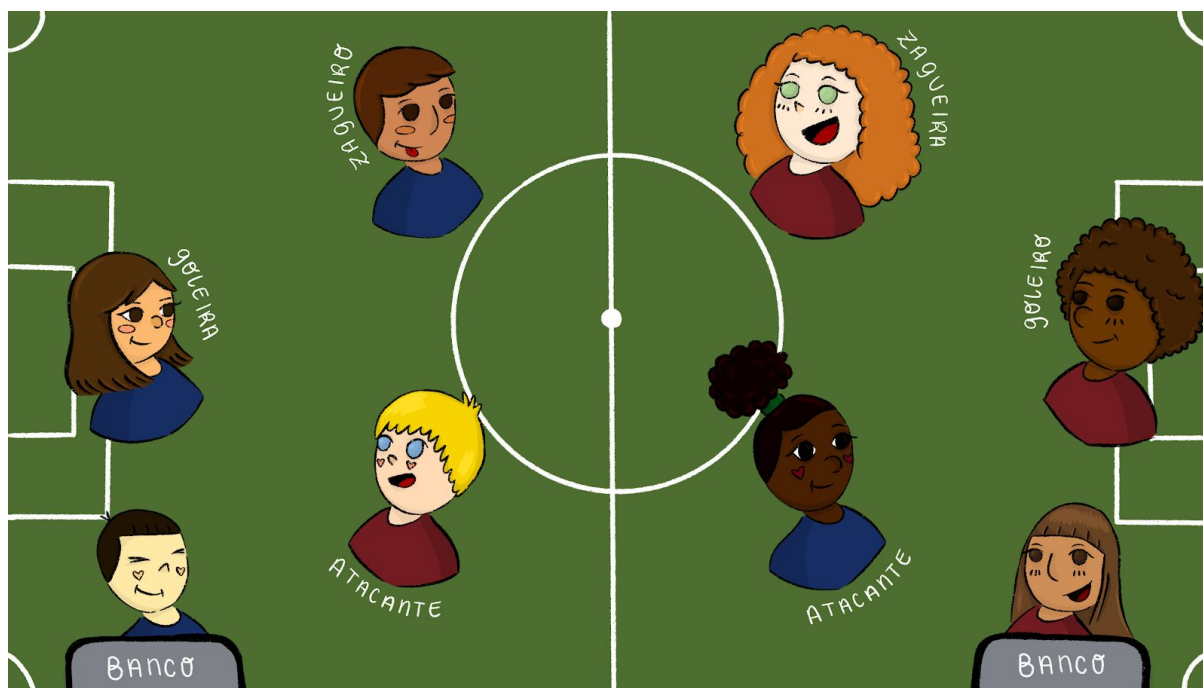
### Do objetivo

Cada time deverá:

- 1) Criar e treinar suas jogadas seguindo as regras do jogo.
- 2) Realizar “passes de bola” e tentar chutar para o gol.
- 3) Defender os chutes do time adversário.

### Da arrumação do jogo

A professora ou o professor cumprirá o papel de arbitragem e a turma será dividida em dois times (1 e 2). Após a fase de preparação, os times serão organizados da seguinte forma: um goleiro (G), um zagueiro (Z) e um atacante (A) por time em campo e o resto de cada time no banco (B). Não há limite para a quantidade de participantes no banco. Segue imagem ilustrando as posições fixas de onde cada integrante deve sentar:



Vale destacar que alterações são possíveis e que tem como haver um jogo com apenas quatro participantes (um goleiro e um atacante em cada time).

### De como ocorre uma jogada

Para que um time, **1** por exemplo, faça um gol, o **G1** deve "passar a bola" para o **Z1**, que tentará passar para o **A1**, que por sua vez tentará chutar para o **G2**, o qual pode tentar agarrar. Diferente do futebol tradicional, não há saída de bola do meio de campo.

Um "passe de bola" consiste em tocar uma melodia (instrumentos melódicos semelhantes ou o canto) ou um padrão rítmico (instrumentos percussivos ou a percussão corporal) combinado anteriormente. Para continuar a jogada, quem recebe a bola deve tocar a mesma melodia/padrão rítmico reproduzido. **G2**, que irá agarrar caso a jogada chegue até ele, deverá tocar também a mesma informação sonora tocada por **G1**, **Z1** e **A1**. Ex.: **G1** toca dó, si, dó, tudo em semínima; se alguém tocar dó, si e lá, ou outras notas quaisquer, errou a melodia.

#### Detalhes:

. Uma jogada começa sempre com um goleiro. Ela pode terminar em gol, em defesa ou pode ser interrompida, caso algum jogador erre o passe. Os desdobramentos para cada caso serão explicados mais adiante.

. Antes do jogo começar, cada time combinará suas melodias/padrões rítmicos e irá treiná-los.

. Durante a execução de um passe, membros do mesmo time não poderão olhar para quem está sentado atrás, ou seja, não terão apoio visual, recorrendo apenas à memória e à percepção sonora para receber a bola.

. O goleiro que irá agarrar pode ver e ouvir o que o time adversário está tocando, dessa forma, poderá recorrer à percepção e à visão para defender.

#### **Fase de preparação**

Antes do jogo começar, cada time irá combinar pelo menos três informações sonoras, chamadas táticas. Elas podem ser preexistentes ou criadas na hora. Podem ser também efeitos musicais ou adaptações do repertório previamente conhecido. É importante que todos os membros do time sejam capazes de tocar o que for combinado e que consigam memorizar. Caso haja necessidades especiais, cabe à arbitragem estipular com o grupo condições justas para o jogo.

O tempo para a preparação é flexível. Cabe à arbitragem julgar quando os dois times estiverem prontos para o jogo.

**IMPORTANTE:** Para facilitar o desenvolvimento do jogo, recomenda-se que as primeiras combinações tenham o limite de somente três notas, no caso de melodias, ou de cinco figuras rítmicas, no caso de percussões. Com o amadurecimento da turma, tais números poderão aumentar.

#### **Do jogo**

Será decidido na sorte qual time irá começar. O jogo começa então a partir de um goleiro. Caberá à arbitragem julgar a validade dos passes, dos chutes, das defesas, e julgar o comportamento adequado dos participantes durante o jogo, podendo recorrer a cartões

amarelos e vermelhos conforme julgar apropriado (Ex.: repetidamente tentar ver o que o colega está tocando, desrespeito aos colegas e à arbitragem, etc.).

## Gol

Caso ocorra um gol, o time que tentou defender passa a atacar com saída de bola do goleiro, respeitando as mesmas regras. Antes de dar o toque, ocorre revezamento no time que tomou gol, com seus integrantes se levantando e assumindo novos postos, de forma que o goleiro vá para o último lugar do banco, o primeiro do banco vai para o ataque, o atacante vai para a zaga e o zagueiro vai para o gol.

## Jogada interrompida

Caso ocorra um passe errado, a jogada é interrompida. O jogador adversário que estiver à frente de quem passou erradamente irá receber a bola e poderá iniciar um contra ataque com a melodia/padrão rítmico que quiser tocar. Ex.: se **Z1** passar errado, o **Z2** pega a bola e irá passar para o **A2**.

## Defesa de chute

Se o goleiro defender corretamente, permanece no jogo e poderá passar a bola para o seu zagueiro com a melodia/padrão rítmico que preferir.

## Repetição de melodias

É expressamente proibido repetir melodias já tocadas em lances anteriores. Cada lance deverá utilizar uma melodia diferente. Caso acabem as opções de jogadas de um time, uma nova fase de preparação irá se iniciar. O jogo então retoma de onde parou.

## Defesa espalmada

Caso a arbitragem decida que a defesa foi quase correta, ocorrerá uma defesa espalmada. Nessa ocasião, por exemplo, **A1** chutou para **G2** e **G2** quase defendeu. **Z2** então pega a bola e irá tentar voltá-la para o seu goleiro, **G2**, com a melodia que **A1** tocou. Passada corretamente de **Z2** para **G2**, o jogo segue com saída de bola de **G2** com nova melodia, nova jogada; passada erroneamente, o **A1** receberá a bola e poderá chutar para o gol com chute livre, ou seja, qualquer melodia, sem necessariamente ter sido previamente combinada. Apenas nessa situação, caberá à arbitragem julgar se o chute foi bem dado ou para fora com base na reprodutibilidade da melodia, ou seja, se o atacante fizer sons aleatórios e desorganizados, a bola foi para fora. Sendo um bom chute, o goleiro tentará defender, seguindo as mesmas regras.

## Expulsão

Caso alguém receba dois cartões amarelos ou um vermelho por falta de comportamento adequado, independente de estar em campo ou no banco, ocorrerão as seguintes consequências:

. A pessoa irá para a última posição no banco e quem estava atrás dele na linha de revezamento assumirá seu lugar, respeitando a regra de revezamento vista anteriormente.

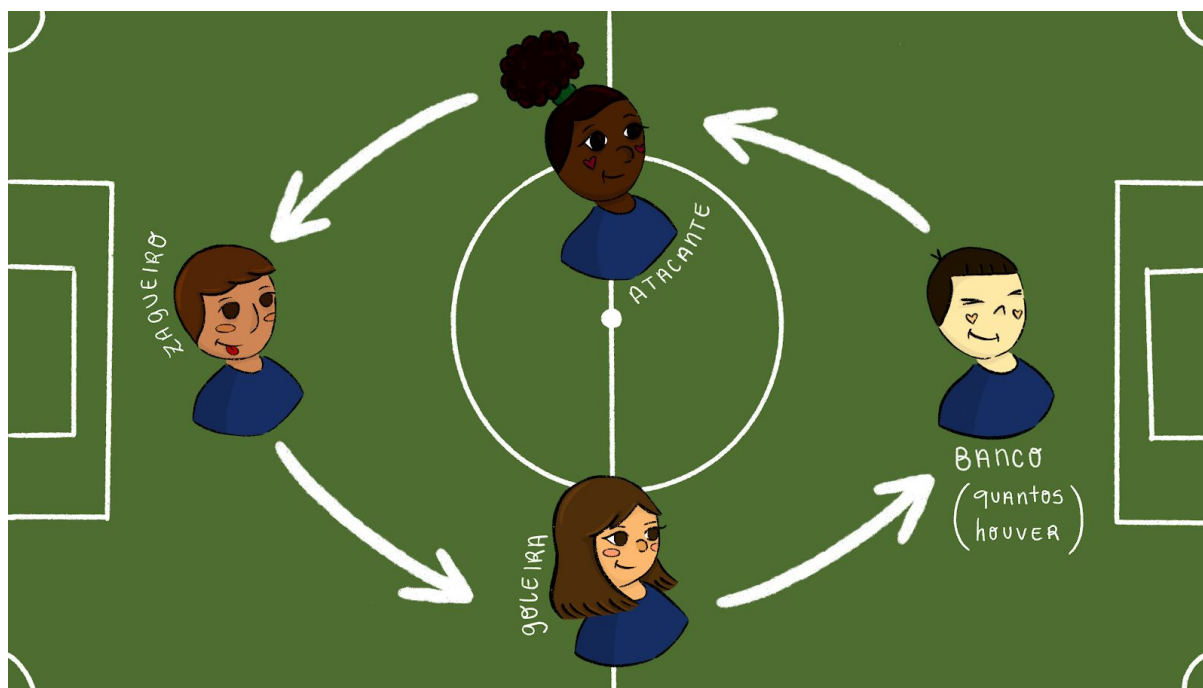
Exemplos:

1) Se o Goleiro for expulso, ele irá para o último lugar do banco; o Zagueiro irá para o gol; o Atacante irá para a zaga; e o primeiro do banco irá para o ataque.

2) Se o Zagueiro for expulso, ele irá para o último lugar do banco; o Atacante irá para a zaga; e o primeiro do banco irá para o ataque. O Goleiro não precisa mudar de lugar.

3) Se o Atacante for expulso, ele irá para o último lugar do banco e o primeiro do banco assumirá o ataque. O Zagueiro e o Goleiro não precisam mudar de lugar.

4) Se alguém do banco for expulso, irá para o último lugar do banco. O resto do time não precisa mudar de posição.



. O atacante do time oposto poderá cobrar um pênalti, utilizando as mesmas regras do chute livre, como visto em um caso de decorrência de defesa espalmada.

. Caso um mesmo time receba três cartões vermelhos, tal time perderá automaticamente.

### **Fim de jogo**

Terminado o tempo de jogo estipulado ou caso um time seja eliminado por conta de três cartões vermelhos, acaba-se o jogo. Ocorrendo a primeira situação, o time que tiver mais pontos vence a partida.

### **Interesses pedagógicos**

O principal objetivo do jogo é estimular o trabalho em equipe, a memória, a percepção sonora, a distinção de melodias/padrões rítmicos e estimular que estudantes aprimorem em conjunto a técnica musical. Sendo assim, a fase de preparação é mais importante do que o jogo em si.

## Adaptações

Neste jogo, é possível também acrescentar a figura de um técnico por time (estudante ou professor), o qual não jogaria em campo, sendo apenas o responsável por criar as táticas e guiar o time.

Dependendo da quantidade de participantes e do nível técnico da turma, é possível adicionar mais jogadores em campo, como um meio campo, volante, lateral e etc.

Havendo muitos participantes, a arbitragem pode estipular mais substituições, para que o time inteiro possa jogar.

# *Cinestesia*

ENSINO MUSICAL ATRAVÉS DE  
MULTILINGUAGENS

