

HARRY POTTER NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Em 1997, a escritora britânica J.K. Rowling lançou o primeiro volume de Harry Potter. Desde então, a saga dos bruxos se transformou na série de livros mais vendida da história e virou filme, parque de diversões e muitos produtos de marketing. E o que o Impulsiona tem a ver com isso? É que Harry, Rony, Hermione e cia também inspiraram professores de Educação Física a desenvolverem novas atividades nas aulas.

Assim como a sugestão de adaptação do [Fortnite](#) pode aumentar a participação dos alunos muito conectados ao celular, a aula de quadribol, esporte mais popular do universo de Harry Potter, pode atrair os jovens que são fãs da série.

Confira abaixo o passo a passo para incluir essa atividade que é a febre de Hogwarts na sua aula!

Entendendo o quadribol

Quase um futebol dos bruxos, o quadribol é jogado montado em, adivinhe...? Sim, vassouras! Existem quatro tipos de jogadores nesse esporte. O primeiro é o apanhador, que passa a partida inteira tentando capturar o pomo de ouro, uma bolinha dourada que voa rápido e é difícil de encontrar. O segundo é o artilheiro, que tenta acertar a bola chamada de goles em um dos três aros do adversário, uma espécie de cesta ou gol. Para impedir que isso aconteça, cada equipe tem um goleiro protegendo os aros. Por fim, os batedores tentam atrapalhar os adversários acertando-os com bolas chamadas de balaços.

Mas não há explicação melhor do que a de Oliver Wood, capitão da equipe de quadribol de Harry, no primeiro filme da franquia:

<https://www.youtube.com/watch?v=oyKvgx4tW4E>

E se você quiser ver os atletas em ação, dá uma olhada na primeira cena de quadribol de Harry Potter:

<https://www.youtube.com/watch?v=WBSRJ6C0WxA>

Material necessário para a atividade

Para levar a versão adaptada do quadribol para a aula de Educação Física, o professor precisa de:

- 1 bola de vôlei (goles)
- 4 a 8 bolas dente de leite, de meia ou de um material macio (balaço)

- 1 bolinha perereca, aquela pequena que quica e é vendida em bancas de jornal (pomo de ouro)
- 3 a 6 bambolês (aros/gols) presos na tabela de basquete, na grade, trave de futebol ou qualquer lugar alto.
- Coletes coloridos

Benefícios para os alunos

- Trabalho em equipe
- Pontaria
- Estratégia ofensiva e defensiva
- Mudanças de direção
- Igualdade de gêneros (times mistos)

Regras

1) Os jogadores

Divida a sua turma entre os quatro tipos de jogadores de quadribol. Distribua os coletes. O número de alunos por cada posição varia de acordo com o tamanho da turma, mas o ideal é que **cada time** tenha:

- 1 ou 2 apanhadores: correm atrás da bolinha perereca (pomo de ouro), e se capturarem, ganham 20 pontos.
- 4 ou 5 artilheiros: passam a bola de vôlei (goles) entre si e tentam acertá-la dentro dos aros. Ganham 10 pontos por gol.
- 3 ou 4 batedores: tentam acertar os adversários (com exceção do goleiro) com a bola dente de leite ou de meia (balaço). Tem uma função defensiva e não ganham pontos.

2) Começando o jogo

Um artilheiro de cada time se posiciona no centro da quadra, como se fosse o começo de uma partida de basquete. A bola de vôlei é lançada ao ar, e os artilheiros pulam e tentam passá-la para um companheiro (não vale segurar a bola nesse salto). Os demais atletas ficam esperando no seu lado da quadra.

3) Estátua!

Os artilheiros começam a correr com a bola de vôlei em direção aos aros adversários para fazer o gol. Os batedores do outro time devem tentar acertá-los com a bola dente de leite ou de meia. Se conseguirem, o artilheiro precisa parar de correr e passar a bola para um companheiro.

4) Posse de bola

Se a bola cair no chão ou um adversário interceptar o passe, a posse de bola muda imediatamente e o jogo segue. No caso do gol, o time adversário recomeça a partida do centro da quadra.

5) Cada um no seu quadrado!

Os apanhadores e batedores nunca fazem gol e não devem carregar a bola de vôlei (goles). O professor também deve delimitar uma área exclusiva para o goleiro – não vale arremessar de dentro deste espaço.

6) Pomo de ouro

Em algum momento da partida, o professor arremessa a bolinha perereca (pomo de ouro). Os apanhadores começam a perseguir a bolinha e ganham 20 pontos ao capturá-la. Só vale a captura se a bola estiver quicando bastante. Caso já esteja rolando devagar, o professor lança novamente. Os batedores também podem acertar os apanhadores com a bola dente de leite ou de meia quando eles estiverem perseguindo o pomo de ouro. Nesse caso, os apanhadores devem parar de perseguir a bolinha perereca e trocar de lugar com um dos artilheiros do time.

7) Fim de jogo!

Ganha quem fizer 150 pontos primeiro. Dependendo do tamanho da turma ou duração da aula, o professor pode alterar o placar final.