



PROGRAMA MUNICIPAL MOSAICO DE SABERES DO CAMPO TURISMO RURAL PEDAGÓGICO- “VEREDAS DO CAMPO”

O Turismo Rural Pedagógico, eixo do *Programa Municipal Mosaico de Saberes do Campo*- **PROMSAC** configura-se em um conjunto de atividades práticas realizadas no âmbito rural, utilizando os recursos naturais do meio, atividades agrícolas, pecuárias, artesanais, ambientais, de lazer, cultura, religiosos, desenvolvidas como ferramentas de ensino.

Além de desenvolver ações nas propriedades rurais, é oferecido pelo Programa, um conjunto de atividades esportivas tradicionais relacionadas com a Cultura Gaúcha.

Jogos propostos

Tejo

Argola

Ferradura

Bocha 48

Tava (osso)

Corrida de tamancos

Tiro de laço em vaca parada



Tais jogos são patrimônios históricos, culturais que buscam aproximar gerações, valorizar e recuperar tradições, costumes e o folclore Rio-grandense.

DE SABERES DO CAMPO

É um jogo de origem Espanhola, dos mais antigos que se praticou neste Estado, temos notícias de sua prática por volta do ano de 1768, na cidade de Rio Grande. é constituído de 2 (dois) círculos, o menor com raio de 25 cm, e no centro deste, é escavado um buraco, de raio aproximado de 4 cm e profundidade de mais ou menos 4 cm, na borda posterior do buraco, é cravada uma adaga ou algo semelhante com lâmina de 3 a 4 cm de largura e não menor de 20 cm de altura. O círculo maior, com raio de 50 cm, com uma raia distante 4 metros da borda anterior do círculo maior, onde se posicionará o jogador. Cada jogador executará, dez lançamentos de fichas, que poderão ser de metal ou cerâmica, com raio de 2 cm e espessura de 4 mm se de cerâmica ou 2 mm, se de metal. O lançamento, será executado, com o jogador posicionado atrás da raia de 4 metros.

- **BOCHA 48**

O que é: jogo entre duplas em que o objetivo é arremessar a bocha em um cepo de madeira, fazendo com ela acerte as outras bochas e/ou o balim

Equipes: duplas

Onde jogar: em área sem pedras no chão. Um cepo de madeira com diâmetro mínimo de 75cm e máximo de 1m deve ficar de 5cm a 10cm acima do chão, envolto por areia. O balim é colocado no centro do cepo e as quatro bochas ficam posicionadas em forma de cruz, numa distância de 24cm do balim cada. Para segurança de quem está assistindo, é feita uma proteção de madeira atrás do cepo e, para facilitar o retorno das bochas arremessadas, é construída uma canaleta que vai do lado do cepo até o jogador.

Como jogar: cada dupla faz 16 arremessos (8 por jogador), a 12m de distância, na tentativa de acertar as bochas e o balim que estão no cepo. O jogo começa com um jogador fazendo 4 arremessos. Depois, o adversário também faz 4 e os outros integrantes da dupla fecham a rodada. A cada jogada são contabilizados os pontos para a dupla, que variam conforme a peça que o atleta acertou: bocha da frente (2 pontos); da esquerda (4 pontos); da direita (6 pontos); de trás (8 pontos) e balim (12 pontos). A dupla que fizer mais pontos é a vencedora!

- **Jogo da Ferradura**

a) O jogo da ferradura constitui-se no lançamento de ferraduras comuns, numa pista de 5(cinco) metros de comprimento, onde na extremidade oposta estará cravado uma barra de ferro de $\frac{1}{2}$ "com 20 cm de altura. De tal forma que ao final da jogada, a ferradura fique presa a barra. b) O jogador lança três ferraduras comuns, uma de cada vez, se esta bater na barra de ferro e prender-se a barra, antes de tocar o solo, valerá 5 (cinco) pontos. c) Se o jogador lançar a ferradura, e esta tocar o solo antes de prender-se a barra de ferro, valerá 2 (dois) pontos. d) Se o jogador lançar a ferradura e esta não prender-se à barra de ferro, não contará ponto algum.

- **Jogo da Argola**

o Jogo das argolinhas, consiste em lançar 3 (três) argolinhas de diversos tamanhos em uma barra de ferro a uma distância de 5 metros. b) CANCHA: colocar uma barra de ferro redonda de 1/2", cravada ao solo, deixando para fora da terra, 15 cm, distante de uma raia marcada a 5 metros. c) Cada jogador lançara 3 argolas, confeccionadas em ferro de 3/8" com diâmetros diferenciados de 8 cm, 12 cm e 16 cm. d) O jogador lançara as três argolas, uma de cada vez, de tal forma que esta se encaixe na barra de ferro. e) PONTOS: a argola de 8 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 5 (cinco) pontos. f) A argola de 12 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 3 (três) pontos. g) A argola de 16 cm lançada, esta, se encaixando na barra de ferro, valerá 1 (um) ponto. h) Todos os pontos serão computados após o lançamento das três argolinhas.

- **Corrida de tamancos**

Típica brincadeira germânica, popular em oktoberfests. Vence quem terminar o percurso estabelecido primeiro. Se perder ou descalçar um dos tamancos, deve-se retornar ao começo.

- **Laço de vaca parada**

No esporte, o competidor deve laçar uma vaca de madeira.

- **Oficinas**

Mate e churrasquinho.

- **Turismo Rural pedagógico**

Visitação a propriedades rurais.