

Ameba, Real, Chinesa, Baleado: protagonizando jogos de queimada

Jorge Luiz de Oliveira Junior
EMEF Raimundo Correia
DRE São Miguel - SP

Ao iniciar o ano de 2010, o coletivo docente da EMEF Raimundo Correia, localizada no Jd. Helena, bairro de São Miguel Paulista, zona leste de São Paulo, se reuniu para elaborar o Projeto Pedagógico da escola. Concordamos que um dos temas desse projeto seria o “protagonismo juvenil”, pois asseveramos a importância da criança e do jovem tornarem-se sujeitos participativos na escola e na comunidade. Segundo Costa (2000), o termo protagonismo indica o agente de uma ação, o ator principal. Para o autor, o protagonismo juvenil é uma forma de atuação com os jovens, a partir do que eles percebem sobre a sua realidade. Apesar do conceito “protagonismo” divulgar algumas ideias neoliberais de sociedade, o projeto não pretendeu se alinhar a isso. Inicialmente, pensei que a ligação entre o “protagonismo juvenil” e a Educação Física escolar ocorreria por meio da socialização de jogos vivenciados e na transformação coletiva, pelos alunos e alunas.

Esse tema atende ao projeto Ler e Escrever da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. Com base no Documento *Orientações Curriculares: Proposição de Expectativas de Aprendizagem ciclo II – Educação Física*, juntamente com as colocações de Moreira e Candau (2003), no terreno do currículo, e Neira e Nunes (2006, 2009a, 2009b), no campo da Educação Física, o projeto teve como objetivo a leitura, a interpretação, a ampliação e a socialização dos conhecimentos concernentes às manifestações presentes na cultura corporal. Foi desenvolvido no 1º trimestre do referido ano, contemplando as quatro turmas de 5ª série do ensino fundamental.

Durante a primeira semana de aulas, em uma das turmas, os alunos e alunas me questionavam quando iríamos para a quadra para “brincar” e eu respondi que nesse momento nós devíamos saber o que estudaríamos. Essa semana consistiu em engendrar uma breve discussão acerca das brincadeiras que eles e elas conheciam e/ou que já tinham vivenciado, tanto nos espaços fora da escola que costumam frequentar ou na própria escola, em séries anteriores. Diversas brincadeiras surgiram nesse diálogo, porém a brincadeira de queimada foi enaltecida pelo grupo. Nessa discussão a respeito das brincadeiras, uma das alunas de uma das turmas contempladas no projeto fez o seguinte comentário: “*Mas professor, nós não podemos brincar durante o intervalo. As inspetoras falaram que brincar é coisa de criancinha e que nós já estamos crescidinhos*”. Em razão disso, conversei com as Auxiliares Técnicas de Educação (ATE). A partir dos meus posicionamentos, inferi que essa colocação por parte

das mesmas possuía a intenção de garantir a segurança das crianças durante o intervalo, pois elas corriam pelo pátio, o que acarretava em muitos acidentes.

Levando estas informações em consideração, na aula seguinte propus a essa turma as seguintes perguntas: *“Jogar queimada é coisa só de criança?”; “Ainda podemos brincar de queimada?”*. Formaram-se grupos para a reflexão e elaboração das respostas e estas foram socializadas entre a turma. As respostas giraram em torno de que a queimada poderia ser jogada por qualquer pessoa e como o grupo conhecia e já havia jogado, poderiam jogá-la também. Diante dessas colocações, elaborei oralmente outra questão: *“se podemos brincar de queimada, será que conseguimos explicá-la para outras pessoas?”*. Nesse momento, alguns alunos e alunas negaram essa possibilidade, enquanto outros e outras disseram que conseguiriam sim, destacando algumas condições: *“depende da queimada. Ela não pode ser muito difícil”*.

Neste momento, revisei o Documento de Orientações Curriculares, acima citado, a fim de selecionar as Expectativas de Aprendizagem que dialogavam com o projeto. Duas Expectativas foram pensadas inicialmente: *Respeitar nas vivências e demais ações didáticas o direito de expressão dos colegas; Organizar e executar formas de brincar que visem ao envolvimento coletivo*.

Combinamos que haveria “grupos de registro”: ao final de cada aula, um grupo ou um membro do grupo registraria em seu próprio caderno o que havia acontecido. Expliquei que era para observarem a aula, os seus ocorridos e possíveis conflitos, e não somente olhar para o jogo em si, ou para o time que ganhou ou perdeu. Enfatizei a importância do registro como forma de subsidiar o assunto tratado, para mantermos a sua continuidade.

Na aula seguinte solicitei à turma que descrevesse alguma queimada que haviam jogado ou que conheciam. Afirmaram que era a “queimada normal”. Em razão disso, expliquei o fato de que as queimadas recebem um nome de acordo com a sua localidade e de acordo com o grupo que as praticam. Dessa forma, entendemos que a queimada normal que conhecíamos naquele momento poderia ter outro nome, em outro lugar e época, mesmo sendo jogos iguais e que o contrário também poderia acontecer, ou seja, queimadas com o mesmo nome poderiam sofrer alterações em seus modos de jogar. Assim, definimos que essa queimada se chamaria “queimada com coveiro e com eliminação”, pois seguiam as características do jogo. Após o tempo necessário para a vivência do jogo, reuni o grupo e disse que observei conflitos e reclamações durante o jogo. O grupo que estava responsável pelo registro da aula disse que as reclamações eram porque alguns alunos e alunas haviam arremessado poucas vezes a bola. Então, sugeri que, para a próxima aula, a turma pensasse em maneiras de transformar esse jogo.

Na outra aula, as alunas e alunos trouxeram algumas ideias. Uma delas dizia sobre a mudança na forma de pontuar no jogo. Propus uma breve discussão em sala acerca dos conflitos gerados no primeiro jogo com algumas ideias pensadas. Disso resultou a modificação do jogo inicial, nomeada “queimada com coveiro e sem eliminação”. Por se tratar de uma queimada diferente daquela que conhecíamos inicialmente, houve pequenos conflitos no que tange à forma de se jogar essa queimada. Nos últimos minutos da aula, retornamos à sala e falei que havia observado alguns desentendimentos durante o jogo. O grupo responsável pelo registro da aula apontou que havia observado isso também. Alguns alunos e alunas concordaram com esse posicionamento, enquanto outros e outras o refutaram, dizendo que não haviam visto isso no jogo. O grupo que demonstrou acordo falou que era a primeira vez que estavam jogando essa queimada e que por esse motivo, podiam estar confusos. Ao questionar a turma sobre as falas, um dos alunos, apontou que: *“a gente precisa conhecer bem a queimada. Se não, sempre vai ter confusão”*. Questionei o porquê desse seu pensamento e ele retornou dizendo: *“porque se tiver muitas regras diferentes na queimada, nós vamos ficar perdidos no jogo”*. Ao término de sua colocação, perguntei à turma se concordavam com a fala desse aluno. A maioria demonstrou acordo, enquanto outras crianças preferiram não se manifestar. Então, decidimos que algumas coisas precisariam ser modificadas nesse jogo de queimada e combinamos isso para a próxima aula.

Nas aulas que seguiram, retomamos os registros do grupo e realizamos a modificação das duas queimadas já vivenciadas por essa turma e as praticamos. A nossa rotina neste momento foi a seguinte: no início da aula, escrevia na lousa algumas características dos jogos de queimada, com a ajuda da turma. Solicitava que as crianças falassem as suas ideias e propostas de modificações. Algumas delas preferiram não falar. Na seqüência, íamos à quadra para vivenciá-las. Foi interessante notar que, por vezes, quando havia algum desentendimento durante o jogo, algumas alunas e alunos retomavam as discussões em sala e lembravam, aos colegas da turma, sobre estas discussões. Ao avaliar o projeto até o momento, constatei que as crianças se ajudavam e aprendiam ao lembrarem de algumas discussões. Percebi, então, que os alunos e alunas destas turmas já socializavam os saberes relativos aos jogos de queimada vivenciados.

Passadas algumas destas aulas, em uma das turmas, duas alunas me perguntaram se eu conhecia outras queimadas. Sugeri que elas questionassem à turma sobre isso e não houve retorno. Então, resolvemos ampliar nossos conhecimentos sobre os jogos de queimada. Solicitei uma breve coleta de dados com os familiares e amigos próximos sobre jogos de queimada que conheciam e marquei a nossa próxima aula na sala de informática para pesquisarmos mais sobre essa manifestação.

Cabe aqui comentar que entre essa aula e a aula no laboratório de informática, eu pesquisei em páginas da internet¹ alguns jogos de queimada.

No início dessa aula na sala de informática, escrevi na lousa as páginas visitadas e sugeri que os alunos e alunas se direcionassem a elas, ficando livres para visitarem outras, se quisessem. Queimadas conhecidas como: queimada ameba, queimada real, queimada chinesa, queimada calabouço, queima-corção e baleado, estavam entre as queimadas pesquisadas. Durante essa aula, solicitei que as crianças, em duplas, registrassem em uma folha os nomes e algumas características destas queimadas. Em uma das turmas, a queimada baleado foi pesquisada na internet, porém, ao realizar a leitura de suas características, um aluno afirmou que essa queimada havia sido explicada pelo seu tio e que algumas características divergiam entre as duas fontes de coleta de dados, pois os jogos podem ter o mesmo nome e regras de funcionamento diferentes.

Neste momento do projeto, expliquei às turmas que tínhamos uma seqüência de atividades. Combinamos, por meio do diálogo, que esta seria: a eleição de uma destas queimadas pela turma, a sua vivência, a construção de materiais explicativos e a socialização com as outras turmas. A eleição das queimadas ocorreria, pois ao conversar com as alunas e alunos sobre a socialização dos jogos, elas e eles demonstraram que seria mais interessante se cada turma estivesse responsável por uma queimada diferente da outra turma.

Na aula seguinte à aula no laboratório de informática, solicitei que as crianças falassem os seus registros sobre os jogos de queimada e os escrevi na lousa. Relembrei do combinado que havíamos feito sobre a seqüência de atividades. Em seguida, sugeri que os alunos e alunas levantassem as mãos para aquela queimada que mais os agradassem e realizei a contagem. Por algum acaso, a maioria das crianças de cada turma elegeu um tipo de queimada, isto é, em nenhuma turma houve a repetição na escolha da queimada. As queimadas ameba, real, chinesa e baleado foram eleitas. Então, fiquei responsável em trazer um texto que explicasse as características e maneiras de jogar essas queimadas.

Na outra aula, após observarmos os registros do grupo, mostrei à sala um texto ([anexo I](#)) que explanava a queimada eleita e solicitei que se separassem em grupos para a leitura e conseqüente discussão de como iríamos vivenciá-la. Cada grupo teve que responder e registrar em seu caderno as seguintes questões acerca do texto: O que é preciso acontecer para queimar o jogador/a da outra equipe?; Quais os nomes dos jogadores/as e suas funções no jogo?; Como se disputa a bola?; O que é preciso para a equipe ganhar o jogo?. Passado um tempo, sugeri que socializássemos e discutíssemos

¹ Algumas páginas visitadas foram: <http://pt.wikipedia.org> ; <http://www1.folha.uol.com.br/folha/treinamento/mapadobrinca/> ; <http://www.escolaoficialudica.com.br>

os registros com toda a turma. Neste instante, atuei como mediador dos apontamentos das crianças, solicitando que algum grupo falasse a sua resposta e sugerindo que os outros grupos se posicionassem a partir disso. Algumas crianças mantinham dúvidas sobre o jogo. Então, sugeri que essas dúvidas fossem colocadas para a discussão, a fim de solucioná-las.

Após essa fase, cada turma vivenciou a queimada estudada em aulas seguintes. Em uma turma, houve um pequeno desentendimento durante a vivência. Com isso, parei o jogo e reuni todos no centro da quadra. Solicitei que falassem os motivos de tal desentendimento e uma das alunas disse: *“se a gente for seguir as regras que estão no papel não vai dar certo, porque são difíceis. Temos que mudar algumas coisas no jogo professor, como a gente fez com aquela primeira queimada”*. A maioria dos alunos e alunas daquela turma concordou com ela. Seguimos realizando algumas modificações.

Ao final de uma dessas aulas de vivência, retomamos a seqüência de atividades. Em uma das turmas, combinamos que na próxima aula formaríamos grupos e cada um ficaria incumbido de elaborar materiais explicativos acerca da queimada estudada, explicando-a e colocando opiniões e dicas. Ao dialogar com os alunos e alunas, surgiu a ideia de construirmos cartazes. Investimos uma semana de trabalho pedagógico para que houvesse a elaboração desses materiais. As orientações sugeridas para essa confecção consistiram em revisar e escrever os registros já discutidos anteriormente, podendo também preencher com desenhos, figuras ou imagens.

Antes de irmos à próxima etapa da seqüência de atividades, que consistia em realizar a apresentação e socialização das queimadas entre as turmas, conversei com a Dona Altina, uma ATE da escola, e perguntei se havia a possibilidade dela nos ajudar, acompanhando esse momento, pois seriam duas turmas em um espaço muito amplo, como a quadra ou o pátio. Ela prontamente se disponibilizou. Ao explicar para ela sobre o que se tratava essa atividade, Dona Altina disse-me que já havia feito uma queimada chamada “céu e inferno” nas aulas de Educação Física quando freqüentava a escola. Logo após esta colocação, perguntei a ela se poderia explicar essa queimada para as turmas durante a atividade logo após as suas discussões, caso houvesse interesse pelas crianças. Destaco que foram duas turmas de cada vez para realizar essa atividade, e que todas as turmas socializaram as suas queimadas entre si.

Em um dos dias marcados para a socialização das queimadas, cada grupo, de ambas as turmas, carregou para o espaço, o seu cartaz e uma folha ou o caderno para o registro. Lá, aglutinamos grupo a grupo, cada qual de uma turma, formando um grande grupo. Combinamos um tempo de vinte a trinta minutos para esse momento. Isso foi possível, pois houve a colaboração de outros professores e

professoras, que cederam o tempo de suas aulas. Como tencionado anteriormente, a Dona Altina acompanhou esse momento e ao final da apresentação das queimadas, reunimos os grupos. Expliquei que a Dona Altina conhecia uma queimada chamada “céu e inferno” e sugeri a possibilidade dela explicar esse jogo para nós. A maioria das crianças demonstrou acordo e interesse com tal explicação. Então, solicitei que os alunos e alunas registrassem em seus cadernos ou na folha as informações da queimada “céu e inferno”, explicada pela Dona Altina.

Na semana seguinte à apresentação das queimadas, em uma das turmas, no início da aula, solicitei que retomassem os registros acerca da queimada estudada pela outra turma e da queimada “céu e inferno”. Sugeri que formássemos um círculo para realizarmos a discussão sobre essas duas queimadas. Em certo momento da discussão, um aluno comentou que seu pai jogava uma queimada denominada “resgate”, em sua época de garoto. Ele explicou o jogo e a turma acolheu as informações. Nesse instante, uma aluna afirmou ter visto essa queimada na televisão, em um seriado infantil, porém não era esse nome. Com essas colocações, retomamos uma das ideias do começo do projeto, a qual conversamos e entendemos sobre alguns fatos de existirem diferentes nomes para a mesma queimada. Feito isso, as vivenciamos nas aulas seguintes.

Durante o período dessas vivências, no início da aula de uma turma, três alunos me questionaram sobre a criação da queimada. Eles disseram que, por conta de pessoas adultas conhecerem as queimadas, talvez o jogo fosse bem antigo. Um deles disse que havia procurado na internet e não havia encontrado. Registrei isso em meu caderno e os convidei a questionarem à turma e a falarem a justificativa, na parte final da aula, pois, talvez, alguém poderia nos dizer quando a queimada foi criada e onde ocorreu essa criação. Após a vivência do jogo, as crianças se reuniram e os três as questionaram. Algumas crianças falaram as suas ideias para todos ouvirem, enquanto outros preferiram não se manifestar. Então, pedi que registrassem as suas ideias no caderno. Combinamos que ficaria responsável em levar algum material que tratasse disso na próxima aula.

Na outra aula, levei um texto que explicava sobre a história da queimada. Após a leitura em voz alta, comparamos essa história com os registros. Descobrimos que um jogo parecido com a queimada que conhecemos, foi criado no Egito antigo e era praticado num ritual de certo povo².

² Algumas referências datam da 11ª dinastia (2130-1983 a.C.). Os jogos com bola possuíam um caráter ritualístico que só reapareceu no período ptolomaico (aproximadamente entre 302-30 a.C.). Podemos citar dois jogos praticados pelas jovens naquele tempo. No primeiro, dois grupos de mulheres ficavam frente a frente. A jovem do centro tinha a posse da bola enquanto as outras batiam palmas. Num dado momento, a moça do centro arremessava a bola para o outro grupo. No segundo jogo, duplas eram formadas e se enfrentavam da seguinte forma: uma das jovens colocava a outra nas suas costas e a de cima tinha a posse da bola enquanto a

Durante a caminhada desse percurso, observei que algumas crianças ampliaram as coletas de dados e a aprendizagem sobre as queimadas com seus familiares e pessoas da comunidade, a fim de conhecer mais formas de se jogar, como também, explicar as queimadas vivenciadas na escola. Em um dos momentos, de uma das turmas, um aluno me disse que havia explicado e jogado a queimada real, em sua rua, com seus amigos e amigas. Em outra turma, uma aluna disse ter viajado para uma cidade do interior para visitar seus familiares e perguntou a sua avó se ela conhecia algum jogo de queimada. A avó explicou o seu jogo e a aluna, por sua vez, comparou-o com uma das queimadas estudadas no projeto e acabou explicando para a avó a queimada em questão.

Para finalizar, considero alguns posicionamentos. Pensei que os alunos e alunas colocariam em prática o protagonismo no momento da socialização das queimadas, na etapa final da seqüência de atividades. Entretanto, percebi que existiram outros momentos em que isso foi observado. Quando as crianças sugeriram modificações nas queimadas; quando atuaram de forma colaborativa com os colegas; quando participaram das discussões; quando concordaram ou não sobre os apontamentos dos grupos de registro; quando forneceram ideias de elaboração dos cartazes; entre outras situações notadas no decorrer do projeto, podem ser considerados momentos de vivência do protagonismo pensado no início. Assim, podemos dizer que a ideia inicial de protagonismo que tínhamos, ampliou-se para outras situações.

Inferi que os registros, feitos nas aulas, nos auxiliaram no caminhar do projeto. Por vezes, esses registros dos grupos alimentaram as discussões em sala e, possivelmente, construíram representações. Representações estas de se posicionarem frente a diversas discussões. A retomada dos registros foi uma maneira de mantermos a continuidade das atividades, como também, das crianças entenderem os apontamentos dos seus amigos e amigas, sobre o que eles pensavam e haviam observado das aulas.

Acredito ter alcançado as Expectativas de Aprendizagem, pois as crianças respeitavam a expressão dos colegas nas vivências e nas opiniões formadas, durante as discussões. Ao conhecerem os diversos posicionamentos, achavam uma maneira de juntá-los, buscando o envolvimento coletivo.

Relato após essa experiência, que há a possibilidade das alunas e alunos tornarem-se sujeitos participativos em situações que envolvem discussões coletivas no ambiente escolar, como também em alguns espaços fora da escola.

de baixo era responsável pelo movimento da dupla. A bola era arremessada para a dupla rival, mas não se sabe ao certo o que acontecia. Talvez esses jogos tivessem o mesmo funcionamento dos jogos de queimada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COSTA, A. C. G. Protagonismo Juvenil: adolescência, educação e participação democrática. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.
- MOREIRA, A. F. B e CANDAU, V. M. F. Educação escolar e cultura(s): construindo caminhos. Revista Brasileira de Educação. nº23. Mai/jun/jul/ago, 2003.
- NEIRA, M.G; NUNES, M.L.F. Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativas. São Paulo: Phorte, 2006.
- NEIRA, M. G; A cultura corporal popular como conteúdo do currículo multicultural da Educação Física. Pensar a Prática. 11/1: 81-89, jan./jul. 2008.
- NEIRA, M. G; NUNES, M. L. F; e org. Praticando estudos culturais na Educação Física. São Caetano: Yendis, 2009a.
- NEIRA, M.G; NUNES, M.L.F. Educação Física, currículo e cultura. São Paulo: Phorte, 2009b.
- SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação. Orientações Curriculares e Proposição de Expectativas de Aprendizagem para o Ensino Fundamental: Ciclo II: Educação Física. São Paulo: SME/DOT, 2007.

ANEXO I

TEXTO DAS QUEIMADAS

BALEADO

Cada time se coloca num campo, sendo que apenas um jogador/a de cada lado deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário, denominado "reserva".

Para decidir sobre a posse da bola e do campo, no início do jogo, esses dois jogadores/as virão colocar-se ao centro. Ocorre uma disputa de bola (um/a puxa de um lado e o outro/a do outro lado). Feito isso, os jogadores/as voltam aos seus lugares, entregando a bola para o reserva do time que a obteve, para começar a partida.

Ao ser dado o sinal de início, o jogador/a que está com a bola tenta entregá-la ao seu time, que tem o objetivo de atirá-la ao campo contrário com o propósito de “baleiar”, “carimbar” algum adversário. O mais recomendável é agarrar a bola quando arremessada. O jogador/a só é carimbado se a bola bater nele/a e cair no chão, do contrário, se o jogador/a for carimbado, a bola continuar no ar, e ele/a a agarrar, não será carimbado/a.

Feito o segundo reserva, o primeiro volta ao seu campo para que tenha oportunidade de jogar também nesta posição. Se o reserva baleiar algum jogador/a da equipe adversária, ele retorna ao time. Ganha o time que fizer mais “reservas” no time adversário.

QUEIMADA REAL

Cada time se coloca num lado da quadra, sendo que apenas um jogador/a de cada lado deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário sendo denominado de "coveiro" (o primeiro coveiro não pode queimar. Os coveiros seguintes podem!). Quando o primeiro jogador/a da equipe for queimado, ele/a ocupa o lugar do primeiro “coveiro”. A partir daí, cada jogador/a queimado/a se torna “coveiro”.

Cada time, em sigilo, nomeará o "soldado", "rei", "rainha". O professor saberá quem é quem nas duas equipes para mediar o jogo, evitando possíveis trapagens das equipes. O "soldado" não é queimado nunca, podendo atirar-se de encontro à bola para proteger seus colegas, ou mesmo para recuperar a posse de bola. O objetivo do jogo é descobrir e queimar o "rei" e a "rainha" da equipe adversária.

Para ser queimado, é necessário que a bola “queime” o jogador/a e caia no chão. Se a bola “queimar” o jogador/a e ele/a conseguir pegá-la no ar, não será queimado/a.

Para decidir sobre a posse da bola e do campo, no início do jogo, os dois coveiros se colocarão ao centro da quadra. Ocorre uma disputa de bola (um puxa de um lado e o outro do outro lado). Feito isso, voltam os jogadores/as aos seus lugares, entregando a bola para o coveiro do time que a obteve para começar o jogo.

QUEIMADA CHINESA

Serão duas equipes: uma de ataque e uma de defesa. A equipe de ataque se dividirá em duas equipes, devendo se posicionar dentro das áreas do goleiro. A equipe de defesa ficará no centro da quadra. As equipes não podem invadir o território de seus adversários.

A bola inicia sempre com a equipe de ataque e somente ela que marcará ponto. A equipe deve queimar os jogadores/as de defesa e quando isso ocorrer, será marcado um ponto para a equipe. Queima o jogador/a se a bola encostar em alguma parte do corpo e cair no chão.

A equipe de defesa deverá segurar a bola, enquanto ela estiver no ar. Quando isso ocorrer, as equipes trocam de função e de posição. Ou seja, a equipe de defesa (que segurou a bola) se torna equipe de ataque e se coloca dentro das áreas do goleiro. A equipe de ataque se torna equipe de defesa e se posiciona no centro da quadra.

Ganha a equipe que fizer mais pontos.

QUEIMADA AMEBA

Nesse jogo não há formação de times. Os jogadores/as estarão “cada um por sí” e se distribuirão pelo espaço de jogo.

A bola é lançada para cima pelo professor. O jogador/a que a pegar, iniciará o jogo. Quando ele/a pegar a bola, não pode andar, tendo que arremessar a bola do lugar onde está, visando queimar qualquer outro jogador/a.

As mãos são “frias”, ou seja, se a bola encostar nas mãos, o jogador/a não é queimado/a. Para queimar, é preciso que a bola “queime” outra parte do corpo. Toda vez que a bola encostar no chão, ela ficará “fria”, podendo qualquer um/a pegá-la.

Quando o jogador/a é queimado, ele/a deverá agachar em seu lugar. A partir daí, essa pessoa deverá encostar nos pés de alguma outra que esteja de pé e quando isso ocorre, trocam-se as funções e posições (a pessoa agachada se levanta e a pessoa que estava de pé, agacha em seu lugar). Se a pessoa que estiver agachado conseguir agarrar a bola, ele retorna ao jogo, podendo queimar alguém.

Ganha o jogador/a que ficar por último, sem ser queimado.