EDUCAÇÃO FÍSICA

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS.

OBJETOS DO CONHECIMENTO: BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PRESENTES NO CONTEXTO REGIONAL.

SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEIS, AJUDEM AS CRIANÇAS NA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

FORMAS DE ESCOLHA

QUANDO VOCÊ VAI BRINCAR, DE QUE FORMA ESCOLHE QUEM INICIA A BRINCADEIRA? SABIA QUE HÁ VÁRIAS FORMAS DE ESCOLHER DE FORMA JUSTA QUEM INICIA A BRINCADEIRA? É DIVERTIDO E IMPORTANTE USARMOS DESTAS BRINCADEIRAS, PARA NÃO DARMOS PREFERÊNCIA PARA AQUELE COLEGA QUE GOSTAMOS MAIS POR EXEMPLO, OU ATÉ MESMO AQUELE QUE QUER COMEÇAR POR SER MAIS VELHO.
O IDEAL É QUE TODOS TENHA A MESMA OPORTUNIDADE DE INICIAR A BRINCADEIRA OU O JOGO.

VAMOS CONHECER ALGUMAS DESSAS BRINCADEIRAS?

PAR OU ÍMPAR

VOCÊ PODE USAR PARA VER QUEM IRÁ COMEÇAR ABRINCADEIRA OU TAMBÉM COMO UM CRITÉRIO DE DESEMPATE.
CADA UM ESCOLHE SE QUER O ‘PAR’ OU O ‘ÍMPAR’. DEFINIDO ISSO, OS DOIS JOGADORES, UM DE FRENTE PARA O OUTRO, LANÇAM, AO MESMO TEMPO, AS MÃOS PARA FRENTE COM VALORES DE 0 A 5 (INDICADOS COM OS DEDOS DAS MÃOS). SE A SOMA FOR PAR VENCE O JOGADOR PAR, SE FOR ÍMPAR, VENCE O JOGADOR ÍMPAR.

FONTE: APP.EMAZE.COM

Copyright 2020 – Planneta Educação – Todos os direitos reservados

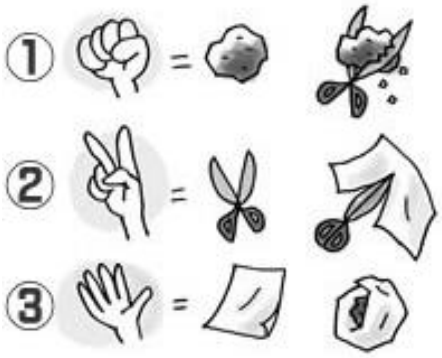
DOIS OU UM

ESSE MEIO DE ESCOLHA É MAIS ADEQUADO PARA PEQUENOS GRUPOS.
ASSIM QUE O GRUPO FALA "DOIS OU UM", TODOS MOSTRAM, AO MESMO TEMPO, UM OU DOIS DEDOS. TODOS OS QUE COLOCAM UM NÚMERO DE DEDOS DIFERENTE DA MAIORIA SÃO ELIMINADOS. DEVE-SE TIRAR "DOIS OU UM" ATÉ SOBRAR APENAS DUAS CRIANÇAS. ELAS DECIDEM QUEM VENCE NO PAR OU ÍMPAR.

FONTE: MAPADOBRINCAR.FOLHA.COM.BR

PEDRA, PAPEL E TESOURA

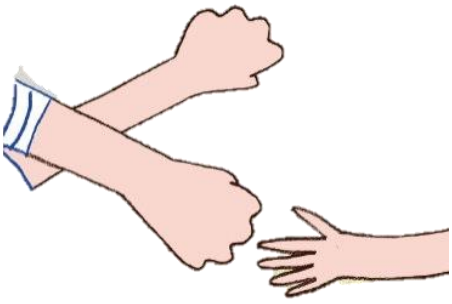
TAMBÉM CONHECIDO COMO JOKENPÔ. DUAS CRIANÇAS, UMA DE FRENTE PARA OUTRA E AO MESMO TEMPO, ESTICAM UMA DAS MÃOS INDICANDO UM DOS SÍMBOLOS (COMO NA FIGURA). CADA UMA DELAS DIRÁ AO MEMSO TEMPO “PEDRA, PAPEL, TESOURA” OU “JOKENPÔ”, MOCTRANDO O SÍMBOLO QUE PREFERIR. PARA DEFINIR O VENCEDOR, A REGRA É A SEGUINTE: A PEDRA QUEBRA A TESOURA, A TESOURA CORTA O PAPEL E O PAPEL EMBRULHA A PEDRA.



FONTE:APRENDENDOJAPONES.COM

PEDRINHA NA MÃO

USE UMA PEDRINHA OU OUTRO OBJETO QUE CAIBA NA PALMA DA MÃO FECHADA.
COM AS MÃOS PARA TRÁS, ESCOLHA EM QUAL DAS MÃOS IRÁ ESCONDER A PEDRINHA. APÓS FECHAR A MÃO, COLOQUE-AS PARA FRENTE E CRUZE OS PUNHOS. A OUTRA CRIANÇA ESCOLHE UMA DAS MÃOS, AO ACERTAR ELA GANHÁ O DIRETO DE COMEÇAR.



FONTE: DELAS.IG.COM.BR

Copyright 2020 – Planneta Educação – Todos os direitos reservados

QUADRINHAS

TRAVA-LINGUAS, PARLENDAS E ADVINHAS SÃO EXPRESSÕES DA CULTURA POPULAR QUE, COM O PASSAR DO TEMPO, FORAM PASSADAS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO.

UNI DUNI TÊ
SALAMÊ MIN-GUÊ
O SORVETE CORORÊ
O ESCOLHIDO FOI VOCÊ!

A-DO-LE-TÁ,
LE-PE-TI
PE-TI-PE-TA
LE CAFÉ COM CHOCOLÁ
A-DO-LE-TÁ

LÁ EM CIMA DO PIANO
TINHA UM COPO DE
VENENO
QUEM BEBEU MORREU!

A MULHER MATOU
COM A SOLA DO SAPATO
O SAPATO ESTREMECEU!
QUEM FICOU AQUI
MORREU!

PEÇA AUXÍLIO DE UM ADULTO!

1. VOCÊ JÁ CONHECIA TODAS ESSAS FORMAS DE BRINCADEIRAS PARA INICIAR JOGOS? REGISTRE EM SEU CADERNO QUAL DELAS VOCÊ ACHA MAIS FÁCIL.

_____

_____

_____

2. DE ACORDO COM O TEXTO, POR QUE É MAIS INDICADO ESSE TIPO DE BRINCADEIRAS PARA INÍCIO DE JOGO? ANOTE A RESPOSTA EM SEU CADERNO.

_____

_____

_____

Copyright 2020 – Planneta Educação – Todos os direitos reservados

3. QUE TAL UMA BATALHA JOKENPÔ? CHAME UM FAMILIAR PARA BRINCAR COM VOCÊ, FAÇA O JOGO “MELHOR DE TRÊS” (TRÊS RODADAS). ESCREVA NO CADERNO A ORDEM DO VENCEDOR POR PARTIDA. DIVIRTA-SE!

VENCEDOR DA PRIMEIRA RODADA: _____

VENCEDOR DA SEGUNDA RODADA: _____

VENCEDOR DA TERCEIRA RODADA: _____

Copyright 2020 – Planneta Educação – Todos os direitos reservados