ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Avenida 14 de Março, 656 – Centro – Ladário – MS – CEP: 79370-000
Endereço Eletrônico: educação@ladario.ms.gov

Telefone para contato: 67 3226 2034

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL MARIANO DA SILVA CARNEIRO

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

CADERNO 9

PROFESSOR (A): JULIO CESAR LEAL DE ARRUDA

ALUNO (A): _____.

TURMA: PRÉ II.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

PERÍODO: 19 / 07 / 2021 a 30 / 07 / 2021.

RETORNO DAS ATIVIDADES PARA UNIDADE ESCOLAR: _____/_____/_____.

LADÁRIO, JULHO, 2021

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Avenida 14 de Março, 656 – Centro – Ladário – MS – CEP: 79370-000
Endereço Eletrônico: educação@ladario.ms.gov

Telefone para contato: 67 3226 2034

19/07/21 A 30/07/2021

CORPO GESTOS E MOVIVENTOS

(MS. EI03CG00. n. 07)
Participar de práticas culturais que envolvam atividades e brincadeiras tradicionais relacionadas ao movimento do seu corpo, respeitando a diversidade.

CONTEÚDO: BRINCADEIRAS E MOVIMENTAÇÃO CORPORAL

1- VAMOS BRINCAR EM CASA!!
O ALUNO DEVERÁ REALIZAR A BRINCADEIRA DA AMARELINHA EM CASA E MANDAR UM VIDEO OU FOTO NO NOSSO GRUPO DO WHATSAPP. LOGO EM SEGUIDA ELE PODERÁ FAZER O DESENHO DA BRINCADEIRA NESTA FOLHA ABAIXO. FIQUE ATENTO AS REGRAS DO JOGO E BOA DIVERSÃO!

BRINCADEIRA: AMARELINHA A brincadeira da Amarelinha é uma brincadeira muito antiga que é ótima para desenvolver a noção de respeito às regras e a esperar pela vez. A Amarelinha mais tradicional é aquela feita no chão com giz. Segue as regras da brincadeira: 1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha. 2. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu. 3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão. 4. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2. 5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2. 6. Perde a vez quem: – Pisar nas linhas do jogo – Pisar na casa onde está a pedrinha – Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair – Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta 7. Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.

2- VAMOS BRINCAR EM CASA!!
O ALUNO DEVERÁ REALIZAR A BRINCADEIRA DA MORTO-VIVO EM CASA E MANDAR UM VIDEO OU FOTO NO NOSSO GRUPO DO WHATSAPP. LOGO EM SEGUIDA ELE PODERÁ FAZER O DESENHO DA BRINCADEIRA NESTA FOLHA ABAIXO. FIQUE ATENTO AS REGRAS DO JOGO E BOA DIVERSÃO!

Morto-vivo Execução: Um responsável reúne todos que estão presente em casa e ele fala os comandos intercalando entre vivo (ficar de pé), morto (agachar). Quem errar perde, para não haver exclusão poderá pagar uma prenda.