CEMEI ANTONIO FLORENCIO

LADÁRIO/MS_____ DE _____DE 202_____

Professor: JULIO CESAR LEAL DE ARRUDA PRÉI

Aluno:.....

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA PERÍODO:19/10 A 31/10

Quantidade de aulas: 03

Objeto de conhecimento: Brincadeiras populares

Habilidade:

(MS. EI03CG00. n. 10)
Explorar de forma global os movimentos corporais, desenvolvendo as capacidades de locomoção, equilíbrio, coordenação e lateralidade

1- 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.

CEMEI ANTONIO FLORENCIO

LADÁRIO/MS_____ DE _____DE 202_____

Professor: JULIO CESAR LEAL DE ARRUDA PRÉI

Aluno:.....

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA PERÍODO:19/10 A 31/10

Quantidade de aulas: 03

Objeto de conhecimento: Brincadeiras populares

Habilidade:

(MS. EI03CG00. n. 10)

Explorar de forma global os movimentos corporais, desenvolvendo as capacidades de locomoção, equilíbrio, coordenação e lateralidade

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.