CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA PEDROSSIAN

LADÁRIO/MS 03 DE JULHO DE 2020

PROFESSOR: FELIPE GUIMARÃES CRECHE: III

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR.

VIVO-MORTO.

Passo a passo para o desenvolvimento da atividade.

1º. momento:

O responsável será o "chefe" que é quem vai comandar a brincadeira.

Ele é quem virá de frente para as demais crianças, começando a dar os comandos, que todas as demais deverão obedecer.

As crianças participantes devem ficar formando uma fila, enquanto o “chefe” fica na frente dessa fila olhando para todos eles e observando seus movimentos.

2º momento:

Desenvolvimento: o chefe passa a falar aleatoriamente: "Vivo" ou "Morto". No caso de "vivo" os participantes devem manter-se de pé. Quando ele gritar "morto" os participantes devem abaixar-se. Isso deve ser feito instantaneamente após o grito do chefe.

O chefe do jogo deve procurar fazer as crianças ficarem confusas, repetindo a mesma ordem mais de uma vez, por exemplo:

"Morto", "Morto", "Morto", "Vivo".

À medida que o tempo for passando, o chefe vai alternando a velocidade com que dá as ordens, tentando confundir as crianças. Para dificultar um pouco mais, ele também pode começar a fazer os movimentos de se abaixar e levantar, porém com os comandos invertidos.

Quem for errando vai saindo do jogo.

A última criança a permanecer será o vencedor, que assume o lugar do chefe.



CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA PEDROSSIAN

LADÁRIO/MS 04 DE JULHO DE 2020

PROFESSOR: FELIPE GUIMARÃES CRECHE: III

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR.

Terra/Mar.

Passo a passo para o desenvolvimento da atividade.

1º. momento:

O responsável deve traçada uma linha no chão (faz-se isso com um giz ou utilizando uma corda), então um lado é considerado a “Terra” e o outro é o “Mar”.

O responsável será o "chefe" que é quem vai comandar a brincadeira.

Ele é quem virá de frente para as demais crianças, começando a dar os comandos, que todas as demais deverão obedecer.

As crianças participantes devem ficar formando uma fila, enquanto o “chefe” fica na frente dessa fila olhando para todos eles e observando seus movimentos.

2º momento:

Desenvolvimento: As crianças começam na terra então o “chefe” começa a gritar “Terra” ou “Mar”, e os participantes ficam pulando de um lado pro outro da corda!

No caso de "TERRA" os participantes devem pular para o lado em que estiver escrito “TERRA”. Quando ele gritar "MAR" os participantes devem pular para o lado que está escrito "MAR". Isso deve ser feito instantaneamente após o grito do chefe.

O chefe do jogo deve procurar fazer as crianças ficarem confusas, repetindo a mesma ordem mais de uma vez, por exemplo:

"TERRA, MAR, MAR, TERRA, TERRA, TERRA..."

À medida que o tempo for passando, o chefe vai alternando a velocidade com que dá as ordens, tentando confundir as crianças.

Quem for errando vai saindo do jogo.

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA PEDROSSIAN

LADÁRIO/MS 10 DE JULHO DE 2020

PROFESSOR: FELIPE GUIMARÃES CRECHE: III

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

A última criança a permanecer será o vencedor, que assume o lugar do chefe.

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR.

AMARELINHA.

Passo a passo para o desenvolvimento da atividade.

1º. momento:

O responsável deve riscar no chão, com giz, ou se for na areia, com um pedaço de pau, uma figura que parece um avião, como também é conhecido em algumas partes do Brasil. São sete casas numeradas, que terminam com o céu (um círculo).

As crianças devem ficar em fila para o início da atividade.

2º momento:

Desenvolvimento:

A brincadeira consiste em jogar uma pedra na primeira casa e ir pulando com um pé só e com as mãos na cintura todo o desenho, indo e voltando, evitando-se pisar na casa onde está a pedra e pegando-a na volta.

Joga-se a pedra na segunda casa e assim sucessivamente até o céu (círculo).

A pedra jogada tem que parar dentro do espaço delimitado de cada quadra ou casa.

Ganha o jogo quem conseguir chegar ao céu, sem errar, ou seja, colocando a pedra no local correto, em todas as casas, fazendo todo o trajeto sem colocar os dois pés ou pisar na linha do desenho.

Quem errar espera a próxima jogada e recomeça de onde parou.

