ESCOLA: HELOISA URT

PROFESSOR (A): PAOLA ANDREA TONIAZZO GARCIA **TURMA(S):** Pré I
EDUCAÇÃO INFANTIL **TURNO:** MATUTINO
ALUNO(A): _____

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO,GESTOS E MOVIMENTOS
PERÍODO: 01/09 04/09 08/09
QUANTIDADE DE AULAS: 05

OBJETOS DE CONHECIMENTO:
Corpo e movimento

HABILIDADES:

- EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

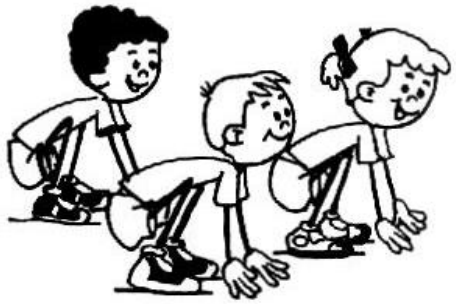
ATIVIDADE 01

.

JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O 1º PERÍODO

O PULO DO SAPO

Marcar no pátio as linhas de partida e chegada. Ao sinal dado, os participantes, em posição de sapo (de cócoras), devem sair pulando até a linha de chegada. Vence aquele que chegar primeiro.





CORRIDA AO CONTRÁRIO

Traçam-se duas linhas a uma distância de 10m (sendo uma o ponto de chegada e a outra o de partida). Ao sinal dado, todos os participantes estarão de costas e iniciarão a corrida. O participante que chegar primeiro deverá voltar correndo de frente até o ponto de partida. Quem chegar primeiro será o vencedor.

Disponível em< https://www.pragentemiuda.org/2007/01/jogos-e-brincadeiras.html>

ATIVIDADE 02 Vamos Brincar?

IMITANDO TARTARUGA

Escolhem-se quatro jogadores para serem os pegadores. Os jogadores, para evitar serem apanhados, deitam-se de costas no chão, com os braços e pernas para cima imitando uma tartaruga. Quando estiverem na posição da tartaruga, não poderão ser apanhados. Termina a brincadeira quando todas as crianças forem pegas.





CORRIDA DO CACHORRINHO

Marcar um ponto de partida e outro de chegada. Os participantes devem imitar a posição de cachorro, alinhando-se na partida. Ao sinal, saem depressa em direção à linha de chegada. Quem chegar primeiro será o vencedor.

Disponível em< https://www.pragentemiuda.org/2007/01/jogos-e-brincadeiras.html

ATIVIDADE 03 Vamos Brincar?



CORRIDA DE DOIS

As crianças dão as mãos e não podem se soltar. E assim correm, pulando até a linha de chegada. Vencem os dois que primeiro atingirem a linha de chegada.

O CAÇADOR ESPERTO

Riscam-se dois círculos para col car os animais: as raposas e os coelh (dois times com número igual de parti pantes). No centro, entre os dois circ los, risca-se também um triângulo, on ficará o caçador. Os animais dos do times chegam bem perto do caçador. C que forem pegos pelo caçador passa a ser caçadores nas próximas jogada devendo ficar junto ao caçador, dent do triângulo. A brincadeira continua no final o time que tiver mais participa tes será o vencedor.



Disponível em https://www.pragentemiuda.org/2007/01/jogos-e-brincadeiras.html

ATIVIDADE 04 Vamos cantar?

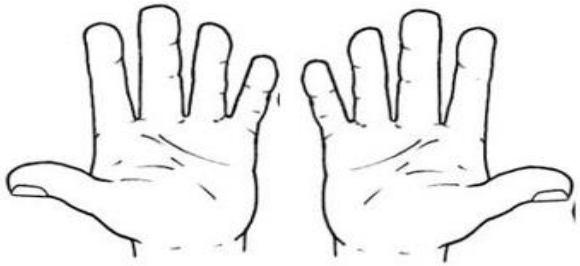
POLEGARES,
POLEGARES,
ONDE ESTÃO?
AQUI ESTÃO,.
ELES SE SAÚDAM,
ELES SE SAÚDAM,
E SE VÃO,
E SE VÃO.

INDICADORES,
INDICADORES,
ONDE ESTÃO?
AQUI ESTÃO.
ELES SE SAÚDAM,
ELES SE SAÚDAM,
E SE VÃO,
E SE VÃO.

DEDOS MÉDIOS,
DEDOS MÉDIOS,
ONDE ESTÃO?
AQUI ESTÃO.
ELES SE SAÚDAM,
ELES SE SAÚDAM,
E SE VÃO,
E SE VÃO.

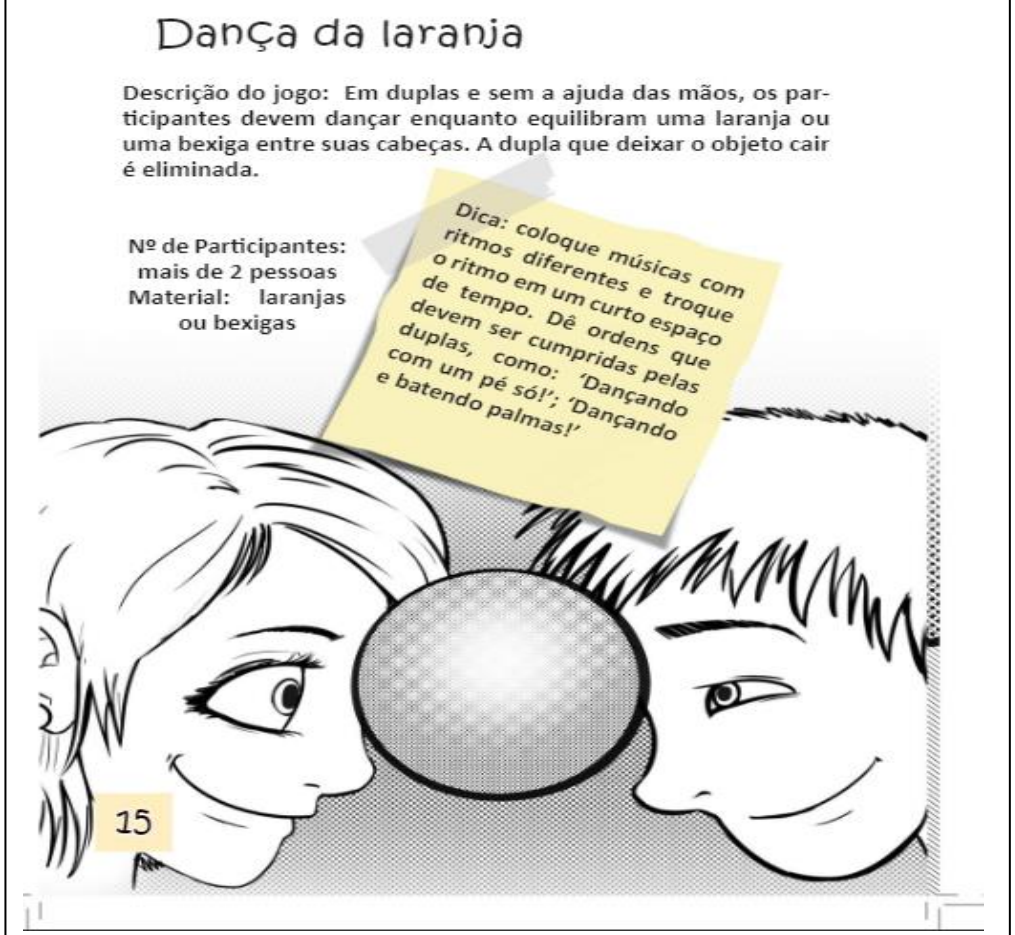
ANELARES,
ANELARES,
ONDE ESTÃO?
AQUI ESTÃO.
ELES SE SAÚDAM,
ELES SE SAÚDAM,
E SE VÃO,
E SE VÃO.

DEDOS MÍNIMOS,
DEDOS MÍNIMOS,,
ONDE ESTÃO?
AQUI ESTÃO.
ELES SE SAÚDAM,,
ELES SE SAÚDAM,
E SE VÃO,
E SE VÃO.



Disponível em https://br.pinterest.com/pin/507147608033645632/

ATIVIDADE 05



Disponível em
https://issuu.com/vinnievandradd/docs/jogos_tradicionais_2_bbafed2404c5e1/26l>