ESCOLA MUNICIPAL EDUARDO MALHADO.

PROFESSORA: MARSELHA DURAN BARCELLOS.

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.



ALUNO (A):_____**TURNO:** VESPERTINO. **TURMAS:**PRÉ II B.

“A brincadeira é o exercício físico mais completo de todos e é através dela que também agregamos valores e virtudes à nossa vida.”

ATIVIDADES DE INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS
ESCOLA MUNICIPAL EDUARDO MALHADO
EDUCAÇÃO INFANTIL

Componente curricular: Corpo, gestos e movimentos. **Professora:** Marselha Duran Barcellos **Período:** 08/06 A 30/06 de 2020.

COMPETÊNCIA E HABILIDADES:

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(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.

(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

Observação: O responsável também além de orientar, pode participar das atividades com as crianças para que as atividades se tornem mais dinâmicas. E não se esqueçam, quando possível, enviar fotos e vídeos no grupo de whatssap da turma.

Marque com um (X) a/as atividades que realizou mais vezes e qual/quais gostou mais de praticar:

1. **Adoleta**: Sentar de frente para a criança. Juntar as mãos e vão batendo na mão de cada um conforme vai passando a música. Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro, fala outra sílaba e o companheiro bate na sua mão de volta. Assim por diante. A música vai terminar no "eu". Quando terminar, a pessoa que recebeu o último tapa na mão perde a vez. A música é assim:*Adoleta, le peti petecolá,, les café com chocolá. Adoleta, Puxa o rabo do tatu,quem saiu foi tu, puxa o rabo da panela, quem saiu foi ela, puxa o rabo do pneu,quem saiu fui eu*... ( )

2. **Arranca-Rabo**: Pendurar um pedaço de fita na parte de trás da calça ou bermuda da criança, que será o fugitivo. Ao sinal, o fugitivo corre tentando impedir que o outro participante pegue sua fita, quando isso acontecer todos os rabos trocam-se os papéis, quem era pegador vira fugitivo. ( )
3. **Boliche Cego**: Jogam um participante de cada vez. É um boliche comum, mas os participantes jogam de olhos vendados. O objetivo do jogo é derrubar o último pino, não importando quantos lançamentos foram, uma vez que quando um erra, é a vez do outro. Quem conseguir, vence. Lembrando que invés do pino, pode ser usado garrafas ou latas. ( )
4. **Carica**: Jogo de duplas. Em um espaço, são desenhados no chão vários círculos, distanciados um do outro em, pelo menos, 1 metro. Cada jogador terá um pedaço de papel amassado e achatado (carica) e, um de cada vez, deverá acertar a carica dentro do círculo. Se acertar, o jogador pode ultrapassar um círculo, ou seja, a distância é sempre igual (1 metro). Se errar, ou se a carica sair do círculo, ele volta pro início e fará tudo de novo. Ganha quem atingir o último círculo primeiro. ( )
5. **Espelho**

   Em dupla, frente a frente. Uma delas é espelho da outra. Imitar os movimentos do competidor sem rir. O que está à frente do espelho pode fazer careta. Paga multa (como no jogo de prendas) o que perder a competição. Na repetição da brincadeira, os papéis se invertem. ( )
6. **Jogar sério**

   Duplas, frente a frente. Ficar olhando um para o outro sem fazer movimento e sem alterar a fisionomia. Quem resistir por mais tempo é o vencedor. ( )
7. **Galinha Gorda**

   É como se uma noiva fosse jogar o buquê, mas no lugar do buquê é uma bola. Os participantes se agrupam e o responsável (mestre) deverá joga a bola para trás. O mestre diz: “Galinha Gorda”. E os participantes: “Gorda é”. Mestre: “Por cima ou por baixo?”. Conforme a escolha dos participantes, o mestre deverá jogar a bola ou por cima ou por debaixo das pernas. Se a bola cair no chão, eles podem pegá-la. Quem pegar a bola é o próximo a jogar. ( )

8. Gato comeu

Pegar na mão da criança com a palma para cima e ir tocando cada dedinho, começando pelo dedo mínimo:

Dedo Mindinho, Seu vizinho, Pai de todos, Fura-bolo, Cata-piolho, (Apontando para a palma da mão da criança), Cadê o toucinho que estava aqui? Criança responde: O gato comeu!

Imitando um rato, adulto caminha com dos dedinhos pelo braço da criança até o pescoço, fazendo cosquinhas

Lá vai o rato atrás do gato, Lá vai o rato atrás do gato…

Variação:

Cadê o toucinho que estava aqui? O gato comeu. Cadê o gato? Foi pro mato. Cadê o mato? O fogo queimou. Cadê o fogo? A água apagou. Cadê a água? O boi bebeu. Cadê o boi? Foi pro trigal. Cadê o trigal? A galinha espalhou. Cadê a galinha? Foi botar ovo. Cadê o ovo? O frade comeu. Cadê o frade? Foi rezar missa. Cadê o povo da missa? Foi por aqui, por aqui, por aqui… ( )

9. Pirulito que bate

Em duplas, de pé frente a frente e bem próximos um do outro, cantam: (a)palavra Pirulito enquanto batem as Palmas das mãos nas próprias coxas; (b)as palavras que bate, enquanto bate, cada uma, as próprias palmas uma vez: (c) a palavra bate, última do primeiro verso, enquanto batem as palmas nas mãos uma da outra. O segundo verso é, da mesma maneira, cantando em três tempos. O terceiro, igual. Cantando, porém o quarto verso da primeira quadra as duas cantoras batem três vezes palmas cruzadas nas mãos uma da outra, quer dizer, a palma da mão direita de uma na da direita da outra, a da esquerda de uma na da esquerda da outra. Música:

Pirulito que bate, bate, Pirulito que já bateu, Quem gosta de mim é ela, Quem gosta dela sou eu. ( )

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME,2017

ESCOLA OFICINA LÚDICA. http://www.escolaoficinaludica.com.br/ . Acesso em 02/06/2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008.