

ATIVIDADE PARA ESTUDO DOMICILIAR
3º SEMANA: DE 06 A 08/ DE ABRIL DE 2020.

Professor: Maetê Dewes de Sousa	Componente curricular: Linguagem – Educação Física
Nível de ensino: 3º ano 311/312	

HABILIDADES

- Conhecer e experimentar as brincadeiras e os jogos do contexto familiar.
- Explicar, por meio de linguagem corporal, visual, oral ou escrita, uma brincadeira ou um jogo popular do contexto familiar.

ROTINA DE ESTUDOS:

Realizar as TAREFAS, referente aos períodos de Educação Física do dia 06 A 08/ABRIL

TAREFA 1: Realizar **cópia da Tarefa 2, em seu caderno de Educação Física.**

TAREFA 2: Através das questões “Ficha de Pesquisa”, **o aluno deverá realizar uma pesquisa** com seus familiares (ou adulto responsável).

TAREFA 3: Leitura.

TAREFA 4: Brincadeira. Leia com atenção as instruções.

***AVALIAÇÃO:** Os alunos terão suas devolutivas avaliativas das tarefas domiciliares, no retorno das aulas conforme as orientações dadas pelos professores de cada componente curricular.

TAREFA 1: *Leitura e cópia NO CADERNO OU FAÇA A IMPRESSÃO.*

TAREFA 2: *Pesquise com um adulto.*

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Populares

FAÇA A PESQUISA COM UM ADULTO SOBRE AS PERGUNTAS ABAIXO:

1. Quais brincadeiras e jogos marcaram a sua infância?

Escolha um desses jogos de que você se lembra, e responda:

2. Qual é o nome do jogo ou da brincadeira?

3. Como você jogava ou brincava? Descreva.

4. Com quem você jogava ou brincava?

5. Onde você jogava ou brincava?

VAMOS PRATICAR!
(ISSO NÃO PRECISA COPIAR É SÓ PARA BRINCAR)

TAREFA 3: Leitura

CURIOSIDADES SOBRE A AMARELINHA

Acredita-se que amarelinha teria sido inventada pelos romanos, já que gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga. Na época, o percurso carregava o simbolismo da passagem do homem pela vida. Por isso, em uma das pontas se escrevia céu.

A amarelinha tem diversos nomes nos demais estados.

- Em Alagoas é chamada de *avião*.
- Na Bahia e no Pará, diz-se *pular macaco* ou *macaca*, semelhante a Portugal.
- No Maranhão é *cancão*.
- Em Minas Gerais é *maré*. Diz-se "pular maré", não "jogar maré".
- No Piauí é *boneca*.
- No Rio de Janeiro pode ser ainda *academia* ou *cademia e marelinha*.
- No Rio Grande do Norte é *avião*,
- No Rio Grande do Sul é *sapata*

TAREFA 4: Vamos brincar?

AMARELINHA

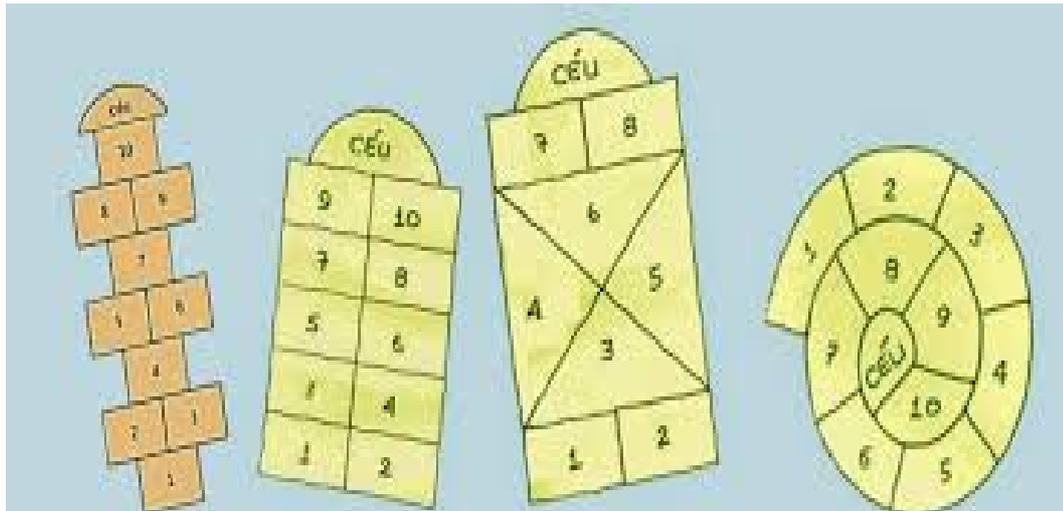
- Agora te convido a pular amarelinha, ou como é chamada aqui no Rio Grande do Sul, vamos pular sapata?
- Pegue um GIS, escolha o desenho. Peça para seus responsáveis onde você pode desenhar, e divirta-se.

COMO SE JOGA: Regras

O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que também pode ter inúmeras variações, sempre numerados de 1 a 10 e no topo o *céu*.

Regras da brincadeira

- Tira-se na sorte quem vai começar.
- Cada jogador joga uma pedrinha ou tampinha, inicialmente na casa de número 1, devendo acertá-la em seus limites. Em seguida pula, em um pé só nas casas isoladas e com os dois pés nas casas duplas, evitando a que contém a pedrinha.
- Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna pulando da mesma forma até as casas 2-3, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida. Não cometendo erros, joga a pedrinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo.
- 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
- Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.



TAREFA 5: Vamos brincar?

AMARELINHA DIVERTIDA

Observe as figuras abaixo, para criar as suas.
 Faça desenhos de seus pés e mãos, cole-os no chão. Observando os exemplos abaixo.
 Depois de finalizar, vamos jogar.
 Você precisa ir pulando de acordo com os desenhos que você mesmo fez de seus pés e mãos, sem cair ou errar o desenho.

EXEMPLO 1 E 2.

