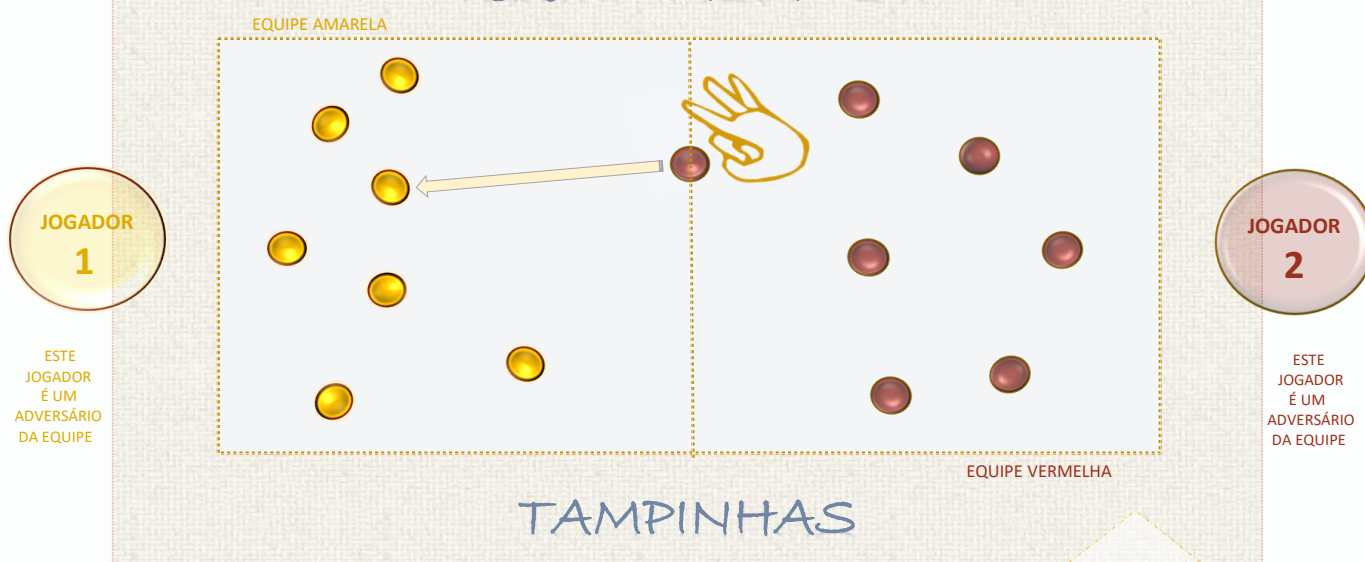


EDUCAÇÃO FÍSICA _ATIVIDADE DE 20/07 _1º, 2º e 3º Anos (Unificada em razão do ensino remoto)

Brincadeiras e Jogos _ JOGO "QUEIMADA DE TABLADO" _Valores; _Criação de Regras.

VAMOS BRINCAR? CONHEÇA ESTE JOGO!

QUEIMADA DE



FORMA DE BRINCAR:

ESTE JOGO, QUE PODE SER JOGADO EM UM MESA OU MESMO NO CHÃO, COM A MARCAÇÃO DE UM RETÂNGULO REPARTIDO AO MEIO POR UMA LINHA.

UMA EQUIPE DE CADA LADO, VÃO JOGAR LEMBRANDO O JOGO MUITO CONHECIDO DE QUEIMADA, ONDE OS JOGADORES TENTAM ACERTAR OUTROS COM A BOLA.

MAS, NESTA BRINCADEIRA SERÁ DIFERENTE!

OS JOGADORES, UMA PESSOA DE CADA LADO, TERÃO SUAS PEÇAS, DE TAMPINHAS (DE GARRAFA) OU ALGO PARECIDO QUE DESLIZE FACILMENTE E, EM CORES OU TIPOS DIFERENTES, PARA SE DESCATAREM DA OUTRA EQUIPE.

PODERÃO SER 4 OU MAIS PARA CADA LADO, CONFORME COUBER NO ESPAÇO MARCADO.

ASSIM, CADA TAMPINHA SERÁ UMA PEÇA E OS JOGADORES VÃO EMPURRÁ-LA, CADA UM À SUA VEZ, COM UM PETELECO, EMPURRANDO COM UMA BATIDA DE DEDO A SUA TAMPINHA PARA ACERTAR UMA PEÇA DO OUTRO.

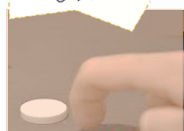
PARA DAR O PETELECO O JOGADOR DEVERÁ COLOCAR A SUA TAMPINHA EM ALGUM PONTO OU LUGAR DA LINHA QUE DIVIDE A QUADRA DE JOGO AO MEIO. QUANDO UM JOGADOR ACERTAR A PEÇA DO OUTRO JOGADOR, GANHARÁ PARA SI A PEÇA DO OUTRO TIME E GUARDARÁ ATRÁS DA SUA LINHA.

PARA COMEÇAR PODE SER FEITO UM SORTEIO E CADA JOGADOR PODE FAZER UMA JOGADA DE CADA VEZ.

VENCERÁ ESTE JOGO QUEM PRIMEIRO CONSEGUIR ACERTAR E PEGAR PARA SI TODAS AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO.

"ADVERSÁRIO" É ALGUÉM QUE ESTÁ EM UMA POSIÇÃO CONTRÁRIA. QUE ESTÁ "NOS ENFRENTANDO"!

"PETELECO" É A MESMA COISA QUE "BATER COM O DEDO"!



SUGESTÃO: O ALUNO DEVE CONVERSAR COM AS PESSOAS E PESQUISAR COMO SÃO AS REGRAS DE QUEIMADA E, JUNTO COM UM ADULTO, PODEM CRIAR REGRAS BEM PARECIDAS COM A QUEIMADA OU CRIAR OUTRAS REGRAS COMO NOS EXEMPLOS A SEGUIR:

- ✓ QUEM ACERTA PODE JOGAR MAIS UMA VEZ;
- ✓ SE ESTIVER MUITO FÁCIL, MUDA-SE O LUGAR DA PEÇA QUE VAI ATACAR PARA O LUGAR EM QUE ELA ESTIVER E NÃO MAIS COLOCANDO-A NA LINHA DO MEIO;
- ✓ QUEM ERRA DUAS VEZES SEGUIDAS DEVOLVE UMA PEÇA, MAS, SE NÃO TIVER NENHUMA NÃO FICA DEVENDO;
- ✓ OUTRAS A SEREM CRIADAS AO GOSTO DE QUEM SABE COMBINAR!

ATENÇÃO - TAREFA PARA ENTREGAR AO PROFESSOR:

(FAÇA ESTA TAREFA EM UMA FOLHA SEPARADA E GUARDE PARA ENTREGAR NA VOLTA ÀS AULAS, NA ESCOLA).

DESENHE UMA IMAGEM SOBRE ESTE JOGO. VOCÊ PODE CRIAR UM DESENHO OU FOTOGRAFAR SUA ATIVIDADE E FAZER UM DESENHO DA IMAGEM DA FOTO.

