



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



ROTEIRO DE ESTUDO/ ATIVIDADES

UME COLÉGIO SANTISTA

5º ANO

COMPONENTE: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORA: ADRIANA RIBEIRO PAES

PERÍODO DE 20/07/2020 A 24/07/2020

AMARELINHA

Acredita-se que a 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 escreve céu e, na outra, inferno.

Porém, as primeiras referências ao jogo de que se tem registro confirmado datam do século 17. No manuscrito Book of Games (Livro de jogos), compilado entre os anos de 1635 e 1672, o estudioso inglês Francis Willughby já descrevia a brincadeira em que crianças pulavam sobre linhas no chão no percurso que simbolizava a trajetória do homem através da vida.

COMO JOGAR:

O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que também pode ter inúmeras variações. Em uma delas, o desenho apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval.

REGRAS DA BRINCADEIRA:

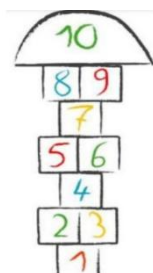
Tira-se na sorte quem vai começar.

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



10 MOTIVOS PARA BRINCAR DE AMARELINHA



VARIAÇÃO:

AMARELINHA AFRICANA

Teca-teca ou Amarelinha Africana" que misturada com o ritmo da música "Minuê" se torna um divertido e emocionante jogo de cooperação, ritmo e muita diversão. Então, para o jogo começar, é só desenhar, no chão, um quadrado composto por 16 quadrados menores dentro dele e seguir no ritmo da música ou sem ela. O diferencial dessa amarelinha é que podemos jogá-la em dupla ou em grupo e o nível de dificuldade pode aumentar.





PREFEITURA DE SANTOS

Secretaria de Educação



Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do Brasil e do Mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural
- Criar estratégias para resolução de conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos , populares do Brasil e do mundo, incluindo os de matriz indígena e africana
- Respeitar, valorizar e preservar a cultura e a diversidade da cultura brasileira).
- Registro: Enviar fotos e/ou vídeos

OBSERVAÇÕES :

LINKS PARA VISUALIZAR E BRINCAR

https://youtu.be/L56_xF7qNrY Amarelinha Infantil

<https://youtu.be/sTmISSGTyoY> Amarelinha Africana