

ROTEIRO DE ESTUDO/ ATIVIDADES

UME COLÉGIO SANTISTA

5º ANO

COMPONENTE: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORA: ADRIANA RIBEIRO PAES

PERÍODO DE 03/08/2020 A 07/08/2020



DURANTE O MÊS DE AGOSTO, MÊS DO FOLCLORE, VAMOS CONVERSAR SOBRE AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS, TAMBÉM CONHECIDAS COMO BRINCADEIRAS POPULARES.

Brincadeiras Populares ou brincadeiras Folclóricas, são aquelas brincadeiras antigas e que são passadas de geração para geração mantendo suas regras básicas de origem. Muitas delas existem há séculos, e por vezes costumam ter variações ou sofrer modificações de acordo com a região do Brasil, porém os objetivos das brincadeiras são sempre os mesmos. A preservação destas brincadeiras é muito importante para a preservação da história e do folclore do nosso país.

ORIGEM DAS BRINCADEIRAS

Peteca

Quando os portugueses chegaram no Brasil, encontraram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheia de pequenas pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam de Peteka, que em tupi significa "bater". A brincadeira foi passando de geração em geração e, no século 20, o jogo de peteca tornou-se um esporte, com regras e torneios oficiais.



Cinco Marias

Também chamada de três Marias, jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos, nécara etc. O jogo, de origem pré-histórica, pode ser praticado de diversas maneiras. Uma delas é lançar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três, ou mais, ficando com todas as peças na mão. Na antiguidade, os reis praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. No Brasil, costuma ser jogado com pedrinhas, sementes ou caroços de frutas, ossos ou saquinhos de pano cheios de areia.



Ciranda

A famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. O Semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século XX no interior do Rio de Janeiro (Parati) e São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidos ainda hoje: "Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar a meia volta/ Volta e meia vamos dar". De resto, há variações regionais que os complementam como "O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou/ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou".



- **Adedanha**

O grupo deve mostrar os dedos, em qualquer quantidade, ao mesmo tempo, enquanto dizem "Adedaaaanha". A cada dedo é falado uma letra, em ordem alfabética, e a última deve ser a escolhida para completar a adedanha. Cada participante deve escrever uma palavra para cada categoria com a letra escolhida. As categorias podem ser combinadas entre os participantes, mas geralmente são : nome, cor, objeto, fruta, animal, cidade, corpo humano, artista e marca. Depois de um tempo determinado, cada participante lê a palavra escolhida de acordo com a categoria. Se a palavra for verdadeira e única o participante ganha 10 pontos, se for verdadeira e repetida valerá 5 pontos, mas se for falsa (inexistente) ou o participante não encontrou nenhuma, então não pontua. No final, vence quem fez a maior pontuação.

- **Adoleta**

- Amarelinha



Risca-se o chão com giz branco, tijolo ou fita, uma sequência de uma e duas quadras até que complete 10. A criança deve pular com um e dois pés até chegar ao céu. A criança pode também jogar uma pedrinha, e na quadra que ela parar fica proibido encostar os pés.

- Balança caixão

Brincadeira de esconder em que as crianças devem fazer uma fila e debruçar os braços nas costas de quem está na frente, de forma em que os olhos fiquem tampados. Um de cada vez deve dar um tapinha nas nádegas de quem está na frente, do último para o primeiro enquanto balançam e cantam: Balança caixão, balança você dá um tapa na bunda e vai se esconder

- **Bandeirinha**

Para jogar bandeirinha é preciso dividir um grupo em duas equipes e riscar dois campos em um espaço limpo. Cada grupo escolhe uma bandeira, que pode ser substituído por qualquer objeto, até mesmo um galho de árvore. O objetivo do jogo é invadir o campo adversário e conquistar a sua bandeira. A principal regra do jogo é que dentro do campo do adversário você podem ser "colado" (a criança deve ficar imóvel no mesmo local) e só alguém do seu time poderá "descolar".

- **Batatinha frita**

Uma criança canta "ba-ta-ti-nha-fri-ta-1-2-3" e todos devem ficar estátua. Quem conseguir ficar imóvel por mais tempo vence a brincadeira e será o cantador da próxima vez.

- **Bingo**

Cartelas com números em iguais quantidades devem ser distribuídos entre os participantes. Quanto o cantador cantar um número, os participantes devem verificar se sua cartela contém este número e marcá-lo. Ganha quem fizer quadra (4 números seguidos na horizontal ou vertical), quina (5 números seguidos) ou cartela cheia. O jogo pode ter prêmio ou não.

- **Bobinho**

Deve ter no mínimo 3 crianças, uma para ser o bobinho e duas para serem os pegadores. Os pegadores devem jogar a bola um para o outro, enquanto o bobinho tenta pegá-la. Quando o bobinho conseguir pegar a bola, ele deve tomar o lugar do pegador que não conseguiu pegá-la.

- **Cabo de guerra**

As crianças devem ser divididas em dois grupos. Cada grupo deve segurar de um lado de uma corda, na mesma distância da marca central. Ao sinal, cada grupo deverá puxar a corda para seu lado e tentar dominar a marca central. Vence o grupo mais forte.

- **Carniça**



Uma criança se agacha e abaixa a cabeça para outra criança pular por cima dela.

- **Casinha**

Jogo simbólico em que as crianças representam papéis de pais ou filhos e suas atividades, de acordo com as referências que cada um possui. Podem ou não utilizar brinquedos como bonecas, panelinhas e fantasias.

- **Cavalinho de pau**

Brincadeira de cavalgar cavalinho de pau, feito com cabo de vassoura, bambu ou varra.

- **Chicotinho queimado**

Uma criança esconde um objeto e as outras crianças tentam achá-lo. Quem escondeu o objeto deve dizer às crianças se elas estão "quente" (perto) ou "frio" (longe), e quando encontra-lo deve gritar "queimou!"

- **Cobra-cega**

A criança de olhos vendados deve tentar pegar outra criança. Quem for pego vira cobra-cega.

- **Cobrinha**

Duas crianças seguram as pontas de uma corda e a balançam de leve imitando uma cobra se mexendo. As outras crianças devem pular a corda sem encostar nela, caso contrário sairá da brincadeira.

- **Coelhinho sai da toca**

As crianças devem ser divididas em grupos de três, dois darão as mãos para formarem a toca e um será o coelho que ficará dentro da toca. Uma

criança deverá ser o cantador e uma deverá ser o coelho sem toca. Quando for cantado "co-e-lhi-nho-sai-da-to-ca-1-2-3" todos coelhinhos devem mudar de toca e o coelhinho sem toca deve invadir a toca de alguém. A brincadeira pode ser repetida várias vezes e cada vez mais rápido. Outra maneira de brincar é riscando as tocas no chão.

- **Corre Cotia ou Corre Cutia**

A turma escolhe um objeto qualquer e entrega a uma criança. A turma faz uma roda sentada e canta enquanto a criança corre em volta dela. Ao final da música ela coloca o objeto atrás de um colega e este deve pegar o objeto, levantar-se e tentar pegar a mesma criança que lhe colocou o objeto. Ela deve dar a volta e sentar no lugar da outra, caso contrário deverá imitar uma galinha choca no centro da roda.

Música 1

Corre cotia
Atrás da tia
Corre Cipó
Atrás da vó
Tenho um cachorrinho
Que chama Totó
Ele é bonitinho
De uma perna só
Corre Tereza
Atrás da mesa
Corre João
Atrás do feijão
Lencinho branco
Caiu no chão
Moça bonita
Do meu coração

Música 2

Corre cotia
Na casa da tia
Corre cipó
Na casa da vó
Lencinho na mão
Caiu no chão
Moça bonita
Do meu coração
Posso jogar?
Não!
Ninguém vai olhar?
Não
Joguei!!

Música 3

Corre cutia de noite e de dia
Debaixo da cama da sua tia
Corre cipó na casa da vó
Lá tem um cachorrinho chamado totó
ele é bonitinho de um lado só.
É um, é dois, é três
Acabou a sua vez.

Dança da cadeira

Separe uma cadeira para cada criança, exceto uma, por exemplo: se tiverem 10 crianças será preciso 9 cadeiras. Organize-as em círculo com o assento para fora. Coloque uma **música** e peça para as crianças rodarem na mesma direção, com as mãos para trás. Pare a música e peça para as crianças sentarem, quem ficar sem cadeira sai da brincadeira. Repita a atividade até sobrar apenas uma criança, a vencedora.

Varição: Você pode tirar uma cadeira a cada rodada, mas não tirar nenhuma criança, sendo preciso um sentar no colo do outro.

Detetive

Recorte pedaços de papel em tamanhos iguais de acordo com o número de jogadores. Em um deles escreva a palavra 'detetive' e em outro, 'assassino'. Sentados em círculo, o assassino deve piscar discretamente para as crianças e quem receber a piscada deve esperar um pouco e dizer "morri". O detetive tem que descobrir quem é o assassino e dizer seu nome e se errar sai da brincadeira. O assassino que for pego ou piscar para o detetive deve sair da brincadeira.

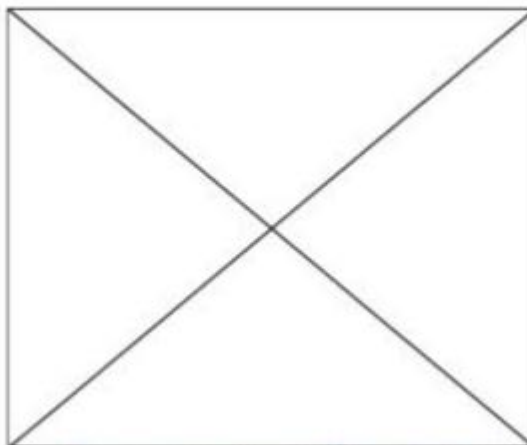
É, não e porque

Podem brincar em dupla ou grupo. Uma pessoa faz várias perguntas e as outras têm que responder sem dizer "é", "não" ou "porque". Quem disser uma dessas palavras perde e sai da brincadeira.

Elástico

Duas crianças devem entrar em um grande elástico amarrado nas pontas. As outras crianças devem pular dentro e fora, sem esbarrar no elástico, seguindo uma sequência de

pulos, como: os dois pés dentro, um pé dentro e outro fora, um pé só, pisar no elástico, pula e gira, etc. A cada fase devem subir um pouco o elástico desafiando os participantes a pularem mais alto.



Eu e as quatro / Nós quatro

Quatro crianças devem formar um quadrado. Enquanto cantam e batem as mãos na seguinte sequência:

Eu e as quatro (todos balançam as mãos dadas)

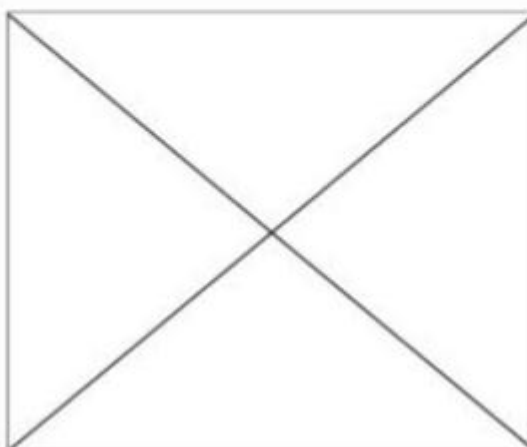
Eu (palma sozinho) **com ela** (batem palmas com amigo do lado, combinado anteriormente)

Eu (palma sozinho) **com aquela** (batem palmas com amigo do outro lado)

Nós (palma sozinho) **em cima** (Duas que estão crianças de frente uma para outra batem as mãos no alto, e outras duas batem as mãos em baixo)

Nós (palma sozinho) **em baixo** (invertem: duas batem as mãos em baixo e duas batem no alto)

Repetem a música até alguém errar.



Forca

É um jogo que tem como objetivo a formação de palavras. Risca-se uma base para forca onde será desenhado o corpo e faz um risco para cada letra da palavra a ser adivinhada. O adivinhador diz uma letra, se estiver certo o enforcador a escreve no risco e se estiver errada faz uma parte do corpo humano na base da forca. Repete-se a atividade até o adivinhador acertar toda a palavra, ou ser enforcado, caso o enforcador tiver desenhado todo o corpo.

Gata-pintada

Pode ser brincada em dupla ou grupo. Deve-se marcar o ritmo da música com os dedos, com as mãos ou com uma bola. O último a ser tocado deve segurar a própria orelha ou a do amigo.

Música:

Gata pintada
Quem foi que pintou?
Foi a velha cachimbeira
Que por aqui passou
Era tempo de areia
Fazia poeira
Pega essa lagarta
E joga na orelha

Jacaré vive na lagoa

Uma criança deve ficar no centro da roda para encenar o jacaré, enquanto as outras cantam a música. No final da música o jacaré acorda e tenta pegar uma criança, que será o próximo jacaré.

Música:

Jacaré vive na lagoa
Ele tem uma vida boa
Se parece que está dormindo
É mentira que ele está fingindo
Ele é forte e impaciente
Sai correndo e pega a gente
Vamos ficar de orelha em pé
Tome cuidado com o jacaré
Acorda pé de chulé!

Jogo da velha

Risca-se duas linhas horizontais e duas linhas verticais por cima, formando 9 quadras. Dois participantes devem escolher quem vai desenhar um X e quem vai fazer um O (ou outro símbolo qualquer). Um de cada vez, desenha seu símbolo em uma quadra até alguém fazer um trio do mesmo símbolo, na horizontal ou vertical. Se todas as quadras tiverem ocupadas e ninguém fez um trio é sinal que o jogo "deu velha".

Macaquinho mandou

Uma criança deve ser o macaquinho mandão e as outras crianças devem obedecer. O macaquinho ordena as crianças a fazerem alguma coisa: imitar um bicho, colocar a mão na cabeça, abraçar o amigo, encostar a mão na janela, etc. A brincadeira pode haver disputas como: quem colocar a mão na parede primeiro ganha ou quem dançar mais bonito vence e será o novo macaquinho.

Morto-vivo

As crianças devem se organizar uma do lado da outra, e quando o cantador disser "vivo" todos devem manter-se em pé, e quando disser "morto" todos devem agachar. Repete-se a atividade, alternando as ordens e quem errar sai da brincadeira. Ganha quem ficar por último.

Pai Francisco

Uma criança tem que ser o **Pai** Francisco e ficar fora da roda, a cerca de 2 metros. As outras crianças dançam e cantam, e na parte "Como é que ele vem todo requebrado" o Pai Francisco vem dançando e fazendo palhaçada até entrar na roda.

Música:

Pai Francisco entrou na roda
Tocando seu violão
Balolom Bom bom
Vem de lá seu delegado
Com pai Francisco
Para prisão
(acelera)
Como é que ele vem todo requebrado
Parece um boneco desengonçado
Como é que ele vem todo requebrado
Parece um boneco desengonçado

Passa anel

As crianças sentam lado a lado e **escolhem** alguém para ser o passador, que esconderá um anel na palma das mãos.

Todos devem juntar as mãos como se estivessem orando, o passador passará as mãos nas mãos de todas crianças e deixará o anel em uma delas. A criança que ganhou o anel deve o manter escondido e em segredo.

O passador escolherá outra criança e perguntará com quem está o anel, se ela acertar será o novo passador, se errar sairá do jogo e o passador perguntará para outra criança até alguém acertar.

Pedra papel e tesoura

Todos devem colocar uma mão nas costas, quando alguém disser "pedra, papel e tesoura" todas as crianças devem mostrar um símbolo com a mão que estava escondida. Os símbolos são:

- Mão fechada - pedra
- Mão aberta - papel
- Mão com dois dedos levantados imitando uma tesoura

Quem ganha:

- Pedra ganha da tesoura porque pode quebrá-la.
- Tesoura ganha do papel porque pode cortá-lo.

- Papel ganha da pedra porque pode enrolá-la.

Peteca



Brincadeira de jogar a peteca para cima sem deixá-la cair. A peteca pode ser feita com papel ou palha em sua base e com pena na parte superior. Você também pode encontrar em lojas de brinquedos.

Pique - alto

Uma criança deve pegar (encostar a mão) uma das crianças que estão correndo, mas não pode pegar quem estiver no alto (em cima de um degrau, de uma pedra, de uma árvore). Quem for pego será o próximo pegador.

Pique - baixo

O pegador é proibido pegar quem estiver abaixado (agachado).

Pique - cola

Uma criança deve colar (encostar a mão) uma das crianças que estão correndo. Quem for colado pode ser descolado por quem está livre. A brincadeira só termina quando todos são colados ou quando as crianças cansarem.

Pique - corrente

Uma criança deve tentar pegar as crianças que estão correndo e quem for pego deverá segurar a mão do pegador e ajudá-lo a pegar outras crianças. As que forem pegas vão formando uma corrente até que não sobre nenhuma criança livre.

Pique - esconde



Uma criança direciona o rosto para uma parede ou árvore, tampa os olhos e conta até 30, enquanto as outras crianças se escondem. O contador sai para procurar as crianças e a cada uma que encontrar deve voltar à parede e gritar "1,2,3 (nome da criança)". O último a ser pego será o procurador na próxima rodada. As crianças também podem se salvar quando o contador estiver longe, elas devem correr até a parede e dizer "1,2,3 (seu nome)".

Pique - fruta

As crianças gritam um nome de fruta, sem ser repetida, na hora em que o pegador tentar tocá-las para serem salvas. Quem não disser o nome de uma fruta ou disser o nome repetido será o próximo pegador.

Você pode variar a categoria da brincadeira, como: pique - cor, pique - time, pique - animal.

Pique - folha

Para se salvar do pegador as crianças se encostam em folhas de árvores. Mas para a brincadeira ficar legal o ideal é que as crianças não fiquem o muito tempo salvas.

Pique - parede

O pegador deve tentar pegar as crianças, mas não pode pegar quem tiver encostado na parede.

Pique - pega

Uma criança deve pegar (encostar a mão) uma das crianças que estão correndo. Quem for pego será o próximo pegador.

Queimada

O grupo deve ser dividido em dois times, cada um deve ficar em um campo riscado em tamanhos iguais no chão. Escolhe-se o time que iniciará. As crianças de um time devem tentar queimar (acertar a bola) as crianças do outro time até que todos sejam queimados.

Regras:

- Deve-se respeitar o espaço do campo;
- Quem for queimado deve ir para o céu (para trás do campo oponente);
- Quando um jogador do time "A" tentar queimar o time "B", este pode pegar a bola no ar, sem ser queimado. Mas se ele tentar pegar a bola e deixá-la cair, então estará queimado.
- A bola pertence ao campo em que ela se encontra, ou seja onde ela parar.
- Quem está no céu também pode queimar o time adversário.

Salada mista

Uma criança deve escolher outra e tampar seus olhos enquanto os outros participantes sentam-se lado a lado. A criança de olhos tampados deve girar e em seguida apontar na direção em que as crianças estão sentadas e, sem saber para que apontou, deve dizer qual fruta prefere, sendo que: pera tem que dar as mãos, uva tem que dar um abraço, maçã tem que dar um beijo no rosto e salada mista tem que dar um selinho na boca. A criança que foi apontada deve ser a próxima a ter os olhos tampados.

Senhor caçador

O orientador deve escolher uma criança para ser o caçador e tampar seus olhos. No final da música o orientador apontará o dedo para uma criança e ela deverá imitar o bicho que

foi citado na música, e quem está com os olhos tampados deve adivinhar que quem é aquela voz.

Música:

Senhor caçador
Preste bem atenção
Se não vai se enganar
Quando o cachorro latir,

Serra-serra

Coloque a criança no colo. Segure seus braços a balance para frente e para trás cantando:

Serra-serra serrador
Serra o papo do vovô
Quantas tábuas já serrou
25 sim senhor

Toucinho/ Toicinho

Uma pessoa abre a mão da outra e faz uma pergunta, ela responde , então pergunta-se de novo até terminar a sequência:

Cadê o toucinho que estava aqui?
O gato comeu.
Cadê o gato?
Foi para o mato.
Cadê o mato?
O fogo queimou.
Cadê o fogo?
A água apagou.
Cadê a água?
O boi bebeu.
Cadê o boi?
Está amassando o trigo.
Cadê o trigo?
A galinha espalhou.
Cadê a galinha?
Está botando ovo.
Cadê o ovo?

O frade bebeu.
Cadê o frade?
Está na missa.
Cadê a missa?
Está na caixinha.
Cadê a caixinha?
Está no rio abaixo e foi parar aqui.
(a pessoa faz cócegas debaixo do braço do outro)

Trem maluco

As crianças fazem fila com as mãos nos ombros uma da outra. Imitam um trem e saem cantando e dançando.

O trem maluco
Que saiu de Pernambuco
E foi chic-chic
Até chegar no Ceará

Rebola pai
Rebola mãe
Rebola filho
Eu também sou da família
Também quero rebolar

Um pouquinho de coca-cola
Um pouquinho de guaraná
Para re-fres-car
Minha mãe me pôs na escola
Para aprender o be-a-bá
A danada da professora
Me ensinou a namorar

Namorei um garotinho
Do colega militar
O danado do garoto
Só queria me beijar

Sete e sete são quatorze
Com mais sete vinte um
Tenho sete namorados
Mas não gosto de nenhum.

Vaca amarela

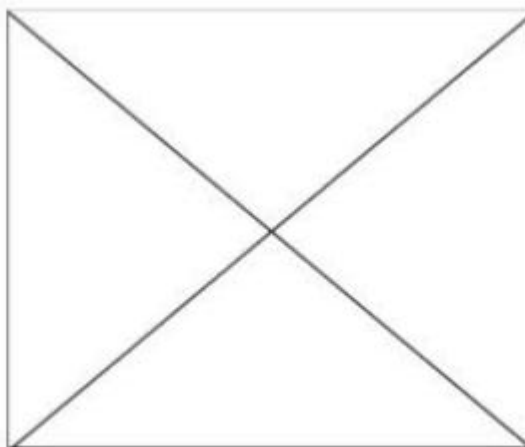
Após cantarem a música todos devem ficar em silêncio.

Música:

Vaca amarela
Fez cocô na panela
Quem falar primeiro
Vai comer o cocô dela.

Zumbi

Uma criança imitando zumbi deve pegar (encostar a mão) as crianças que estão correndo.
Quem for pego vira zumbi e ajuda o pegador.



ATIVIDADE PRÁTICA: A CRIANÇA DEVERÁ ESCOLHER DUAS (2) DESTAS BRINCADEIRAS PARA FAZER.

Expectativas de aprendizagem:

- Conhecer as manifestações culturais de brincadeiras e jogos das diferentes regiões brasileiras
- Pesquisar e experimentar jogos das diferentes regiões brasileiras
- Respeitar, valorizar e preservar a diversidade cultural brasileira
- Usufruir as práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer bem como ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde
- Experimentar a ludicidade e a percepção, ressignificando espaços da escola e fora dela
- Registro: Enviar fotos e/ou vídeos

OBSERVAÇÃO:

PESQUISA FONTE:

pt.m.wikipedia.org

slideshare.net

LINK PARA VISUALIZAR E BRINCAR:

https://youtu.be/Nv-ZXzaH6_k

