

NÚCLEO ESCOLA TOTAL: CAIS MILTON TEXEIRA
ANOS: 1º AO 9º ANO **OFICINA:** JOGOS E BRINCADEIRAS
EDUCADOR: FRANCISCO
PERÍODO: 14 / 09 /2020 A 25 / 09 /2020

"RAMPA" ACERTE AO ALVO

OBJETIVOS:

MOTRICIDADE GLOBAL, MOTRICIDADE FINA, EXPERIÊNCIA SENSORIAL E MOVIMENTO.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

INTELLECTUAL: DESPERTAR, AQUISIÇÃO E RACIOCÍNIO.

AFETIVIDADE: AUTOAFIRMAÇÃO E COMPETIÇÃO

CRIATIVIDADE: INICIAÇÃO E IMAGINAÇÃO.

SOCIABILIDADE: COMPETIÇÃO, COMUNICAÇÃO, REGRAS E VALORES.

MATERIAL:

UMA CAIXA DE PAPELÃO, COPOS PLÁSTICOS, POTES DE SORVETES, CAIXA DE OVOS, TAMPINHAS, ELÁSTICOS E CESTO DE LIXO.
MATERIAL DE APOIO: VÍDEO E TEXTO EXPLICATIVO.

DESENVOLVIMENTO:

PREPARAÇÃO

ESCOLHA A CAIXA DE PAPELÃO PODE SER A CAIXA DA CAIXA DE LEITE DISPONÍVEL E RECORTE UMA PARTE PARA A RAMPA E AS OUTRAS PARTES PARA FAZER O APOIO DA RAMPA NA PARTE DE TRÁS QUE FICARÁ ENCOSTADA NO CHÃO. ANTES DE FAZER A PARTE DE APOIO COLOQUE O ELÁSTICO NA PARTE DA RAMPA EM SEGUIDA COLE O APOIO DA RAMPA... RAMPA PRONTA AGORA É SÓ SE DIVERTIR.

COMO JOGAR:

O JOGO CONSISTE EM UMA OU DUAS RAMPAS E ENTRE 10 A 20 TAMPINHAS PARA CADA PESSOA. PODENDO PONTUAR SE FOR DE DIFERENTES CORES DAS TAMPINHAS. PARA JOGAR EM DOIS CADA JOGADOR TERÁ A SUA VEZ DE JOGAR E FAZER A SOMA DE PONTOS.

A JOGADA CONSISTE EM ACERTAR O ALVO DENTRO DO CESTO DE LIXO, COPOS, POTES OU SE FOR A CAIXA DE OVOS E SOMANDO SOMENTE AS PEÇAS QUE ESTIVER DENTRO DOS COPOS OU CAIXA DE OVOS.

ATÉ A PRÓXIMA!!!