

ROTEIRO DE ESTUDO/ ATIVIDADES

UME COLÉGIO SANTISTA

3º ANO

COMPONENTE: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORA: ADRIANA RIBEIRO PAES

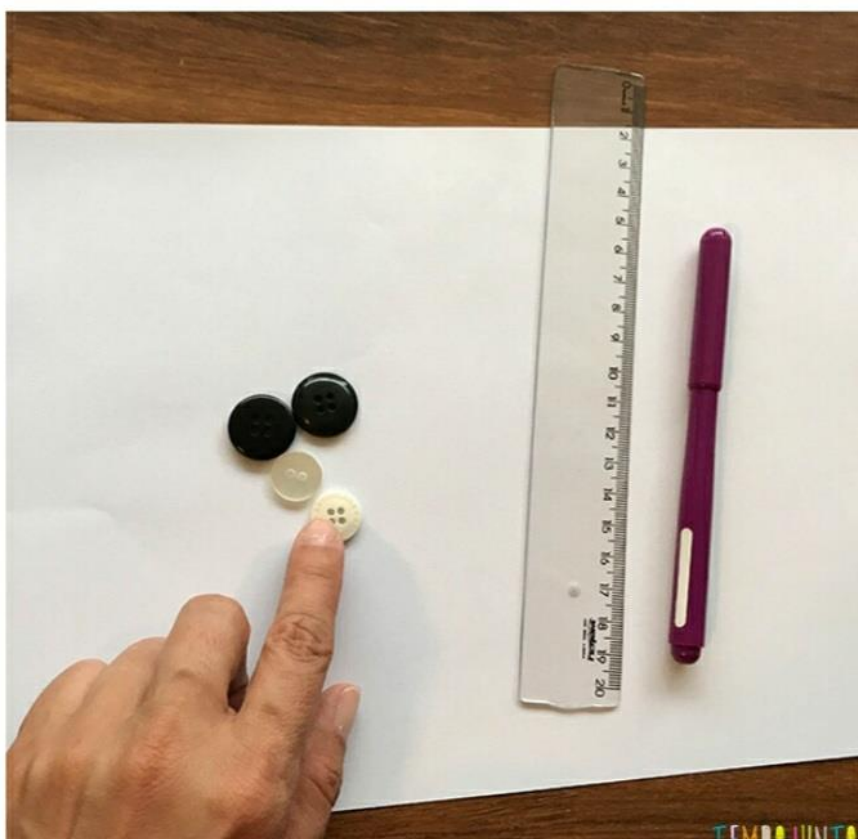
PERÍODO DE 05/10/2020 A 09/10/2020



[Esta Foto](#) de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-NC](#)

OLÁ CRIANÇAS!

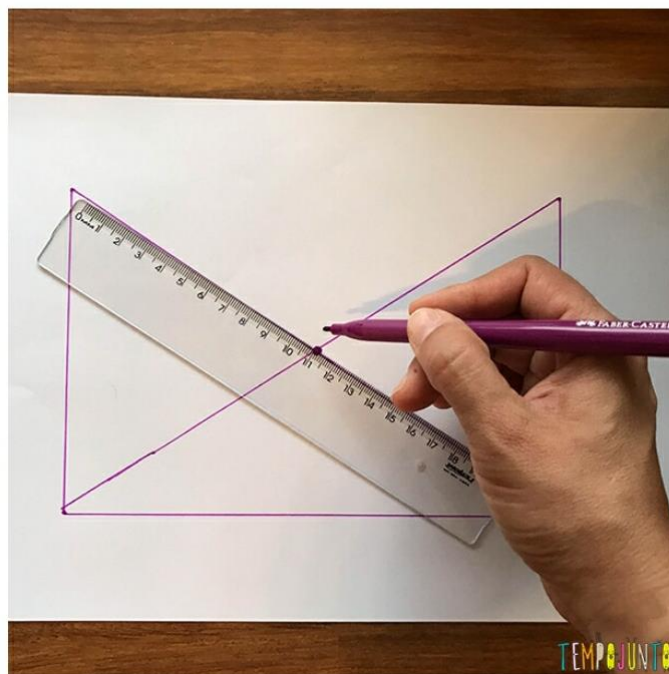
**ESTA SEMANA VAMOS BRINCAR COM UM JOGO DE MEMÓRIA E RACIOCÍNIO,
O JOGO CHAMA-SE **PONG HAU K' I**, É....UM JOGO CHINÊS...PARA
MONTÁ-LO, VOCÊ PRECISARÁ DOS SEGUINTE MATERIAIS:**



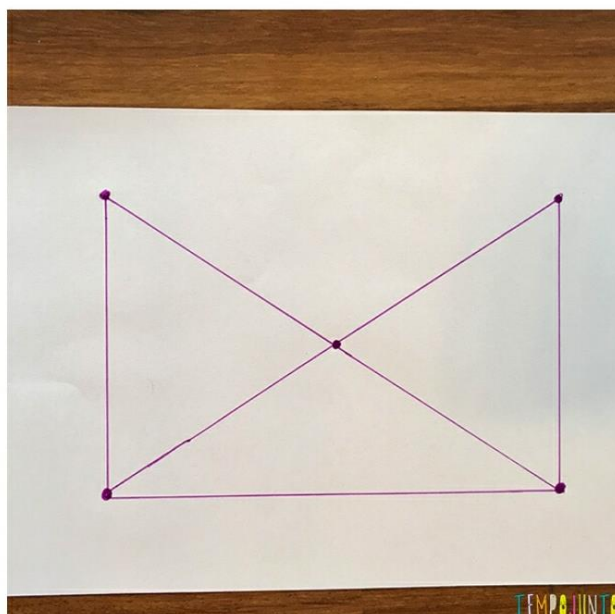
-
- . Papel sulfite ou qualquer pedaço de papel que tenha disponível
 - . Caneta, lápis ou algo para desenhar o tabuleiro
 - . 4 peças para fazer os peões do jogo (eu usei botões, mas pode ser o que tiver à mão. Até bolinhas feitas de papel)
 - . Régua para facilitar desenhar as linhas do tabuleiro

Chegue na casa vazia

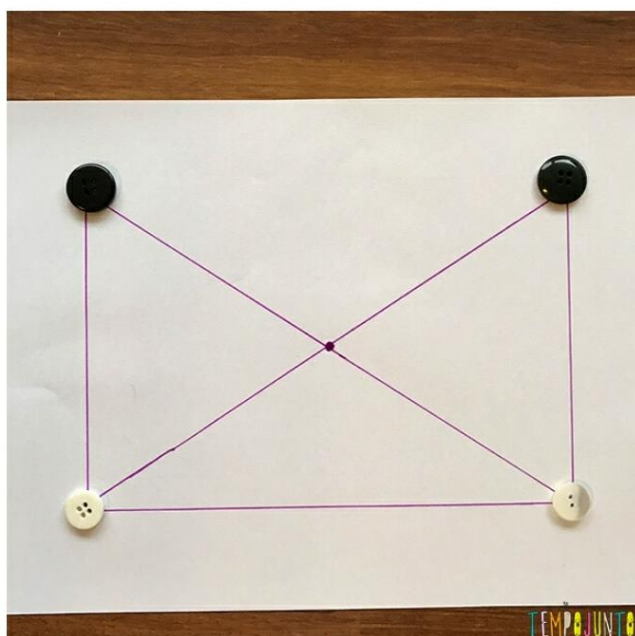
Primeiro, desenhe o tabuleiro, com a ajuda de uma régua.



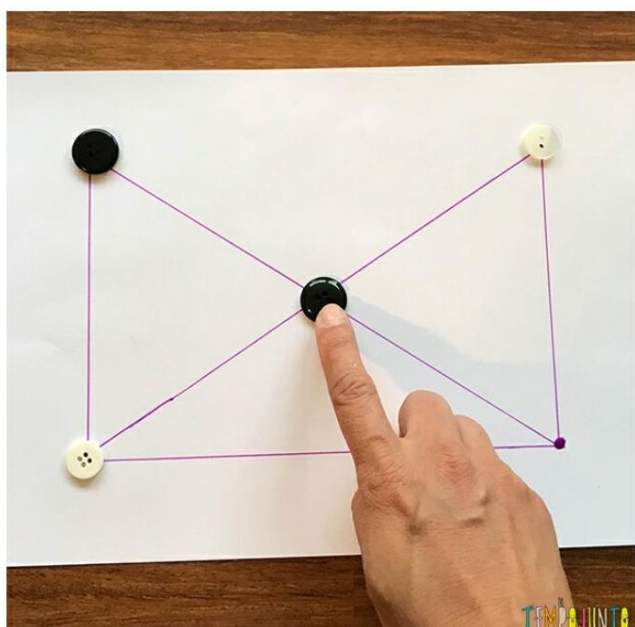
O tabuleiro é assim, um X com três lados conectados e um ponto no meio. Aliás, desenhe pontos em cada uma das intersecções do desenho.



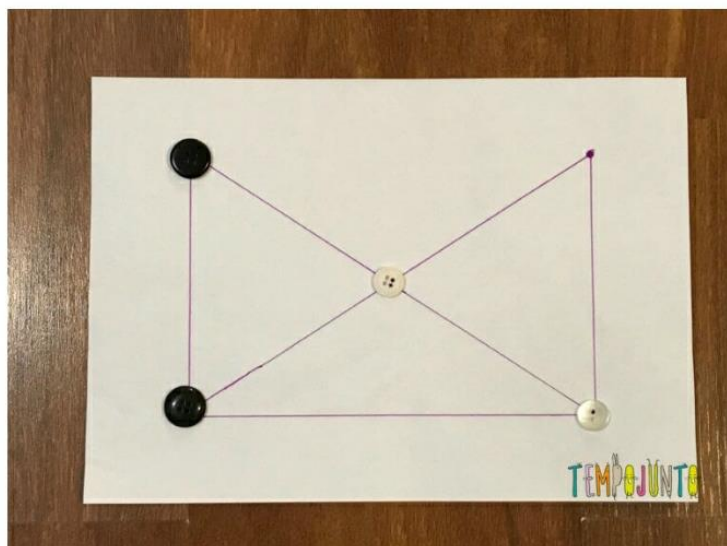
Posicione os peões conforme a foto e bora jogar!



O objetivo do jogo é ao mesmo tempo bloquear seu adversário para que ele não consiga mover seu peão para uma casa vazia e fugir, evitando ser bloqueado.



Olha abaixo um exemplo de bloqueio do jogo.
No caso, o jogador branco bloqueou os pretos.



COM ESTE JOGO CHINÊS, AS CRIANÇAS PRATICAM O RACIOCÍNIO, A HABILIDADE DE ENCONTRAR SOLUÇÕES. ALÉM DISSO, COMO AS REGRAS SÃO SIMPLES, CRIANÇAS A PARTIR DE 4 OU 5 ANOS JÁ PODEM EXPERIMENTAR, PARA OS MAIS VELHOS, PODE ESTIPULAR UM TEMPO LIMITE PARA QUE UM VENÇA, O QUE TORNA O JOGO MAIS DIFÍCIL, AJUDANDO A TREINAR A RAPIDEZ DE PENSAMENTO.

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz afriacana e indígena, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural

- Respeitar, valorizar e preservar a diversidade cultural brasileira
- Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, escrita, oral, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os de matriz indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas
- 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.
- (EF35EF01); (EF345EF02); (EF345EF03); (EF345EF04)
- Registro: ENVIEM VÍDEOS

**QUEREMOS FOTOS
DAS ATIVIDADES**

