PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação

ROTEIRO DE ESTUDOS / ATIVIDADES

UME DOS ANDRADAS II

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSOR: SERGIUS

3ª Atividade - EDUCAÇÃO FÍSICA

PERÍODO DE 15 A 26 DE MARÇO DE 2021

1°s E 3°s ANOS

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional

Habilidade a ser trabalhada: (EF123EF01A) Identificar, experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos do contexto familiar valorizando a cultura popular presente no contexto comunitário e regional.

DESENVOLVIMENTO E ESTRATÉGIAS:

ATENÇÃO: NÃO É NECESSÁRIO COPIAR TEXTOS NO CADERNO OU EM FOLHAS. O ALUNO DEVE APENAS TRANSCREVER AS RESPOSTAS DAS PERGUNTAS

Hoje vamos conhecer mais sobre uma brincadeira muito popular e conhecida de todos: **a amarelinha**

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Amarelinha

Amarelinha (Brasil) ou "Jogo da Macaca" em Portugal é uma brincadeira popular entre crianças. A palavra "amarelinha" vem do francês marelle, que por adaptação popular ganhou a associação com amarelo e o sufixo diminutivo.

Acredita-se que 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 escrevia 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", em português), 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.

No Brasil tem vários nomes dependendo da região:

Em Alagoas é chamada de avião.

Na Bahia e no Pará, diz-se pular macaco ou macaca, semelhante a Portugal.

No Maranhão é cancão.

Em Minas Gerais é maré. Diz-se "pular maré", não "jogar maré".

Na Paraíba e Pernambuco é academia ou cademia.

No Piauí é boneca.

No Rio de Janeiro pode ser ainda academia ou cademia e marelinha.

No Rio Grande do Norte é avião, como em Moçambique. Embora em Natal tal como PB e PE a nomenclatura seja a mesma do RJ provavelmente pela migração.

No Rio Grande do Sul é sapata ou zapata.

Em Sergipe se chama macacão.

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.

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Amarelinha

Assista aos vídeos:

https://www.youtube.com/watch?v=O98_Ok9pPNI

https://www.youtube.com/watch?v=AwHL0RsBv58

Curiosidade:

A brincadeira de amarelinha possui diversas variantes.

Assista ao vídeo abaixo:

https://www.youtube.com/watch?v=t7A2jjQZ9ek

Para finalizar a aula procure brincar de amarelinha tradicional ou com alguma variante com outras crianças ou com seus familiares e registre a prática em fotos e vídeos.

IMPORTANTE: PARA ENTRAR EM CONTATO COM O PROF. SÉRGIUS UTILIZAR O EMAIL: SERGIUSDALMAZO@EDUCA.SANTOS.SP.GOV.BR