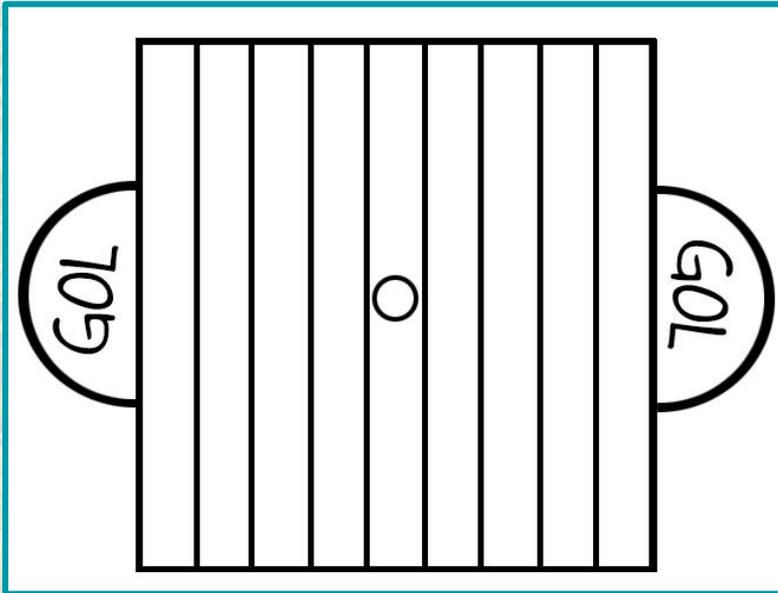


# VAMOS BRINCAR DE PEDRA, PAPEL, TESOURA!

# E FUTEBOL!

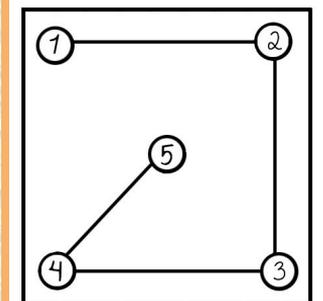


VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- UM CAMPO DE FUTEBOL IGUAL AO DO DESENHO AO LADO. ELE PRECISA TER NOVE ESPAÇOS ENTRE UM GOL E OUTRO;
- DUAS TAMPINHAS DE GARRAFA PET DE CORES DIFERENTES



**ATENÇÃO!**  
**TURMA DO PRÉ** TEM UM  
MODELO DE JOGO **DIFERENTE!**

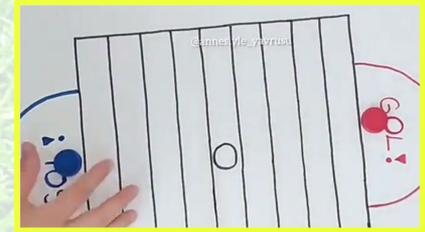
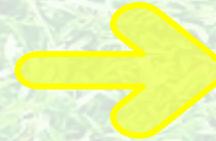


NÃO SE ESQUEÇAM DE ASSISTIR  
AO VÍDEO QUE ACOMPANHA  
ESSA BRINCADEIRA!

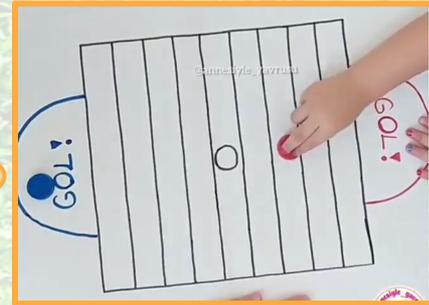
# VAMOS BRINCAR DE PEDRA, PAPEL, TESOURA!

# E FUTEBOL!

1. COMEÇAREMOS COM UMA TAMPINHA DE CADA LADO DO GOL;



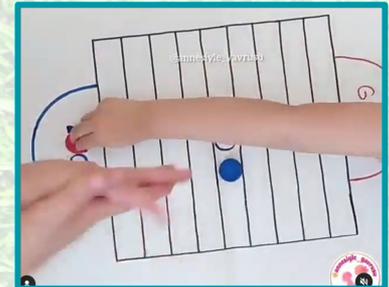
2. AO JOGAR JANKENPÔ, A PESSOA QUE GANHAR PODE AVANÇAR UMA "CASA" DENTRO DO CAMPO DE FUTEBOL;



NÃO SE ESQUEÇAM DE ASSISTIR AO VÍDEO QUE ACOMPANHA ESSA BRINCADEIRA!



3. QUEM CHEGAR NO GOL ADVERSÁRIO PRIMEIRO, GANHA!



# VAMOS BRINCAR DE PEDRA, PAPEL, TESOURA!

# E FUTEBOL!



AS CRIANÇAS DO PRÉ PODERÃO JOGAR TANTO NO TABULEIRO DO CAMPO DE FUTEBOL COMO NESSE OUTRO. PORÉM, **NESSE TABULEIRO**, PARA AVANÇAR DE “CASA”, O JOGADOR PRECISA CUMPRIR UM DESAFIO: BUSCAR OBJETOS OBSERVANDO A QUANTIDADE INDICADA NA “CASA” EM QUE ELE ESTIVER.

## POR EXEMPLO:

QUEM CAIR NA **CASA 1**, PRECISA BUSCAR **1 OBJETO**. SE CAIR NA **CASA 2**, PRECISA BUSCAR **2 OBJETOS IGUAIS** (EX. 2 LÁPIS). QUEM CAIR NA **CASA 3**, PRECISA BUSCAR **3 OBJETOS IGUAIS** (EX. 3 MEIAS). QUEM CAIR NA **CASA 4**, PRECISA BUSCAR **4 OBJETOS IGUAIS** (EX. 4 CARRINHOS). QUEM CAIR NA **CASA 5**, PRECISA BUSCAR **5 OBJETOS IGUAIS** (EX. 5 LIVROS).

