

UME Maria Luiza Alonso Silva

ANO 5º A, B, C

COMPONENTE CURRICULAR - Arte

PROFESSORA Valéria **PERÍODO** DE 19/05 a 02/06/2021

AS ATIVIDADES DESSE ROTEIRO ESTÃO DE ACORDO COM A PROPOSTA DA SEMANA MUNICIPAL DO BRINCAR (22 A 30 DE MAIO DE 2021) QUE É VALORIZAR AS TRADIÇÕES DO BRINCAR EM FAMÍLIA, DAS BRINCADEIRAS E JOGOS LÚDICOS, PASSADOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. COMO AINDA ESTAMOS NA PANDEMIA, VOCÊ TERÁ QUE BRINCAR COM SEUS IRMÃOS (SE TIVER) OU FAMILIARES.

ATIVIDADE 1 - VAI E VEM

MATERIAL:

2 GARRAFAS PET

BARBANTE OU CORDA DE VARAL

4 ARGOLAS DE PLÁSTICO (PODE FAZER COM SOBRAS DA GARRAFA OU SÓ O BARBANTE)

TESOURA

DUREX

MODO DE FAZER:

1. SEPRE 2 GARRAFAS PET LIMPAS E SEM RÓTULOS. PEÇA AJUDA DE UM ADULTO PARA CORTAR COM A TESOURA 1/3 DE CADA GARRAFA PET (A PARTIR DO FUNDO EQUIVALENTE A UM POUCO MAIS QUE O MEIO DA GARRAFA).
2. UTILIZE AS PARTES DE CIMA QUE SOBRARAM (ONDE TEM O GARGALO) E ENCAIXE-AS UMA NA OUTRA, DEIXANDO OS GARGALOS VOLTADOS PARA FORA. PASSE O DUREX NO ENCAIXE, PARA FIRMAR.
3. SEPRE DOIS FIOS DE BARBANTE (O COMPRIMENTO VAI DEPENDER DA IDADE DA CRIANÇA, O QUANTO ELA CONSIGA ABRIR OS BRAÇOS). PASSE ESSES DOIS FIOS DE BARBANTE DENTRO DAS GARRAFAS EM SEGUIDA AMARRE CADA PONTA (PODE SER EM UMA ARGOLA SE TIVER OU DÊ UM NÓ REFORÇADO NO BARBANTE).
4. PARA DECORAR, SE VOCÊ TIVER PASSE DUREX COLORIDO EM VOLTA DAS GARRAFAS OU PINTE. SE NÃO TIVER, APROVEITE ASSIM MESMO E BRINQUE.



- SE VOCÊ TIVER DIFICULDADE EM FAZER ESSA BRINCADEIRA/BRINQUEDO, DESENHE E PINTE OUTRA BRINCADEIRA QUE VOCÊ CONHEÇA.
- A FOTO DA ATIVIDADE DEPOIS DE FEITA, DEVERÁ SER ENVIADA PARA O E-MAIL VALERIAMARTIN@EDUCA.SANTOS.SP.GOV.BR OU PARA O MEU WHATSAPP OU GOOGLE CLASSROOM, COM NOME E CLASSE DO ALUNO. NÃO PRECISA FAZER O CABEÇALHO, SÓ O TÍTULO.

UME Maria Luiza Alonso Silva

ANO 5º A, B, C

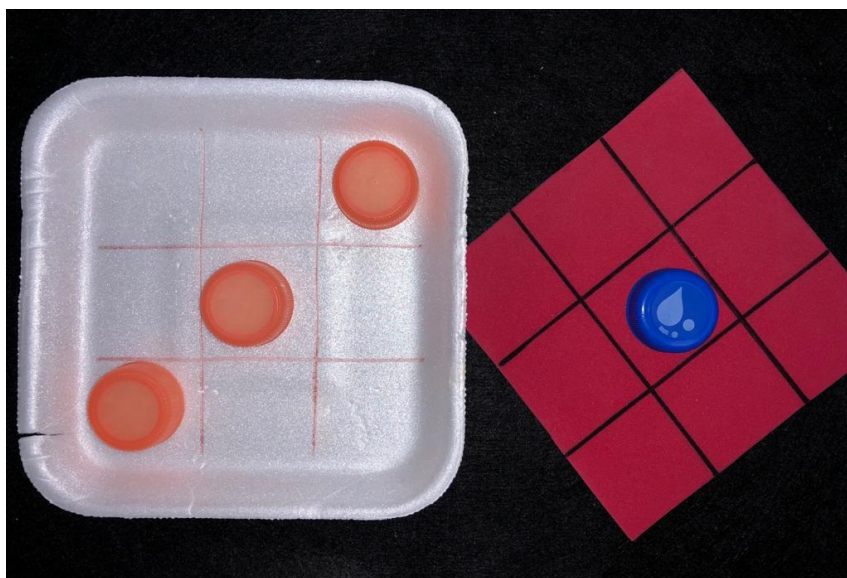
COMPONENTE CURRICULAR - Arte

PROFESSORA Valéria **PERÍODO** DE 19/05 a 02/06/2021

ATIVIDADE 2 - JOGO DA VELHA

VOCÊ PODE FAZER SEU JOGO DA VELHA COM BANDEJA DE ISOPOR, EVA, PAPELÃO, TAMPINHAS DE GARRAFAS...

AS REGRAS SÃO BEM SIMPLES: DOIS JOGADORES, ESCOLHEM CADA UM O SÍMBOLO QUE IRÃO JOGAR. NORMALMENTE É USADO X E O (OU TAMPINHAS COM CORES DIFERENTES). O MATERIAL É UM TABULEIRO, QUE PODE SER DESENHADO COM 3 LINHAS E 3 COLUNAS. OS ESPAÇOS EM BRANCO DESSAS LINHAS E COLUNAS SERÃO PREENCHIDOS COM OS SÍMBOLOS ESCOLHIDOS. O OBJETIVO DO JOGO DA VELHA É PREENCHER AS LINHAS DIAGONAIS, HORIZONTAIS OU VERTICAIS COM UM MESMO SÍMBOLO (X OU O) E IMPEDIR QUE SEU ADVERSÁRIO FAÇA ISSO PRIMEIRO QUE VOCÊ.



- SE VOCÊ TIVER DIFICULDADE EM FAZER ESSA BRINCADEIRA/BRINQUEDO, DESENHE E PINTA OUTRA BRINCADEIRA QUE VOCÊ CONHEÇA.
- A FOTO DA ATIVIDADE DEPOIS DE FEITA, DEVERÁ SER

ENVIADA PARA O E-MAIL
VALERIAMARTIN@EDUCA.SANTOS.SP.GOV.BR OU PARA O MEU
WHATSAPP OU GOOGLE CLASSROOM, COM NOME E CLASSE DO
ALUNO. NÃO PRECISA FAZER O CABEÇALHO, SÓ O TÍTULO.