

ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES

UME: COLÉGIO SANTISTA

ANO: 5º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORA: ADRIANA RIBEIRO PAES

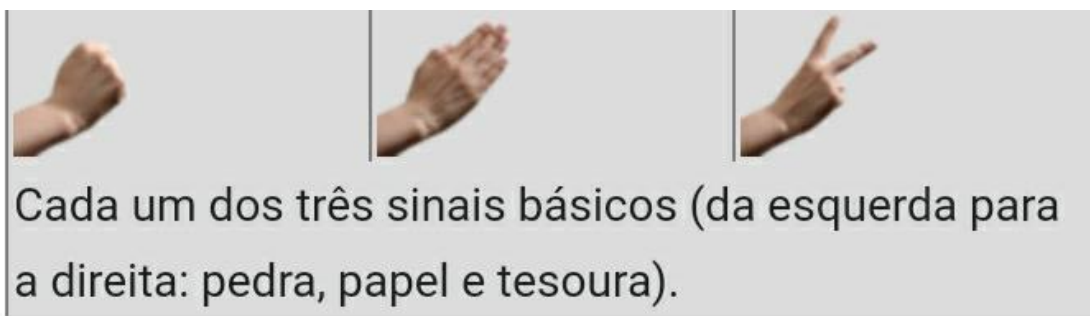
PERÍODO DE 22/06/2021 a 30/06/2021

JOKENPÔ

Pedra, papel e tesoura, também chamado em algumas regiões do Brasil de **jokempô**^{[1][2]} (do japonês じゃんけんぽん, *jankenpon*) é um jogo de mãos recreativo e simples para duas ou mais pessoas, que não requer equipamentos nem habilidade.

O jogo é frequentemente empregado como método de seleção (como na escolha de equipes para a prática **desportiva**, por exemplo), assim como lançar moedas, jogar dados, entre outros. No entanto, diferentemente desses métodos que se baseiam exclusivamente em sorte, pedra-papel-tesoura pode ser jogado com um pouco de habilidade.

Principalmente se o jogo se estender por vários turnos com o mesmo jogador, este pode reconhecer e explorar a lógica do comportamento do adversário (perceber e anteceder as jogadas do adversário).



No Janken-pon, os jogadores devem simultaneamente esticar a **mão**, na qual cada um formou um **símbolo** (que significa **pedra**, **papel** ou **tesoura**). Então, os jogadores comparam os símbolos para decidir quem ganhou, da seguinte forma:

- **Pedra** ganha da **tesoura** (amassando-a ou quebrando-a).
- **Tesoura** ganha do **papel** (cortando-o).
- **Papel** ganha da **pedra** (embrulhando-a).

A pedra é simbolizada por um punho fechado; a tesoura, por dois **dedos** esticados; e o papel, pela mão aberta. Caso dois jogadores façam o mesmo gesto, ocorre um **empate**, e geralmente se joga de novo até desempatar. Este jogo possui uma única regra: não é permitido mostrar pedra duas vezes seguidas.

TRILHA DO JOKENPÔ DO MOVIMENTO

INÍCIO



1



10



9



TRILHA DO JOKENPÔ DO MOVIMENTO

Vamos brincar e nos movimentar!

CADA JOGADOR DEVERÁ TER UM PEQUENO OBJETO PARA PERCORRER O TABULEIRO. TODOS OS OBJETOS DEVERÃO ESTAR SOBRE A PALAVRA **INÍCIO**. OS JOGADORES TIRAM "PEDRA PAPEL TESOURA". O VENCEDOR MOVE SEU OBJETO PARA A CASA DA FRENTE E O PERDEDOR DEVERÁ REALIZAR O MOVIMENTO SOLICITADO NA TABELA ABAIXO. DE ACORDO COM O NÚMERO DA CASA EM QUE ESTÁ. O JOGADOR QUE ALCANÇAR A CASA 10 PRIMEIRO SERÁ O VENCEDOR

CASA 1,2,3 - 10 POLICHINELOS
CASA 4,5,6 - 1 MIN DE CORRIDINHA NO LUGAR
CASA 7,8,9 - 10 AGACHAMENTOS

2



8



3



7



Professoras: Tarcilene Idalgo e Tarcila Idalgo
www.facebook.com/educaescolar @Educao_fisica_escolar

4



5



6





CADA JOGADOR DEVERÁ TER UM PEQUENO OBJETO PARA PERCORRER O TABULEIRO. TODOS OS OBJETOS DEVERÃO ESTAR SOBRE A PALAVRA INÍCIO. OS JOGADORES TIRAM "PEDRA PAPEL TESOURA". O VENCEDOR MOVE SEU OBJETO PARA A CASA DA FRENTE E O PERDEDOR DEVERÁ REALIZAR O MOVIMENTO SOLICITADO NA TABELA ABAIXO. DE ACORDO COM O NÚMERO DA CASA EM QUE ESTÁ. O JOGADOR QUE ALCANÇAR A CASA 10 PRIMEIRO SERÁ O VENCEDOR

CASA 1, 2, 3 - 10 POLICHINELOS
CASA 4, 5, 6 - 1 MIN DE
CORRIDINHA NO LUGAR
CASA 7, 8, 9 - 10 AGACHAMENTOS



Vamos jogar!

QUEREMOS FOTOS
DAS ATIVIDADES

