



**PREFEITURA DE SANTOS**  
Secretaria de Educação



## **UME DOS ANDRADAS II**

**Componente Curricular - Educação Física - Prof. Sergius**  
**Roteiro de estudo entre os dias 26/10/2020 a 06/11/2020**

### **11ª Atividade**

#### **BRINCADEIRAS E JOGOS**

1. Habilidade a ser trabalhada:

(EF45EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo incluindo os da matriz indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas

**DESENVOLVIMENTO E ESTRATÉGIAS:**

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

**DESENVOLVIMENTO E ESTRATÉGIAS:**

Hoje vamos conhecer mais dois jogos de origem indígena: “HEINÉ KUPUTISÜ” e “UKIGUE HUMITSUTU”

O povo indígena Kalapalo vive atualmente no Brasil em 8 aldeias no Parque Indígena do Xingu, localizado na região nordeste do Estado do Mato Grosso.



Acesse o link e saiba mais sobre o Parque indígena do Xingu:

[https://www.indios.org.br/pt/Povo:Xingu#O\\_Parque](https://www.indios.org.br/pt/Povo:Xingu#O_Parque)

Acesse o link e leia mais sobre o povo Kalapalo: <https://www.indios.org.br/pt/Povo:Kalapalo>

Vamos agora conhecer mais sobre os dois jogos dos Kalapalo

Acesse o link e assista o vídeo sobre os jogos: “HEINÉ KUPUTISÜ” e “UKIGUE HUMITSUTU”

<https://www.youtube.com/watch?v=QsGBApMsBel>

## 1. HEINÉ KUPUTISÜ”



Conceito:

Nesta brincadeira, as crianças formam uma fila na horizontal. Marca-se uma linha no chão, que será o ponto de largada e uma, a uns 100 metros de distância, à frente, que será o ponto de chegada. Cada uma terá de correr da linha de partida à de chegada, num pé só, feito saci, sem trocar de pé. Os que conseguirem ultrapassar a linha de chegada serão considerados vencedores. Se ninguém conseguir chegar lá, vence quem foi mais longe.

Há também uma variação. Podem ser formados dois times e a corrida é feita em duplas, um de cada time. No final, vence o grupo que teve mais participantes a ultrapassarem a linha de chegada.

Fonte: <https://legado.educacaoeparticipacao.org.br/oficinas/brincadeiras-indigenas-do-xingu/>, acessado em 22/06/20.

Acesse o link e assista o vídeo sobre o jogo: HEINÉ KUPUTISÜ

<https://vimeo.com/5644015>

## 2.UKIGUE HUMITSUTU:

Conceito:

É uma prova de resistência em que cada jogador corre, sem respirar, até onde consegue. Dada a largada, um corredor de cada vez parte e começa a emitir o som mmmmmmm. Assim é fácil perceber quando ele perde o fôlego, já que para respirar precisa parar de emitir o som. Nesse momento ele deve parar. Lá é o seu limite e no fim do jogo, quem foi mais longe é o campeão

Acesse o link e assista o vídeo sobre o jogo: UKIGUE HUMITSUTU

<https://www.youtube.com/watch?v=XxYxmrt48pg>

Procure praticar os jogos sozinho e também com alguém de sua família, registrando com fotos ou vídeo algum movimento realizado. Registre também em uma folha em cinco linhas o que você entendeu das brincadeiras, citando sua origem, como se joga e alguns movimentos que são realizados.

**IMPORTANTE: PARA ENTRAR EM CONTATO COM O PROF. SÉRGIO UTILIZAR O EMAIL:**

**[sergiusdalmazo@educa.santos.sp.gov.br](mailto:sergiusdalmazo@educa.santos.sp.gov.br)**