



PREFEITURA MUNICIPAL

SÃO JOSÉ DO VALE DO RIO PRETO

São José pode mais!

Em parceria



**Material de Complementação
Escolar
Educação Física
31-08 a 11-09**

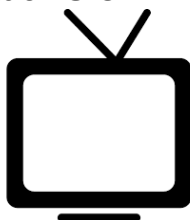
**Secretaria de Educação, Cultura,
Ciência e Tecnologia**

2020

Apostila 2 - 4º e 5º ano Educação Física Jogos e brincadeiras

A brincadeira é muito mais que uma forma de passar o tempo. A brincadeira é a principal forma de expressão da criança e o principal meio de ela observar e interagir com o mundo. É na brincadeira que ela vai vivenciar muitas questões relacionadas ao bem-estar. Então, vai vivenciar liberdade, criatividade, desenvolvimento do corpo, a imaginação, a tolerar as diferenças. Brincar é a atividade mais saudável que vai trabalhar desde a saúde mental da criança, seu bem-estar mental até seu bem-estar físico porque explora o corpo dela, ela pula, ela corre, ela rola. O momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança. Através do brincar ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação, organiza emoções. Nessa segunda apostila iremos vivenciar alguns jogos e brincadeiras e compartilhar experiências.

Brincadeira: Qual é o filme ou desenho?



Liste vários nomes de filmes ou desenhos numa folha de caderno. Recorte os nomes e dobre-os. Coloque os papéis numa caixa ou sacola e deixe-os prontos para serem sorteados. Chame outras pessoas da sua família e convide-os a brincar de mímica. Vocês podem criar duas equipes, caso tenham um número suficiente de pessoas. Cada um deverá sortear um papel, ler o nome do filme ou desenho em silêncio (sem mostrar para ninguém) e fazer a mímica para que os outros adivinhem o nome do filme ou do desenho.

Jogo: Adedonha

Nome	Lugar	Animal	Cor	Comida	Objeto	Frota	TV	Musica	Corpo	Total

Para brincar de Adedonha você vai precisar apenas de papel e caneta para cada jogador. Chame uma ou mais pessoas da sua família para jogar com você. Defina as categorias que vão entrar no jogo (escolha pelo menos cinco), como: NOME, ANIMAL, FRUTA, COR, LUGAR etc. O objetivo é preencher todas as categorias com a letra sorteada. Para sortear a letra, conta-se nos dedos após dizer: “A-de-dooo-nha”. A pontuação para cada acerto é de 10 pontos. Em caso de palavras repetidas entre dois ou mais jogadores conta-se 5 pontos para cada. Façam várias rodadas e contem os pontos no final. Ganha quem tiver o total maior de pontos.

Brincadeira: Teia de gato



Você vai precisar de barbante, fita adesiva, elástico ou qualquer outro material que tenha em casa. Construa uma grande teia, você pode usar qualquer estrutura para amarrar os fios: cadeiras, mesas, estantes, janelas etc. Também poderá aproveitar um corredor da casa. Depois de pronta, você precisa passar de um lado ao outro da teia, pulando os fios, abaixando-se, engatinhando e executando os mais variados movimentos. O objetivo é não encostar nos fios. Lance o desafio para as outras pessoas da sua família! Vai ser divertido ver como cada um passa pela teia.

Brincadeira: Corrida do Saci



Para ficar ainda mais divertida, chame todos da casa para participar. Você vai precisar de giz ou fita adesiva. Trace uma linha numa extremidade da sala ou de um corredor para definir o local de largada. Depois, trace outra linha para definir o local de chegada. Escolha uma pessoa para ser o juiz da brincadeira, ao comando dessa pessoa, todos deverão correr em um pé só, imitando o Saci, até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, vence. Você pode criar outras dificuldades para a corrida e incrementar ainda mais a brincadeira.

Boliche



Você vai precisar de 5 garrafas pet, 4 bolas (pode ser bola de meia, de tênis ou aquela do seu bichinho de estimação) e material para decorar. Lave e decore as garrafas pet. Depois arrume-as, formando um triângulo e... pronto! É só jogar as bolas. Ganha quem conseguir derrubar mais garrafas.

Brincadeira: Eu te guio



Chame alguém para fazer esta experiência com você. Você vai precisar de algo para vender os olhos. Pode ser um lenço, uma máscara de dormir ou qualquer outra coisa que você tenha em casa. Uma pessoa fica com os olhos vendados e o outro vai guiá-lo por um determinado percurso, mas sem se comunicarem verbalmente. Você pode determinar que este percurso é a sua sala, seu quarto ou mesmo a casa inteira. Quando terminar, invertem-se os papéis. Ao final, vocês devem compartilhar o que sentiram sendo guiados e guiando uma outra pessoa.

Jogos de Tabuleiro



Que tal escolher um jogo de tabuleiro e jogar com alguém da família? Pode ser jogo de dama, xadrez ou qualquer outro que você tenha em casa.

Jogo da Memória com Fotos



Separe em torno de 6 fotos da sua família e escreva num papel uma frase que resuma cada uma delas. A ideia é criar um jogo da memória com fotos e frases. As frases podem ser do tipo: “Festa junina da escola”, “Visita da minha madrinha” ou “Meu primeiro aniversário”. Organize as fotos e papéis com frases numa mesa ou no chão, com o verso virado para cima. Tente encontrar os pares correspondentes. Depois, peça que alguém da família experimente o jogo criado por você.

Jogo dos 7 erros



Você vai precisar escolher uma parte da casa que tenha bastante enfeites e objetos: pode ser a estante da sala, o guarda-roupas, a cozinha. Para começar a brincadeira, escolha uma pessoa e peça para observar aquele lugar por 1 minuto. Depois, você tira a pessoa do lugar e muda 7 objetos de lugar.

A pessoa terá que adivinhar onde estava cada coisa e o que mudou na cena. No final, inverta os papéis e será a sua vez de acertar os 7 erros!

ATIVIDADES

1- De acordo com as atividades propostas, qual delas você gostou mais e qual teve maior dificuldade em realizar?

R: _____

2- Com relação a corrida do saci, qual foi o seu grau de dificuldade

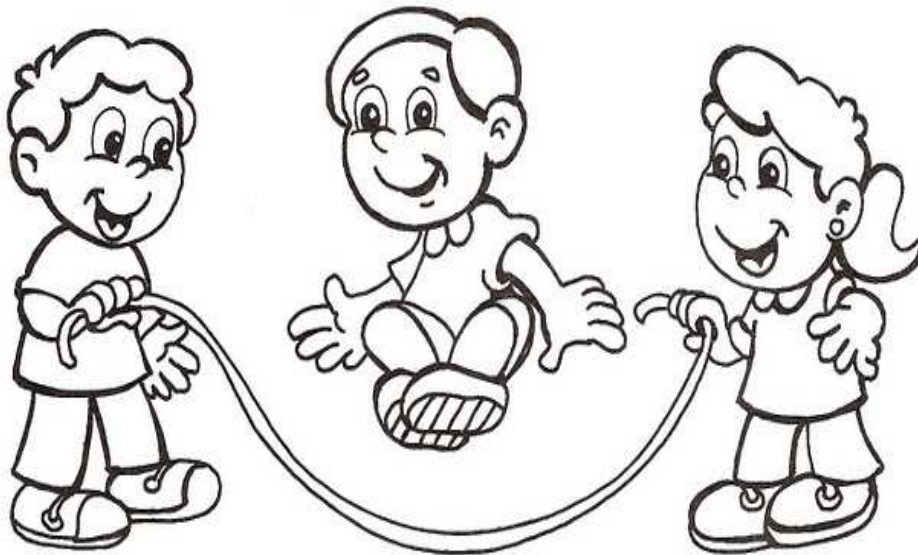
() Muito difícil () Difícil () Fácil () Muito fácil

3- Construa você mesmo um jogo de tabuleiro e jogue com algum membro da sua família. Dica: Você pode usar papelão, tampinhas de garrafa Pet ou de caixa de leite. Poste no grupo seu jogo pronto.

4- A brincadeira teia de gato exige bastante flexibilidade. O que achou dessa atividade?

R: _____

5- Vivencie todas as brincadeiras e jogos propostos no texto e poste no grupo do seu professor uma foto da sua prática.



*A criança aprende brincando e brincando
ela é feliz!*