

ESCOLA MUNICIPAL JOÃO MIDOLLA		
Nome do aluno:	Data: 01/09/2020	Semana:
Professor: Diogo Maciel da Silva	Turma: 5º Ano	31/08 à 04/09
Componentes Curriculares: Educação Física	Entregar: O registro através de foto, enviando no e-mail diogomacielsilva@outlook.com até dia 03 de Setembro	

Aula 31 e 32

Tema da aula: jogos e brincadeiras

Conteúdo: Jogos de mesa e de tabuleiro

Habilidades da BNCC: (EF35EF01, EF35EF04)

Material necessário: Folhas em branco, lápis preto, borracha, régua, tampinha lápis de cor ou giz de cera.

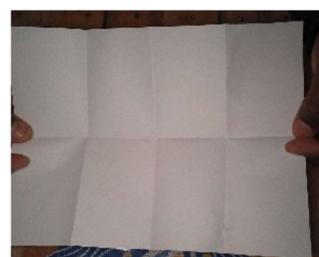
1º Momento: Os alunos deverão alongar-se, a seguinte sequência:

Alongar inicialmente a partir pescoço, ombros, braços, mãos, tronco, quadril, pernas, até os pés, é importante o acompanhamento de um adulto, não deixe a criança se exercitando sozinha!

O aluno deverá seguir a sequência enviada nas aulas anteriores ou a sequência que utilizamos nas aulas presenciais caso se lembre!

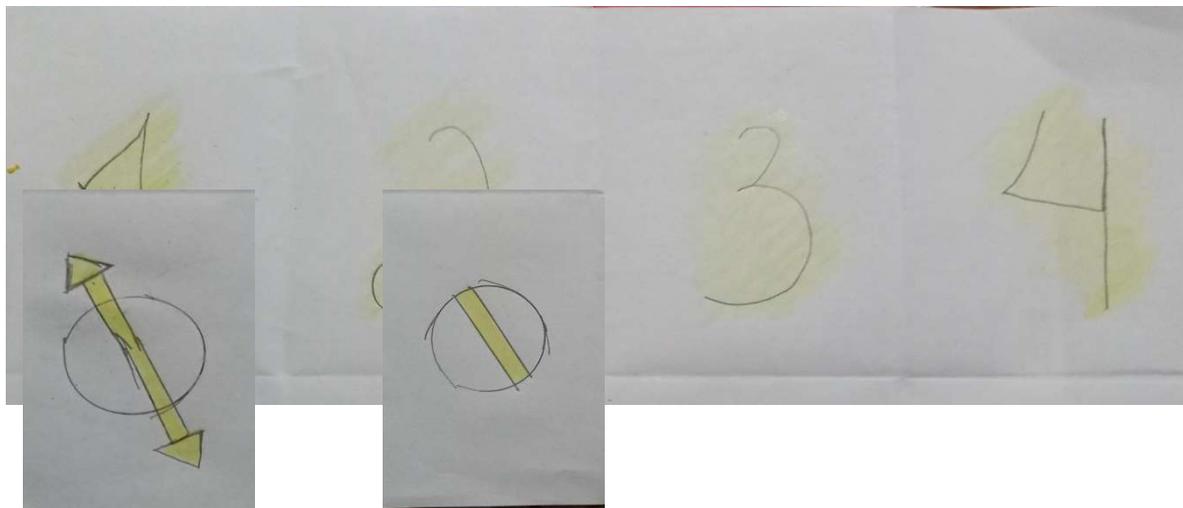
2º Momento: Vamos a construção do nosso jogo!

Dobre a folhas em branco três vezes, marque bem as dobras, ao final ela estará dividida em 8 partes cada uma. Para a construção do jogo, iremos precisar de, pelo menos, umas 54 cartas no total, as cartas devem ser do número 1 ao número 4, pinte as cartas ao seu gosto e se quiser pode personalizar a frente também, mais todas devem ser personalizadas igual atrás das cartas. Para o jogo ficar mais divertido, crie cartas de bloqueio e mudança de direção como segue representadas abaixo.



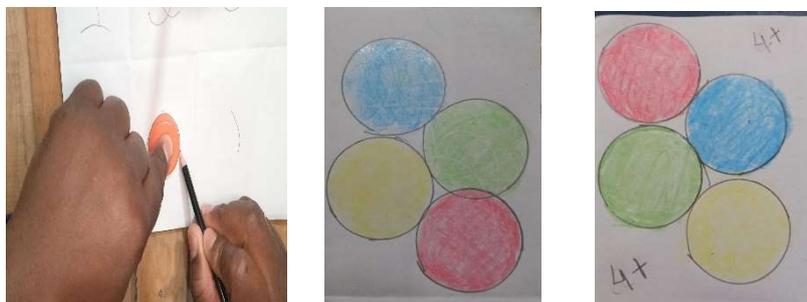
A configuração das cartas deve ter:

Cada número do 1 ao 4, deve ter de 4 a 16 cartas de cada cor (vermelho, azul, amarelo e verde);



devem ser

Você pode fazer também cartas de mudança de cor e compra, neste caso use a tampinha para fazer quatro círculos nas cartas de mudança de cor e de compra. A carta de mudança de cor não possui número, já a carta de compra possui a quantidade que deve ser comprada (número 2+ ou 4+);



Quanto mais cartas você fizer, mais divertido ficará o jogo, caso você possua um jogo de uno ou mau em casa pode utilizá-lo para realizar a sua atividade.

3º Momento: vamos ao jogo!

Entregue 7 cartas para todos os participantes, o número de jogadores pode ser de 2 a 4 pessoas dependendo do número de cartas que você produziu.

Inicia o jogo quem entregou as cartas, o jogo deve seguir sentido horário, sendo que, cada jogador insere uma cada por vez na mesa, quando o jogador não tem a cor da vez ou o mesmo número de qualquer da carata na mesa, colocada pelo jogador que o antecedeu ou que passou a vez, ele deve comprar uma carta da sobra, a sobra deve estar de cabeça para baixo sobre a mesa.

Esse ciclo deve ser repetido até que um dos participantes fique sem nenhuma carta na mão.

Essas regras são básicas, definidas para nortear a atividade, você pode ainda usar as regras do jogo que já possui ou da forma que conhece, isso pode facilitar a compreensão e tornar seu jogo mais divertido!

4º Momento: Registre a atividade através de uma foto, priorize o envio no e-mail (diogomaciendasilva@outlook.com)

Não se esqueça de colocar no assunto do e-mail o nome e turma do aluno.