

<b>E.M. Comendador Abdalla Chiedde</b>		
<b>Nome do aluno:</b>	<b>Data:</b> 10 à 14/05	<b>Semana:</b> 10
<b>Professor:</b> Caren Brunello	<b>Turma:</b> 5ºAno	
<b>Componentes Curriculares:</b> Educação Física	<b>Entregar:</b> watsap da professora	

## ATIVIDADE 1

### MANDAMENTOS DA PAZ SOLIDÁRIA

- Saber colocar-se no lugar do outro
- Não responder à violência com violência
- Promover o diálogo (sempre resolver problemas através da conversa)
- Interessar-se pela comunidade
- Descobrir e valorizar o que há de positivo nas pessoas
- Fazer parceria, juntar forças
- Cuidar das causas dos problemas
- Conhecer e usar os recursos legais
- Não ficar em silêncio diante da injustiça
- Cultivar a esperança e a reconciliação (fazer as pazes)

### Dia do Desarmamento Infantil

O Dia Internacional do Desarmamento Infantil é comemorado anualmente em 15 de abril. Desde 2001 o dia do desarmamento infantil é comemorado em várias cidades brasileiras. Sempre são feitas campanhas em que as crianças trocam armas de brinquedo por revistas, livros, doces ou outros brinquedos.

### O menino Rafinha

Um menino chamado Rafinha fez uma campanha na escola para desarmar os colegas. A professora pediu para que cada aluno desse uma ideia para comemorar o 15 de abril, dia do desarmamento infantil, e ele resolveu fazer brinquedos para trocar com os colegas pelas armas de brinquedo que eles tinham em casa.

Rafinha acha que as crianças não devem brincar com armas, e diz que “matar não é brincadeira”. O Rafinha pensa que se as crianças brincam com armas podem crescer achando que é normal usá-las e esquecer que matar é um crime gravíssimo.

**a)-** Você concorda com o o Rafinha?

**b)-** Eu acho que é uma boa ideia fazermos uma campanha pelo desarmamento, e quando as aulas voltarem vamos colar nossos cartazes pela escola. Faça um cartaz (pode ser na folha que tiver em casa) sobre a campanha do desarmamento infantil.

## **Atividade 2**

**a)-** Construa um jogo, brinquedo ou brincadeira com materiais recicláveis.

**b)-** Tire uma foto do brinquedo, ou jogo que você criou, e envie para a professora.