ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL JOÃO MIDOLLA		
Nome do aluno:		**Semana 26**
Professor: Diogo Maciel da Silva	Data: 14 de Setembro	Turma: 1º Anos
Componente Curricular: **Educação Física**	Entrega: No e-mail diogomacieldasilva@outlook.com	

Tema da aula: Unidade temática: Jogos e brincadeiras

Conteúdo: Jogos de tabuleiro. Jogo da vida.

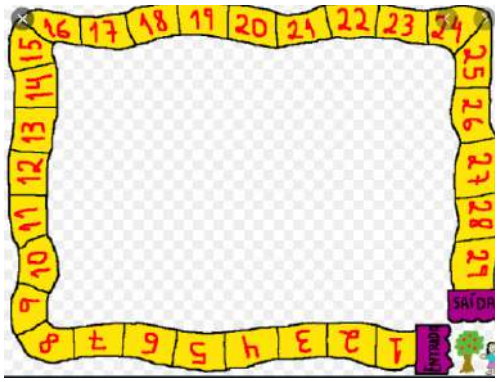
Habilidades BNCC: **(EF12EF01), (EF12EF02), (EF12EF03), (EF12EF04),**

Material: 2 Folhas em branco "pode ser até uma folha de caderno", sacolinha plástica, régua, tesoura sem ponta **"com acompanhamento de um adulto"**, lápis de cor, giz de cera ou canetinha, lápis preto e 4 tampinhas de cores diferentes ou 4 quadradinhos de papel cortados e pintados de cores diferentes a sua escolha.

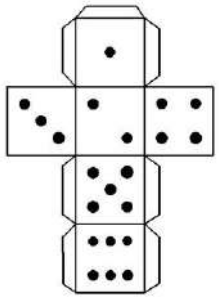
1º Momento: Vamos à construção!

Observação, você pode utilizar o jogo construído na semana anterior, **na aula de hoje produza o dado.**

Faça na folha de papel em branco o mesmo desenho que segue abaixo ou crie outra trilha de seu agrado, demarque um início e vá fazendo quadradinhos ou círculos, faça casinhas de acordo com o desenho abaixo aproximadamente e na última escreva chegada. Agora pinte as casinhas ou círculos, repare se a cor que fará as pecinhas não irá confundir com as cores das casinhas na hora do jogo, é importante manter as cores das casas alternadas.



Hoje vamos tentar fazer um dado, segue modelo abaixo. Caso não seja possível imprimir ou construir o dado utilize o mesmo sistema utilizado na semana anterior da sacolinha!



Faça 6 quadradinhos enumerando de 1 a 6, ele servirá para determinar o número de casinhas que você vai pular.

Bom vamos ao jogo!

Coloque os papéis numerados dentro de um saquinho, começa quem tirar o maior número, você pode jogar como dois jogadores fica diferente mais dá, caso não tenha ninguém para realizar a atividade você poderá fazê-la outro dia na presença dos seus familiares.

Agora que já sabem a ordem de jogo, coloque os papéis no saquinho novamente ou jogue o dado e inicie a partida. Você irá andar o número de casinhas de acordo com o número que você tirou do saquinho. Agora é a vez da outra pessoa jogar, na ordem de sorteio, após todos jogarem o ciclo se inicia novamente, do primeiro ao último no sorteio.

Ganha quem chegar ao fim primeiro. Gostou? Então repita o jogo quantas vezes achar interessante!

É importante enfatizar com a criança a questão de perder e ganhar, isso é parte do processo de aprendizagem.

2º Momento: Registre sua atividade através de uma foto ou faça um pequeno vídeo. Envie para o professor no e-mail: diogomacieldasilva@outlook.com

Observação: Não se esqueça de colocar semana 25, aula de educação física, nome do aluno e a turma ok!

Boa aula :)