

ESCOLA MUNICIPAL PALMIRA ANTONIO PEREIRA		
Nome do aluno:		Semana: 37
Professores: Adriana de M. M. Mathias, Luciana L. da Rocha Souza, Rodrigo Gonçalves da Silva, Thaisa L. de O. Gonçalves	Data: 02/12/2021	Turma: MATERNAL
<p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.</p> <p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).</p>		

Olá, tudo bem com vocês?

Hoje vamos executar uma atividade maravilhosa que está relacionada com a obra: Cinco Marias (artista Ivan Cruz).

Em nossa infância brincamos ou ouvimos falar sobre Cinco Marias;

É uma brincadeira muito divertida e agitada, pois precisamos de atenção, coordenação motora e principalmente equilíbrio!

No link abaixo visualizaremos na prática como brincar e lembrando que:

Podemos brincar de maneiras diferentes, ou seja, podemos usar a imaginação para modificar as regras e objetivo.

Link do vídeo: Vlog da Dorô (Cinco Marias).

<https://youtu.be/XpJzaTK51YI>

Curiosidade:

História do brinquedo: Tem **origem** na Grécia Antiga. Quando queriam consultar os deuses ou tirar a sorte, os homens jogavam ossinhos da pata de carneiro. Cada lado do ossinho tinha um nome e um valor, e a resposta divina às perguntas humanas era interpretada a partir da soma desses números.

Obra de Ivan Cruz: Cinco Marias.



As Cinco Marias poderão ser feitas com materiais diversos, ou seja, pedrinhas / folhas amassadas em formato de bolinha / saquinhos de tecido amarradas com arroz dentro, tampinhas de refrigerante etc.

Atividades

I- BRINCADEIRA - CINCO MARIAS:
Brincadeira em que as crianças usam saquinhos de arroz para fazer malabarismo.

Participantes: a partir de duas pessoas.

Acessórios: no mínimo três, até cinco saquinhos de pano com arroz ou pedrinhas dentro.

Como brincar: a criança joga os saquinhos para o alto. Eles devem ficar onde caírem. O jogador pega um saquinho e atrai para o alto. Antes que caia, ele deve pegar outro saquinho, e jogá-lo para o alto. Com os dois na mão, agora é hora de jogá-los e pegar o terceiro saquinho que deve ir para o ar antes de os outros caírem. Quem acertar tudo ganha um ponto. Quem errar passa a vez para o amigo.

Idade: a partir de 6 anos.

Benefícios: desenvolvimento da coordenação motora, atenção, concentração, agilidade, mira e distância.

Não esqueça de registrar e enviar para o grupo.

EQUIPE PALMIRA.