


Escola Municipal Yoshihiko Narita

Nome do aluno:		Semana: 36
Professor: Wilson	Quarta-Feira	Turmas: 3º ano
Componente Curricular: 2 aulas de Educação Física	Entrega:	Foto/vídeo/ Atividade impressa 

Conteúdos/Atividade: **GATO e RATO - Jogo de Tabuleiro**

Assista o vídeo: <https://youtu.be/7by8JOi2TnQ>

Aula Prática (Roteiro da atividade conforme vídeo)

POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS



VEJA A IMAGEM AO LADO. ESTA É A POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS.

OBSERVANDO OS NÚMEROS E AS LETRAS, O RATO ESTÁ EM D8 E OS GATOS ESTÃO EM A1, C1, E1 E G1.

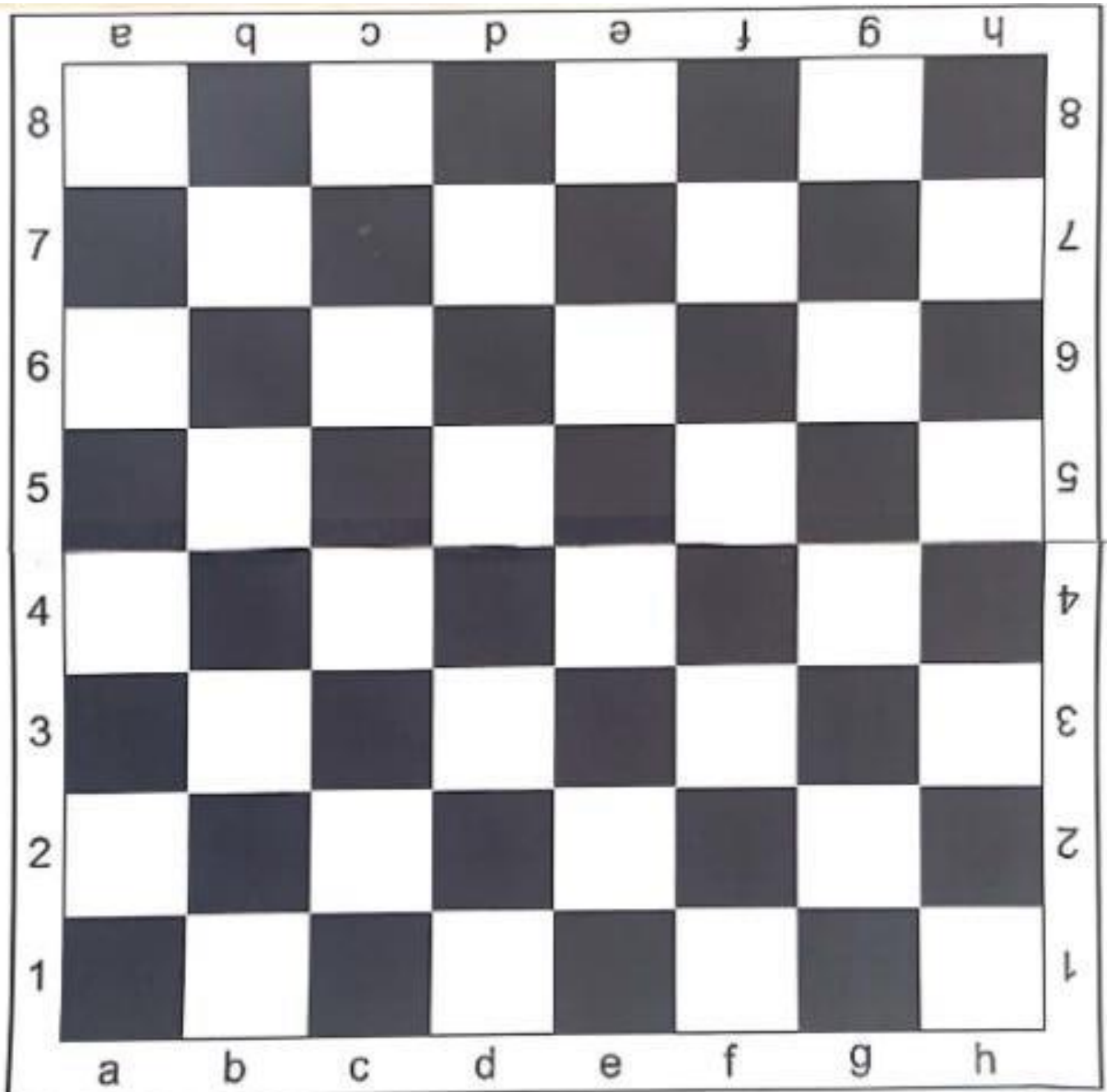
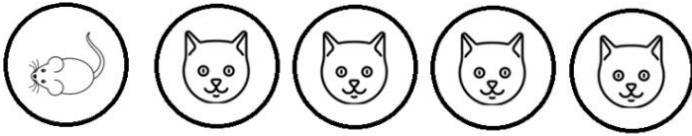
POSICIONE SUAS PEÇAS NO TABULEIRO CONFORME A ORIENTAÇÃO.

O RATO E OS GATOS DEVEM ESTAR POSICIONADOS NAS CASAS ESCURAS E SEMPRE SE MOVERÃO PELAS CASAS ESCURAS.

Aula Teórica

A – Qual o nome do jogo?
() Gato e Rato () Dama () Trilha

B – Qual o objetivo do jogo ?
() Capturar o rato
() Capturar o Gato
() Capturar o coelho



ESCOLA MUNICIPAL YOSHIHIKO NARITA		
Nome do aluno:		Semana 36
Professor: Wesley	Data:22/11/2021	Turma: 3ºanos
Componente Curricular: Arte	Entrega: 26/11/2021	

AVALIAÇÃO DE ARTES: SILHUETA DO NOME



COMO FAZER: <https://youtu.be/JeNV5GEt3Lk>

APÓS ASSISTIR AO VÍDEO O ALUNO COM AJUDA DOS PAIS DEVERA REPRODUZIR A ATIVIDADE:

1. PEÇA PARA A CRIANÇA ESCREVER O PRÓPRIO NOME EM UMA FOLHA DE PAPEL DOBRADA AO MEIO, PODENDO USAR LETRA BASTÃO OU DE MÃO;
2. CONTORNE O NOME, E EM SEGUIDA DEVERÁ RECORTAR NA LINHA DE CONTOURO QUE SE FORMOU;
3. AGORA USANDO A CRIATIVIDADE O ALUNO TERÁ QUE CRIAR UM MONSTRINHO USANDO A SILHUETA QUE CRIOU NA FOLHA RECORTADA COM O SEU NOME, E PINTAR BEM COLORIDO.