

**ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR FRANCISCO LOURENÇO DE MELO**

Nome do aluno:

**Semana 37**

Professor: SIMONE PRADO MARTINS

Data: 01/12/2021

Turma: JARDIM 1

Campos de Experiência:

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

BOM DIA!

**ATIVIDADE DE ARTE: QUEBRA CABEÇA "MAPA DO BRASIL"**

VAMOS PINTAR DE ACORDO COM A LEGENDA E DEPOIS RECORTAR PARA MONTAR AS PEÇAS.

REGIÃO NORTE = VERDE    REGIÃO CENTRO-OESTE = MARROM    REGIÃO SUL = AZUL

REGIÃO NORDESTE = AMARELO    REGIÃO SULDESTE = LARANJA

**MAPA DO BRASIL E SUAS REGIÕES**



**BRINCADEIRAS REGIONAIS**

**ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR FRANCISCO LOURENÇO DE MELO**

Nome do aluno:		<b>Semana 37</b>
Professor: SIMONE PRADO MARTINS	Data: <u>01/12/2021</u>	Turma: JARDIM 1
Campos de Experiência: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS		

AGORA VAMOS CONHECER AS BRINCADEIRAS DE CADA REGIÃO

**REGIÃO NORDESTE:**

Estátua

Jeito de brincar

Todos pulam enquanto cantam os versos abaixo. Quando alguém disser "estátua", todos devem ficar parados, "congelados". Quem se mexer sai da brincadeira.

Verso

"Pula, pula, pula

Pula sem parar

E numa bela estátua

Eu vou me transformar

Estátua!"

"Pula, pula, pula

Pula sem parar

E numa bela estátua

Eu vou me transformar

Estátua!"

**REGIÃO NORTE:**

Nós somos quatro

Jeito de brincar

A brincadeira é feita com duas duplas. As crianças batem palmas enquanto cantam a música a seguir. Confira os movimentos no vídeo ao lado.

Letra de música

"Nós somos quatro

Lá na rua 24

Eu com essa

Eu com aquela

Nós por cima

Nós por quatro"

**REGIÃO CENTRO-OESTE:**

**ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR FRANCISCO LOURENÇO DE MELO**

Nome do aluno:		<b>Semana 37</b>
Professor: SIMONE PRADO MARTINS	Data: <u>01/12/2021</u>	Turma: JARDIM 1
Campos de Experiência: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS		

Bichos de massinha caseira

Material

1 quilo de farinha de trigo;  
meio quilo de sal;  
meia garrafa PET de água;  
tinta guache ou anilina de qualquer cor.

Como fazer

Em uma bacia, misture tudo até fazer a massinha de modelar.  
Depois, é só dar a ela a forma de tucanos, tuiuius, cobras, onças etc.

Dica

Use papel jornal para forrar o chão quando estiver fazendo a massinha.

**REGIÃO SUDESTE:**

Corre cutia 3

Jeito de brincar

As crianças, sentadas, formam uma roda. Uma delas corre do lado de fora, com um objeto na mão, enquanto as outras cantam a música abaixo, que tem duas versões.

Quando a música acaba, a criança que estava do lado de fora deve colocar o objeto atrás de uma das pessoas da roda. Esta pessoa tem que pegar a que estava do lado de fora antes que ela tome seu lugar.

Se o que estava do lado de fora consegue sentar, a que estava sentada fica do lado de fora. Mas, se ela for pega, irá para o meio da roda e terá que pagar um mico.

Letra de música

"Corre cutia na casa da tia  
Corre cipó, na casa da vó  
Lencinho na mão caiu no chão  
Moça bonita do meu coração  
Quem olhar é um bobão  
E vai levar um beliscão  
Bem na ponta do dedão."  
"Corre cutia de noite e de dia  
Corre cipó na casa da avó  
Lencinho na mão

**ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR FRANCISCO LOURENÇO DE MELO**

Nome do aluno:		<b>Semana 37</b>
Professor: SIMONE PRADO MARTINS	Data: <u>01/12/2021</u>	Turma: JARDIM 1
Campos de Experiência: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS		

Caiu no chão

Moça (o) bonita (o) do meu coração

Pode jogar?

Pode!

Ninguém vai olhar?

Não!"

**REGIÃO SUL:**

Amarelinha 2

Jeito de brincar

A criança sorteia uma peça com um formato geométrico em uma caixa e a arremessa na forma correspondente na amarelinha. O retângulo em cima do retângulo, por exemplo.

Depois, ela pula por todas as partes do boneco até o chapéu, sem pisar naquela em que está a pecinha.

Na volta, tem que pegar a pecinha, dizer o nome da forma (se é um quadrado ou um círculo, por exemplo) e terminar o percurso.

Regras

Só pode pular com o mesmo pé com que começou o jogo (não vale trocar de pé).

Não apoiar colocar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha.

Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.

Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha.

Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado.

Quem errar passa a vez para o seguinte.

Sempre que o jogador que errou voltar, ele recomeça de onde estava.