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 MATHILDE FIGUEIREDO DAVID		
NOME DO ALUNO: _____		TURMA JARDIM II
PROFESSOR: MARCO ANTÔNIO	DATA: 16/12/2021	SEMANA: 39
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS		

ATIVIDADE

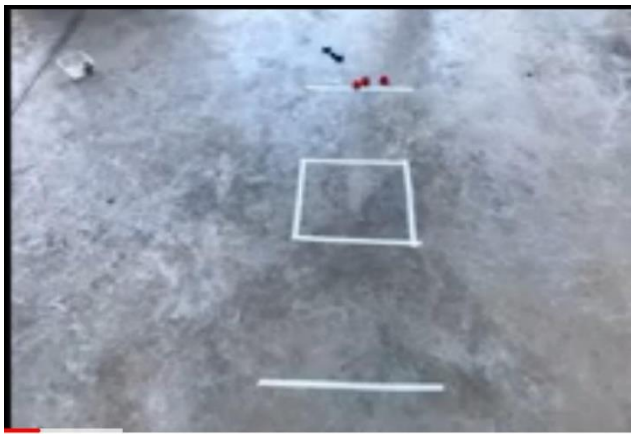
BRINCADEIRA: TAMPINHAS NO ALVO

OBJETIVO: TRABALHAR NA CRIANÇA A COORDENAÇÃO MOTORA E NOÇÃO ESPACIAL.

MATERIAL: FITA CREPE OU GIZ, 6 TAMPINHAS (3 PARA CADA JOGADOR COM CORES DIFERENTES).

COMO FAZER: DEVERÁ MARCAR OU RISCAR UM QUADRADO NO CHÃO E DUAS DISTÂNCIAS, MAIS OU MENOS A 25 OU 30 CENTÍMETROS DO QUADRADO. OS PARTICIPANTES DEVERÃO COMEÇAR O JOGO COM A BRINCADEIRA “PEDRA PAPEL TESOURA”, QUEM GANHAR COMEÇA O JOGO. COM PETELECOS OS PARTICIPANTES TERÃO QUE LEVAR A TAMPINHA PARA DENTRO DO QUADRADO, VAI JOGANDO UMA DE CADA VEZ. QUEM CONSEGUIR COLOCAR O MAIOR NÚMERO DE TAMPINHAS DENTRO DO QUADRADO, GANHA.

ADAPTAÇÃO: A CRIANÇA JOGARÁ AS TAMPINHAS SEM DAR PETELECOS, APENAS JOGANDO A TAMPINHA RASTEIRA PARA ACERTAR DENTRO DO QUADRADO.



REGISTRAR COM FOTO OU VÍDEO (MÁXIMO 1 MINUTO).

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 MATHILDE FIGUEIREDO DAVID		
NOME DO ALUNO: _____		TURMA JARDIM II
PROFESSOR: MARCO ANTÔNIO	DATA: 17/12/2021	SEMANA: 39
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS		

ATIVIDADE

BRINCADEIRA: JOGO DA VELHA

OBJETIVO: ATENÇÃO E AGILIDADE

MATERIAL: 4 CABOS DE VASSOURAS, CHINELO E TÊNIS

COMO FAZER: A BRINCADEIRA CONSISTE EM MANTER O JOGO DA VELHA, ONDE UM VAI COMPETIR CONTRA O OUTRO. UM PARTICIPANTE VAI USAR PARES DE CHINELOS PARA REPRESENTAR O “CÍRCULO”, E O OUTRO PARTICIPANTE PARES DE TÊNIS PARA REPRESENTAR O “X”. QUEM MONTAR PRIMEIRO NO TABULEIRO A SEQUÊNCIA DE TRÊS, GANHA A BRINCADEIRA.

ADAPTADA: A CRIANÇA PODE REALIZAR O JOGO DA VELHA EM CIMA DA MESA, COM DESENHOS GEOMÉTRICOS FEITO DE PAPEL, UTILIZANDO CÍRCULOS E QUADRADOS.

REGISTRAR COM FOTO OU VÍDEO (MÁXIMO 1 MINUTO).