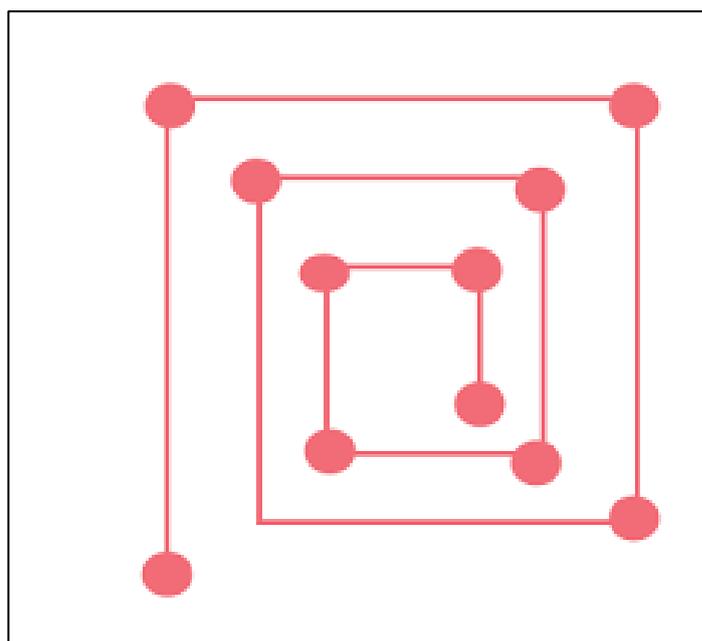
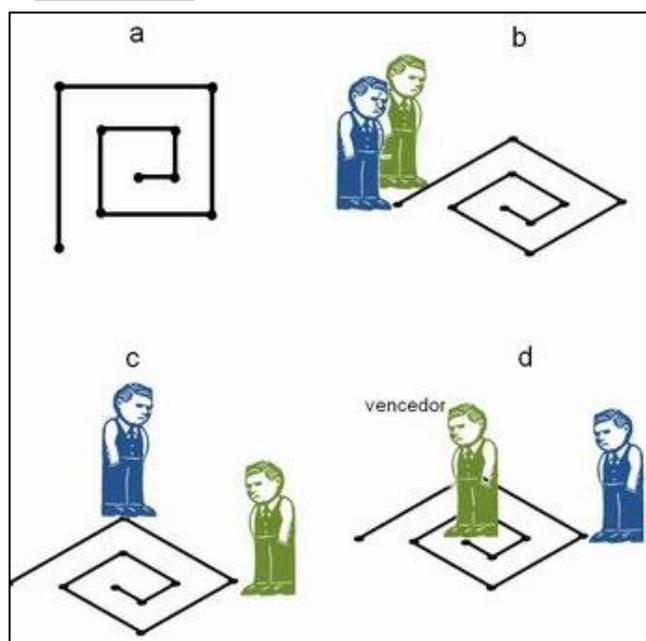


**EMEF Olívio Faleiros**  
**Prefeitura Municipal de Itirapuã**  
**ROTEIRO DE ATIVIDADES REMOTAS – EDUCAÇÃO FÍSICA**

<b>Disciplina:</b> Educação Física	<b>Professor(a):</b> WILLIAN CAMPOS AMORIM
<b>Ano/Série:</b> 4º e 5º anos	
<b>Tema:</b> Jogos Étnicos (África)	
<b>Semana 9: Atividade – Jogos e Brincadeiras Africanas</b>	
<b>Habilidades:</b> (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.	
<b>Objetivos:</b> conhecer e valorizar as brincadeiras antigas e tradicionais do regionalismo brasileiro.	
<b>Período:</b> 27 de setembro a 01 de outubro de 2021	
<b>Nome do(a) Aluno (a):</b>	

**CONTEÚDO:** Jogo Labirinto

- ❖ **HISTÓRICO:** A brincadeira do Labirinto é originária de Moçambique e possui uma dinâmica simples e interessante. Para começar é preciso que se faça um desenho do labirinto no chão (a). Os jogadores iniciam o jogo na primeira extremidade do desenho (b). Para seguir em frente tira-se par ou ímpar repetidas vezes. Toda vez que um jogador ganhar ele segue para a extremidade à frente. O jogador que chegar na última extremidade primeiro (d), vence a partida. Sugestões de variação: - Ao invés de tirar par ou ímpar para seguir em frente os jogadores poderão utilizar o pedra, papel e tesoura. - Pode-se jogar com mais de duas crianças, mas para isso é preciso mudar a disputa de par ou ímpar para adedanha.
- ❖ **MATERIAIS:** O jogo é realizado no chão com um giz ou em uma folha de papel com caneta e régua.
- ❖ **OBJETIVO:** Sair do Labirinto.



- ❖ **REGRAS:**
  - 1- Desenhe o labirinto em uma folha ou no chão;
  - 2- Escolha sua peça ou use o corpo;
  - 3- Tire na sorte (exemplo: par ou ímpar, jó-quem-pô, que mão que a pedra está?) e quem ganhar começa movimentando sua peça;
  - 4- Na sequência a cada rodada tire a sorte novamente e somente pode andar quem ganhar;
  - 5- Quem não acertou fique onde está;
  - 6- Quem chegar do outro lado e “sair” do labirinto ganhou o jogo.