

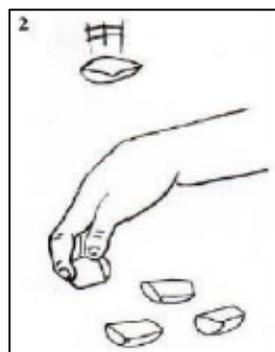
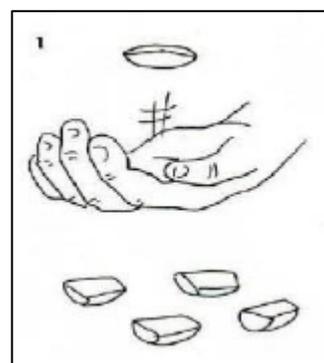
EMEF Olívio Faleiros - Itirapuã
Seqüência Didática de Educação Física
ROTEIRO DE ATIVIDADES DO 4º BIMESTRE

Disciplina: Educação Física	Professor(a): Willian Campos Amorim
Ano/Série: 4º e 5º anos	
Tema: Jogos e Brincadeiras	
Semana 1: Brincadeiras e Jogos Populares	
Habilidades: (EF01EF06) Identificar as normas e regras das práticas lúdicas, e discutir a importância das mesmas para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	
Objetivos: Resgate e experimentação de brincadeiras e jogos populares.	
Aula Remota: 25 a 29 de outubro de 2021	
Nome do(a) Aluno (a):	

Atividade 1: 5 Marias – “Clique aqui e veja a brincadeira”

Material necessário: 5 saquinhos de tecido cheio de arroz ou ainda com pedrinhas/tampinhas.

Como Jogar: Cinco marias, pode ser jogado com um ou vários jogadores. Espalhe os saquinhos no chão, sem que fiquem muito longe, nem perto demais uns dos outros. A maneira mais comum de jogar é começar pegando um saquinho e jogá-lo para cima. Antes que o saquinho caia na mesa, pegue rapidamente outro saquinho com a mesma mão que atirou o primeiro.

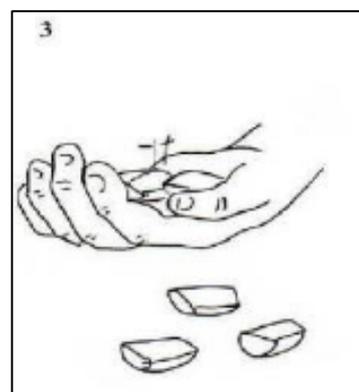


E recupere o 1º saquinho ainda o ar, antes dele cair, sempre com a mesma mão. Precisa ser bem mais rápido, é claro.

Se deixar o saquinho cair, você perde a vez para seu parceiro. Jogue para cima os dois que estão em sua mão e tente pegar mais um antes que os outros caiam. Vá aumentando o número de saquinhos a cada jogada até tentar pegar todos os cinco

Variações:

- Joga-se todos os saquinhos para o alto, e tenta-se “pegar” o máximo de saquinhos que conseguir com as costas da mão. Cada saquinho pego vale uma determinada quantidade de pontos, geralmente dez.
- O participante deverá jogar um saquinho para o alto, pegar outro (um) que estiver no chão e pegar o que foi jogado antes que caia no chão, ficando assim com dois na mão. O que foi jogado, o participante colocará de lado, e fará o mesmo até terminar todos os saquinhos. Esta também possui sub variações que quando o participante jogar o saquinho para o alto, ele deverá pegar dois saquinhos da mesa de uma só vez. E outra.
- Ainda, quando ele jogar o saquinho para o alto na primeira vez ele deverá pegar um saquinho, e na segunda os outros três que ficaram no chão.



- Atividade 2 – Faça uma pesquisa sobre a origem dessa brincadeira.

Não se esqueçam de enviar fotos ou pequenos vídeos da atividade!!!!
Divirtam-se!!!