**ATIVIDADES EDUCAÇÃO FÍSICA- SEMANA 1 ( 13/04 a 17/04)**

**Professor Jean**

**Séries: 2º anos**

A EDUCAÇÃO FÍSICA É UM DOS COMPONENTES CURRICULARES PRESENTE NO DIA A DIA DOS ALUNOS NA ESCOLA E PARA ESSE MOMENTO DE PANDEMIA IREMOS SUGERIR ATIVIDADES QUE FAZEM PARTE DO TEMA: BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PARA SEREM DESENVOLVIDOS EM CASA. UM DOS OBJETIVOS É RESGATAR AS BRINCADEIRAS DA CULTURA POPULAR E, PORTANTO, CONTAMOS COM A SUA COLABORAÇÃO E PARTICIPAÇÃO PARA QUE SEJAM MOMENTOS PRAZEROSOS EM FAMÍLIA.

****

**BRINCADEIRAS E**

**JOGOS DA CULTURA**

**POPULAR**

**2º ANO**

**CONVERSE COM SEU FILHO SOBRE AS BRINCADEIRAS DA SUA INFÂNCIA. CONTE PARA ELE SUA BRINCADEIRA FAVORITA E COM QUEM VOCÊ COSTUMAVA BRINCAR, QUEM TE ENSINOU A BRINCAR E QUAL SUA LEMBRANÇA DESSES MOMENTOS.**

**RIO VERMELHO (ADAPTADO)**

MARQUE DOIS ESPAÇOS UM DE FRENTE PARA O OUTRO (PODEM SER DUAS PAREDES, DUAS LINHAS RISCADAS NO CHÃO, DUAS CORDAS NO CHÃO):



A B

A CRIANÇA FICA DO LADO **A** E DEVE PASSAR PARA O LADO **B** E DEPOIS DO LADO **B** PARA O LADO **A** FAZENDO MOVIMENTOS DIFERENTES CONFORME VOCÊ FOR PEDINDO:

ATRAVESSAR PULANDO COM UM PÉ SÓ.

ATRAVESSAR IMITANDO UM LEÃO.

ATRAVESSAR SALTANDO COM OS DOIS PÉS.

ATRAVESSAR ANDANDO DE COSTAS.

ATRAVESSAR COM PASSINHOS DE FORMIGA.

ATRAVESSAR COM PASSOS DE GIGANTE.

ATRAVESSAR CORRENDO O MAIS RÁPIDO QUE CONSEGUIR.

ATRAVESSAR DE LADO COMO UM CARANGUEJO.

ATRAVESSAR COMO UM SAPO.

ATRAVESSAR “GIRANDO EM PÉ.

ATRAVESSAR MARCHANDO COMO SOLDADO.

ATRAVESSAR SALTANDO DE COSTAS.

ATRAVESSAR DO JEITO QUE MAIS GOSTOU OU DE UM JEITO DIFERENTE QUE A CRIANÇA ESCOLHER.

SE VOCÊ PUDER, PARTICIPE JUNTO SERÁ MAIS DIVERTIDO E SIGNIFICATIVO.

**AMARELINHA:**

COM UM GIZ OU PEDACINHO DE TIJOLO, DESENHAR O DIAGRAMA COMPOSTO DE 6 PARTES, E DEPOIS NUMERÁ-LOS DE 1 A 6.

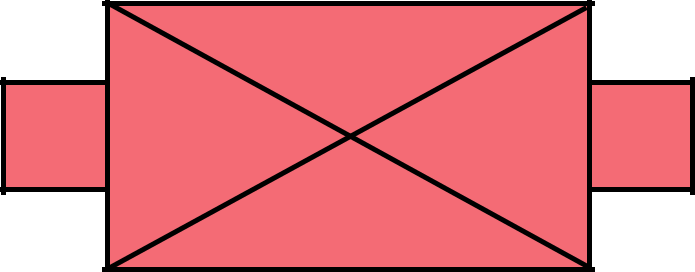
FEITO ISSO, PARA COMEÇAR A JOGAR, A CRIANÇA JOGA A PEDRINHA NO NÚMERO 1, SE ACERTAR, ELA DEVE PULAR COM UM PÉ (NAS CASAS SOLITÁRIAS) OU DOIS PÉS (NAS CASAS DUPLAS), SEM PISAR NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA, ATÉ O NÚMERO 6 E VOLTAR.

NA VOLTA ELA DEVE PEGAR A PEDRINHA DO CHÃO AINDA SEM PISAR NO NÚMERO1.

SE A CRIANÇA ERRAR, OU SEJA, NÃO CONSEGUIR SE EQUILIBRAR PARA PEGAR O MARCADOR, ENTÃO SERÁ A VEZ DO PRÓXIMO JOGADOR.

ISSO SE REPETE ATÉ QUE SE COMPLETE TODOS OS NÚMEROS.

SE VOCÊ CONHECE OUTRO FORMATO DE AMARELINHA OU OUTRAS REGRAS COMPARTILHE COM SUA CRIANÇA E DIVIRTA-SE COM ELA.



|  |
| --- |
| 3 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 5 | 6 |

|  |
| --- |
| 4 |