

# EDUCAÇÃO FÍSICA

## TEMA: JOGOS E BRINCADEIRAS DA CULTURA POPULAR

### TELEFONE SEM FIO

AS PESSOAS PODEM SE COMUNICAR UMAS COM AS OUTRAS DE VÁRIOS MODOS: ORALMENTE (VOZ), POR ESCRITO, POR MEIO DE LÍNGUAS DE SINAIS (LIBRAS), ACESSANDO A INTERNET OU USANDO O TELEFONE, ENTRE OUTRAS OPÇÕES.

NÃO SE SABE AO CERTO A ORIGEM DESSA BRINCADEIRA, MAS É POSSÍVEL QUE COINCIDA COM A PRÓPRIA POPULARIZAÇÃO DO TELEFONE QUE SE DEU POR VOLTA DO SÉCULO XIX E INÍCIO DO SÉCULO XX.

ENTRE O SEUS FAMILIARES, ESCOLHA UMA PESSOA PARA COMEÇAR, ELE DEVE PENSAR EM UMA FRASE E FALAR BEM BAIXINHO NO OUVIDO DE OUTRO FAMILIAR, E ESSE POR DIANTE VAI FALANDO O QUE ENTENDEU NO OUVIDO DO OUTRO FAMILIAR, ATÉ CHEGAR AO ÚLTIMO QUE FALARÁ EM VOZ ALTA O QUE ENTENDEU. (PERCEBA A FRASE INICIAL E COMO ELA CHEGOU AO FINAL).

ESTIMULE SEUS FAMILIARES A EXPRESSAREM SUAS OPINIÕES E TRANSMITIR AS INFORMAÇÕES CORRETAS, EVITANDO MODIFICAÇÕES QUE POSSAM PREJUDICAR A COMUNICAÇÃO.

### ELÁSTICO

DUAS PESSOAS SEGURAM O ELÁSTICO E UMA TERCEIRA PULA; SE NÃO TIVER MAIS PARTICIPANTES, UMA OPÇÃO É PRENDER O ELÁSTICO EM DUAS CADEIRAS. QUEM ERRAR PASSA A VEZ PARA O OUTRO PARTICIPANTE. O ELÁSTICO GERALMENTE COMEÇA NO TORNOZELO, DEPOIS SOBE PARA O JOELHO, PARA A COXA E PARA O QUADRIL. SEQUINDO ESSA SEQUÊNCIA BÁSICA:

1-SALTAR COM OS DOIS PÉS JUNTOS NO MEIO DO ELÁSTICO.

2-SALTAR COM OS DOIS PÉS AO MESMO TEMPO EM CIMA DE CADA LADO DO ELÁSTICO.

3-“ABRIR”, OU SEJA DAR UM PULO PARA DEIXAR O ELÁSTICO ENTRE AS PERNAS.

4-GIRAR 180°, DEIXANDO AS TIRAS SE ENROLAREM ENTRE AS PERNAS.

5-SALTAR E GIRAR DO LADO OPOSTO PARA SOLTAR O ELÁSTICO, FICANDO TOTALMENTE FORA.

CONVERSE COM SEUS FAMILIARES E DESCUBRA OUTRAS FORMAS DE SALTAR.

### 5 MARIAS

O JOGO 5 MARIA NÃO TEM SUA ORIGEM DEFINIDA, ALGUNS RELATOS REMETEM SUA ORIGEM A COSTUMES DA GRÉCIA ANTIGA E TERIA SURGIDO PELA NECESSIDADE DE CONSULTAR DEUSES. PARA ESSA CONSULTA LANÇAVAM PEDAÇOS DE OSSOS PARA O ALTO E OBSERVAVAM O MODO COMO CAIAM PARA OBTER A RESPOSTA DIVINA.

COMO JOGAR: 5 SAQUINHOS COM GRAÇOS OU (PEDRINHAS, TAMPINHAS, BOLINHAS DE GUDE ENTRE OUTROS.)

PARA COMEÇAR, A PRIMEIRA PESSOA PEGA AS MARIAS E AS JOGA NO CHÃO. EM SEGUIDA, ELA ESCOLHE UMA DAS PEDRAS PARA SER A PEDRA-CHAVE NO JOGO. DEPOIS, ELA JOGA A PEDRA-CHAVE PARA O ALTO E TEM QUE APANHAR AS QUE ESTÃO NO CHÃO UMA POR UMA, ANTES QUE A PRIMEIRA CAIA.

PERGUNTE AOS SEUS FAMILIARES SE CONHECEM OUTRAS VARIAÇÕES, ANOTEM NO CADERNO PARA QUE POSSAMOS ENSINAR OS OUTROS ALUNOS.

### AMARELINHA

A AMARELINHA É UMA DAS BRINCADEIRAS DE RUA MAIS POPULARES DO BRASIL. PERCORRER DE PULO EM PULO UMA TRAJETÓRIA DE QUADRADOS RISCADOS NO CHÃO, TINHA O NOME DE “PULA MACACA” QUANDO CHEGOU NO BRASIL TRAZIDO PELOS PORTUGUESES, HÁ MAIS DE 500 ANOS.

### CORDA

A CORDA PODE SER USADA NA REALIZAÇÃO DE DIVERSOS JOGOS. PODE SER PULADA INDIVIDUALMENTE OU USADA EM BRINCADEIRAS COMO “COBRINHA” E “RELOGINHO”, PROPORCIONANDO O DESENVOLVIMENTO DE ALGUMAS HABILIDADES E BENEFÍCIOS À SAÚDE.

### SUCO GELADO

SUCO GELADO, CABELO ARREPIADO.

QUAL É A LETRA DO SEU NAMORADO: A, B, C, D, E, ....

O JOGO ACABA QUANDO O PARTICIPANTE FOR TOCADO PELA CORDA.

### SALADA, SALADINHA

SALADA, SALADINHA, BEM TEMPERADINHA.

COM SAL, PIMENTA, FOGO, FOGUINHO E FOGÃO (QUANDO FALAR “FOGÃO, BATER A CORDA BEM RÁPIDO). TERMINA QUANDO O PARTICIPANTE FOR TOCADO PELA CORDA.

### O HOMEM

O HOMEM BATEU EM MINHA PORTA E EU ABRI.

SENHORAS E SENHORES: PONHAM A MÃO NO CHÃO.

SENHORAS E SENHORES: PULEM COM UM PÉ SÓ.

SENHORAS E SENHORES: DEEM UMA RODADINHA E VÃO PARA O OLHO DA RUA.

OBSERVAÇÃO: SE VOCÊS CONHECEM ALGUMA OUTRA MÚSICA, ANOTE NO CADERNO PARA QUE POSSAMOS SOCIALIZAR COM OS OUTROS ALUNOS QUANDO RETORNAMOS.

### CAMA DE GATO (KETINHO MITSELÜ)

MUITOS JOGOS POPULARES ATUALMENTE PRESENTES NA CULTURA BRASILEIRA SÃO DE ORIGEM AFRICANA, INDÍGENA E PORTUGUESA, DEVIDO A MISCIGENAÇÃO DO NOSSO POVO. ESSA BRINCADEIRA É DO POVO INDÍGENA KALAPALO E TEM O NOME DE KETINHO MITSELÜ.

PARA EXECUTAR A BRINCADEIRA SÃO NECESSÁRIOS UM PEDAÇO DE BARBANTE E 2 PESSOAS (PARTICIPANTES). CORTA-SE UM PEDAÇO DE BARBANTE (APROXIMADAMENTE 1,80M) E AMARRAM-SE AS DUAS PONTAS. PARA AS CRIANÇAS É IDEAL QUE O BARBANTE SEJA MENOR. COLOCAM-SE AS DUAS MÃOS DENTRO DO CÍRCULO E ESTICA-SE O BARBANTE DEIXANDO OS COTOVELOS DOBRADOS E OS BRAÇOS PARALELOS, FORMANDO UM RETÂNGULO. SEM LARGAR O BARBANTE, DEVEM SER ENFIADOS OS POLEGARES E INDICADORES POR BAIXO DA CAMA DE GATO E TIRÁ-LA DAS MÃOS DO COLEGA SEM DESMANCHAR OS LAÇOS. DEPOIS É A VEZ DO PRIMEIRO JOGADOR.

### **AVALIAÇÃO E REGISTRO**

1-) EM UMA FOLHA FAÇA UM DESENHO DA BRINCADEIRA QUE MAIS GOSTOU. NÃO SE ESQUEÇA DE COLOCAR O SEU NOME PARA QUE QUANDO VOLTARMOS PARA A ESCOLA POSSAMOS FAZER UMA EXPOSIÇÃO.