

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 OS 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.