Prefeitura Municipal de
AMPARO
Estância Hidromineral
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CIME "Bairro da Areia Branca"
Rod. Eng. Constâncio Cintra
SP 360 Km 119
Estrada Municipal Antenor César s/nº
Amparo/SP Tel. (19) 3808-4468

NOME:_____

PROFESSOR (A):___PAULO VIVIANI_____ DATA: _____/ _____/ _____

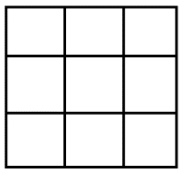
ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CUBO MÁGICO (Quandro Mágico)

MATERIAL

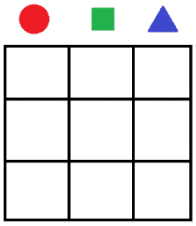
- Objetos coloridos. 9 objetos (3 de cada cor)
  Pode ser tampinhas, bolinhas de papel colorido, ou peças de jogo de encaixe.

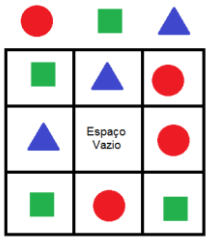
- Desenhe um quadro para poder jogar. Com 9 quadrados.
  Do tamanho que caibam os objetos dentro de cada casa.
  Como na imagem ao lado →
  Pode fazer esse quadro numa folha de papel.



COMO JOGAR

- Em frente a cada coluna de casas, coloque um objeto →
  Eles serão a referência que terá que seguir.

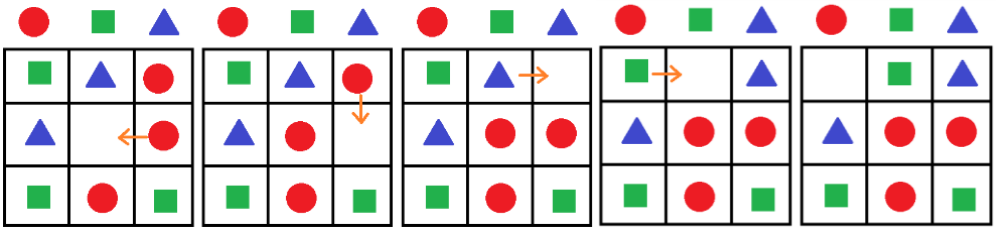




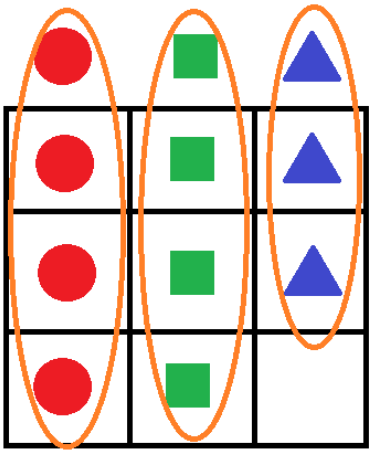
- Agora, distribua as peças no quadro, uma em cada casa, de forma aleatória. Deixando uma casa vazia. (para isso acontecer, uma das cores terá apenas duas peças. Enquanto as outras cores terão 3.

←

- Mova as peças coloridas, uma de cada vez, usando o espaço vazio. →



- Movimente peça por peça, até conseguir alinha as peças do tabuleiro com as peças de referência. →



FORMAS DE JOGAR

- Jogue sozinho sem marcar tempo.
- Jogue sozinho contra o relógio.
- Jogue contra um adversário, pra ver quem Termina primeiro.