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: _____/ _____/ _____

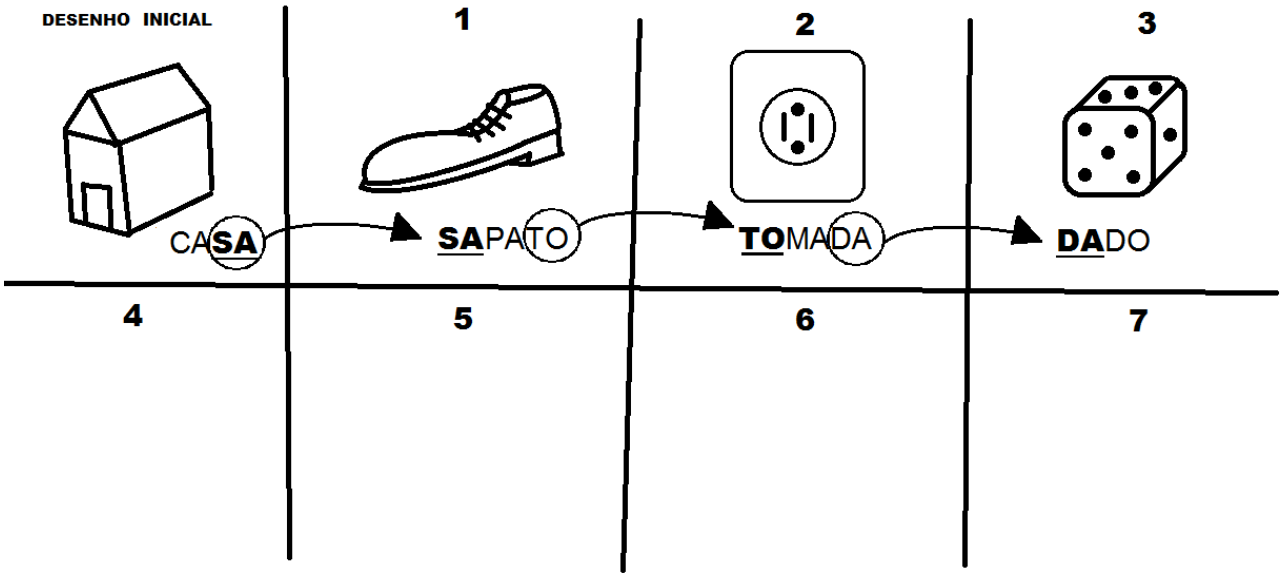
ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

DESENHANDO AS SíLABAS

Para esse jogo, você vai precisar de PAPEL e LAPÍS ou CANETA.

- O jogo começa com um "Desenho Inicial" feito por outra pessoa.
- A partir desse desenho inicial, você deve fazer outro desenho que comece com a última sílaba do desenho anterior. Ou Seja: Nesse exemplo, o DESENHO INICIAL é uma CA**SA,** então o próximo desenho tem que começar com **SA**, por exemplo **SA**PATO.
- Essa regra deve ser seguida desenho após desenho, até que o tempo determinado termine. Pode ser determinado 1minuto, ou mais.

Veja abaixo o exemplo:



- Cada desenho correto, vale 10 pontos cada. Se errar a sílaba, não pontua.
- Vence o jogo quem tiver mais desenhos corretos, conseguindo assim mais pontos.

DICA IMPORTANTE:
Caso algum desenho não esteja com a sílaba correta, não tem problema. Faça o próximo desenho corretamente para continuar pontuando.

Bom jogo e boa diversão!