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:_____

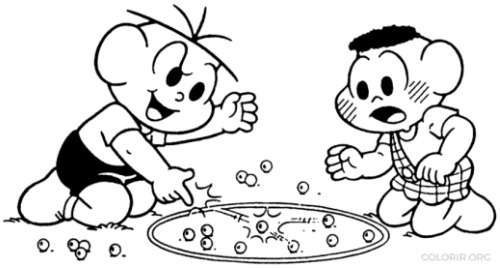
PROFESSOR (A):___PAULO VIVIANI_____ DATA: _____/ _____/ _____

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

BOLINHA DE GUDE - Como jogar (duas formas de jogar)

ESTECADA (Circulo)

1º Desenha-se um círculo com no chão, onde as bolinhas serão colocadas.
2º Marca-se a raia (linha demarcatória) a uns 5 pés do círculo.
3º Todos os jogadores colocam o mesmo número de gudes (bolinhas) dentro do círculo e ficam com uma na mão que será a que vão lançar (tecadeira).
4º Estipula-se a ordem dos jogadores. O primeiro jogador posiciona-se atrás da raia, lança a tecadeira com a finalidade de estecar (fazer uma bola acertar outra) e deslocar para fora do círculo as bolinhas que estão dentro.
5º Vence quem retirar maior número de bolinhas do círculo.



TRÊS COVINHAS

Esta modalidade é um pouco mais complexa.

1-Cava-se três buracos(covinha) em fila, com distância de dois passos largos (de criança).
2-Os jogadores de pé, devem (sempre um de cada vez) acertar a cova mais distante.
3-Começa o jogador que colocar a bolinha no buraco(covinha), ou chegar mais perto deste.
4-Ele começa tentando acertar a primeira covinha; se acertar, continua. Passando a vez para o outro apenas quando errar.

- O objetivo é acertar os buracos numa sequência de ida e volta.
  Na segunda rodada, as covinhas recebem os nomes, respecitivamente, de meio pilas, pilas e mata (quarta, quinta e sexta covas)
- O jogador pode acertar nas bolinhas dos adversários que estiverem fora dos buracos, sem perder a vez.
- Quando o jogador acerta pela segunda vez a primeira cova (meio pilas), ganha o direito de acertar as bolinhas dos adversários, incluindo as do jogador que atingiu o "mata" (última cova na segunda rodada). Se conseguir, fica com as bolinhas que acertou.