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:_____

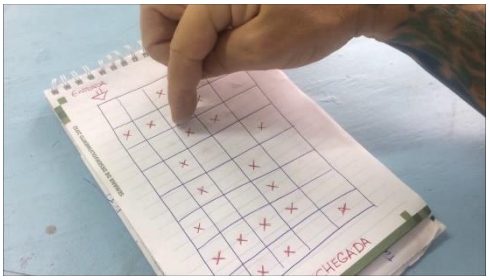
PROFESSOR (A):___PAULO VIVIANI_____ DATA: _____/ _____/ _____

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CAMPO MINADO

Faça o campo de jogo no chão.
Para isso, você pode usar fita, giz, lápis ou qualquer material que demarque o chão. →

Depois, faça um "mapa" do campo minado. Com o mesmo número de espaços e mesmo formato que fez no chão. →



Escolha os espaços que não poderá pisar e marque com um "X". **Marque somente o mapa, não o chão**.

Para iniciar o jogo, uma pessoa deve ficar com o mapa nas mãos (conferindo), enquanto outro participante tenta descobrir o caminho até o outro lado do campo minado.

O participante que está no campo, deve pular de espaço em espaço, até conseguir atravessar todo o campo minado, sem usar nenhum espaço com "X" (que estão demarcados no mapa).

O participante que confere o mapa, deve falar, a cada salto nos espaços, se está correto (espaço livre) ou se está errado (espaço com "X").

Se saltar dentro do espaço livre, continua santando, seguindo em frente.

Se saltar dentro do espaço com "X" (Minado) volta do início e começa novamente.

Vence quando consegue atravessar o campo minado, sem errar (sem saltar no "X").

Observações:
Quando decorar o caminho, faça novos mapas.
Quanto maior o campo minado, maior o desafio.
Preste bastante atenção e tenha boa memória para lembrar dos espaços que já passou.