



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE TIMBURI
Estado de São Paulo
Secretaria Municipal de Educação



EMEF PROF^a GILDA ZANFORLIN DOS REIS THOSI

EDUCAÇÃO FÍSICA

SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS

DATA: 28/04

Cinco Marias

Pegue cinco saquinhos de tecido e encha-os com areia ou arroz. Jogue as cinco Marias no chão. Escolha uma, jogue para cima e pegue outra do chão, a tempo de pegar a primeira antes de cair. Na próxima rodada, jogue um saquinho para cima enquanto pega dois no chão e volta a recolher a primeira antes de cair. E assim sucessivamente.

Amarelinha

Faça o desenho da amarelinha no chão e enumere os quadrados de 1 a 10. A criança joga uma pedra na primeira casa e, em um pé só, a pula e vai até a última. Na volta, pega a pedra do chão. Na próxima rodada, joga a pedra na casa 2 e vai até o fim em um pé só. E assim sucessivamente. Não pode colocar o segundo pé no chão, nem errar a casa.

Balão fujão

Trace uma linha de partida e uma de chegada. Cada jogador segura uma bexiga e um pedaço grande de papelão. Ao seu sinal, cada criança coloca sua bexiga no chão e a abana com o papelão, na direção da linha de chegada, e a traz de volta da mesma forma. O primeiro que terminar o percurso, ganha a corrida.

Pular corda

Duas crianças seguram a corda, uma em cada ponta, e fazem com que ela gire. Os outros participantes precisam pular a corda, que está em movimento. Isso pode ser feito com batidas lentas ou muito rápidas. Sai do jogo quem tropeça na corda. Também dá para pular em grupo, entrando um de cada vez ou todos juntos. Se a criança estiver sozinha, ela pode girar a corda com as duas mãos e pular.



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE TIMBURI
Estado de São Paulo
Secretaria Municipal de Educação



Casa de cartas

As crianças devem juntar duas cartas e equilibrá-las de modo a criar um formato piramidal. Ao fazer vários “triângulos” dessa forma, é possível colocar uma carta na horizontal acima de dois triângulos e, assim, formar a base para o segundo andar. A ideia é formar um castelo, tomando muito cuidado para não derrubar tudo.

Corrente infinita

Escolhe-se um pegador entre as crianças, enquanto as outras saem correndo, conforme o pegador capturar os outros jogadores, eles vão dando as mãos e formando uma corrente em que apenas as pontas podem pegar.

Troca-letra

Uma das crianças propõe uma palavra de quatro letras. O primeiro jogador deve formar uma palavra nova a partir daquela, mudando apenas uma letra, e assim sucessivamente. Exemplo: lata – pata – mata – mala – tala. Quem não bolar uma palavra em 30 segundos, ou repetir uma que já foi, é eliminado.

Mamãe, obrigada pela ajuda e compreensão, se quiser filmar ou fotografar seu filho realizando as atividades e nos enviar, mas se preferir pode publicar direto no Facebook e marcar a Secretaria Municipal da Educação.