

COLÉGIO FAG

DISCIPLINA: Ed. Física PROFESSOR: Welvys TURMA: 2º ano

Nº

Aluno:

Data:

**Propostas de Atividades uma quarentena Brincante.**

Objetivo – Explorar as possibilidades de gestos, imagens e ritmos corporais para que os alunos expressem nas brincadeiras e possam assim conhecer o próprio corpo.

Materiais: papel, caneta,

Ativi 1 – forca.

O jogo da forca é um [jogo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo) em que o jogador tem que acertar qual é a [palavra](https://pt.wikipedia.org/wiki/Palavra) proposta, tendo como dica o número de [letras](https://pt.wikipedia.org/wiki/Letras) e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é [desenhada](https://pt.wikipedia.org/wiki/Desenho) uma parte do [corpo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Corpo) do [enforcado](https://pt.wikipedia.org/wiki/Forca). O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes corpóreas do enforcado. Para começar o jogo se desenha uma base e um risco correspondente ao lugar de cada letra. Por exemplo, para a palavra "MERCADO", se escreve:

 M E R C A D O

O jogador que tenta adivinhar a palavra deve ir dizendo as letras que podem existir na palavra. Cada letra que ele acerta é escrita no espaço correspondente.

M E R C A D O → M \_ \_ C A \_ \_

Caso a letra não exista nessa palavra, desenha-se uma parte do corpo (iniciando pela cabeça, pescoço, tronco, braço direito, braço esquerdo, perna direita, perna esquerda) O jogador (que está tentando adivinhar a palavra) pode escolher entre falar uma letra ou fazer uma tentativa perigosa de tentar adivinhar a palavra falando a palavra que pensa que é. Caso o jogador deseja fazer uma tentativa perigosa de tentar adivinhar a palavra falando a que pensa que é e fale a palavra errada ele perde na hora. O jogo é ganho se a palavra é adivinhada. Caso o jogador não descubra qual palavra é ele que perde. O jogador que tentava adivinhar a palavra antes então escolhe uma nova palavra e invertem-se.

Segue o link para jogar online : <https://www.geniol.com.br/palavras/jogo-da-forca/>

Ativi 2 - Realizar exercícios de alongamentos antes de iniciar as atividades, convide seus familiares para participar deste momento.

Ativi 3 – Puxa corda – cabo de guerra em casa
Amarrar a corda(outro material adaptar) em um local para fixar e após, a criança senta sobre um tapete e vai se puxando até o local que a esta fixado. Utilizar a imaginação, que tal ser um piloto ou um maquinista de trem.

Ativi 4 – Reciclobol

Utilizar duas garrafas de amaciante para facilitar a pegada ou de garrafa pet mesmo, podem utilizar uma bolinha de tênis, de piscina de bolinha ou confeccionar uma bola de meia. Agora vamos lá, utilizar um espaço em casa e delimitar o campo de jogo, pode ser feito com fita, corda entre outros objetos. Após isso iniciar o jogo com as mesmas regras do tênis de mesa, mas o jogador que não conseguir pegar a bolinha com a raquete perde ponto e o seu adversário marca o ponto.

## Ativi 5 – JOGO DOS SETE ERROS HUMANOS

A brincadeira aqui é colocar cada coisa em seu lugar, e trabalhar a capacidade de memorização. Você vai precisar escolher um cômodo da casa que tenha bastante enfeites. No meu caso foi a estante da sala. Pode ser o armário de brinquedos, ou a estante de livros. Aí você vai pedir para a criança observar aquele lugar por 30 segundos ou 1 minuto (o tempo ideal depende da criança). Depois, você tira a criança da sala e muda 7 objetos de lugar. E aí, quem adivinha onde estava cada coisa?

Todas essas atividades estarão postadas no meu instagram: @welvysafonso para ficarem mais explicadas.