

BRINCANDO E APRENDENDO COM A FAMÍLIA



JOGO - AMARELINHA

HABILIDADE DE MATEMÁTICA A SER DESENVOLVIDA:

(EF01MA01) UTILIZAR NÚMEROS NATURAIS COMO INDICADOR DE QUANTIDADE OU DE ORDEM EM DIFERENTES SITUAÇÕES COTIDIANAS E RECONHECER SITUAÇÕES EM QUE OS NÚMEROS NÃO INDICAM CONTAGEM NEM ORDEM, MAS SIM CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO.



AMARELINHA

A AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA POPULAR HÁ ANOS, QUE FEZ PARTE DA INFÂNCIA DE MUITOS PAIS E AVÓS QUE PERDURA ATÉ HOJE FAZENDO A ALEGRIA DA CRIANÇADA. NA AMARELINHA ALÉM DE ESTIMULAR A COORDENAÇÃO MOTORA PROPICIA A ESCRITA DO NUMERAL, CONTAGEM, SEQUÊNCIA NUMÉRICA, ESTRATÉGIA E ATÉ MESMO O NUMERAL COMO CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA “CASINHA” A SER PULADA OU NÃO.



AGORA É HORA DE REVIVER BONS MOMENTOS E CRIAR OUTROS AINDA MELHORES NA COMPANHIA DO SEU FILHO (A), VAMOS LÁ?

RELEMBRANDO.....

VOCÊS PODERÃO USAR GIZ OU ATÉ MESMO UM PEDACINHO DE TIJOLO (QUALQUER MATERIAL QUE ESCREVA NO CHÃO QUE FARÃO A AMARELINHA).

AGORA O RESPONSÁVEL IRÁ RISCAR NO CHÃO O “ESQUELETO” DA BRINCADEIRA. APÓS ESCREVER OS NUMERAIS DE 1 Á 10 NAS CASINHAS COMO NO EXEMPLO:

→ VOCÊ PODE IR PERGUNTANDO A CRIANÇA QUAL NUMERAL DEVE SER ESCRITO OU TAMBÉM DEIXAR QUE A CRIANÇA ESCREVA).



REGRAS DA BRINCADEIRA

- ▶ TIRA-SE NA SORTE QUEM VAI COMEÇAR. (PODE SER ADEDANHA, DOIS OU UM, ÍMPAR OU PAR, VAI DEPENDER DO COMBINADO ENTRE OS JOGADORES)
- ▶ CADA JOGADOR JOGA UMA PEDRINHA OU TAMPINHA, PRIMEIRO NA CASA DE NÚMERO 1, A QUAL DEVERÁ ACERTAR DENTRO DE SEUS LIMITES (DENTRO DO QUADRADO). EM SEGUIDA PULA EM UM PÉ SÓ NAS CASAS ÚNICAS E COM OS DOIS PÉS NAS CASAS DUPLAS, MENOS A QUE CONTÉM A PEDRINHA.
- ▶ CHEGANDO AO CÉU, PISA COM OS DOIS PÉS E RETORNA PULANDO DA MESMA FORMA ATÉ AS CASAS 2-3, DE ONDE O JOGADOR PRECISA PEGAR A PEDRINHA DO CHÃO, SEM PERDER O EQUILÍBRIO, E PULAR DE VOLTA AO PONTO DE PARTIDA. NÃO COMETENDO ERROS, JOGA A PEDRINHA NA CASA 2 E AS DEMAIS, REPETINDO TODO PROCESSO.
- ▶ SE ERRAR PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR.

PERDE A VEZ QUEM...

- ▶ PISAR NAS LINHAS DO JOGO
- ▶ PISAR NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA
- ▶ NÃO ACERTAR A PEDRINHA NA CASA ONDE ELA DEVE CAIR
- ▶ NÃO CONSEGUIR (OU ESQUECER) DE PEGAR A PEDRINHA NA VOLTA

GANHA QUEM...

- ▶ TIVER JOGADO A PEDRINHA EM TODAS AS CASAS ATÉ O 10(DEZ) PRIMEIRO.



SUGESTÕES...

- ▶ NÃO HÁ UMA QUANTIDADE CERTA DE JOGADORES, VALE CHAMAR A MAMÃE, PAPAI, IRMÃO, VOVÓ TODOS QUE MOREM NA MESMA CASA QUE A CRIANÇA.



LEMBRE-SE...

- ▶ SE POSSÍVEL REGISTRE E DIVULGE NAS REDES SOCIAIS PARA QUE OUTRAS FAMÍLIAS TAMBÉM POSSAM SE CONTAGIAR DESSA ALEGRIA E BRINQUEM TAMBÉM.

LEMBRANDO: CADA UM NA SUA CASA!



- ▶ Atividade elaborada pela professora **Tatiane Mayra da Cunha Conceição**, da sala do Redes da escola EMIEF “Dom Pereira de Barros” em parceria com a Professora Fernanda Avagliano da Equipe de Práticas Pedagógicas.