

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____

Professor (a): _____

Escola: _____

Data: ___ / ___ / ___

Turma: _____

 Tudo Sala de Aula

BRINCAR É CULTURA

As brincadeiras, além de nos divertirem, ajudam a desenvolver habilidades como o equilíbrio, a estratégia, a atenção e a convivência. No Brasil, existem muitas brincadeiras tradicionais que possuem diferentes origens, vindo de outros povos, e que passam de geração em geração.

Peteca

Essa brincadeira tem origem em vários povos indígenas da América do Sul e Central. Sua base é macia e contém penas na parte superior. Para jogar, é necessário bater nela com a mão, com o objetivo de não a deixar cair, rebatendo-a o mais alto possível. Essa brincadeira trabalha a agilidade, a força dos braços e a coordenação motora.



Mancala



Este jogo, que teve origem no continente africano, é utilizado em um tabuleiro com várias cavidades. Nessas cavidades, são

colocadas sementes ou pedras. No geral, esse jogo é praticado em duplas e o objetivo é coletar o maior número de pedras. Para isso, é necessário utilizar estratégias que possam impedir o adversário de ganhar. Raciocínio lógico e planejamento são as habilidades que mais podem ser desenvolvidas com ele.

Amarelinha

É uma das brincadeiras mais populares no Brasil, porém sua origem é europeia e acredita-se que tenha surgido especificamente em Roma. Para brincar, normalmente desenha-se no chão um caminho com quadrados numerados. O participante joga uma pedra em um desses quadrados e começa a saltar,



alternando um pé em cada quadrado, com exceção do quadrado onde está a pedra que foi jogada no início da partida. Essa brincadeira ajuda no equilíbrio e na concentração.

CONCLUSÃO

É visto que em cada cultura são criados jogos e brincadeiras, e que elas se espalham pelo mundo de diversas formas. Porém, todas têm um objetivo em comum: aproximar as pessoas, ensinar valores e tornar o dia mais divertido.

Fonte: Redação Tudo Sala de Aula

Atividades

1. Segundo o texto, além de divertir, as brincadeiras ajudam a desenvolver quais habilidades?

2. De onde se originou a brincadeira da Peteca?

- a) Roma.
- b) Europa.
- c) África do Sul.
- d) Povos indígenas.

3. O objetivo principal ao brincar com a Peteca é

- a) jogá-la no chão.
- b) mantê-la no ar.
- c) chutá-la com os pés.
- d) acertá-la no adversário.

4. No Mancala, o que é colocado nas cavidades do tabuleiro?

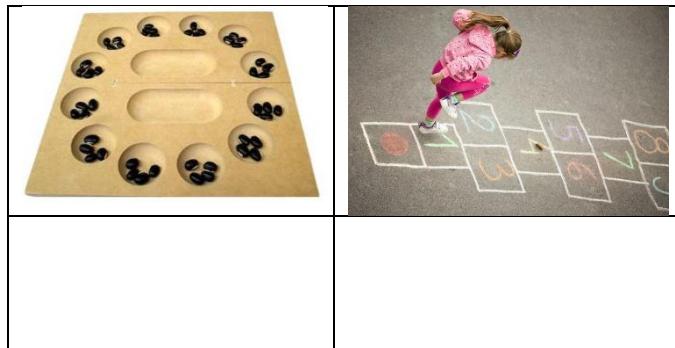
- a) Botões ou papéis.
- b) Sementes ou pedras.
- c) Moedas ou sementes.
- d) Bolinhas de papel.

5. Qual é o objetivo do jogo Mancala?

6. Segundo o texto, quais habilidades o Mancala ajuda a desenvolver?

- a) Equilíbrio e coordenação.
- b) Velocidade e força.
- c) Corrida e convivência.
- d) Raciocínio e planejamento.

7. Escreva uma característica de cada brincadeira abaixo.



8. Apesar de ser muito comum no Brasil, a Amarelinha teve origem em qual lugar?

9. O que o participante deve fazer primeiro para começar a brincar de Amarelinha?

- a) Correr em volta dos quadrados.
- b) Jogar uma pedra em um dos quadrados.
- c) Pular todos os quadrados de uma vez.
- d) Desenhar figuras no chão.

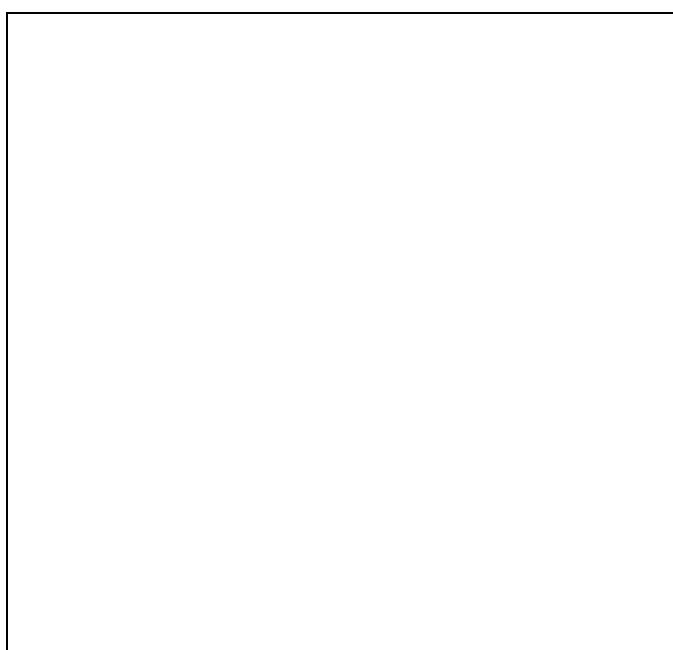
10. Quais habilidades são desenvolvidas com a brincadeira de Amarelinha?

11. Segundo o texto, qual é o objetivo comum de todas as brincadeiras?

12. Procure no caça-palavras as brincadeiras abordadas no texto.

A	B	Y	G	H	J	M	L	Ç	R	E	X
R	N	S	X	R	F	B	N	H	J	U	I
E	M	Z	F	R	V	G	H	N	M	L	Ç
L	J	Q	A	W	R	G	B	C	G	O	P
I	I	B	N	J	M	A	N	C	A	L	A
N	K	A	S	X	C	F	T	G	H	Y	W
H	L	V	N	H	I	E	R	M	K	L	D
A	P	E	F	GT	Y	H	B	V	W	S	A

13. Qual a sua brincadeira preferida? Represente essa brincadeira em desenho abaixo.



A	G	A	W	E	D	F	V	C	X	Q	M
M	H	P	O	P	E	T	E	C	A	M	K

Tudo Sala de Aula