

# ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
 Professor (a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_  
 Escola: \_\_\_\_\_ 

## JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS



Com o surgimento da internet, os jogos e as brincadeiras têm se tornado cada vez mais digitais. Porém, nem sempre foi assim. Antigamente, muitas brincadeiras eram ensinadas pelos pais aos filhos e passadas de geração em geração. Elas estimulavam o movimento do corpo, a criatividade e a convivência com outras pessoas. Esse tipo de prática caracteriza os jogos e as brincadeiras antigas.

### A importância das brincadeiras tradicionais

Além de divertidas, as brincadeiras tradicionais ajudam a desenvolver a criatividade, o raciocínio, a coordenação motora e a boa convivência entre as pessoas. Elas também fazem parte da cultura e costumam ser ensinadas de uma geração para outra.

**Pião:** é um brinquedo geralmente feito de madeira e utilizado com um cordão. Para brincar, é preciso enrolar o cordão ao redor do pião e lançá-lo ao chão, puxando o fio com rapidez. Assim, ele começa a girar. Os participantes podem organizar uma competição para descobrir qual pião permanece rodando por mais tempo.

**Amarelinha:** na amarelinha, desenhamos no chão casas numeradas, algumas sozinhas e outras lado a lado. No final do percurso, fazemos um espaço chamado “céu”. Cada participante joga uma pedra em uma das casas e percorre o caminho pulando com um ou dois pés, sem pisar nas linhas nem na casa onde está a pedra. Na volta, deve recolher a pedra sem perder o equilíbrio.

**Adedonha:** também conhecida como stop, é uma brincadeira que utiliza papel e caneta. Antes de começar, os participantes escolhem algumas categorias, como nome, animal, alimento e cidade. Depois, uma letra é sorteada, e todos devem escrever palavras que comecem com ela. Ao final de cada rodada, os pontos são contados. Vence quem conseguir a maior pontuação.

**Pega-pegas:** um participante é escolhido para ser o pegador. Após o sinal de início, ele corre atrás dos outros jogadores e tenta tocar em um deles. Quem for tocado passa a ser o novo pegador. Em algumas versões da brincadeira, existe um local seguro, chamado “pique”, onde os participantes não podem ser pegos. Essa atividade exige atenção, agilidade e disposição para correr.

Larissa Fonteles

## Atividades

1. O que são jogos e brincadeiras antigas?

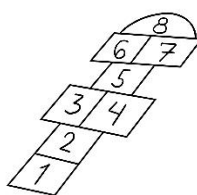
---

---

---

---

2. Nomeie as brincadeiras abaixo.



| Nome   | CEP     | Frutas    | Animal   |
|--------|---------|-----------|----------|
| Bianca | Bahamas | Abacaxiz  | Burro    |
| Zuana  | Libânia | Lima      | Loraz    |
| Osana  | Libânia | Capa      | Libria   |
| Alcila | Musica  | Algodão   | Alaria   |
| Alcila | Paraná  | Rala      | Pulmon   |
| Alcila | Russia  | Roma      | Rocher   |
| Alcila | Dinamar | Dinamarca | Dinosaur |



3. Veja abaixo.



Uma tampa de isotônico e outra de detergente deram origem a que brinquedo?

---

---

4. Abaixo há um exemplo do jogo Stop. Complete a tabela com palavras iniciadas pelas letras indicadas.

| LETRA | NOME | ANIMAL | ALIMENTO | OBJETO | LUGAR |
|-------|------|--------|----------|--------|-------|
| A     |      |        |          |        |       |
| B     |      |        |          |        |       |
| C     |      |        |          |        |       |

5. Assinale com **X** as habilidades que são trabalhadas com os jogos e brincadeiras antigas.

- ( ) Raciocínio.  
 ( ) Egoísmo.  
 ( ) Criatividade.  
 ( ) Sociabilidade.  
 ( ) Intolerância.  
 ( ) Coordenação Motora.

Leia com atenção a tirinha abaixo para responder às questões 6 a 8.



Disponível em <https://www.facebook.com/tirasarmandinho/posts/4756701387708463/>

6. Das alternativas abaixo, a que melhor explica a brincadeira “telefone sem fio” é

- a) uma brincadeira em que uma mensagem é sussurrada de um participante para outro até chegar ao último.  
 b) uma ligação feita pelo celular, sem acesso à internet, na qual a mensagem não pode ser compreendida e precisa ser decifrada.  
 c) um jogo digital em que os participantes recebem mensagens anônimas e tentam descobrir quem as enviou.  
 d) um aparelho sem fios usado para conversar com pessoas que estão distantes.

7. No último quadrinho, embora estejam próximas, as crianças concentram a atenção nos celulares. Essa situação mostra que o uso excessivo desses aparelhos pode fazer com que elas

- a) fortaleçam a convivência em grupo.  
 b) ampliem o diálogo presencial.  
 c) se isolem umas das outras.  
 d) participem mais de brincadeiras coletivas.

8. Você prefere os jogos e as brincadeiras antigas ou os jogos digitais? Explique o motivo de sua escolha.

---

---

---

---

---

Leia com atenção a tirinha abaixo para responder às questões 9 e 10.



Disponível em <https://ideiacriativa.org/brincadeiras-folcloricas-top-5/>

9. Quais brincadeiras você identifica na tirinha? Se não souber o nome, descreva.

---

---

---

---

---

10. Delas, você conhecia alguma? Já brincou?

---

---

---

---

---