

Faixa etária ou ano:

**5º ano - Educação Física**

Data:

**07/06/2021 a 11/06/2021**

**Atividade: LABIRINTO MÓVEL**

**Recursos/Materiais:** Fita adesiva ou giz, papelão, tampinha de garrafa.

**O que envolve essa atividade:** Essa atividade é o **labirinto móvel**. Pode ser jogada por dois ou mais jogadores. Pode ser por tomada de tempo ou por desafios entre os jogadores de quem chega primeiro na saída do labirinto.

**MONTANDO O CAMPO DE JOGO:**

A área de jogo pode ser um retângulo, um quadrado ou até mesmo um círculo... Você escolhe o formato e o tamanho. Para esta atividade, escolhi o campo de jogo em forma de retângulo, com 01 Metro de comprimento por 0,06Cm de largura.

***DESAFIO! VOCÊ SABE A DIFERENÇA ENTRE QUADRADO E RETÂNGULO?***

Se souber responde... Se ficou curioso... Pesquise e responde...

Bora montar. 1º Passo:

1. Marque seu campo de jogo do tamanho e forma desejada, usando a fita adesiva ou o giz, ou até outro material que esteja disponível, no chão ou em cima de uma mesa ou tábua, desde que seja plana e numa altura segura.
2. Recorte ou peça para algum adulto recortar tiras do papelão, mais ou menos da mesma largura, com tamanhos diferentes de 05Cm, 10Cm e 15CM. Mas pode ser um pouco maior ou menor.
3. Recorte duas ou quatro tiras em formato de seta. Podendo numerá-las ou pintá-las em pares com cores diferentes, ou seja, duas azuis e duas vermelhas, por exemplo.
4. Separe duas tampinhas de garrafa, de qualquer produto, ambas do mesmo tamanho. Obs: Se for produto de limpeza, peça para algum adulto lavá-las para você.
5. Seu campo de jogo e peças para jogar, estão prontos...Bora Jogar!

**COMO SE JOGA**

***Para esse jogo teremos:***

***O jogador – Quem vai entrar e sair do labirinto.***

***O Desafiador – Quem vai montar o labirinto***

***O Marcador – Quem vai marcar o tempo dos jogadores***

***Obs: Se tiver apenas duas pessoas, O Desafiador será o Marcador.***

1. Com o campo de jogo montado, **O Jogador**, o que irá começar jogando, terá que ficar de costas para o campo, sem olhar para o mesmo, até ter a autorização de se virar para começar a jogar.
2. **O Desafiador**, quem vai montar o Labirinto, irá dispor, colocar, as tiras de papelão, por todo o campo de jogo, indicando a entrada e a saída, com as setas. Terá que deixar um espaço um pouco mais largo que a tampinha, ou outro objeto que será utilizado para atravessar o labirinto.
3. **O Desafiador**, monta o labirinto, indicando a entrada e a saída, com as setas, do jeito que entender, com os “caminhos” que quiser, mas terá que deixar uma saída, em uma das extremidades do labirinto. Lembrando sempre de deixar os espaços para a passagem do objeto.
4. **O Marcador**, que é quem vai cronometrar o tempo de entrada e saída do labirinto, pelo jogador, irá ativar o cronômetro somente com a autorização do montador.
5. Após montado o labirinto, **O Desafiador**, pede ao **O Jogador** que se vire para iniciar o jogo, pondo o dedo na tampinha ou no objeto que irá deslocar. Nesse momento **O Marcador** aciona o cronômetro. Então **O Jogador** inicia o jogo.

***...LEMBREM-SE, TODO JOGO TEM REGRAS... OS JOGADORES PODEM MUDÁ-LAS, MAS ANTES DE COMEÇAR O JOGO E TODOS PREISAM CONHECÊ-LAS***

#### **REGRAS**

1. **O Jogador** só poderá se virar, para visualizar o campo de jogo, com a autorização do **Desafiador**.
2. **O Desafiador**, terá que indicar, com setas por onde **O Jogador** deverá entrar e sair do Labirinto. Lembrando de deixar espaço, entre as tiras de papelão maior que a largura do objeto que irá passar entre elas.
3. **O Marcador** só acionará o cronômetro após **O Jogador** se virar para o campo de jogo e irá parar o mesmo logo que **O Jogador** sair do Labirinto.
4. Após **O Jogador** sai do labirinto e marcado seu tempo, o jogo será reiniciado, com as seguintes mudanças:

- a) Se tiver apenas duas pessoas, **O Jogador** passará a ser **Marcador** e **O Marcador** será **O Jogador**.
- b) Se tiver mais de duas pessoas, será feito um rodízio entre as funções do jogo, ou seja, O Jogador passará a ser Marcador, o Desafiador passará a ser Jogador, conforme os combinados antes de começar o jogo ou escolhendo com “Dois ou Um” ou de outra maneira que quiserem.
5. Quando o jogador estiver passando entre as tiras de papelão, se tocar, esbarrar em umas delas, com o objeto ou com a mão, deverá retornar à entrada, onde ele iniciou o jogo, no entanto o cronômetro continuará acionado, só parando quanto ele sair do labirinto. Para voltar, deve pegar o objeto, na mão e ir direto para a entrada.
6. Ganhará o jogo quem sair do labirinto em menor tempo.

**Variação: UM DESAFIO AINDA MAIOR...**

Caso tenha mais de duas pessoas, poderá haver um desafio com duas delas, jogando ao mesmo tempo, da seguinte maneira:

- a) Os dois jogadores ficarão de costas para o campo de jogo, cada um de um lado do campo, próximo as entradas por onde irão iniciar o jogo.
  - b) Ao sinal do desafiador, ambos se viram e iniciam o jogo, com as mesmas regras, acima citadas, porém ganhará o jogo quem sair primeiro do labirinto.
  - c) Um jogador não poderá atrapalhar o outro nem impedir sua passagem pelo caminho escolhido. Caso se encontrem no mesmo caminho, ambos terão que voltar e procurar outro caminho.
- 7. Todas as vezes que terminar o jogo, deverá ser reiniciado com uma formatação diferente do labirinto. Por isso LABIRINTO MÓVEL...**

**BOA DIVERSÃO.**

**Forma de registro:** O registro deverá ser feito da forma mais viável para o aluno e sua família, em foto, vídeo, materiais confeccionados, registro escrito ou desenhado da atividade proposta e ser entregue conforme combinado com a Unidade Escolar.

Dúvidas sobre o presente roteiro de estudo, pergunte no link/ endereço que segue:

[https://docs.google.com/forms/d/1wuKaDjRA3HpfZiisQXOf1fcQ\\_-ze4Rwb6t5o-UqjM00/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1wuKaDjRA3HpfZiisQXOf1fcQ_-ze4Rwb6t5o-UqjM00/viewform?edit_requested=true)