



**EDUCAÇÃO INTEGRAL  
ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO  
PROJETO VIDA  
PROFESSORAS: AMANDA, JAQUELINE, JULIENE, MARLENE**



**SEMANA DE 26 A 30 DE JULHO DE 2021**

**TEMÁTICA: CULTURA MUNDO AFORA**

**OLÁ TURMINHAS, COMO É BOM ESTAR COM VOCÊS!!!**

ENTENDEMOS QUE O ATO DE BRINCAR É UM IMPULSO NATURAL DO SER HUMANO, MAS VOCÊS SABIAM QUE AS BRINCADEIRAS QUE HOJE CONHECEMOS POR PASSAR DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO FAZEM PARTE DE DIFERENTES CULTURAS DO MUNDO. ESSAS BRINCADEIRAS POSSUEM VÁRIAS ORIGENS E PARTICIPARAM DE VÁRIAS ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DE UM PAÍS, SE PERPETUANDO ATRAVÉS DAS CRIANÇAS.

**ATIVIDADES 1º AO 5º ANO**

**VAMOS CONHECER UM POUQUINHO SOBRE A CULTURA DE CINCO PAÍSES DIFERENTES ATRAVÉS DE BRINCADEIRAS!**

**1. JAPÃO (ÁSIA) - JÔ-QUEM-PÔ!**



ESSA BRINCADEIRA JÁ FICOU CONHECIDA NO BRASIL COM “PEDRA, PAPEL E TESOURA”. O MOVIMENTO DO JOGO É O MESMO DO PAR OU ÍMPAR, MAS A DIFERENÇA É QUE AS CRIANÇAS DEVEM FAZER MOVIMENTO DE PEDRA (MÃO FECHADA), TESOURA (DEDO INDICADOR E MÉDIO COMO UMA TESOURA) E PAPEL (MÃO ABERTA). AS CRIANÇAS DIZEM JÔ-QUEM-PÔ! E MOSTRAM SUAS MÃOS COM A FORMA QUE ESCOLHEREM. PARA SABER QUEM VENCEU, LEMBRE-SE DOS CÓDIGOS: O PAPEL ENROLA A PEDRA, A PEDRA QUEBRA A TESOURA E A TESOURA CORTA O PAPEL.

**2. ALEMANHA (EUROPA) - ESCONDE-ESCONDE AO CONTRÁRIO**



UMA CRIANÇA IRÁ SE ESCONDER E TODAS AS OUTRAS IRÃO PROCURAR. QUEM ENCONTRAR A CRIANÇA SE UNE A ELA NA PRÓXIMA RODADA E FICARÁ JUNTO COM ELA NO ESCONDERIJO, ENQUANTO OS OUTROS A PROCURAM. E ASSIM VAI ATÉ QUE SOBRE APENAS UMA CRIANÇA PARA PROCURAR AS DEMAIS, ESSA CRIANÇA SERÁ A PRÓXIMA A SE ESCONDER E, DESSA MANEIRA, O JOGO RECOMEÇA.

**3. AUSTRÁLIA (OCEANIA) - "QUE HORAS SÃO, SEU LOBO?"**



UMA CRIANÇA SERÁ O LOBO E FICARÁ DE COSTAS PARA AS OUTRAS, AFASTADO CERCA DE 15 METROS. AS OUTRAS CRIANÇAS COMEÇAM A PERGUNTAR QUE HORAS SÃO AO LOBO. O NÚMERO DE HORAS DITO PELO LOBO É O NÚMERO DE PASSOS QUE AS CRIANÇAS DEVEM DAR EM SUA DIREÇÃO. ASSIM, CINCO HORAS SÃO CINCO PASSOS, OITO HORAS SÃO OITO PASSOS. QUANDO AS CRIANÇAS ESTIVEREM BEM PERTO DO LOBO, ELE SE VIRA E DIZ: “HORA DO

JANTAR!" E TENTA PEGAR AS OUTRAS CRIANÇAS. QUEM FOR PEGO SERÁ O PRÓXIMO LOBO.

#### 4. EGITO (ÁFRICA) - JOGO DA VELHA



O JOGO DA VELHA É BEM ANTIGO, SURTIU HÁ MILHARES DE ANOS EM EGITO. PARA BRINCAR VOCÊ PRECISA APENAS DE LÁPIS E PAPEL, SE JOGA EM DUPLAS, UM DESenha BOLINHAS E OUTRO DESENHA X. O OBJETIVO É FORMAR UMA LINHA COMPLETA COM O SEU DESENHO E NÃO DEIXAR O ADVERSÁRIO FORMAR A LINHA DELE. VOCÊ PODE MARCAR NA HORIZONTAL, NA VERTICAL OU NA DIAGONAL, QUEM MARCAR PRIMEIRO GANHA!!!

#### 5. BRASIL (AMÉRICA) - CORRE COTIA



VÁRIAS CRIANÇAS SENTAM EM CÍRCULO, MENOS UMA QUE VAI TER A FUNÇÃO DE "PEGADOR". O PEGADOR ANDA EM VOLTA DO CÍRCULO COM UM LENÇO NA MÃO (OU QUALQUER OUTRO PANO) ENQUANTO AS OUTRAS CANTAM DE OLHOS FECHADOS:

CORRE COTIA  
NA CASA DA TIA  
CORRE CIPÓ  
NA CASA DA AVÓ  
LENCINHO NA MÃO  
CAIU NO CHÃO  
MOCINHA BONITA  
DO MEU CORAÇÃO

O PEGADOR DEVE DERRUBAR O LENÇO ATRÁS DE UMA DAS CRIANÇAS DURANTE A CANTORIA. NO FINAL DA ÚLTIMA RIMA, TODOS ABREM OS OLHOS. A CRIANÇA QUE ESTIVER COM O LENÇO DEVE SE LEVANTAR E CORRER ATRÁS DO PEGADOR. O PEGADOR DEVE CORRER EM VOLTA DO CÍRCULO PARA SE SALVAR NO LUGAR VAGO E PASSAR A SUA VEZ. SE FOR PEGO, A CRIANÇA CONTINUA COMO PEGADOR

**AGORA É A SUA VEZ!**

- A. CLIQUE NO LINK:  
[https://atlasescolar.ibge.gov.br/images/atlas/mapas\\_mundo/mundo\\_planisferio\\_politico\\_a3.pdf](https://atlasescolar.ibge.gov.br/images/atlas/mapas_mundo/mundo_planisferio_politico_a3.pdf) , LOCALIZE NO MAPA MUNDI OS CINCO PAÍSES, DEPOIS IDENTIFIQUE-OS PELAS CORES E REGISTRE NO CADERNO.
- B. JUNTE A FAMÍLIA E ESCOLHA UMA DAS BRINCADEIRAS PARA REALIZAR, TIRE FOTO OU FAÇA UM VÍDEO E POSTE NO GRUPO DE WHATSAPP DA TURMA. DEPOIS VOCÊ PODE CONTINUAR REALIZANDO UMA BRINCADEIRA POR DIA, FECHANDO UMA SEMANA.

**ESPERO QUE TENHAM GOSTADO!  
SEMANA QUE VEM TEM MAIS. ATÉ A PRÓXIMA!!!**