

**PLANO DE ATIVIDADES EXTRAS III**  
Período: 06/04/2020 até 08/04/2020

Período de Suspensão de Aulas – Endemia pelo COVID-19  
Decreto Estadual 46.970 e Municipal 506

**1º e 2º anos**

Educação  
Física

Queridos/as alunos/as do **Fundamental I – 1º e 2º anos.**

Mais uma vez estamos aqui para sugerir atividades, esperando que estejam bem e que, o mais breve possível, possamos brincar juntos novamente.

É muito importante ficarmos em casa até que o *corona* fique fraco e vá embora.

Beijos, com carinho



Cláudia Massena & Goreth Puig



**1 – Telefone sem fio**

Todos sentados formando uma roda. Um participante inicia a brincadeira ao falar uma palavra secreta no ouvido de quem está ao lado.

Esta pessoa deve passar o segredo para a seguinte e assim por diante. O último da roda deverá dizer alto a palavra, da forma como chegou para ela.



## 2 – Pedra, papel e tesoura

A brincadeira é conhecida também como Joquempô e é para ser jogado em dupla. Um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, colocam uma das mãos para frente representando um dos 3 símbolos.

1- A mão fechada significa Pedra;

2- A mão aberta significa Papel;

3- A mão com os dedos indicador e médio esticados significa Tesoura.

Para saber quem vence, vamos as regras:

1- Pedra ganha da Tesoura, pois a pedra a amassa e a quebra!

2- Tesoura ganha do Papel, já que o corta.

3- Papel ganha da Pedra, pois o papel a embrulha.



## 3 – Dança das cadeiras

Os participantes ficam dançando em volta de várias cadeiras durante uma música. O número de cadeiras sempre é um a menos. Ao parar a música, todos devem se sentar nas cadeiras.

Quem não conseguir sentar sai do jogo. Uma cadeira tem que ser retirada sempre que alguém sair do jogo. Ao final, duas pessoas disputarão uma cadeira. Vence quem sentar na última cadeira.



## 4 – Vivo ou morto

O participante líder começa a brincadeira. Quando ele disser “morto”, todos devem abaixar. Ao dizer “vivo”, todos devem se levantar e, ao dizer “caixão”, todos devem se deitar. Sai da brincadeira quem errar o comando dado.



## 5 – Charadas

Um jogo que estimula a pensar. Os participantes têm que usar a lógica e comparações para decifrar as perguntas. Aqui vão 20 perguntas de charadas para animar.

O que é, o que é?

1 – Quanto mais se tira maior fica.

2 – São sempre grandes amigos, passam o dia se batendo, não fazem mal aos outros embora vivam mordendo.

3 – Cai em pé e corre deitado.

4 – Dá um pulo e aparece vestida de noiva.

5 – De dia tem quatro pés e de noite tem seis ou oito.

6 – Na água nasci, na água me criei, mas se me jogarem na água eu morrerei.

7 – Qual o céu que não possui estrelas?

8 – Um aquário tem oito peixes. Quatro morreram afogados, quantos restaram?

9 – Por que o Batman colocou o batmóvel no seguro?

10 – Nasce grande e morre pequeno.

11 – Sempre quietas, sempre agitadas, dormindo de dia e de noite acordadas.

12 – É verde como mato e mato não é, fala como gente e gente não é.

13 – Grande antes de ser pequena.

14 – Anda com os pés na cabeça.

15 – Passa pela água e não se molha.

16 – Qual é a grande diferença entre a calça e a bota.

17 – Sempre se quebra quando se fala.

18 – Passa a vida na janela, e mesmo dentro de casa, está sempre fora dela.

19 – É um pássaro brasileiro e seu nome de trás para frente é igual.

20 – Uma casa tem quatro cantos, cada canto tem um gato, cada gato vê três gatos. Quantos gatos há na casa?

RESPOSTAS:

1. Buraco – 2. Dentes – 3. Chuva – 4. Pipoca – 5. A cama – 6. Sal – 7. Céu da boca – 8. Oito. Peixe não morre afogado – 9. Porque ele tem medo que Robin – 10. Lápis – 11. Estrelas – 12. Papagaio – 13. A vela – 14. Piolho – 15. A sombra – 16. É que a calça a gente bota e a bota a gente calça – 17. O segredo – 18. Botão – 19. Arara – 20. Quatro.



## 6 – Trava-línguas

Este jogo é um conjunto de palavras que se apresentam como um grande desafio para a pronúncia. Isso acontece por causa de seus sons parecidos, que precisam ser muito bem

articulados e que, quando pronunciados rapidamente, se tornam muito difíceis. Por esse motivo, os trava-línguas costumam ser motivo de disputa e muita brincadeira entre amigos.

O tempo perguntou pro tempo: quanto tempo o tempo tem?  
O tempo respondeu pro tempo que o tempo tem tanto tempo quanto tempo o tempo tem!

Um sapo dentro do saco. O saco com o sapo dentro. O sapo batendo papo. E o papo do sapo cheio de vento.

O doce perguntou pro doce: qual é o doce mais doce que o doce de batata-doce?  
O doce respondeu pro doce que o doce mais doce que o doce de batata-doce, é o doce de doce de batata-doce.

Toco preto porco crespo.

Num ninho de mafagafos tem cinco mafagafinhos, quem os desmafagamizar, bom desmafagafizador será!

Um prato de trigo para três tigres tristes.

Casa suja, chão sujo.

A vaca malhada foi molhada por outra vaca molhada e malhada.

Meio dia macaca Sofia, panela no fogo, barriga vazia.

Gato escondido com rabo de fora tá mais escondido que rabo escondido com gato de fora.

Não sei se é fato ou se é fita,

Não sei se é fita ou fato.

O fato é que você me fita

E fita mesmo de fato.

Bagre branco, branco bagre.

O padre pouca capa tem, porque pouca capa compra.

Alô? O Tatu tá aí?

Não, o tatu não tá, mas a mulher do tatu tando, é o mesmo que o tatu tá!

A aranha arranha a rã.

A rã arranha a aranha.

Nem a aranha arranha a rã.

Nem a rã arranha a aranha.



## 7 – Joogo de botão

Este jogo tem as mesmas regras do futebol de campo com suas devidas adaptações.

Com o auxílio de uma palheta o jogador vai empurrando botão e a bola até chegar no gol do adversário.



## **8 – As cinco Marias**

Uma brincadeira que trabalha as habilidades com as mãos. Existem várias formas para brincar, mas todas exigem muita agilidade e destreza.

A mais comum envolvendo as ‘Cinco Marias’ consiste em lançar os saquinhos feitos de arroz ou areia, ou pedrinhas para o alto, um a um, e recolher outro saquinho com a mesma mão e ainda apanhar o que foi lançado no ar.

Na rodada seguinte, as cinco ‘marias’ são jogadas mais uma vez, mas, neste turno, o jogador terá de recolher dois saquinhos e ainda apanhar o que foi lançado no ar, sempre com uma mão só. E assim por diante!



## **9 – Jogos de tabuleiro**

Ludo, Banco Imobiliário, Detetive, Imagem e Ação, War, Pega-Vareta, Passa-Repasa, são jogos clássicos que perduram através dos anos divertindo e estimulando o raciocínio.

-