



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
COLÉGIO DE APLICAÇÃO
DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROFESSORAS: Mariana e Daniela
Turmas: 3^{os} anos A, B e C

Proposta 2

Jogos e brincadeiras populares

AMARELINHA

Queridos alunos e familiares, vamos fazer mais uma atividade, retomando um conteúdo que estávamos trabalhando nas nossas aulas de Educação Física!!

Quem lembra qual era o tema das nossas últimas aulas?



Acertou quem disse: **Amarelinha!!**

UhUUUUUU!!! Agora mais uma pergunta:

E qual é o nome da Amarelinha que está representada no desenho abaixo?



Respondam antes de olhar o desenho da próxima página.

saída

	9	

entrada



Isso mesmo, o
“Amarelão”. E de qual
região do país veio essa
forma de brincar a
Amarelinha?

Amarelinha

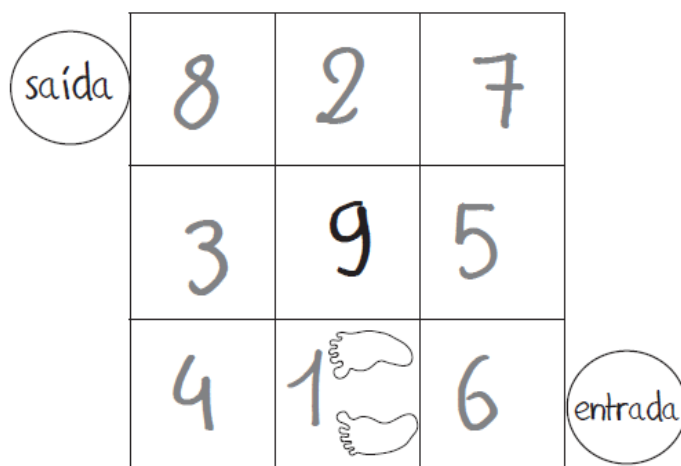
Nome da brincadeira:
Amarelão

Origem: Londrina
(PR)

Do estado do Paraná!

UMA FORMA DE BRINCAR – VARIAÇÃO 1

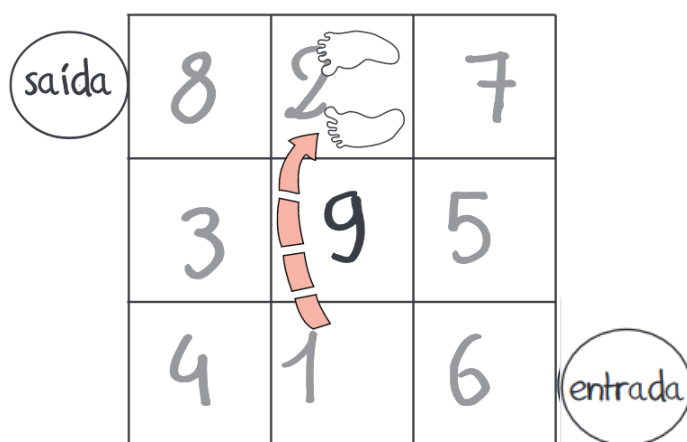
Convidamos vocês a construírem, então, o “Amarelão”. Vamos relembrar essa brincadeira que vocês tanto gostaram. Então, vamos lá. Usem a criatividade para a construção do jogo.



COMO SE BRINCA

Podem jogar, no máximo, quatro pessoas ao mesmo tempo, mas, com apenas dois jogadores, a brincadeira já fica maravilhosa.

O primeiro jogador pula com os dois pés dentro do quadrado número 1. Dali, sem mudar a posição em que caiu, deve pular para o número 2. Se o número dois estiver atrás do jogador, por exemplo, ele deve pular de costas. E assim ele deve ir pulando até chegar ao número 9.



Se chegar ao número 9 sem errar, ele pode pular direto para a saída, sem pisar nas linhas. Se acertar, ele tem o direito de "comprar" uma casa do jogo. Ele escreve o nome dele nessa casa e, a partir daí, ele é o único que pode pisar nela.

Ganha quem conseguir comprar o maior número de casas. Também podem ser usadas letras, no lugar dos números, para fazer a sequência.

RESUMO DAS REGRAS

1. Não pode mudar de posição na qual caiu;
2. Tem que pular com os dois pés juntos;
3. Quem errar passa a vez para o jogador seguinte;
4. Para marcar O NOME tem que cair dentro da casa de saída sem pisar nas linhas;
5. Não pode invadir a casa com o nome do outro jogador.

OUTRA FORMA DE BRINCAR COM O AMARELÃO – VARIAÇÃO 2



Nessa amarelinha, que também **chamamos de 3x3** (três por três), podem jogar **quantas pessoas quiserem!** Chamem todos os seus familiares para se divertirem juntos!

A forma de brincar é **parecida com a amarelinha tradicional**, pois utilizamos uma **pedrinha para lançar** nos números!

Mas os **números mudam de lugar** e o **desenho também é diferente!**

Vocês podem **escrever os números de 1 a 9 onde quiserem**, de forma desordenada (misturada), dentro desses quadrados vazios, como mostra o desenho abaixo.

Defina **um lado** para ser a “**entrada**” e **outro** para ser a “**saída**”.

Procure uma pedrinha ou algum material que não role com facilidade para iniciar a brincadeira.

Nessa amarelinha também fazemos o lançamento da pedra, como também realizamos na amarelinha tradicional.

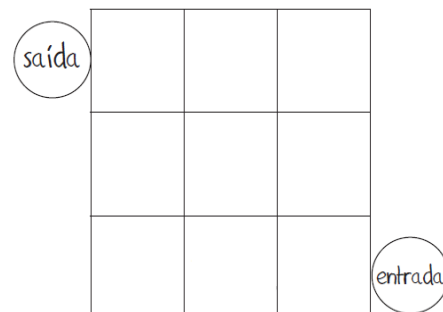
saída			
			entrada

Escreva os números de 1 a 9 nesses quadrados, na ordem que vocês quiserem!



**ATENÇÃO PARA AS
ORIENTAÇÕES DA
BRINCADEIRA DA
AMARELINHA 3X3!!!!**

1. O primeiro a começar a brincadeira deve posicionar-se na “*entrada*” e lançar a pedrinha no número 1. Se ele acertar o lançamento, ele iniciará os saltos pelos demais números, na ordem crescente, mas ele não pode pisar no quadrado com o número 1, onde está a pedrinha. Então, deve saltar diretamente para o número 2, depois para o número 3 e, assim sucessivamente até chegar no número 9 e, na sequência, pular no local da “*saída*”. Agora, ele deve retornar, saltando os números em ordem decrescente, do 9 até 2, e quando chegar no número 2, ele deverá pegar a pedrinha que está no número 1, e saltar para fora do amarelão, sem pisar no número 1.



2. Se ele acertar essa sequência, depois de fazer os saltos como descrito no item 1, ele continua o lançamento para o número 2. Se errar o lançamento, ou seja, se lançar para fora do quadrado com o número 2, ou esquecer de pegar a pedrinha na volta dos saltos, passará a vez para o próximo jogador, mas continuará tentando acertar no número 2 quando chegar a sua vez novamente.

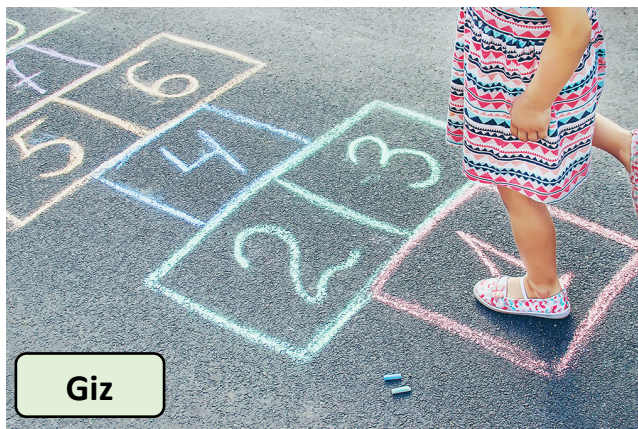
**Agora é só começar a
brincadeira, saltar de forma
organizada no meio dos
números desordenados,
esticar o corpo para buscar a
pedrinha e se divertir!!**



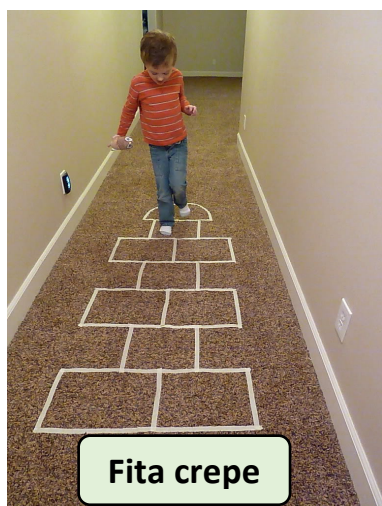
SUGESTÕES PARA CONSTRUIR O AMARELÃO



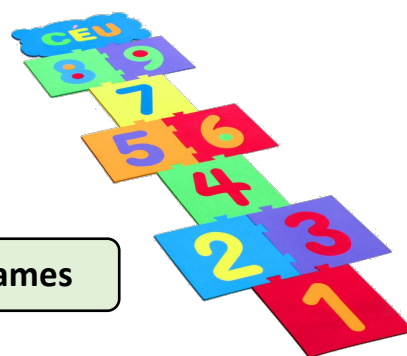
Bambolês



Giz



Fita crepe



Tatames

**Outros materiais possíveis
para construir o amarelão.**

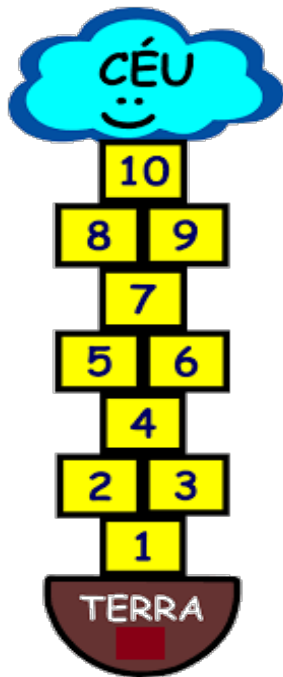
Pedrinhas

Barbante

Tiras de papel

Cordas feitas de roupas torcidas

Que tal brincarem agora da Amarelinha tradicional?
Familiares, vocês brincaram com essa forma de Amarelinha na infância?



COMO SE BRINCA

Os participantes desenharam um diagrama com números de 1 a 10, que vai da terra até o céu (conforme figura acima).

Quem for escolhido para começar o jogo fica na terra e lança uma pedrinha no número 1. Depois, precisa pular direto para as casas 2 e 3, com um pé em cada número e seguir dessa forma: com um pé só nos números que estiverem sozinhos ou nos números que estão ao lado de um quadrado em que esteja a pedra e, com os dois pés nas casas que estão lado a lado. Quando chegar ao céu, a criança pode pisar com os dois pés. Dali, ela precisa retornar pulando tudo de novo, em ordem decrescente (do número 10 ao número 1). Quando chegar aos números 2 e 3, precisa pegar a pedrinha que está no número 1 e, sem pisar no quadrado 1, pula com os dois pés de volta a terra. Como acertou a sequência toda, o jogador continua na vez e tenta lançar a pedrinha no número 2. Se errar, deverá passar a vez para o próximo participante.

RESUMO DAS REGRAS

1. Não pode apoiar o outro pé no chão para pegar a pedrinha;
2. Não pode pisar na linha ou fora do quadrado para realizar os saltos;
3. Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha (não pode esquecer);
4. Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado;
5. Quem errar passa a vez para o jogador seguinte;
6. Sempre que o jogador que errou voltar a jogar, ele começa de onde estava.

Atividade Flexibilizada Adaptações possíveis

Não se esqueçam que cada criança tem o seu tempo de aprendizagem, bem como sua forma de manifestar e expressar o que pensa e sente sobre o mundo que a cerca. Nesse sentido, tente realizar a atividade da **melhor forma para ela, visando seu desenvolvimento e dentro de suas possibilidades.**

Algumas sugestões de flexibilização e adaptação da atividade proposta:



Aproveite os quadrados da amarelinha para ensinar esta e outras formas geométricas;



Permita que a criança brinque de entrar e sair dos quadrados;

- ➡ Incentive que a criança aprenda a realizar pulos, evitando pisar nas linhas divisórias da amarelinha;
- ➡ Ajude a criança a desenhar os números dentro da Amarelinha (ou representações dos números, por exemplo: dentro do quadrado de número 5, podem ter 5 desenhos de sua fruta preferida; no quadrado de número 3, podem desenhar 3 unidades do brinquedo preferido, seja criativo!);
- ➡ Peça que ela conte como foram essas aulas de Amarelinha, como se estivesse contando uma história sobre a brincadeira.

**Esperamos que a
diversão esteja garantida
com essa brincadeira
popular.
Beijos, com carinho!**



Até breve!