PREFEITURA MUNICIPAL DE PARANAGUÁ
Secretaria Municipal de Educação e Ensino Integral

CADERNO DE ATIVIDADES

CONTEÚDO DA SEMANA (13/07 a 19/07/2020)

EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADES:

- **SHISIMA (EF12EF02)**

SHISIMA É UM JOGO DE ESTRATÉGIA ABSTRATA PARA DOIS JOGADORES. ESTUDOS DIZEM QUE É UM JOGO DE ORIGEM AFRICANA E ESTÁ RELACIONADO AO JOGO DA VELHA.

MATERIAL:

- UMA FOLHA DE PAPEL;

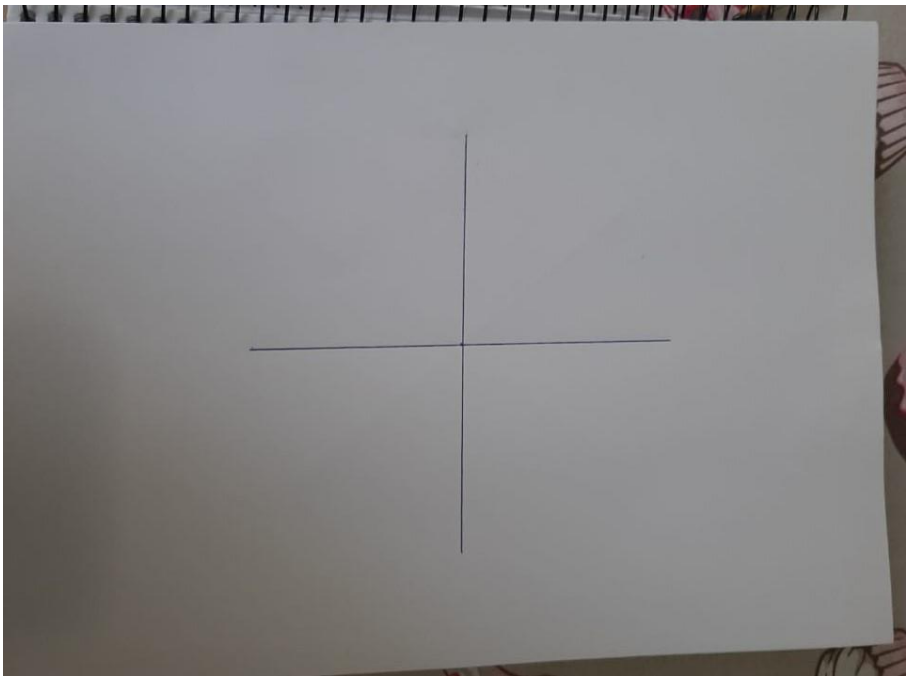
- UMA CANETA;

- SEIS TAMPINHAS, SENDO 3 DE UMA COR OU 3 DE OUTRA COR.

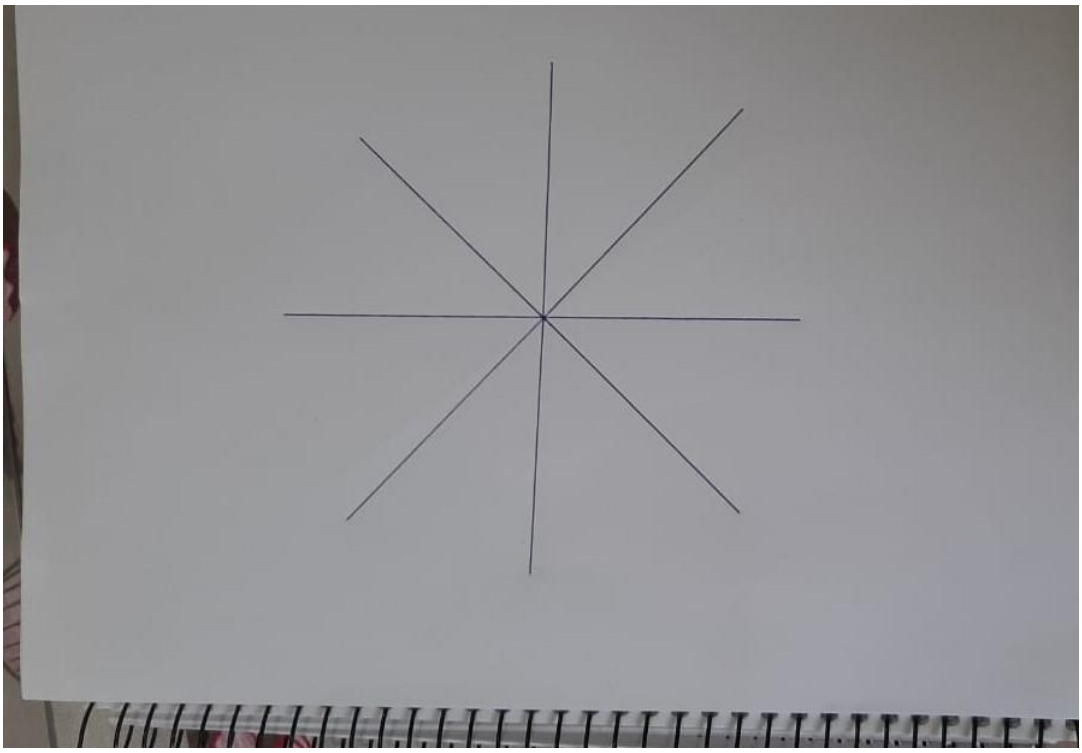
PROCEDIMENTO:

- VOCÊ IRÁ DESENHAR NA FOLHA DE PAPEL SEGUINDO OS PASSOS ABAIXO:

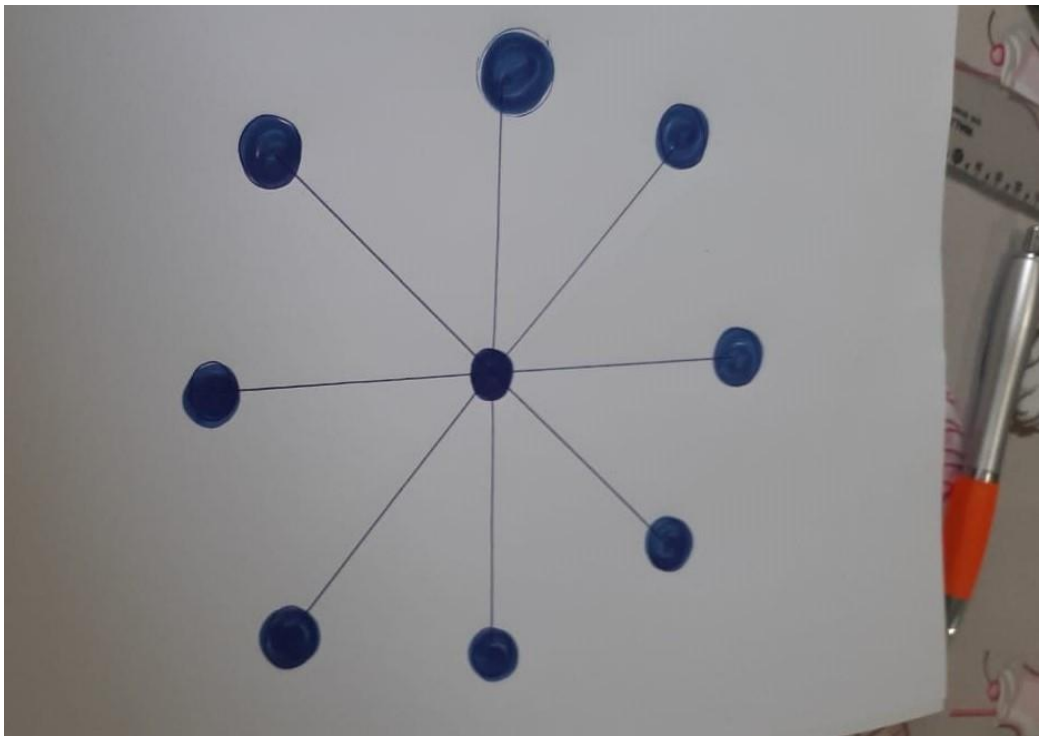
1º PASSO: FAÇA UM SINAL DE +:



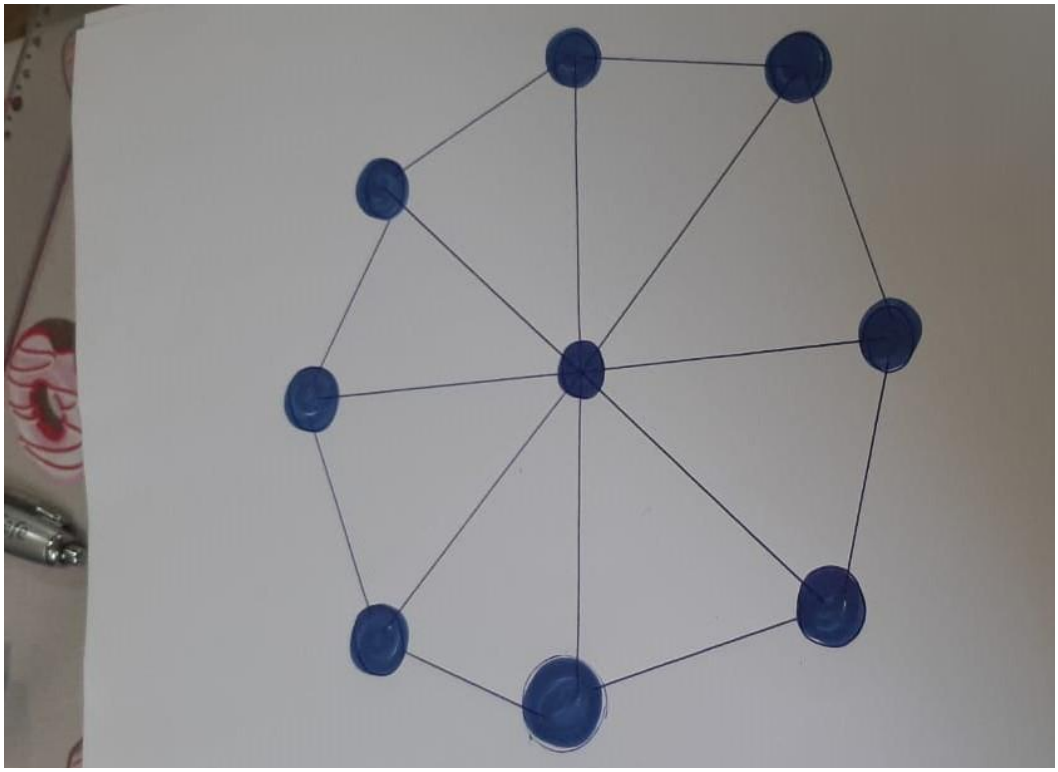
2º PASSO: FAÇA UM X:



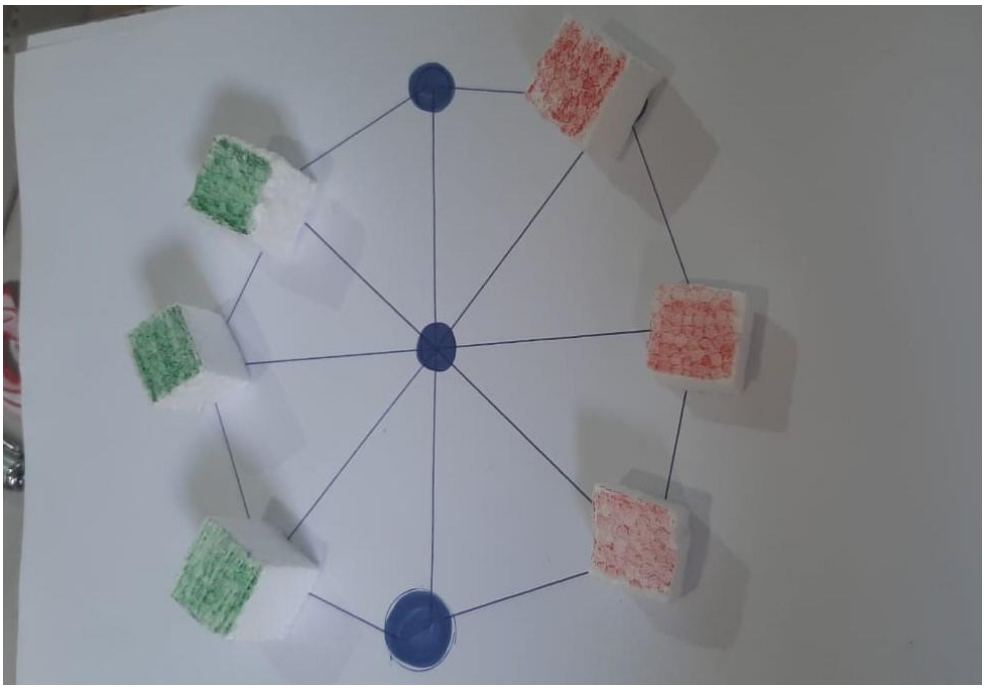
3º PASSO: CADA PONTA FAÇA UMA BOLINHA:



4ª PASSO: LIGUE AS BOLINHAS:



- AGORA VOCÊ IRÁ COLOCAR AS PEÇAS:



REGRAS DO JOGO:

- UM JOGADOR DE CADA VEZ IRÁ MOVIMENTAR A SUA PEÇA, UMA POR JOGADA E ATÉ O PRIMEIRO PONTO VAZIO.

- -NÃO É PERMITIDO PULAR POR CIMA DAS DEMAIS PEÇAS.

- O OBJETIVO DO JOGO É COLOCAR AS SUAS TRÊS PEÇAS EM LINHA.

- -SE UM JOGADOR MOVIMENTAR A MESMA PEÇA NOS MESMOS PONTOS, OU SEJA, REPETIR O MOVIMENTO TRÊS VEZES, A PARTIDA TERMINA COM EMPATE.

- PARA INICIAR O JOGO SUGERE QUE OS DOIS JOGUEM JOQUEMPÔ (PEDRA, PAPEL, TESOURA) QUEM GANHA INICIA.

- **EQUILIBRA E ESCONDE (EF12EF01)**

MATERIAIS:

- SEIS COPOS
- SEIS BOLINHAS, PODE SER QUALQUER BOLINHA.

PROCEDIMENTO:

- VOCÊ IRÁ COLOCAR OS COPOS DE BOCA PARA BAIXO, A UMA DISTÂNCIA DE DOIS PÉS UM DO OUTRO.
- ESCONDER AS BOLINHAS DENTRO DELE.
- SOLICITE QUE ALGUÉM CRONOMETRE SUA AGILIDADE.
- AO SINAL VOCÊ IRÁ TIRAR AS BOLINHAS ESCONDIDAS E IRÁ EQUILIBRAR EM CIMA DOS COPOS.

- QUANDO TODAS ESTIVEREM EQUILIBRADAS, VOCÊ IRÁ RETORNAR AO PRIMEIRO COPO E IRÁ ESCONDE-LAS NOVAMENTE, SÓ ASSIM O CRONÔMETRO PARA. ANOTE SEU TEMPO.

- VOCÊ PODE DESAFIAR ALGUÉM DA SUA CASA A SER MAIS RÁPIDO QUE VOCÊ, OU VOCÊ MESMO PODE TENTAR BATER SEU RECORDE.

➢ REFERÊNCIAS:

HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SHISIMA , ACESSADO 08/07/2020.