



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

CARGA HORÁRIA SEMANAL DA ATIVIDADE: 04 AULAS

ENSINO FUNDAMENTAL – BLOCO C

PLANEJAMENTO SEMANAL: 10 À 10 DE AGOSTO DE 2020

ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

STOP,

UM JOGO SIMPLES PARA BRINCAR EM FAMÍLIA

Stop é um jogo que tanto crianças como adultos podem e adoram jogar. Por ser um jogo simples, só é necessário o uso de uma folha de papel e um lápis. O jogo de Stop favorece a criatividade, rapidez de raciocínio e melhora o vocabulário.

Para jogar Stop se desenha uma tabela em tópicos numa folha de papel para cada jogador. Cada coluna corresponde a um tema, como: Objeto, Filme, Animal, Cor, Nome, Fruta, Flor, Cidade, Time, etc. De acordo com a idade e a habilidade e conhecimento da equipe que vai jogar, pode-se dificultando os temas.

Assim que todos estiverem com suas tabelas feitas na sua folha de papel, joga-se o 'adedonha' (os participantes colocam a mão para trás e falam 'adedonha' e mostram as mãos e os dedos e conforme a quantidade de dedos é a letra que vai ser direcionada para o jogo).

Exemplo: se a letra sorteada for A:



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

Nome	Lugar	Animal	Cor	carro	Artista	Fruta	
Ana	Alemanha	anta	amarelo	Audi	Angélica	abacaxi	Alface

Assim que a letra é escolhida, os participantes terão que escrever abaixo de cada tema, uma palavra com início da letra sorteada. Quem terminar primeiro de escrever em toda a linha com os temas grita: 'Stop', e na mesma hora todos devem largar o lápis e parar de escrever. Pode-se estipular um tempo, por exemplo, três minutos para escrever e quem estiver marcando o tempo grita 'Stop' e todos param de escrever.

Inicia-se a contagem. Se na hora da conferência, palavra por palavra, as pessoas forem acertando, marca-se 10 pontos para cada resposta certa. Se alguém escreve uma mesma palavra que outro jogador, marcará somente 5 pontos, quem não acertar ou não escrever nada, é 0. Somam-se no final da linha quantos pontos marcou. Assim se segue com várias letras. No final, quem fizer mais pontos é o vencedor.