



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO  
ESTADO DE MINAS GERAIS

**MATEMÁTICA E PORTUGUÊS – 2º PERÍODO**



**TEMA DA SEMANA:**  
**BRINCADEIRAS**

**INTRODUÇÃO:** NA INFÂNCIA, AS BRINCADEIRAS INTERFEREM DIRETAMENTE NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS. OU SEJA, ELAS APRENDEM, BRINCANDO.

VAMOS BRINCAR?

O NOME DO JOGO É:

## “A TRILHA DO PARQUINHO”

- ♥ **ESSA ATIVIDADE NÃO PRECISA SER IMPRESSA. VOCÊS PODEM DESENHAR A TRILHA EM UMA FOLHA DE PAPEL OU, NO CHÃO DA CASA DE VOCÊS USANDO UM PEDAÇO DE TIJOLO, CARVÃO OU PEDRA, GIZ DE CERA OU GIZ BRANCO DE QUADRO.**

### **OBJETIVOS:**

O JOGO A SEGUIR PRETENDE DESENVOLVER NA CRIANÇA:

- ♥ NOÇÕES DE REGRAS
- ♥ PERDER E GANHAR
- ♥ ORALIDADE
- ♥ MEMORIZAÇÃO
- ♥ CONCENTRAÇÃO
- ♥ COORDENAÇÃO MOTORA
- ♥ IDENTIFICAÇÃO DE IMAGENS
- ♥ IDENTIFICAÇÃO DE NÚMEROS
- ♥ NOÇÕES DE QUANTIDADE

## **DESENVOLVIMENTO:**

**NÚMERO DE JOGADORES: 2 OU MAIS**

### **MATERIAL NECESSÁRIO:**

- ♥ 2 PEDRINHAS OU, 2 TAMPINHAS DE GARRAFA OU 2 SEMENTES; (A QUANTIDADE DE PEÇAS VAI DEPENDER DO NÚMERO DE JOGADORES).
- ♥ 10 TIRAS DE PAPEL. EM CADA TIRA, ESCREVA OU PEÇA A CRIANÇA PARA ESCREVER UM NÚMERO DE 0 ATÉ 9. GUARDE AS TIRAS DENTRO DE UM POTE.
- ♥ 4 FOLHAS DE PAPEL CONTENDO OS DESENHOS ABAIXO (PEÇA A CRIANÇA PARA DESENHAR E COLORIR AS IMAGENS). POR TRÁS DE CADA FOLHA ILUSTRADA, VOCÊ DEVERÁ ESCREVER AS INFORMAÇÕES A SEGUIR PARA ORIENTÁ-LOS NO JOGO:



**VENTO: VOLTE DUAS CASAS;**



**SOL: AVANCE 3 CASAS;**



**ARCO-ÍRIS: RETORNE A PRIMEIRA CASA;**



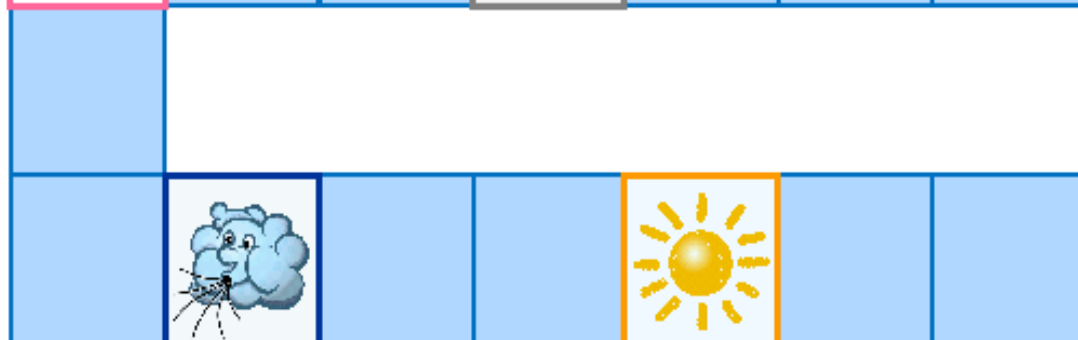
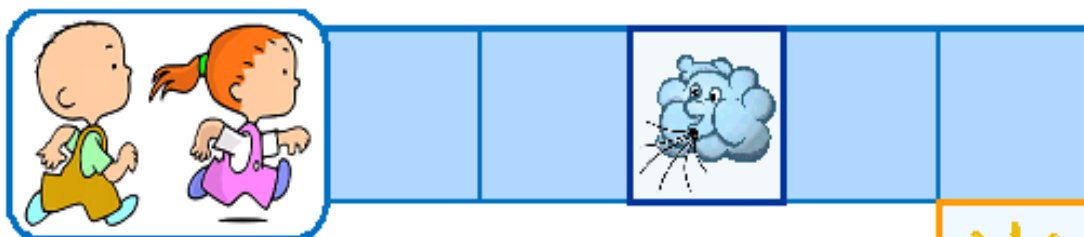
**CHUVA: JOGUE OUTRA VEZ, RETIRANDO OUTRA TIRA DE PAPEL;**

### **REGRAS DO JOGO:**

1. DESENHE A TRILHA DA FORMA COMO PREFERIREM; PEÇA A CRIANÇA PARA AJUDAR;
2. COLOQUEM AS PEDRINHAS QUE IRÃO REPRESENTAR OS JOGADORES NA PRIMEIRA CASA DA TRILHA;
3. OS JOGADORES DECIDEM QUEM IRÁ COMEÇAR O JOGO;
4. CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, PEGA O POTE, BALANÇA E PEGA UMA TIRA DE PAPEL;
5. O JAGADOR DEVERÁ IDENTIFICAR O NUMERAL APRESENTADO NA TIRA DE PAPEL E AVANÇAR COM A SUA PEDRA A QUANTIDADE DE CASAS CORRESPONDENTE; EM SEGUIDA, DEVERÁ VOLTAR COM A TIRA PARA O POTE.
6. SE A PEDRA PARAR NA CASA QUE POSSUIR ALGUM DESENHO, O JOGADOR DEVERÁ SEGUIR AS INSTRUÇÕES APRESENTADAS ATRÁS DAS FOLHAS ILUSTRADAS;

“ GANHA QUEM CHEGAR PRIMEIRO NO PARQUINHO, AO FINAL DO PERCURSO. ”

**BOA SORTE!**



**Trilha do Parquinho**