

Como jogar

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Reconhecer ações do corpo e de convivência nas brincadeiras, com pistas orais, demonstrações opcionais e apoio de desenhos.

1. Prepare

Imprima as 40 cartelas e recorte as 12 chamadas. Cada criança ou dupla recebe uma cartela. Use fichas para marcar.

2. Dê a pista

Leia a chamada em voz alta. Se for útil, demonstre a ação ou mostre um objeto; evite exibir o nome escrito antes da resposta.

3. Observe e marque

A criança pode dizer, apontar ou representar a resposta. Procura o desenho com a palavra e cobre a casa correspondente.

4. Confira

Vale linha, coluna ou diagonal. Releia as três pistas e confira com o grupo, sem exigir que todos executem o movimento.

MEDIAÇÃO ORAL

Compare movimentos parecidos: caminhar/correr, rolar/girar, lançar/receber. Pergunte o que mudou no corpo ou no objeto. Aceite respostas orais, gestuais ou por apontamento.

EXEMPLO

Pista: sair do chão e pousar depois. Resposta: SALTAR.

CUIDADO

Adapte ações para diferentes corpos e espaços. Não peça saltos, giros ou contato físico que ofereçam risco ou desconforto.

Duração sugerida: 20 a 30 minutos. Adapte ações e pistas à sua turma.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 01

EF01



ESPERAR A VEZ



CAMINHAR



FAZER RODA



EQUILIBRAR



BATER PALMAS



LANÇAR



RASTEJAR



GIRAR



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 02

EF01



LANÇAR



EQUILIBRAR



CAMINHAR



RECEBER



ROLAR



GIRAR



BATER PALMAS



SALTAR



FAZER RODA

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 03

EF01



CAMINHAR



LANÇAR



GIRAR



RECEBER



FAZER RODA



ESPERAR A VEZ



SALTAR



CORRER



BATER PALMAS

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 04

EF01



FAZER RODA



EQUILIBRAR



SALTAR



LANÇAR



GIRAR



CORRER



BATER PALMAS



CAMINHAR



ESPERAR A VEZ

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 05

EF01



EQUILIBRAR



RECEBER



CAMINHAR



FAZER RODA



BATER
PALMAS



LANÇAR



SALTAR



CORRER



RASTEJAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 06

EF01



RASTEJAR



FAZER RODA



ESPERAR A
VEZ



SALTAR



CAMINHAR



RECEBER



BATER
PALMAS



LANÇAR



ROLAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 07

EF01



BATER
PALMAS



ESPERAR A
VEZ



CORRER



GIRAR



CAMINHAR



LANÇAR



ROLAR



RASTEJAR



EQUILIBRAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 08

EF01



EQUILIBRAR



CORRER



RECEBER



BATER
PALMAS



FAZER RODA



CAMINHAR



ESPERAR A
VEZ



GIRAR



RASTEJAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 09

EF01



RECEBER



CAMINHAR



RASTEJAR



BATER
PALMAS



ESPERAR A
VEZ



CORRER



LANÇAR



SALTAR



ROLAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 10

EF01



BATER
PALMAS



EQUILIBRAR



CORRER



ESPERAR A
VEZ



ROLAR



GIRAR



LANÇAR



RECEBER



FAZER RODA

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 11

EF01



ROLAR



CAMINHAR



ESPERAR A
VEZ



FAZER RODA



RECEBER



EQUILIBRAR



BATER
PALMAS



SALTAR



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 12

EF01



EQUILIBRAR



ROLAR



LANÇAR



SALTAR



BATER
PALMAS



FAZER RODA



RASTEJAR



CORRER



CAMINHAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 13

EF01



GIRAR



ROLAR



CORRER



CAMINHAR



SALTAR



RECEBER



FAZER RODA



ESPERAR A VEZ



EQUILIBRAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 14

EF01



GIRAR



CAMINHAR



FAZER RODA



ESPERAR A VEZ



RASTEJAR



SALTAR



EQUILIBRAR



ROLAR



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 15

EF01



RECEBER



RASTEJAR



LANÇAR



FAZER RODA



ESPERAR A VEZ



CAMINHAR



BATER PALMAS



CORRER



EQUILIBRAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 16

EF01



EQUILIBRAR



CAMINHAR



RASTEJAR



GIRAR



LANÇAR



ESPERAR A VEZ



CORRER



RECEBER



ROLAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 17

EF01



GIRAR



BATER
PALMAS



SALTAR



ESPERAR A
VEZ



ROLAR



RASTEJAR



CAMINHAR



EQUILIBRAR



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 18

EF01



FAZER RODA



BATER
PALMAS



RASTEJAR



CORRER



ROLAR



EQUILIBRAR



ESPERAR A
VEZ



GIRAR



LANÇAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 19

EF01



LANÇAR



EQUILIBRAR



FAZER RODA



GIRAR



RECEBER



ROLAR



ESPERAR A
VEZ



SALTAR



BATER
PALMAS

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 20

EF01



RASTEJAR



CAMINHAR



GIRAR



RECEBER



FAZER RODA



SALTAR



ROLAR



ESPERAR A
VEZ



LANÇAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 21

EF01



EQUILIBRAR



LANÇAR



FAZER RODA



ESPERAR A VEZ



RECEBER



RASTEJAR



BATER PALMAS



SALTAR



GIRAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 22

EF01



EQUILIBRAR



SALTAR



CAMINHAR



LANÇAR



ESPERAR A VEZ



CORRER



BATER PALMAS



RASTEJAR



ROLAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 23

EF01



CORRER



RASTEJAR



ESPERAR A VEZ



GIRAR



FAZER RODA



BATER PALMAS



RECEBER



EQUILIBRAR



ROLAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 24

EF01



ROLAR



CAMINHAR



RASTEJAR



FAZER RODA



ESPERAR A VEZ



GIRAR



SALTAR



BATER PALMAS



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 25

EF01



SALTAR



FAZER RODA



EQUILIBRAR



RASTEJAR



LANÇAR



RECEBER



GIRAR



BATER
PALMAS



CAMINHAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 26

EF01



CORRER



SALTAR



FAZER RODA



RASTEJAR



CAMINHAR



RECEBER



GIRAR



ROLAR



LANÇAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 27

EF01



FAZER RODA



GIRAR



ROLAR



RASTEJAR



CAMINHAR



BATER
PALMAS



LANÇAR



EQUILIBRAR



RECEBER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 28

EF01



RECEBER



RASTEJAR



CAMINHAR



BATER
PALMAS



LANÇAR



ROLAR



GIRAR



EQUILIBRAR



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 29

EF01



SALTAR



LANÇAR



FAZER RODA



EQUILIBRAR



CAMINHAR



RASTEJAR



ESPERAR A VEZ



ROLAR



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 30

EF01



EQUILIBRAR



RASTEJAR



GIRAR



LANÇAR



SALTAR



CORRER



RECEBER



CAMINHAR



BATER PALMAS

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 31

EF01



LANÇAR



ROLAR



CORRER



EQUILIBRAR



ESPERAR A VEZ



SALTAR



GIRAR



RASTEJAR



RECEBER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 32

EF01



GIRAR



LANÇAR



ROLAR



EQUILIBRAR



RECEBER



SALTAR



RASTEJAR



BATER PALMAS



CORRER

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 33

EF01



GIRAR



ROLAR



RECEBER



ESPERAR A VEZ



CORRER



LANÇAR



SALTAR



FAZER RODA



RASTEJAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 34

EF01



LANÇAR



RASTEJAR



GIRAR



EQUILIBRAR



ROLAR



CAMINHAR



ESPERAR A VEZ



RECEBER



SALTAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 35

EF01



CAMINHAR



RECEBER



SALTAR



ROLAR



CORRER



BATER PALMAS



GIRAR



ESPERAR A VEZ



FAZER RODA

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 36

EF01



SALTAR



RECEBER



EQUILIBRAR



FAZER RODA



RASTEJAR



GIRAR



ROLAR



BATER PALMAS



ESPERAR A VEZ

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

CARTELA 37

EF01



ESPERAR A VEZ



FAZER RODA



RASTEJAR



SALTAR



CORRER



EQUILIBRAR



ROLAR



RECEBER



GIRAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 38

EF01



RASTEJAR



CAMINHAR



RECEBER



CORRER



ROLAR



BATER PALMAS



SALTAR



FAZER RODA



LANÇAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 39

EF01



LANÇAR



FAZER RODA



RECEBER



CAMINHAR



ROLAR



SALTAR



ESPERAR A VEZ



BATER PALMAS



GIRAR

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 40

EF01



BATER PALMAS



EQUILIBRAR



LANÇAR



CORRER



RECEBER



CAMINHAR



FAZER RODA



SALTAR



ESPERAR A VEZ

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Bingo do Brincar e Mover

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 1º ANO

Cartas de chamada

Leia a pista oralmente; mostre a resposta depois que a turma marcar.

01

Mover-se com passos rápidos, alternando os pés.

RESPOSTA

CORRER

02

Mover-se em passos tranquilos, mantendo contato com o chão.

RESPOSTA

CAMINHAR

03

Sair do chão e pousar depois de um pequeno impulso.

RESPOSTA

SALTAR

04

Deslocar um objeto ou o corpo fazendo-o virar sobre o chão.

RESPOSTA

ROLAR

05

Deslocar-se bem próximo ao chão.

RESPOSTA

RASTEJAR

06

Enviar uma bola ou objeto leve para longe do corpo.

RESPOSTA

LANÇAR

07

Acolher ou controlar um objeto enviado por alguém, com as mãos ou outra parte do corpo.

RESPOSTA

RECEBER

08

Virar o corpo ao redor de si mesmo.

RESPOSTA

GIRAR

09

Manter o corpo estável em uma posição ou movimento, com apoio se necessário.

RESPOSTA

EQUILIBRAR

10

Produzir som ao juntar as mãos uma contra a outra.

RESPOSTA

BATER PALMAS

11

Organizar-se em círculo com colegas para brincar.

RESPOSTA

FAZER RODA

12

Dar espaço para outra pessoa participar antes da sua nova jogada.

RESPOSTA

ESPERAR A VEZ