

Como jogar

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Reconhecer brincadeiras de diferentes gerações e experimentar maneiras inclusivas de brincar.

1. Prepare

Imprima as 40 cartelas. Recorte as 12 chamadas da última página. Cada participante ou dupla recebe uma cartela.

2. Sorteie

Embaralhe as chamadas e leia uma pista por vez. Não diga a resposta antes de todos terem tempo de pensar.

3. Marque

Quem encontrar a resposta cobre a casa com uma ficha. Cada cartela tem 9 das 12 respostas possíveis.

4. Confira

Vale linha, coluna ou diagonal. Antes de declarar bingo, releia as três pistas marcadas e peça justificativas ao grupo.

MEDIAÇÃO

Mostre o pictograma e leia cada pista em voz alta. Pergunte às crianças se conhecem outra versão da brincadeira em sua família ou comunidade.

EXEMPLO

Casas desenhadas no chão e saltos = amarelinha.

CUIDADO

Adapte espaço e movimento para que todos participem. Ao vivenciar jogos com objetos pequenos, substitua-os por peças maiores quando necessário e supervisione a turma.

Duração sugerida: 20 a 30 minutos. Adapte a mediação à sua turma.

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 01

EF02



Telefone sem fio



Bolinha de gude



Pega-pegá



Batata quente



Roda cantada



Pular corda



Passa anel



Amarelinha



Elástico

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

CARTELA 02

EF02



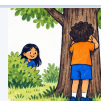
Estátua



Pega-pegá



Telefone sem fio



Esconde-esconde



Roda cantada



Batata quente



Pular corda



Elástico



Passa anel

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

CARTELA 03

EF02



Batata quente



Amarelinha



Bolinha de gude



Morto-vivo



Esconde-esconde



Passa anel



Pular corda



Telefone sem fio



Elástico

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

CARTELA 04

EF02



Elástico



Amarelinha



Bolinha de gude



Morto-vivo



Batata quente



Estátua



Roda cantada



Passa anel



Esconde-esconde

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 05

EF02



Batata quente



Bolinha de gude



Pega-pega



Esconde-esconde



Elástico



Morto-vivo



Amarelinha



Passa anel



Telefone sem fio

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

CARTELA 06

EF02



Amarelinha



Bolinha de gude



Esconde-esconde



Pular corda



Pega-pega



Telefone sem fio



Roda cantada



Estátua



Passa anel

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

CARTELA 07

EF02



Telefone sem fio



Bolinha de gude



Batata quente



Pular corda



Amarelinha



Elástico



Morto-vivo



Pega-pega



Passa anel

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

CARTELA 08

EF02



Passa anel



Pega-pega



Pular corda



Morto-vivo



Roda cantada



Amarelinha



Batata quente



Esconde-esconde



Telefone sem fio

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 09

EF02



Amarelinha



Pega-pegas



Roda cantada



Bolinha de gude



Pular corda



Batata quente



Esconde-esconde



Estátua



Elástico

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

CARTELA 10

EF02



Batata quente



Estátua



Morto-vivo



Amarelinha



Elástico



Esconde-esconde



Telefone sem fio



Roda cantada



Bolinha de gude

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

CARTELA 11

EF02



Batata quente



Estátua



Esconde-esconde



Passa anel



Telefone sem fio



Morto-vivo



Bolinha de gude



Amarelinha



Pega-pegas

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

CARTELA 12

EF02



Morto-vivo



Estátua



Passa anel



Pega-pegas



Amarelinha



Batata quente



Bolinha de gude



Roda cantada



Esconde-esconde

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 13

EF02



Bolinha de gude



Roda cantada



Amarelinha



Morto-vivo



Elástico



Estátua



Telefone sem fio



Passa anel



Esconde-esconde

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

CARTELA 14

EF02



Pular corda



Estátua



Esconde-esconde



Telefone sem fio



Bolinha de gude



Elástico



Amarelinha



Passa anel



Morto-vivo

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

CARTELA 15

EF02



Bolinha de gude



Telefone sem fio



Morto-vivo



Amarelinha



Pega-pegas



Estátua



Elástico



Roda cantada



Pular corda

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

CARTELA 16

EF02



Batata quente



Roda cantada



Esconde-esconde



Morto-vivo



Amarelinha



Pega-pegas



Passa anel



Telefone sem fio



Estátua

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 17

EF02



Esconde-esconde



Telefone sem fio



Batata quente



Roda cantada



Elástico



Pular corda



Pega-pegas



Amarelinha



Passa anel

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

CARTELA 18

EF02



Estátua



Morto-vivo



Pega-pegas



Amarelinha



Roda cantada



Passa anel



Elástico



Pular corda



Esconde-esconde

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

CARTELA 19

EF02



Morto-vivo



Estátua



Amarelinha



Roda cantada



Esconde-esconde



Pega-pegas



Batata quente



Elástico



Pular corda

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

CARTELA 20

EF02



Pega-pegas



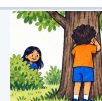
Estátua



Pular corda



Telefone sem fio



Esconde-esconde



Bolinha de gude



Passa anel



Elástico



Amarelinha

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 21

EF02



Roda cantada



Estátua



Morto-vivo



Pega-pegas



Telefone sem fio



Passa anel



Batata quente



Esconde-esconde



Pular corda

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

CARTELA 22

EF02



Amarelinha



Pega-pegas



Batata quente



Roda cantada



Elástico



Telefone sem fio



Pular corda



Estátua



Bolinha de gude

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

CARTELA 23

EF02



Morto-vivo



Roda cantada



Esconde-esconde



Pega-pegas



Pular corda



Bolinha de gude



Amarelinha



Estátua



Batata quente

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

CARTELA 24

EF02



Morto-vivo



Pega-pegas



Batata quente



Bolinha de gude



Roda cantada



Pular corda



Elástico



Esconde-esconde



Telefone sem fio

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 25

EF02



Morto-vivo



Batata quente



Estátua



Passa anel



Elástico



Pular corda



Roda cantada



Amarelinha



Bolinha de gude

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

CARTELA 26

EF02



Telefone sem fio



Bolinha de gude



Elástico



Pega-pegas



Passa anel



Amarelinha



Pular corda



Roda cantada



Esconde-esconde

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

CARTELA 27

EF02



Elástico



Batata quente



Roda cantada



Morto-vivo



Pega-pegas



Bolinha de gude



Telefone sem fio



Esconde-esconde



Estátua

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

CARTELA 28

EF02



Elástico



Morto-vivo



Esconde-esconde



Pega-pegas



Roda cantada



Batata quente



Bolinha de gude



Estátua



Passa anel

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 29

EF02



Telefone sem fio



Morto-vivo



Batata quente



Roda cantada



Passa anel



Pega-pegas



Pular corda



Elástico



Bolinha de gude

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

CARTELA 30

EF02



Pular corda



Batata quente



Pega-pegas



Roda cantada



Elástico



Esconde-esconde



Telefone sem fio



Estátua



Morto-vivo

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

CARTELA 31

EF02



Batata quente



Telefone sem fio



Pega-pegas



Passa anel



Elástico



Roda cantada



Morto-vivo



Estátua



Bolinha de gude

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

CARTELA 32

EF02



Pular corda



Morto-vivo



Pega-pegas



Amarelinha



Elástico



Batata quente



Roda cantada



Estátua



Telefone sem fio

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 33

EF02



Esconde-esconde



Telefone sem fio



Pular corda



Pega-pegas



Batata quente



Bolinha de gude



Passa anel



Estátua



Morto-vivo

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

CARTELA 34

EF02



Passa anel



Pular corda



Batata quente



Telefone sem fio



Estátua



Pega-pegas



Amarelinha



Esconde-esconde



Elástico

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

CARTELA 35

EF02



Amarelinha



Morto-vivo



Pular corda



Batata quente



Telefone sem fio



Bolinha de gude



Passa anel



Esconde-esconde



Estátua

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

CARTELA 36

EF02



Passa anel



Pular corda



Morto-vivo



Esconde-esconde



Roda cantada



Elástico



Bolinha de gude



Telefone sem fio



Batata quente

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

CARTELA 37

EF02



Passa anel



Esconde-esconde



Bolinha de gude



Morto-vivo



Elástico



Pega-pegas



Pular corda



Estátua



Amarelinha

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

CARTELA 38

EF02



Estátua



Bolinha de gude



Roda cantada



Pular corda



Morto-vivo



Elástico



Amarelinha



Telefone sem fio



Passa anel

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

CARTELA 39

EF02



Roda cantada



Estátua



Esconde-esconde



Amarelinha



Pega-pegas



Bolinha de gude



Morto-vivo



Passa anel



Pular corda

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

CARTELA 40

EF02



Bolinha de gude



Passa anel



Roda cantada



Estátua



Batata quente



Pular corda



Elástico



Telefone sem fio



Amarelinha

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

Brincadeiras tradicionais

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 2º ANO

Cartas de chamada

Leia somente a pista; revele a resposta depois da marcação.

01

Casas são desenhadas no chão; avançamos saltando de casa em casa.

RESPOSTA

Amarelinha

02

Uma corda gira; podemos saltar no ritmo dela, sozinhos ou em grupo.

RESPOSTA

Pular corda

03

Uma pessoa tenta tocar outra, e os papéis mudam durante a brincadeira.

RESPOSTA

Pega-pegas

04

Alguém conta enquanto outras pessoas procuram lugares para não serem vistas.

RESPOSTA

Esconde-esconde

05

Um pequeno objeto passa pelas mãos; outra pessoa tenta descobrir onde ficou.

RESPOSTA

Passa anel

06

Uma frase passa em segredo de ouvido em ouvido e pode chegar diferente ao final.

RESPOSTA

Telefone sem fio

07

Um objeto circula entre participantes até a música ou comando parar.

RESPOSTA

Batata quente

08

Um comando convida o grupo a mudar entre posições baixas e altas.

RESPOSTA

Morto-vivo

09

Pequenas esferas são lançadas ou roladas em um jogo de mira.

RESPOSTA

Bolinha de gude

10

Uma faixa elástica esticada entre pessoas permite criar sequências de passos.

RESPOSTA

Elástico

11

O grupo forma um círculo e se move enquanto canta.

RESPOSTA

Roda cantada

12

Quando a música para, cada pessoa interrompe seu movimento como uma escultura.

RESPOSTA

Estátua