

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome:		Data: __/__/2021
Unidade Escolar:		Ano: 5º ano
Componente Curricular: Educação Física.		
Tema/Objeto do Conhecimento: Brincadeiras e Jogos/Brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional.		
Habilidades: (GO-EF05EF18) Vivenciar e fruir diferentes jogos de salão, usando e compartilhando os conhecimentos quanto a valores, normas, regras, objetivos e fundamentos para elaboração e análise de estratégias. (GO-EF05EF01) Vivenciar e analisar diferentes brinquedos, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, de diferentes características, principalmente as cooperativas, contemplando os de matrizes indígenas e africanas, reconhecendo, respeitando e valorizando a importância desses no patrimônio histórico-cultural.		

Olá, pessoal, espero que estejam bem e animados/as para aprender um pouco mais.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/325525879307897306/> acesso em: 11/03/2021

Hoje aprenderemos um pouco sobre nossas raízes, nossa cultura. É importante sabermos de onde viemos para entender nossos hábitos, costumes, identidade e pertencimento. Nesta atividade iremos conhecer, lembrar e vivenciar mais um jogo de tabuleiro/salão da cultura africana. Vamos conferir?

ATIVIDADE 1 – *Shisima* também é um jogo de alinhamento de três peças, semelhante ao muito conhecido “jogo da velha” e ao Tsoro Yematatu ensinado no material anterior. Este jogo é popular no Quênia e seu nome, na língua tiriki, significa "extensão de água". As crianças chamam as peças de “imbalabavali”, que significa “pulgas d'água”, em alusão aos saltos e movimentos rápidos das pedras. Pela simplicidade do tabuleiro, ele é comumente desenhado na areia pelas crianças quando querem jogá-lo.

Objetivo: O objetivo do jogo é colocar três peças em linha reta. Joga-se com 6 pedras (3 de uma cor ou formato e 3 de outra).

Seguem regras:

1. Para iniciar, as pedras devem ser colocadas no tabuleiro, três de cada lado. A linha central fica com seus três pontos vazios.

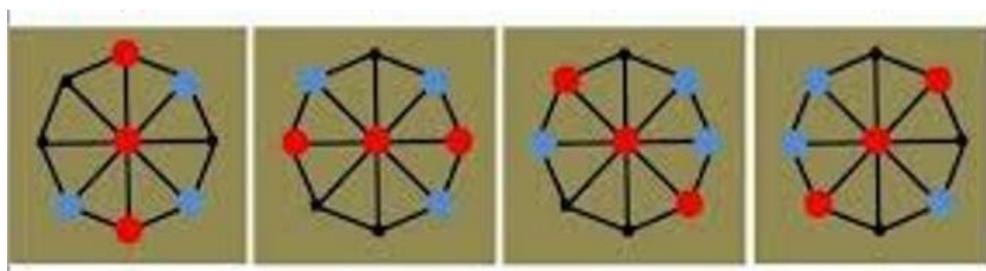


2. Alternadamente, os/as jogadores/as deslocam suas pedras nas linhas até um ponto vazio.

3. Não é permitido saltar sobre uma peça e nem realizar capturas.

4. Cada jogador/a deve tentar posicionar suas três peças em linha reta.

5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo. Exemplo:



Fonte:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_utfpr_mat_artigo_ludiane_glaucia_batista.pdf acesso em: 25/03/2021

6. Se algum dos jogadores repetir o mesmo movimento três vezes, sequencialmente, a partida termina empatada.

Construção do tabuleiro

Para construir o tabuleiro será necessária qualquer superfície plana para desenhar o jogo. Exemplo: uma folha de papel, um pedaço de terra do seu quintal (se tiver), uma calçada cimentada, etc.

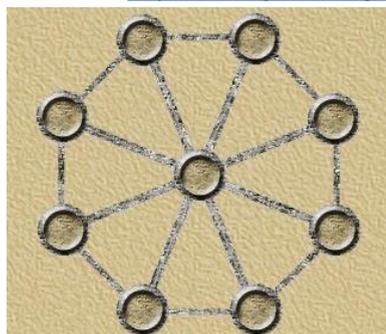
Faça um círculo de um tamanho que seja possível movimentar as peças. Divida esse círculo em 8 partes iguais com quatro linhas retas.

Agora encontre ou confeccione as peças, 3 de uma cor ou formato e 3 de outra e pronto. É só se divertir com os diálogos e momentos proporcionados pelo jogo da “aranha d’água”.

Exemplos de tabuleiros



Fonte: <https://www.geledes.org.br/jogos-africanos-a-matematica-na-cultura-africana/> acesso em: 25/03/2021



Fonte: <http://osalunosquejogavam.blogspot.com/2014/02/shisima.html> acesso em: 25/03/2021

Veja vídeo com explicações das regras: http://www.facebook.com/story.php?story_fbid=929669350809645&id=440181566425095&scmts=scwspdd&extid=Flus8XJWjVFCSQQn

ATIVIDADE 2 - Você conhece outros jogos de tabuleiro? Quais?

ATIVIDADE 3 – O que gosta nos jogos de tabuleiro? E o que não gosta?

SUGESTÃO BRINCANTE: Brinque muito com os jogos de tabuleiros. Existem muitos e cada um mais legal que o outro!!!

Até a próxima atividade!