



Prefeitura Municipal de Presidente Venceslau

CNPJ 46.476.131/0001-40

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

Atividade: Amarelinha

Desse jogo pode participar qualquer número de crianças.

Risca-se no chão, com carvão, giz, ou se for na areia, com um pedaço de pau ou telha, uma figura que parece um boneco com uma perna só, de braços abertos, ou um avião, como também é conhecido em algumas partes do Brasil.

São sete casas numeradas, que terminam com o céu (um círculo).

A criança que gritar antes a palavra PRIMEIRA inicia o jogo e a ordem de quem vai jogar vai sendo gritada pelas outras crianças, sucessivamente.

A brincadeira consiste em jogar uma pedra na primeira casa e ir pulando com um pé só e com as mãos na cintura todo o desenho, indo e voltando, evitando-se pisar na casa onde está a pedra e pegando-a na volta.

Joga-se a pedra na segunda casa e assim sucessivamente até o céu (círculo).

A pedra jogada tem que parar dentro do espaço delimitado de cada quadra ou casa.

Ganha o jogo quem conseguir chegar ao céu, sem errar, ou seja, colocando a pedra no local correto, em todas as casas, fazendo todo o trajeto sem colocar os dois pés ou pisar na linha do desenho.

Pode-se também fazer todo o trajeto sem jogar a pedra, levando-a em cima do peito de um dos pés ou de uma das mãos, sem deixá-la cair.

Quem errar espera a próxima jogada e recomeça de onde parou.

Há ainda uma outra etapa, onde se joga a pedra de costas e se acertar uma casa, passa a ser seu proprietário. Ali, nenhum dos adversários poderá mais pisar.

Ganha quem tiver o maior número de “casas próprias”.

Fonte: Este conteúdo foi acessado em 25/03/2020 do sítio

<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173>.