



## ORIENTAÇÕES

OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
Esportes de marca Esportes de precisão Esportes de invasão Esportes técnico-combinatórios	(EF67EF06) Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).
Esportes de rede/ parede Esportes de campo e taco Esportes de invasão Esportes de combate	(EF89EF05) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência, etc.) e a forma como as mídias os apresentam.

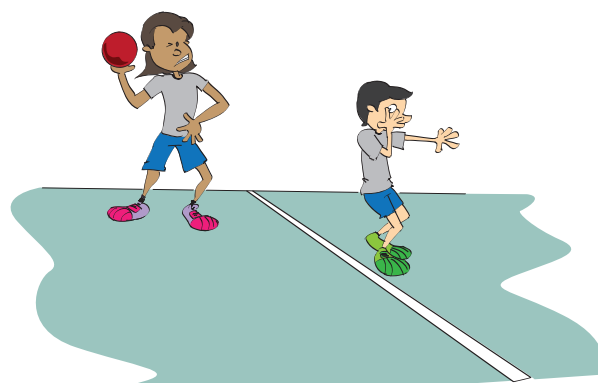
## Objetivos:

- ▶ Reconhecer a utilização de materiais alternativos para a realização de jogos e brincadeiras do contexto familiar e comunitário.
- ▶ Reconhecer o jogar e brincar vivenciados em diferentes momentos históricos e em diferentes culturas.
- ▶ Investigar jogos e brincadeiras junto aos povos antigos, identificando as principais práticas vivenciadas por eles.



## Conteúdos relacionados:

- Jogos populares;
- Esporte;
- Práticas esportivas;
- História geral.





## ATIVIDADES



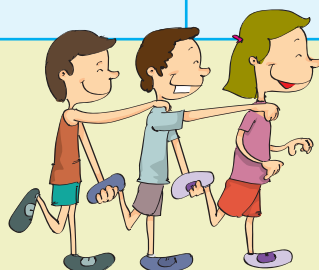
Gincana é um conjunto de tarefas disputadas entre equipes, com o mesmo objetivo final. As gincanas podem ser realizadas por diversos tipos de competições onde os concorrentes enfrentam várias provas, com obstáculos de realização.

Inicialmente gincana era um jogo praticado por índigenas onde os participantes estavam montados em um cavalo. Da gincana foram originadas várias modalidades esportivas, sendo que algumas delas consistem em provas de habilidade e de obstáculos. As gincanas são muito populares para estudantes, e por isso são muitas

vezes praticadas em instituições educacionais, onde diferentes equipes fazem os jogos.

**Agora é a sua vez de promover uma gincana escolar. Pense em atividades que precisam de grupos de pessoas para realizá-las.**

Prova	Descreva a realização da prova





## ATIVIDADES

### Quiz de conhecimento;

Com base no que você aprendeu em sala de aula, reúna grupos junto ao seu professor, e prepare-se para jogar o “QUIZ DO CONHECIMENTO”. Nesse jogo você terá de mostrar suas habilidades em raciocínio e memória. Junto com o professor elabore questões sobre a matéria apresentada à classe durante o período letivo, com perguntas lógicas e curtas. Cada grupo terá direito a fornecer uma resposta. O grupo que coletar mais pontos vence a partida.

Perguntas	Respostas

