PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO GRANDE DA SERRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA

ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO INFANTIL MATERNAL I

ESTA SEMANA FALAREMOS SOBRE A ABOLIÇÃO DA ESCRAVATURA.

Há muito tempo atrás, muito tempo mesmo! Alguns grupos sociais menos favorecidos eram obrigados a trabalhar de graça e em condições muito ruins para outras pessoas. Mas, nessa época, o Brasil era governado por uma Princesa, chamada Isabel, que tinha um coração muito bondoso e gostava de todos de maneira igual. Ela, no **DIA 13 DE MAIO DE 1888**, assinou uma lei determinando o fim da escravidão e todos os escravos foram libertados!

Esta semana as atividades são voltadas para este tema **"ABOLIÇÃO DA ESCRAVATURA"**

Esperamos que você goste e se divirta muito as realizando! Vamos lá!

ATIVIDADE 01

Não esqueça de pedir ajuda a um adulto e também consultar sua Professora para realizar as atividades!

Boa diversão e bom aprendizado!

PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO GRANDE DA SERRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA

ABOLIÇÃO DA ESCRAVATURA - Dia 13 de Maio -

- Há muito tempo atrás, as pessoas de pele negra eram escravizadas pelas pessoas de pele branca. As pessoas de pele negra e seus descendentes lutaram pela liberdade e igualdade social.
- Ainda bem que tudo isso acabou e hoje, somos iguais e temos os mesmos direitos.

PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO GRANDE DA SERRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA

ATIV

OS ESCRAVO S ENSINARAM MUITAS BRINCADEIRAS!

CHAME SUA FAMÍLIA E DIVIRTA-SE COM AS BRINCADEIRAS SUGERIDAS ABAIXO! NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR TUDINHO E ENVIAR PARA SUA PROFESSORA!

Brincadeiras de origem africana

Barra manteiga

O grupo deve ser dividido em dois. Traçar uma linha com mais ou menos 5 metros de distância uma da outra. Os dois grupos posicionam-se atrás da linha. Todos devem estar colocados com a palma da mão para cima, os braços dobrados na altura da cintura. O jogador bate nas mãos dos jogadores adversários levemente, até que escolhe um e bate mais firmemente e corre para sua linha. O jogador escolhido deve persegui-lo na tentativa de pegá-lo, entretanto não pode ultrapassar a linha do adversário. À medida que os jogadores forem sendo pegos, vão sendo aprisionados no time oposto, ganha quem aprisionar um número maior de adversários.

Batatinha frita, um dois três

Um participante será o líder e deve ficar de costas para o resto do grupo.

Traça-se uma linha e todo grupo se coloca atrás dela. O líder de costas para o grupo grita "Batatinha frita um dois três!" e vira-se rapidamente. Enquanto o líder está de costas dizendo o refrão, o grupo avança sem fazer barulho e para rapidamente antes que o jogador se vire. Quem for pego andando volta para trás da linha. O vencedor será quem chegar junto do líder sem ser percebido.

Macaco disse

Os participantes formam uma grande roda e sentam-se. O macaco então é escolhido pelo grupo. Cada vez que o macaco diz "Macaco disse que é pra todo mundo pular de uma perna só" todos os jogadores devem obedecer, de vez em quando o macaco, para confundir não dá a senha do jogo que é a palavra "Macaco disse", quando isso acontecer, os jogadores que fizerem o gesto mandado, sairão do jogo.

Quem ficar por último ganha.

PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO GRANDE DA SERRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA

ATIVIDADE 04

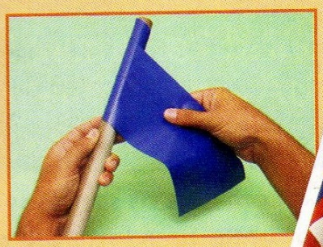
Brincadeiras africanas

Carrinho de cabo de vassoura

Material:

- ★ 1 cabo de vassoura
- ★ 1 tampa de lata de alumínio
- ★ chave de fenda
- ★ 1 prego médio e martelo
- ★ retalhos de contact (cores da sua preferência)
- ★ 1 rolo de papelão (daqueles usados para enrolar papel-alumínio)
- ★ tesoura e cordão

1. Decore um cabo de vassoura com tiras de papel contact.



2. Faça o mesmo com o tubo de papelão.

3. Amarre o tubo, com o cordão, no cabo da vassoura na transversal – ele servirá de "direção".

4. Com a chave de fenda, você, professor, deve fazer um furo na tampa de alumínio.

5. Decore a tampa também com contact e pregue-a na tampa na lateral do final do cabo de vassoura, deixando que "gire" no prego.

PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO GRANDE DA SERRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA

JOGO DAS 5 "TAMPAMARIAS". Super fácil de fazer!

Conhecido também como 5 Marias, pipoquinha ou belisco, "brincadeira dos cinco saquinhos", ou "das cinco pedrinhas", que devem ter tamanhos aproximados. No caso dos saquinhos, são de tecido, de mais ou menos 3 por 4 centímetros, com enchimento de areia, farinha, grãos de arroz ou feijão.

Regras do jogo:

Jogar todos os saquinhos no chão (ou outra superfície) e pegar um deles sem tocar nos demais; jogar para o alto o saquinho escolhido, enquanto pega um dos outros quatro que estão no chão, e sem encostar nos restantes; segurar o saquinho na volta, com a mesma mão, antes que ele caia no chão; repetir o mesmo para cada um dos quatro saquinhos.

Novamente, jogar os cinco saquinhos no chão e pegar um, sem tocar nos restantes; repetir a etapa anterior, só que agora de dois em dois saquinhos.

Repetir tudo, mas desta vez pegando um saquinho e depois os três restantes ao mesmo tempo.

Jogar os saquinhos, pegar um, jogá-lo para o alto, pegar os quatro saquinhos restantes de uma só vez e em seguida pegar o saquinho que estava no ar sem deixar cair nenhum.

Na última etapa, jogar os cinco saquinhos no chão e pegar um sem tocar nos demais; com a outra mão, formar um túnel por onde os quatro saquinhos restantes deverão ser passados, um de cada vez, enquanto o saquinho escolhido estiver lançado ao ar.

Observação: Se o jogador tocar num dos saquinhos que estão no chão, que não seja o escolhido para a execução da jogada, ou deixar algum deles cair da mão, passará a vez ao próximo jogador.

Ganha quem passar todas as fases!

Este jogo pode ser jogado sozinho ou em grupo. Junte seus amigos para ver quem é mais rápido!

PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO GRANDE DA SERRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA

Não tem coisa melhor do que brincadeira infantil. Uma que fazia a diversão da criançada era a chamada "Escravos de Jó". Ela usava pedras, algumas vezes bonecas ou algum objeto que cabia na mão e tinha uma música. Quem brincava cantava:

ATIVIDADE 05

"ESCRAVOS DE JÓ JOGAVAM CAXANGÁ,

TIRA, BOTA DEIXA O ZÉ PEREIRA FICAR

GUERREIROS COM GUERREIROS FAZEM ZIGUEZIGUEZÁ".

Mas como é a brincadeira? Ela é bem simples e bastante divertida. Um objeto fica passando de mão em mão. No trecho "zigue, zigue, zá", o objeto deve ser retido na mão direita, passando para a pessoa da direita na última palavra. O jogo pode ser feito em torno de uma mesa e à medida que os participantes forem perdendo o ritmo ou passarem mal o objeto eles vão saindo dela. Detalhe: o objeto só pode ser passado para a pessoa que está à direita. Em alguns casos, quando há pessoas mais experientes na brincadeira, pode-se inverter o sentido para a esquerda.

ORIGEM – Mas afinal, quem é Jó e seus escravos? O que era o caxangá? As fontes são muitas, e há uma versão da brincadeira que ao invés do Zé Pereira, fala-se Zambelê. Segundo consta, Jó era um personagem bíblico, aquele de onde tiramos a expressão "Paciência de Jó". Mas até onde se sabe, ele não tinha escravos. Por isso, apesar das controvérsias acerca da origem da brincadeira, dizem que nada mais é do que uma referência à cultura negra, que simbolizaram Jó como o homem rico. E os tais guerreiros seriam os escravos que fugiam em ziguezague para não serem pegos pelo capitão do mato.

Quanto à palavra caxangá, há duas versões: uma que se refere a um crustáceo, um tipo de siri/caranguejo. E outra que, de acordo com o dicionário Tupi-Guarani-Português, a palavra origina de caá-çangá, que significa "mata extensa". Sendo assim, mesmo sem fazer muito sentido, é possível que a brincadeira fale da fuga dos escravos pela mata, que foi de forma alegórica transformada em cantiga de roda.

Agora que você já sabe a história da brincadeira, que tal reunir a família e brincar de "ESCRAVO DE JÓ", hein!

NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR TUDO E ENVIAR PARA SUA PRÔ MOSTRANDO O QUANTO VOCÊ APRENDEU E SE DIVERTIU COM AS ATIVIDADES DESTA SEMANA! BOAS ATIVIDADES E BOA DIVERSÃO!