

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_\_

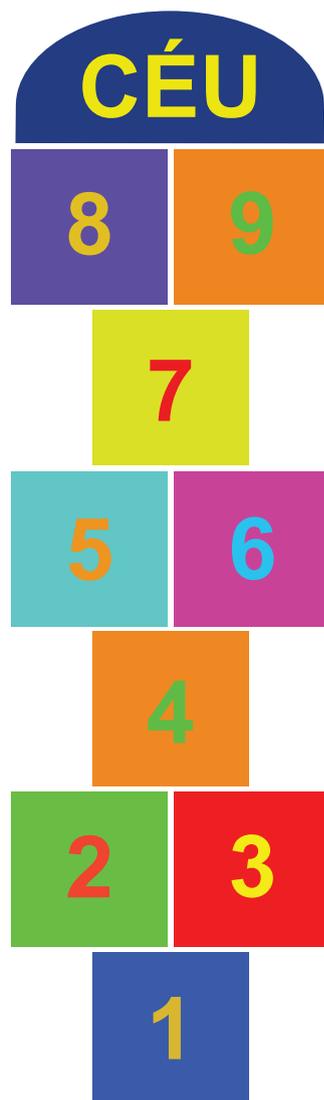
# AMARELINHA



## Preparação

- Providenciar uma pedrinha ou um saquinho de areia.
- Desenhar o diagrama no chão - os traços podem ser feitos na caixa de areia ou com em alguma calçada, com giz.

Este é o traçado tradicional:



## Como brincar



1. Definir a ordem dos participantes.
2. O primeiro participante deve se posicionar diante do diagrama (em frente da casa de número 1) e lançar a pedrinha na primeira casa.
3. Se a pedrinha parar nessa casa, o participante deve percorrer todo o diagrama pulando (a casa onde a pedrinha ficou não pode ser pisada). O percurso deve ser feito com pulos alternados: ora o faz com os dois pés, ora com um pé só.
4. Ao chegar ao CÉU, dá meia-volta e percorre o diagrama novamente, mas agora parando diante da casa onde a pedrinha ficou para pegá-la. Deve concluir o percurso sem pisar na casa em que a pedrinha estava.
5. Se todo o percurso foi adequadamente concluído, a mesma criança lança a pedrinha na próxima casa do diagrama e segue as mesmas orientações.
6. Caso pise na casa proibida ou pise fora das áreas do diagrama, deve passar a vez para o próximo participante.
7. Vence quem primeiro concluir todo o percurso.

**Dicas:** os diagramas podem apresentar os mais diferentes formatos. Para a Educação Infantil, sugerimos casas em tamanhos maiores - podem ser feitas com arcos de plástico, por exemplo - ou em diferentes formatos, como caracol, por exemplo. Podem também contemplar um número menor de casas, ou as crianças podem saltar todas as casas pulando nos dois pés.

