



Prefeitura Municipal de Louveira

Secretaria Municipal de Educação

ENSINO FUNDAMENTAL DE 5º ANO -6ª POSTAGEM DO SITE E 2ª DO WHATSAPP

Lembramos que as atividades novas ajudarão na flexibilização do quadro de atividades postado nas semanas anteriores e que estas poderão ser utilizadas diversas vezes, combinadas com as novas atividades.

SESSÃO: BRINCADEIRAS

Mancala

COMO JOGAR

Número de jogadores: 2

Material: 36 sementes e um tabuleiro, (pode ser feito com uma caixa de ovos) com 12 cavas pequenas e dois oásis (cavas maiores que servem de reservatório).

Objetivo: colocar o maior número de sementes no próprio oásis. Entenda a dinâmica

1. Os jogadores sentam-se frente a frente e ficam com o oásis à sua direita. Em seguida, cada um distribui 18 sementes em suas seis cavas (três em cada). No início, o oásis fica vazio.
2. Quem começa escolhe uma das cavas do seu campo, pega todas as sementes dela e as distribui, uma a uma, nas cavas seguintes, caminhando no sentido anti-horário.
3. Se passar pelo próprio oásis, o jogador deixa uma semente nele e segue colocando as demais no campo adversário, mas nunca no oásis de lá. Se a última semente cair no próprio oásis, ele pode fazer outra jogada. Se ela cair em uma cava vazia, ele pode adicionar ao seu oásis todas as sementes da cava seguinte.
4. Quando as sementes se reduzirem a ponto de não ser mais possível semear o campo adversário, os jogadores recolhem suas sobras, juntam ao seu oásis e contam. Quem tiver mais, ganha.

No link abaixo tem a explicação como se joga

<https://youtu.be/Sog-iKBh6vs>





Prefeitura Municipal de Louveira
Secretaria Municipal de Educação
SESSÃO: VIDA EM FAMÍLIA

STOP

Para jogar Stop se desenha uma tabela em tópicos numa folha de papel para cada jogador. Cada coluna corresponde a um tema, como: Objeto, Filme, Animal, Cor, Nome, Fruta, Flor, Cidade, Time, etc. De acordo com a idade e a habilidade e conhecimento da equipe que vai jogar, pode-se dificultar os temas.

Assim que todos estiverem com suas tabelas feitas na sua folha de papel, joga-se o 'adadonha' (os participantes colocam a mão para trás e falam 'adadonha' e mostram as mãos e os dedos e conforme a quantidade de dedos é a letra que vai ser direcionada para o jogo).

Assim que a letra é escolhida, os participantes terão que escrever abaixo de cada tema, uma palavra com início da letra sorteada. Quem terminar primeiro de escrever em toda a linha com os temas grita: 'Stop', e na mesma hora todos devem largar o lápis e parar de escrever. Pode-se estipular um tempo, por exemplo, três minutos para escrever e quem estiver marcando o tempo grita 'Stop' e todos param de escrever.

Inicia-se a contagem. Se na hora da conferência, palavra por palavra, as pessoas forem acertando, marca-se 10 pontos para cada resposta certa. Se alguém escreve uma mesma palavra que outro jogador, marcará somente 5 pontos, quem não acertar ou não escrever nada, é 0. Somam-se no final da linha quantos pontos marcou. Assim se segue com várias letras. No final, quem fizer mais pontos é o vencedor.

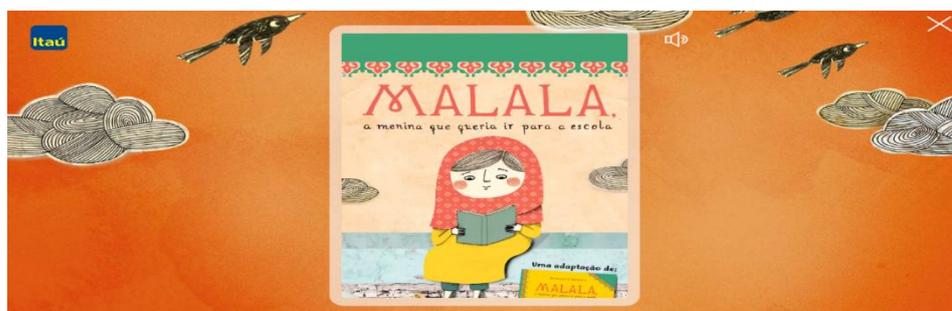
Criando uma história maluca:

Em uma caixa grande, coloque os mais variados objetos. Peça aos filhos que comecem contando uma história e à medida em que falam, vão mostrando os objetos pedindo que entrem na história."

Leia mais em: <https://www.semprefamilia.com.br/educacao-dos-filhos/13-atividades-ludicas-para-pais-e-professores-fazerem-na-semana-da-crianca/> Copyright © 2020, Gazeta do Povo. Todos os direitos reservados.

SESSÃO: HISTÓRIAS E MAIS HISTÓRIAS

Malala, a menina que queria ir para a escola é uma linda história sobre o amor, o conhecimento e a importância da escola na vida da gente. Uma ótima leitura!



<https://www.euleioparaumacrianca.com.br/historias/malala-a-menina-que-queria-ir-para-a-escola/>



Prefeitura Municipal de Louveira
Secretaria Municipal de Educação

SESSÃO: APRENDENDO EM CASA:

1. **Plataforma Khan Academy** (já publicado anteriormente)

Tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=nh5JzpkTvUQ>

Acesse a plataforma por este link:

<https://pt.khanacademy.org/>

2. **De onde vem o espirro?**

Você irá aprender como as partículas de poeira e vírus entram através de nosso sistema respiratório.



<https://www.youtube.com/watch?v=abfLDAq-nvs>

SESSÃO: MEXE E REMEXE

Carrinho de mão:

Os participantes dividem-se em pares. Uma pessoa da dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apoia as mãos no chão. A outra pessoa levanta as pernas do parceiro . e o conduzir até um local demarcado.

A pessoa que é o carrinho deve andar sem a necessidade que o condutor o empurre.



<https://www.youtube.com/watch?v=AquXa5i66Zg>



Prefeitura Municipal de Louveira
Secretaria Municipal de Educação

SESSÃO: ARTE E CRIATIVIDADE

Colagem com folhas de árvores - É bem simples! Colete as folhas que você mais gostar do chão e, quando chegar em casa, proponha uma colagem em uma folha simples. A própria colheita já pode ser uma atividade para se fazer juntos. [Veja os exemplos.](#)



SESSÃO: BRINCANDO COM O INGLÊS

BOARD GAME

ORIENTAÇÕES: Crianças, este jogo é bem fácil! É necessário apenas mais uma pessoa para jogar com você, pode ser seu irmão, irmã, pai, mãe, avô, avó ou quem estiver com você em casa.

Siga os passos e divirta-se:

1º - Tenha em mãos um dado . Se não tiver, sem problema. Escreva números de 1 a 6 em pedacinhos de papel. Exemplo:

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

2º - Recorte e dobre cada papel.

3º - Os dois jogadores colocam alguma coisa em cima do início (START) para ser o marcador. Pode ser uma borracha, apontador, bolinha de papel, etc.

3º - Jogue o dado ou tire um papel para saber o número.

4º - A quantidade que saiu você irá andar de casas no tabuleiro na direção da seta.

5º - Onde parar precisa ler e falar a palavra em Inglês referente ao meio de transporte. Se for outro tipo de casa, siga a instrução abaixo.

GO BACK TO START: volte para o início

+ 2 SPACES: avance 2 espaços



Prefeitura Municipal de Louveira
Secretaria Municipal de Educação

SÍMBOLO DA SETA → : Jogue de novo

CHANGE PLACES: Se quiser, você pode trocar de lugar e jogar novamente, antes do seu parceiro de jogo.

6° - Vence quem conseguir dar a volta primeiro no tabuleiro.

DICA: Antes de começar a brincadeira, você pode acessar o link abaixo. Ele te ajudará a lembrar os nomes dos meios de transporte em Inglês e assim ficará fácil de acertar no jogo. Aproveite o momento do vídeo e tente descobrir a palavra correta antes do garoto no desenho. Divirta-se!

https://youtu.be/C_pckJhSmGc



START ↓	airplane 	van 	!	motorbike 	train 	↻ Change Places	
car 	TEAM A POINTS	 ↓ +1 point ↑ 				TEAM B POINTS	car
bike 							bike
bus 							bus
Go back to START ↑							train

www.Games4esl.com