

Atividade 1

AMARELINHA

NÚMERO DE : 1 A 6.

REGRAS:

1. DESENHE A NO CHÃO.

2. CADA JOGADOR PRECISA DE UMA .

3. QUEM FOR COMEÇAR JOGA A PEDRINHA NA CASA MARCADA COM O 1.

4. E COMEÇA A PULAR DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2, ATÉ O .



5. SÓ PODE POR UM EM CADA CASA DE CADA VEZ. MAS QUANDO HÁ UMA CASA AO LADO DA OUTRA, PODE COLOCAR OS DOIS PÉS NO CHÃO.

6. QUANDO CHEGAR NO CÉU, O VIRA E VOLTA PULANDO DA MESMA MANEIRA. QUANDO CHEGAR NA CASA 2 DEVE PEGAR A PEDRINHA SEM COLOCAR O PÉ NO CHÃO.

8. A MESMA COMEÇA DE NOVO, JOGANDO A PEDRINHA NA CASA 2.

PERDE A VEZ QUEM: PISAR NAS LINHAS DO JOGO, PISAR NA ONDE ESTÁ A PEDRINHA, NÃO ACERTAR A PEDRINHA NA CASA ONDE ELA DEVE CAIR, NÃO CONSEGUIR (OU ESQUECER) DE PEGAR A PEDRINHA NA VOLTA.

OBJETIVO: GANHA QUEM PULAR TODAS AS CASAS PRIMEIRO.

PÉ	PESSOA	NÚMERO	DESENHO	CASA
JOGADOR	AMARELINHA	CÉU	PEDRINHA	PARTICIPANTES