

Atividade 1 - (PARA ALFABETICOS)

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

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

5. QUANDO CHEGAR NO CÉU, O _____ VIRA E VOLTA PULANDO DA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA 2 (SEM COLOCAR O PÉ NO CHÃO).

6. O MESMO JOGADOR COMEÇA DE NOVO, JOGANDO A _____ 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.

