

JOGAR A AMARELINHA CLÁSSICA

1- Faça o desenho da amarelinha no chão.

O giz é o melhor meio de desenho em asfalto, pedras e concreto. Os quadrados devem ser grandes o suficiente para caber um pé e garantir que a pedra jogada nele não saia tão facilmente. Embora haja variantes no desenho, uma amarelinha típica é mostrada aqui.

É comum designar a seção número “10” como o local de descanso. É onde o jogador tem um tempo para se virar ou recuperar o equilíbrio. Às vezes, um nome mais criativo, como “Céu”, é dado a esse espaço.

2 - Jogue uma pedra plana ou um objeto parecido (um saquinho pequeno com feijão, uma concha, um botão ou um brinquedinho de plástico) no quadrado número um.

Ela deve cair dentro do quadrado, sem tocar nas bordas ou quicar para fora. Se não conseguir fazê-la cair dentro do contorno, você perde a vez e passa a pedra para a pessoa seguinte. Mas, se você acertar, vá para o próximo Passo. A amarelinha pode ser jogada individualmente. Se esse for o seu caso, crie as regras como achar melhor!

3 - Pule pelos quadrados, passando por cima do que tem a pedra.

Cada quadrado deve ser pisado por um só pé – você decide com qual pé vai começar. Você não pode ficar com os dois pés no chão ao mesmo tempo, a menos que hajam dois quadrados numerados lado a lado. Nesse caso, você pode colocar os dois pés no chão simultaneamente (um em cada quadrado). Mantenha os pés sempre dentro dos quadrados



adequados – se você pisar no contorno, pular no quadrado errado ou pisar fora dele, perde a vez.

4 - Pegue a pedra quando estiver voltando.

Assim que chegar no último número, vire-se (ainda num pé só) e pule na ordem contrária. Quando estiver no quadrado anterior ao que está com a pedra, incline-se (preferencialmente ainda em um pé só) e pegue-a. Depois, pule por cima desse quadrado e termine.

5 - Passe a pedra para a pessoa seguinte.

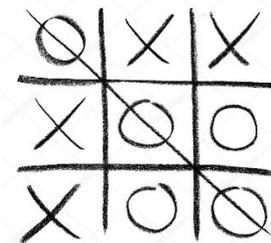
Se você completou a amarelinha com a pedra no quadrado um (sem perder a vez), então jogue a pedra no quadrado dois na sua próxima vez. O objetivo é completar a amarelinha com a pedra em cada quadrado. A primeira pessoa a fazer isso ganha o jogo!



Faça as Atividades no Caderno

Atenção: Responda com capricho e faça a correção.

01. Qual é o objetivo do texto apresentado?
02. Com suas palavras, explique o primeiro passo apresentado no texto.
03. De acordo com o segundo passo, que características o objeto a ser jogado deve ter?
04. Quando o jogador pode ficar com os dois pés no chão ao mesmo tempo?
05. O que o jogador deve fazer quando estiver voltando?
05. O que a pessoa deve fazer para ganhar o jogo?
06. Diga qual é o nome do jogo abaixo e explique como devemos jogá-lo.



07. Agora é sua vez de criar um manual de jogo:
 - Imagine um jogo que existe ou crie o seu próprio jogo. Pode ser um jogo físico ou virtual (para jogar no celular)
 - Diga o nome e fale um pouco sobre o jogo.
 - Explique como jogá-lo em 05 passos bem explicados.