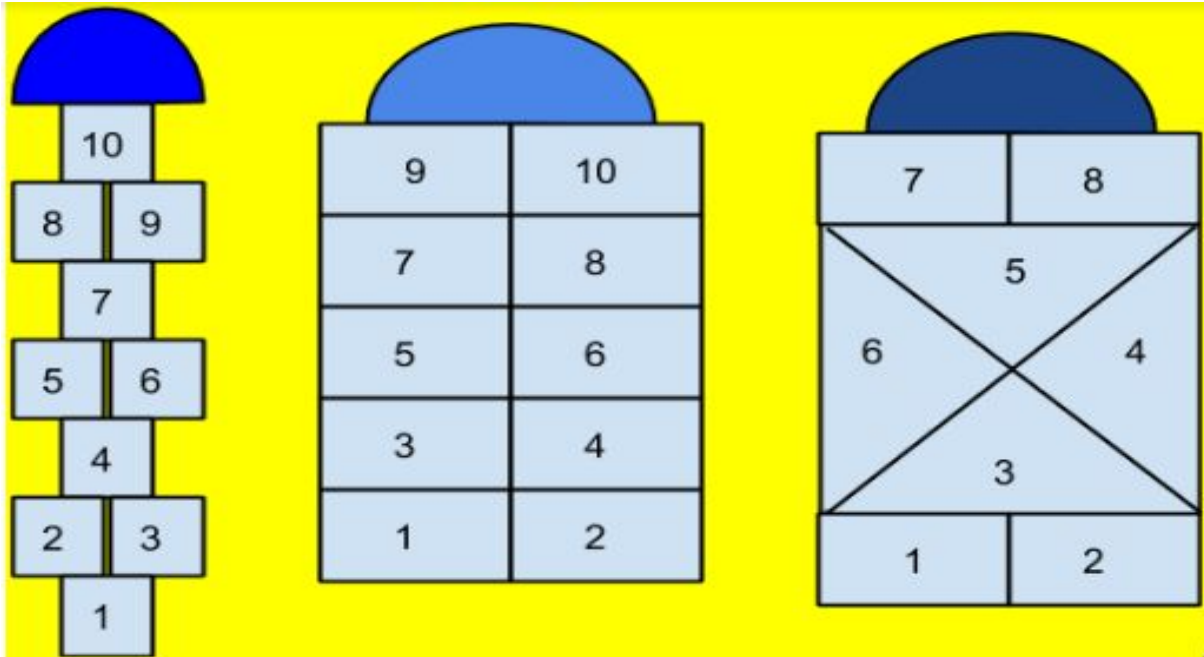


Resolução da retomada- MAT03_15GEO 09

AMARELINHA, SAPATA, AVIÃO, MACACA OU MARÉ...



ESSA BRINCADEIRA É MUITO CONHECIDA, BASTA DESENHÁ -LA NO CHÃO QUE O PULA PULA COMEÇA!

USANDO A CRIATIVIDADE PODEMOS FORMAR DIVERSOS CONTORNOS.

Formas planas presentes nas Amarelinhas:

- 1- Quadrado.
- 2- Retângulo.
- 3- Triângulo e retângulo.

Compartilhe as regras da brincadeira (jogar a pedrinha em uma casa de cada vez, jogar na sequência numérica. Após pular e quando retornar pegar a pedrinha. Não pode pular na casa que tiver com a pedrinha, pula com dois pés e um pé só!), caso algum aluno jogue ela diferente, peça que compartilhe as ideias.