**Atividades de Educação Física 17/04**

**Carrinho de mão**

Enquanto a criança coloca as mãos no chão, com os braços estendidos, o adulto (ou outra criança) levanta suas pernas e empurra, como se fosse um carrinho de mão.

**Cinco Marias**

Pegue cinco saquinhos de tecido e encha-os com areia ou arroz. Jogue as cinco marias no chão. Escolha uma, jogue para cima e pegue outra do chão, a tempo de pegar a primeira antes de cair. Na próxima rodada, jogue um saquinho para cima enquanto pega dois no chão e volta a recolher a primeira antes de cair. E assim sucessivamente.

**Telefone sem fio**

As crianças devem ficar em círculo ou enfileiradas. A primeira cria uma mensagem e fala no ouvido da próxima. A mensagem vai passando adiante, cada um dizendo aquilo que entendeu. O último participante deve dizer, em voz alta, o que ouviu. Se estiver correto, o criador da mensagem vai para o fim.

**Amarelinha**

Faça o desenho da amarelinha no chão e enumere os quadrados de 1 a 10. A criança joga uma pedra na primeira casa e, em um pé só, a pula e vai até a última. Na volta, pega a pedra do chão. Na próxima rodada, joga a pedra na casa 2 e vai até o fim em um pé só. E assim sucessivamente. Não pode colocar o segundo pé no chão, nem errar a casa.

**Balão fujão**

Trace uma linha de partida e uma de chegada. Cada jogador segura uma bexiga e um pedaço grande de papelão. Ao seu sinal, cada criança coloca sua bexiga no chão e a abana com o papelão, na direção da linha de chegada, e a traz de volta da mesma forma. O primeiro que terminar o percurso, ganha a corrida.

**Desenhando nas costas**

Uma das crianças escolhe “desenho” ou “palavra” e então com o dedo indicador faz uma representação nas costas de outra criança. O jogador que está tendo as costas desenhadas tem três chances de acertar. O desenhista pode dar dicas também.