Sou Mãe

Amarelinha Africana

molde para montar no chão e atividades



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16



16 casas · mapa de montagem · 12 cartões de movimento
folha da coreografia · folha para colorir

soumae.org

Como montar no chão

um tabuleiro de verdade para a sala ou o pátio

1. Imprima as 16 casas (páginas 4 a 19), de preferência em papel mais grosso.
2. Recorte cada casa na linha pontilhada — a faixa de baixo da folha sobra.
3. Monte as casas em 4 fileiras de 4, na ordem do mapa, deixando um vãozinho entre elas: o vão é a linha que não se pisa.
4. Prenda as bordas com fita crepe no chão. Num piso liso, passe fita em toda a volta para ninguém escorregar.
5. Imprima em tamanho real (100%, sem "ajustar à página"): cada casa tem 19 cm e o tabuleiro fica com cerca de 80 cm de lado.

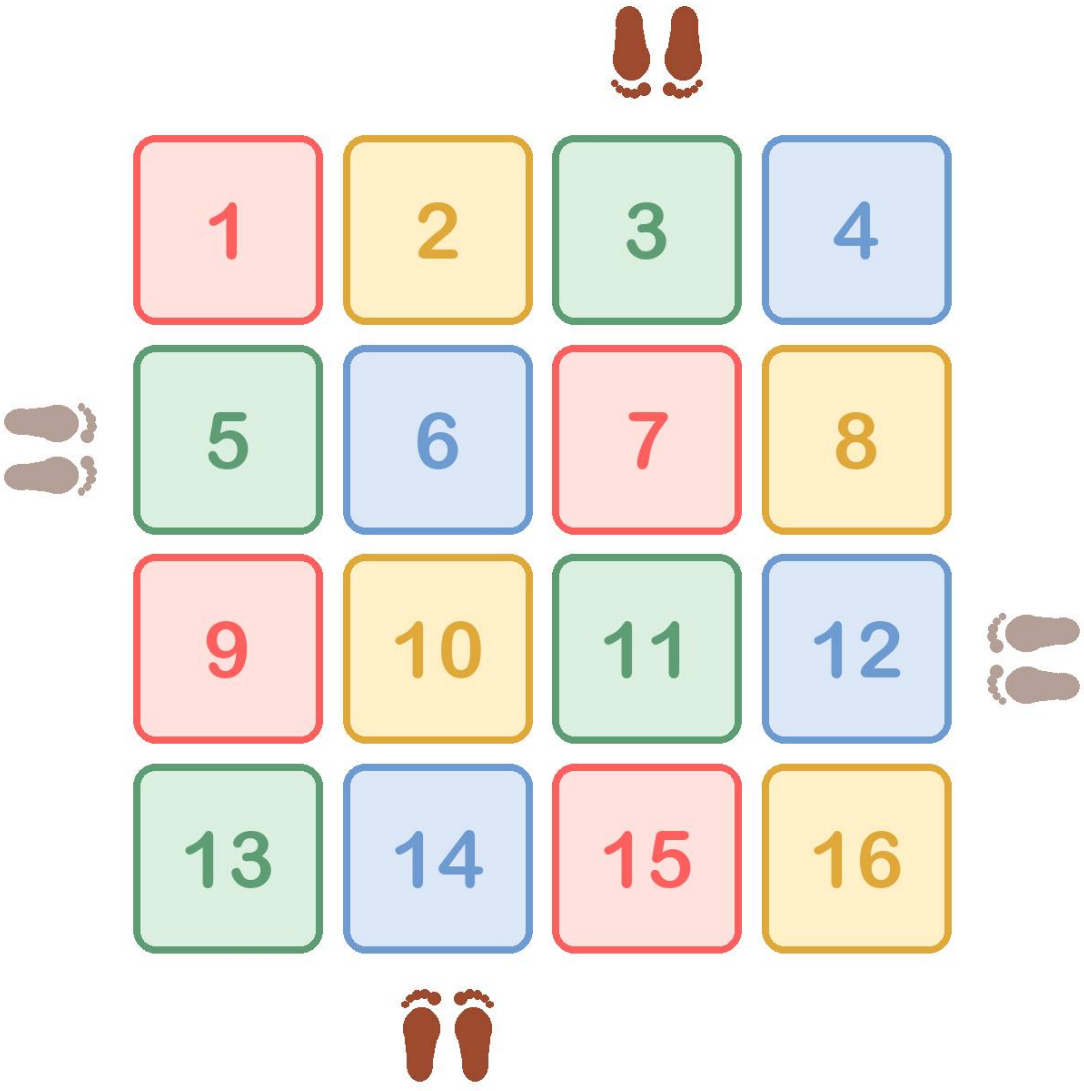
As regras da brincadeira

- Não tem pedrinha, nem céu, nem inferno.
- Joga-se em dupla (um de frente para o outro) ou em quatro (um de cada lado).
- Todos pulam juntos, no ritmo da música, com um pé em cada casa.
- Pisou na linha ou perdeu o ritmo? Recomeça — ninguém é eliminado.

Sem espaço no chão? Desenhe o tabuleiro com giz no pátio: 16 quadrados de uns 30 cm, em 4 fileiras de 4.

O mapa e as posições

onde vai cada casa e onde cada criança começa



Em dupla: uma criança de cada lado, frente a frente.

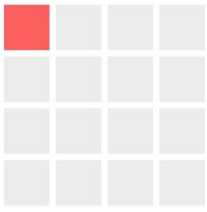
Em quatro: mais duas, uma em cada lateral.

Antes de entrar no tabuleiro, todos ficam do lado de fora, de frente para ele. A música começa, e as crianças pulam juntas para dentro — um pé em cada casa da primeira fileira.

1

recorte aqui

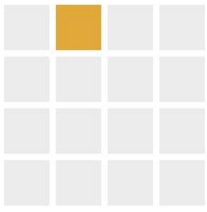
Casa 1 □ fileira 1, coluna 1 do mapa



2

recorte aqui

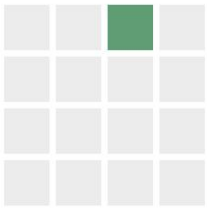
Casa 2 □ fileira 1, coluna 2 do mapa



3

recorte aqui

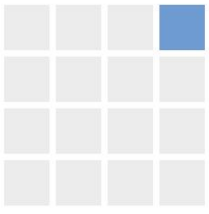
Casa 3 □ fileira 1, coluna 3 do mapa



4

recorte aqui

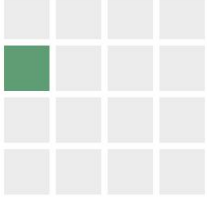
Casa 4 □ fileira 1, coluna 4 do mapa



5

recorte aqui

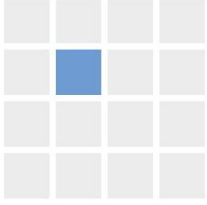
Casa 5 □ fileira 2, coluna 1 do mapa



6

recorte aqui

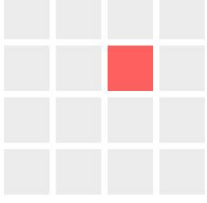
Casa 6 □ fileira 2, coluna 2 do mapa



7

recorte aqui

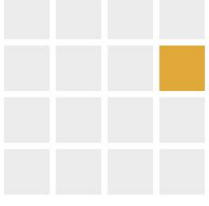
Casa 7 — fileira 2, coluna 3 do mapa



8

recorte aqui

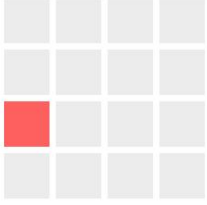
Casa 8 — fileira 2, coluna 4 do mapa



9

recorte aqui

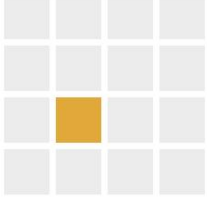
Casa 9 □ fileira 3, coluna 1 do mapa



10

recorte aqui

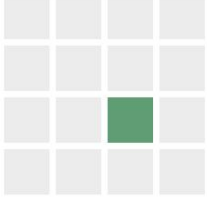
Casa 10 — fileira 3, coluna 2 do mapa



11

recorte aqui

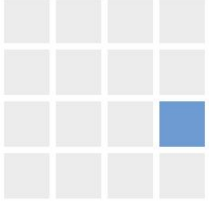
Casa 11 — fileira 3, coluna 3 do mapa



12

recorte aqui

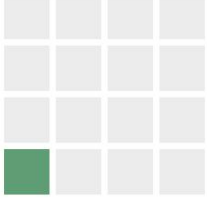
Casa 12 — fileira 3, coluna 4 do mapa



13

recorte aqui

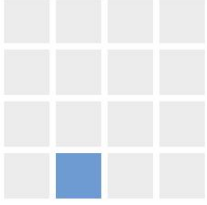
Casa 13 — fileira 4, coluna 1 do mapa



14

recorte aqui

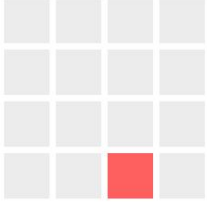
Casa 14 □ fileira 4, coluna 2 do mapa



15

recorte aqui

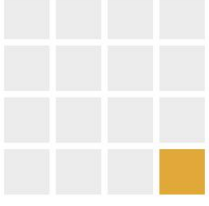
Casa 15 — fileira 4, coluna 3 do mapa

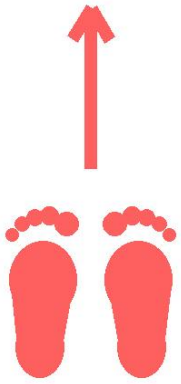


16

recorte aqui

Casa 16 — fileira 4, coluna 4 do mapa





Pula para a frente



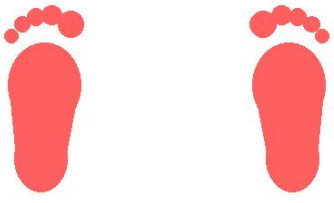
Pula para trás



Pula para a direita



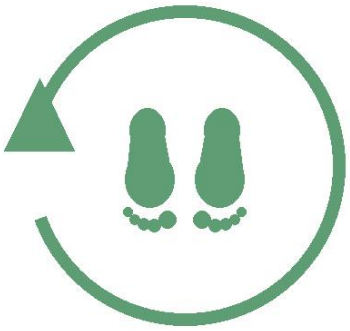
Pula para a esquerda



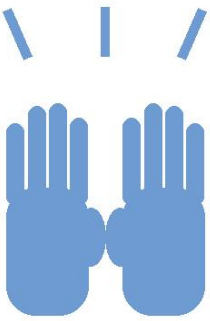
Pés afastados



Pés juntos



Meia-volta



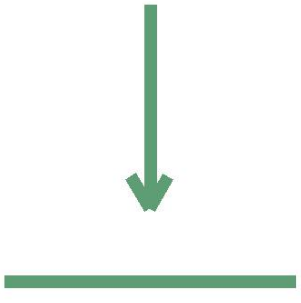
Bate palma com o par



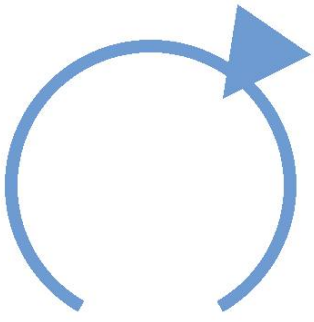
Pula num pé só



Troca de lugar com o par



Agacha e levanta



Volta para o começo

A nossa coreografia

cole ou escreva os cartões na ordem que a turma combinar

Turma / dupla: _____

Música: _____

1

2

3

4

5

6

7

8

Pinte a sua amarelinha

e enfeite a borda do seu jeito

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Nome: _____

Com quem eu brinquei: _____



Boa brincadeira!

Na amarelinha africana ninguém ganha sozinho: o jogo só dá certo quando todo mundo pula junto.

Mais brincadeiras para imprimir em

soumae.org