



Aprendizagem Conectada
Atividades Escolares e Tarefa Semanal
8ª semana
6º Ano/EF



Nome da Escola	
Nome do Estudante	
Ano/Ciclo	

PRÁTICA ESPORTIVA

RESTA 1¹

O jogo Resta 1, é ótimo para desenvolver atenção, concentração, estimulação do conceito espacial, da capacidade de previsão e desenvolvimento da coordenação motora. O que é de grande valia para a prática esportiva.

Possibilita também a antecipação das ações para jogadas adequadas no decorrer da partida, fator de contribui para o desenvolvimento de esportes como: vôlei, futsal, handebol entre outros.

Esse jogo ilustra claramente a interdependência que há entre as partes e o todo, pois cada movimento interfere diretamente na resolução do desafio, comprometendo ou não o resultado.

¹ As fontes das imagens e materiais de pesquisa utilizados encontram-se no caderno de referências.

➤ Como jogar

Resta 1 é um quebra-cabeça no qual o objetivo é, por meio de movimentos válidos, deixar apenas uma peça no tabuleiro.

No início do jogo, há 32 peças no tabuleiro, deixando vazia a posição central. Um movimento consiste em pegar uma peça e fazê-la "saltar" sobre outra peça, sempre na horizontal ou na vertical, terminando em um espaço vazio. A peça que foi "saltada" é retirada do tabuleiro. O jogo termina quando não mais é possível fazer qualquer outro movimento. Nesta ocasião, o jogador ganha se restar apenas uma peça no tabuleiro.

Desafio de Prática Esportiva

1. Nesta semana a atividade será a confecção de um jogo “Resta 1” e ao final da produção, convidar um familiar para jogar com você.

➤ Material

- 32 tampinhas plásticas da mesma cor e 1 de cor diferente.
- Placa de papelão em forma de quadrado, mdf ou outro material resistente que possa ser usado como base.
- Fita dupla face ou cola branca.
- 32 miçangas, ou bolas de gude, ou grãos de feijão ou outro objeto que possa ser usado como pinos.

➤ Como fazer?

1- Pinte ou cubra a base (placa quadrada) com o material de sua preferência. Também é possível reutilizar a capa de álbum antigo que já não esteja mais sendo utilizado, pois algumas dessas capas já são encapadas com um bonito courvim vermelho ou outras cores.

Figura 1. Placa quadrada



Fonte: Jogo Resta 1, 2020.

2- Cole as tampinhas sobre a base, seguindo a disposição conforme se vê na figura 2. A tampinha de cor diferente marcará o centro do tabuleiro.

Figura 2. Colando as tampinhas



Fonte: Jogo Resta 1, 2020.

3- Disponha as bolinhas ou a peça que tenha escolhido para funcionar como pino dentro de cada tampinha (exceto a do centro que estará vazia no início do jogo e permitirá a jogada inicial).

Figura 3. Pinos nas tampinhas



Fonte: Jogo Resta 1, 2020.

Agora é só jogar!