



Aprendizagem Conectada
Atividades Escolares e Tarefa Semanal
8ª semana
7º 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 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!