

ESCOLA MUNICIPAL JOÃO MIDOLLA		
Nome do aluno:	Data: 08/09	Semana: 08/09 a 11/09
Professor: Diogo Maciel da Silva	Turma: 5 ano A	
Componentes Curriculares: Educação Física		Entregar: O registro através de foto, enviando no e-mail diogomacielsilva@outlook.com até dia 11/09.

Aula 35 e 36

Tema da aula: Brincadeiras e jogos

Conteúdo: Brincadeiras e jogos da cultura popular do mundo (Cabra-cega).

Habilidades da BNCC: (EF35EF01, EF35EF02, EF35EF03, EF35EF04)

Material necessário: Lenço ou pano para fazer uma venda.

1º Momento: Os alunos deverão alongar-se, a seguinte sequência:



Fonte das imagens acima:

<http://1.bp.blogspot.com/-cJcUvhzfO7A/Tz-QkYKOVGI/AAAAAAAAALhM/J98edbtDo0o/s1600/alongamento.png>

Alongar inicialmente a partir pescoço, ombros, braços, mãos, tronco, quadril, pernas, até os pés, é importante o acompanhamento de um adulto, não deixe a criança se exercitando sozinha!

Você também pode seguir a sequência enviada nas aulas anteriores ou a sequência que utilizamos nas aulas presenciais, caso se lembre!

2º Momento: Analise a figura a baixo com atenção!



Fonte das imagens: <https://santhatela.com.br/wp-content/uploads/2020/01/bruegel-jogos-infantis-d.jpg>

A imagem acima é uma obra do artista "Pieter Bruegel", de 1550, integra o acervo do museu de História da arte, em Viena, na Austrália. O pintor mostra brincadeiras e jogos infantis sendo praticadas também por adultos chamadas várias brincadeiras II.2006. Analise a figura e descreva em uma folha de anotações as principais brincadeiras que identificou na figura (algumas delas foram modificadas ou nem existem mais). Os jogos retratados por representar o que atualmente chamamos de bambolê, pula sela, cadeirinha, cinco marias, pega-pega, siga o mestre, gangorra, cabra-cega, perna de pau, rola arco entre outros.

Não é necessário anotar esse conteúdo acima.

3º Momento: vamos a prática?

O objetivo é conhecer a brincadeira cabra-cega e identificá-la como popular no mundo.

Um dos participantes da brincadeira é escolhido para ser a cabra –cega e deve ter os olhos vendados. Os demais participantes o giram, afim que ele perca a referência espacial. Depois, todos se espalham pela área da brincadeira enquanto a "cabra-cega" é solta para tentar capturar alguém e adivinhar quem é. Se acertar o aluno capturado passa a ser a 'cabra-cega". Se errar continua sendo pegador.

Dica: Limite bem o espaço de jogo, retire todos os obstáculos para que a pessoa que está de olhos vendados não se machuque e conscientize todos dos cuidados necessários.

4º Momento: Registre a atividade através de uma foto ou fazer um desenho da sua prática, priorize o enviar no e-mail (diogomaciildasilva@outlook.com).

Não se esqueça de colocar no assunto do e-mail o nome e turma do aluno.

Fonte: “Praticas Corporais educação física 3º ao 5º, 1ed. São Paulo, Moderna”