ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI		
Nome do aluno:		**Semana 19**
Professor: Marco Antonio Viegas do Rosario	Data: 26/07	Turma: 2° ano- A/B
Componente Curricular: Educação Física	Entrega: Classroom	

Atividade

Brincadeira: Espaço temporal

Objetivo: Trabalhar na criança a lateralidade e o espaço temporal

Material: Barbante ou qualquer outro tipo de linha, 5 garrafas, latas vazias ou qualquer outro objeto para o pêndulo.

Conteúdo: Deverá pendurar 6 objetos em um lugar mais alto , usando um barbante ou linha, um em sequência do outro, em uma distância que a criança consiga passar em zigue – zague , em seguida um adulto balançará os objetos de um lado para o outro , todos os objetos deverão balançar juntos de um lado para o outro igual a um pêndulo e a criança deverá passar pelos objetos em zigue – zague sem encostar, se encostar volta tudo de novo o adulto tem que fazer com que os objetos não pare de balançar.

Se possível registrar com foto ou vídeo (máximo 1 minuto).

ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI		
Nome do aluno:		**Semana 19**
Professor: Marco Antonio Viegas do Rosario	Data: 28/07	Turma: 2° ano- A/B
Componente Curricular: Educação Física	Entrega: Classroom	

Atividade

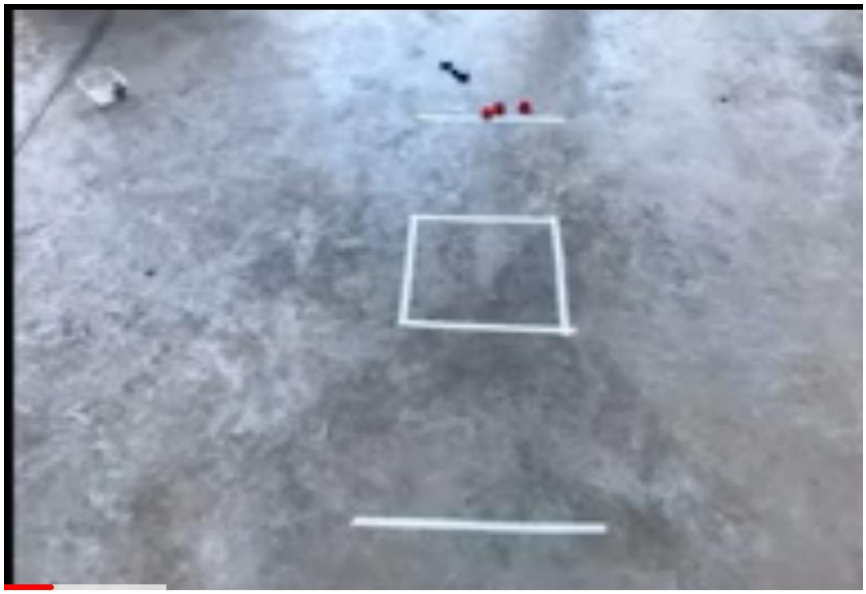
Brincadeira: Tampinhas no alvo

Objetivo: Trabalhar na criança a coordenação motora e noção espacial.

Material: Fita crepe ou giz, 6 tampinhas 3 para cada jogador com cores diferentes.

Conteúdo: Deverá marcar ou riscar um quadrado no chão e duas distâncias, mais ou menos à 25 e 30 centímetros do quadrado e 3 tampinhas para cada jogador com cores diferentes. Em seguida os participantes deverão começar o jogo na pedra papel tesoura, quem ganhar começa o jogo, terá que dar petelecos na tampinha do espaço demarcado e a tampinha terá que parar dentro do quadrado, vai jogando uma de cada vez, quem conseguir colocar o maior número de tampinhas dentro do quadrado ganha.

Adaptação: A criança jogará as tampinhas sem dar petelecos, apenas jogando a tampinha rasteira para acertar dentro do quadrado.



Se possível registrar com foto ou vídeo (máximo 1 minuto).