

ESCOLA MUNICIPAL JOÃO MIDOLLA

Nome do aluno:		Semana: 39
Professor: Diogo Maciel da Silva	Data:	Turma: 3º Ano A e B
Componente Curricular: Educação Física	Entrega: No e-mail diogomacielsilva@outlook.com	

Unidade temática: Jogos e brincadeiras

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

Tema: Recreação dirigida "Revisão das unidades temáticas"

Material necessário: Bexiga, bola, cones ou chinelos, arcos (Bambolês).

1º Momento: Como foi orientado durante todo o ano o alongamento é importante na prevenção de lesões e prepara a musculatura para realizar a atividade física, portanto faça o alongamento. (Realize o alongamento enviado pelo professor nas aulas anteriores).

Obs. Não deixe a criança se exercitando ou realizando atividades práticas sozinha, lembre-se de verificar se o local é seguro.

2º Momento: Gincana jogos da escola ou jogos de casa

Construção do jogo "Atividade recreativa:

Nesta semana será realizada uma atividade de confraternização dos alunos, esta atividade acontecerá no pátio da escola, o professor organizará esta aula de forma geral e entre turmas.

Para realizar nossos jogos, devemos escolher algumas atividades: (circuitos, jogos, brincadeiras diversas ou desafios), se possível alguma que já realizamos nas aulas, no nosso caso que estamos na escola a atividade será sugerida pelo professor, considerados questões tais como: grupo, grau de dificuldade e faixa etária.

Vamos às sugestões do professor

- Futebol golzinho:** Utilize 4 chinelos para realizar o jogo, se tiver mais de um participante faça um chaveamento gerando confrontos de uns contra os outros e em números iguais. Vence quem fizer mais gols;
- Vôlei Bexiga,** divida o espaço em dois lados com algum obstáculo ou corda, mangueira entre outros. Divida as equipes em igualdade e agora é só ver quem consegue derrubar a bexiga no campo adversário, faça isso dando tapas na bexiga sem invadir o campo adversário;;
- Junta cone ou garrafa pet:** Cada competidor deverá pegar um cone ou garrafa por vez, quando as garrafas do centro acabar o participante começa a buscar as dos adversários que fará o mesmo e não poderá defender o seu cone ou garrafa. Ganha quem juntar três cones ou três garrafas primeiro, dependendo do material que você escolheu verifique se não está perigoso;
- Bola ao cesto:** coloque um cesto a uma distância, marque o local do lançamento e defina quantas chances cada competidor terá. Ganha quem acertar mais;
- Pique bandeira:** Divida o espaço em dois campos e faça dois círculos definidos como área da bandeirinha, ali dentro ninguém pode ser pego a não ser que, mais de um participante esteja dentro do círculo. Ganha quem conseguir pegar a bandeira da equipe adversária e levar de volta para seu campo.
- Queimada:** A bola deve ser lançada contra os membros inferiores dos membros da equipe adversária, sendo perna e pés. Nunca mire a bola no rosto do colega
Ganha quem tirar o maior número de participantes adversários do jogo.
Caso você lembre de mais alguma atividade informar o professor.

Crie um ranking e defina quem ganhou a atividade. Não esqueça de enfatizar para a criança a importância de perder e ganhar na vida.

Obs. Essas atividades serão acompanhadas pelos professores e funcionários designados da unidade. Isso aumentará a segurança da atividade.

3º Momento: Registro da Atividade e devolutiva:

Para quem está remoto, Registre sua vivência através de uma foto, um desenho ou pequeno vídeo e envie no e-mail do professor: diogomacielsilva@outlook.com

No e-mail deve constar aula 39 de educação física, nome do aluno e a turma ok!

Esta atividade se aplicará as turmas por periodo