

Atividade

UME PREFEITO ESMERALDO TARQUÍNIO

ANO: 4º A, B, C, D e E

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSOR: FRED

PERÍODO: 17/08/2020 a 28/08/2020

Habilidades: Esportes de campo e taco, Esportes de rede/parede e Esportes de invasão.

(EF45EF05)-Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo, práticas lúdicas e específicas de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a essas práticas.

Atividades do Projeto "Uma aventura no céu" parceria entre a Secretaria de Educação de Santos (SEDUC) e a empresa CPFL Piratininga para orientações sobre empinar pipa com responsabilidade.

ATIVIDADE 1

- 1-Os alunos devem ler o texto abaixo Uma Aventura no céu com orientações e dicas sobre segurança ao empinar pipas.
- 2- Após ler o texto, o aluno deve fazer a atividade propostas abaixo.
Na atividade aula 1 o aluno deve numerar as pipas e depois pintá-las.

UMA AVENTURA NO CÉU

Para você que gosta de pipa e quer empinar com segurança.

O bom pipeiro solta pipa sem colocar a sua vida e a dos outros em perigo.

As pipas ajudaram na evolução da ciência. A pipa e a invenção do avião. E aí? Quer ser um bom pipeiro? Basta seguir estes mandamentos.

Há muita história e descobertas escondidas atrás desse brinquedo que voa preso à extremidade de uma linha ou barbante. Em geral, ele tem uma armação leve de bambu ou madeira, sobre a qual se estica uma folha de papel ou plástico.

Os nomes para esse brinquedo variam de acordo com a região do Brasil, mas a graça da brincadeira é a mesma no país inteiro.

Norte: arraia, jamanta e curica

Nordeste: arraia, barril, bolacha, cangulo, estrela, pecapara e gamelo

Centro-Oeste: arraia, raia e pipa

Sul: pandorga e papagaio

Sudeste: papagaio, gaivota, arraia, raia, cafifa, estilão, pião e quadrado

Há milhares de anos, a pipa já era conhecida dos egípcios, dos fenícios, dos africanos, dos indianos e dos chineses. Ainda hoje, lá na China, é usada em nome da religião, com estampas de diferentes bichos, cada um com o seu significado: dragão (prosperidade), tartaruga (vida longa), coruja (sabedoria)... Outros países do Oriente também têm esse costume. Foi justamente com objetivos mágicos e religiosos que os chineses empinaram as primeiras pipas, há três mil anos. Em seguida, fizeram uso militar para enviar mensagens durante os combates. Outros povos afirmam também ter inventado a pipa: os gregos, os egípcios, os japoneses. Até mesmo na Polinésia haveria indícios de pipas feitas com folhas de árvores. Mas vamos voltar à origem desse fascinante brinquedo. Você sabia que as pipas já foram usadas até em pesquisas científicas?

As pipas ajudaram na evolução da ciência.

O primeiro cientista a utilizá-las foi o astrônomo inglês Alexander Wilson, que, em 1749, amarrou termômetros em pipas para medir a variação de temperatura em grandes alturas. A experiência mais famosa, porém, foi realizada pouco depois, em 1752, pelo físico norte-americano Benjamin Franklin. Com a ajuda de uma pipa, durante a ocorrência de relâmpagos, ele conseguiu estudar a natureza das faíscas elétricas e posteriormente inventou o para-raio. Mas Franklin era um cientista e sabia o que estava fazendo, portanto, não solte pipa quando houver relâmpagos.

A pipa e a invenção do avião.

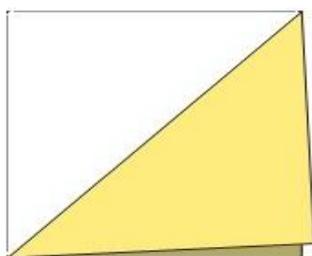
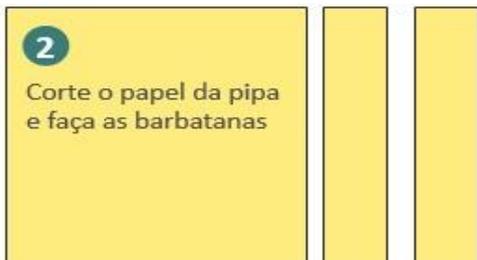


No fim do século XIX e início do século XX, o homem estava decidido a construir uma máquina que lhe permitisse voar. Nessa época, ele só tinha duas referências de voo, que eram as aves e a pipa. Em 1906, depois de vários testes, o brasileiro Alberto Santos Dumont fez o primeiro voo usando um conjunto de pipas-caixas acionadas por suas próprias forças. Esse avião recebeu o nome de "14 BIS".

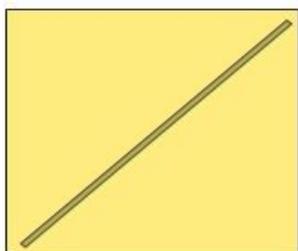
O nome é arraia ou raia. Ela não tem rabiola, é emocionante de soltar e muito linda. Siga as instruções abaixo e faça a sua!

Material:

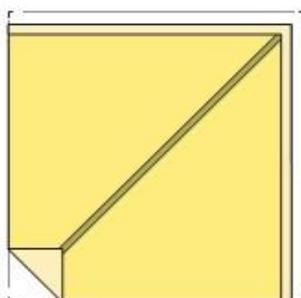
- 1/2 folha de papel de seda 35 x 50cm
- 1 vareta para espinha de 46cm
- 1 vareta para o arco de 55cm
- 1 pedaço de linha para o arco (1m)
- 2 pedaços de papel grosso para o reforço (2cm)



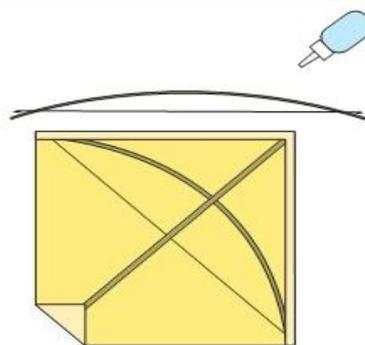
3
Faça a
marcação
dobrando
o papel na
diagonal.



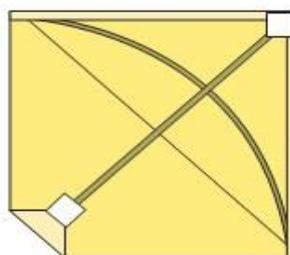
4
Passe cola na
vareta e cole no
papel deixando
sobrar 3cm em
cima e 14cm
embaixo



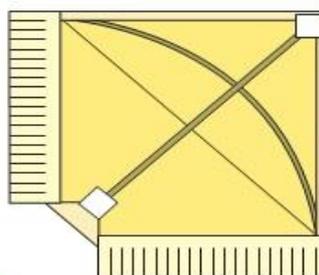
5
Vire as pontinhas
do papel e cole.
Faça a marcação
da bainha que
vai cobrir
a vareta do arco.



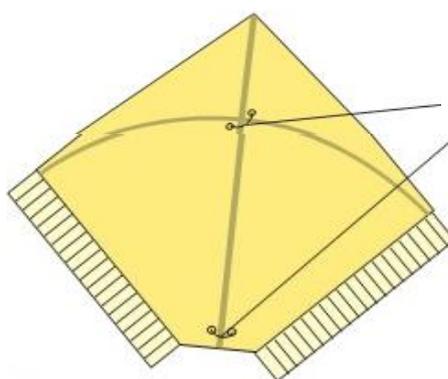
6 Passe cola na vareta do arco.
Cole a vareta na marca da
dobra da bainha.



7 Cole o reforço nas pontas
da espinha.



8 Cole as barbatanas.



9 Faça o cabresto.



NOME: _____ RA: _____

UME: _____ Profº _____

PIPAS – “ MEU PROFESSOR É MEU AMIGO, MEU PROFESSOR ME ORIENTA ”

QUANTAS PIPAS NO CÉU! É UM CAMPEONATO DIFERENTE!
MAS LEMBRE-SE DE QUE NÃO PODEMOS SOLTAR PIPAS ONDE HÁ
FIOS. E TAMBÉM NADA DE CEROL (MISTURA DE VIDRO E COLA)!

NUMERE AS PIPAS E DEPOIS PINTE-AS, DEIXANDO O CÉU BEM
ALEGRE E COLORIDO!



ATIVIDADE 2

1-Os alunos devem ler o texto abaixo Uma Aventura no céu parte 2 com orientações e dicas sobre segurança ao empinar pipas.

2- Após ler o texto, o aluno deve fazer a atividade proposta abaixo.

Nesta atividade o aluno deve responder o questionário e realizar o caça-palavras. Após responder o questionário e o caça palavras, o aluno deve enviar uma foto da atividade ao professor de Educação Física.

Uma aventura no céu Parte 2

E aí? Quer ser um bom pipeiro? Basta seguir estes mandamentos.

1. Solte pipa longe da rede elétrica e dê preferência a espaços abertos (praças, parques, campos de futebol...).



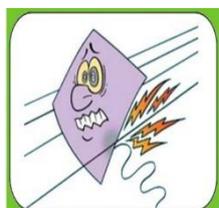
2. Além de evitar o risco de acidentes, você terá mais liberdade para mostrar suas habilidades sem perder a pipa. As áreas próximas de aeroportos também são impróprias, pois as pipas podem atrapalhar o tráfego aéreo, colocando vidas em risco. Procure evitar a proximidade com fios telefônicos e antenas.

3. Aprenda a soltar pipa sem rabiola.



As pipas agarram nos fios quase sempre por causa da rabiola. As do tipo arraia não precisam de rabiola, são emocionantes de soltar, além de mais bonitas, e sua brincadeira fica mais segura.

4. Outra mancada:



Utilizar papel laminado na pipa. Se ela tocar nos fios vai provocar um curto-circuito, que poderá atingir você, além de deixar o bairro inteiro sem luz.

5. Se a pipa agarrou no fio?



É melhor fazer outra. Subir em telhados, postes ou torres para recuperá-las é um grande risco. Jamais tente removê-las, muito menos utilizando canos, vergalhões e bambus.

6. Aos primeiros sinais de tempestade...



Recolha sua pipa. Ela funciona como para-raio, conduzindo energia.

7. Cuidado.



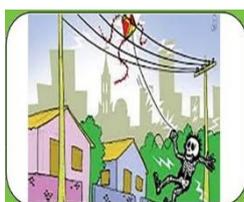
Não corra atrás de pipa, pois você corre o risco de ser atropelado.

8. Lembre-se.



Quem deve ficar no alto é a pipa e não o pipeiro. Não solte pipa nas lajes das casas; qualquer distração pode ser fatal.

9. Linhas metálicas.



Nunca as use no lugar de linha comum, pois elas podem causar choques elétricos.

10. Dias de vento forte.



Quando as pipas são arrastadas com força, é bom usar luvas ou outro tipo de proteção; você corre o risco de cortar suas mãos.

11. Lembre-se.



Não deixe que a linha da pipa atravesse o caminho de ciclistas e motociclistas. Muitos acidentes acontecem porque as linhas não podem ser vistas. E lembre-se: nunca use cerol (linha cortante). Ele pode matar, além de ser proibido por lei.

Você pode empinar sua pipa ainda hoje!

Em Tempos de Pandemia....

Os pais devem redobrar a atenção para garantir a segurança dos seus filhos, pois boa parte das crianças ficam sozinhas em casa.

Durante esse período, é preciso estar atento aos riscos que os pequenos correm dentro e fora de casa por conta dos fortes ventos...

Uma das atividades preferidas das crianças e adolescente e até de adultos nesta época do ano é empinar pipas, para brincar de forma segura é preciso de atenção e muito cuidado principalmente quando o assunto é pipa e energia elétrica.

Atividade 2– Projeto Seduc e empresa CPFL Piratininga



Nome: _____ RA: _____

UME: _____ PROFº _____

PIPAS — “ MEU PAI É MEU AMIGO, MEU PAI ME ORIENTA ”

QUESTIONÁRIO

1- Aonde foi inventado a pipa ?
Assinale a opção correta.

- () Brasil
- () Argentina
- () China
- () Africa

3- Qual tipo de linha para soltar pipa,
permitida por Lei ?
Assinale a opção correta.

- () Algodão
- () Nylon
- () Barbante
- () Cerol (Chilena / Indiana)

2- Qual local ideal para a prática do lazer
de soltar a pipa ?
Assinale a opção correta.

- () Em cima das casas e lajes
- () Em cima dos muros
- () Nas ruas e avenidas movimentadas
- () Campos abertos e praias

4- Quando uma pipa fica presa na fiação
elétrica, o que fazer ?
Assinale a opção correta.

- () Tenta tirar
- () Fazer outra
- () Pede ajuda

Q	W	E	R	Q	W	E	R	T	S	E	G	U	R	A	N	Ç	A
G	H	J	K	L	Ç	D	G	C	U	L	I	Z	X	C	T	A	P
X	C	V	B	N	D	A	B	E	L	E	Z	A	U	T	Y	U	I
H	G	Ç	T	T	R	C	D	U	Q	T	G	N	G	H	J	K	P
A	F	G	J	M	B	C	X	Z	S	R	A	I	A	Q	W	E	R
C	D	E	Y	O	P	O	S	T	E	I	U	H	X	B	A	Y	O
D	E	B	B	P	R	A	S	A	Q	C	I	C	R	G	I	Z	C
C	H	O	Q	U	E	F	G	P	L	I	D	F	G	H	J	K	A
A	U	L	R	T	D	H	K	R	H	D	E	U	S	D	F	B	T
E	I	A	T	L	I	N	H	A	Y	A	V	X	W	W	I	X	O
R	C	A	M	P	O	Y	U	I	E	D	G	Q	I	R	H	G	H
U	I	K	J	B	V	C	X	A	E	E	I	Y	T	R	E	D	A

5- Caça Palavras

Encontre as palavras que estão no quadro...

- 1 BELEZA
- 2 CAMPO
- 3 CEU
- 4 CHINA
- 5 CHOQUE
- 6 ELETRICIDADE
- 7 LINHA
- 8 PIPA
- 9 POSTE
- 10 PRAIA
- 11 PREDIO
- 12 RAIÁ
- 13 SEGURANÇA

OBS: São 13 palavras a procurar neste quadro

ATIVIDADE 3

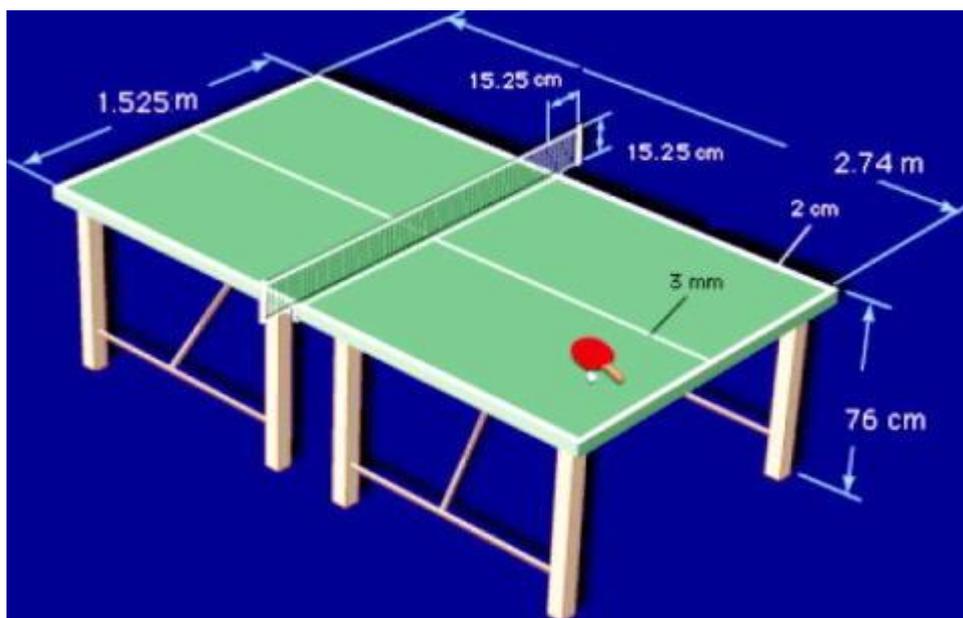
- 1-Os alunos devem ler o texto abaixo sobre regras do tênis de mesa.
- 2- Após ler o texto, o aluno deve responder o questionário de tênis de mesa aula 1- 4º ano que está abaixo, copiá-lo em uma folha do caderno e respondê-lo, depois deve tirar uma foto e encaminhá-la ao professor de Educação Física.

Regras do tênis de mesa

O Tênis de Mesa e Pingue-Pongue têm regras semelhantes, sendo que o primeiro constitui-se em algo organizado e mais competitivo, enquanto o segundo é o esporte mais descontraído. É a brincadeira, é o lazer.

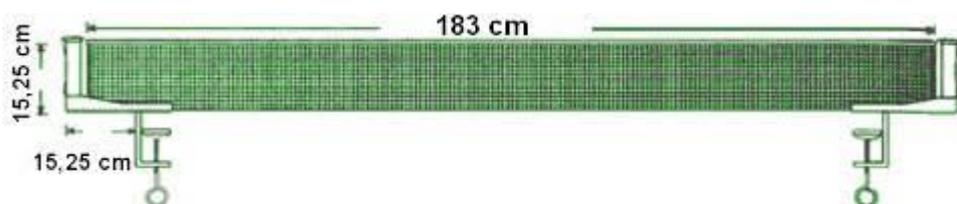
A MESA

Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.



A REDE

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir a sua parte superior branca.



A BOLA

A bolinha oficial do Tênis de Mesa é feita de celulose, na cor branca ou laranja, tendo 40 milímetros de diâmetro e pesando 2,7 gramas.



A RAQUETE



1 – A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

2 – O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha “sanduíche” com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.

3 – O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.

4 – A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.

5 – Não é permitido jogar com o lado de madeira.

Nome:

Classe:

Questionário de tênis de mesa aula 1 - 4º ano

1- Qual o tamanho da mesa de tênis de mesa?

- () 4,74 de comprimento por 1,725 de largura.
- () 2,74 de comprimento por 1,525 de largura.
- () 3,74 de comprimento por 1,625 de largura.

2- Qual a altura da rede do tênis de mesa?

- () 20,25 cm
- () 15,25 cm
- () 30,25 cm

3- Com qual lado da raquete de tênis de mesa é permitido bater na bolinha?

- () o lado que tem borracha.
- () o lado que tem apenas madeira.

Copie as perguntas em uma folha do seu caderno, responda e envie uma foto ao professor.

ATIVIDADE 4

1- Os alunos devem ler o texto abaixo Regras do tênis de mesa parte 2.

2- Os alunos devem assistir o vídeo regras do tênis de mesa para complementar o conteúdo do texto. Acessar o link abaixo para assistir o vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/17GORH-ie0C-8avy3RgMZWQHioXSXg5o/view?usp=sharing>

3- Após ler o texto, o aluno deve responder o questionário de tênis de mesa aula 2- 4º ano que está abaixo, copiá-lo em uma folha do caderno e respondê-lo, depois deve tirar uma foto e encaminhá-la ao professor de Educação Física.

Regras do tênis de mesa parte 2

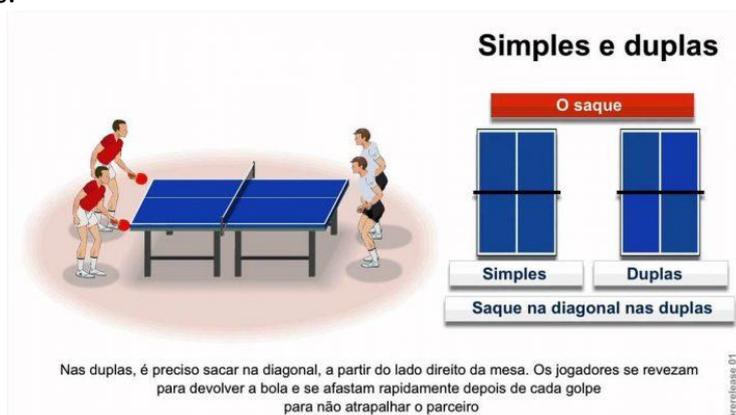
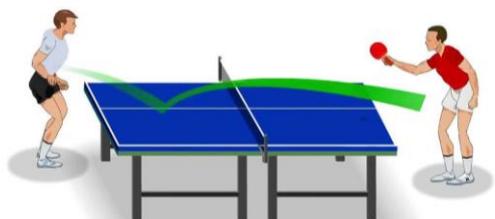
A PARTIDA

1 – Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

- 2 – O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
- 3 – Na partida quando houver o set de desempate (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3) , os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

O SAQUE

- 1 – A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
- 2 – O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
- 3 – Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.
Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12
- 4 – Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.
- 5 – O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.
- 6 – O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.



UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

- 1 – O saque “queimar” a rede.
- 2 – O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
- 3 – Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- 4 – As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

UM PONTO

um atleta perde um ponto quando:

- 1 – Errar o saque.
- 2 – Errar a resposta.
- 3 – Tocar na bola duas vezes consecutivas.
- 4 – A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
- 5 – Bater com o lado de madeira da raquete.

6 – Movimentar a mesa de jogo.

7 – Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

8 – Sua mão livre (**que não está segurando a raquete**) tocar a superfície da mesa durante a sequência.

Nome:

Classe:

Questionário de tênis de mesa aula 2 - 4º ano

1-Quantos pontos são necessários para vencer um set no tênis de mesa? Assinale a alternativa correta.

() 5 pontos

() 21 pontos

() 11 pontos

2- No momento do saque no tênis de mesa a bola deve ser lançada para cima por? Assinale a alternativa correta.

() No mínimo 16 cm

() No mínimo 20 cm

() No mínimo 22 cm

3- Um atleta perde o ponto quando no tênis de mesa? Assinale apenas as alternativas corretas.

() Errar o saque

() Acertar a devolução do saque e a bolinha bater corretamente na mesa do adversário.

() Tocar na bola duas vezes consecutivas.

Copie as perguntas em uma folha do seu caderno, responda e envie uma foto ao professor.