

UME JOSÉ BONIFÁCIO
ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA- 2ºANO
PROFESSORES: FELIPE/FERNANDA/LETÍCIA
DE 28 DE AGOSTO A 11 DE SETEMBRO

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DO SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIA, ATIVIDADES ARTÍSTICAS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES, EXPRESSANDO- SE POR MEIO DE DIFERENTES LINGUAGENS.

1-O MESTRE MANDOU

- O "MESTRE" É ESCOLHIDO PELOS PARTICIPANTES NA PRIMEIRA VEZ;
- AQUELE QUE GANHAR SE TORNA O NOVO "MESTRE";
- PARTICIPANTES DEVEM SEGUIR EXATAMENTE A AÇÃO QUE O "MESTRE" MANDAR;
- SÓ SÃO VÁLIDOS OS COMANDOS QUE COMEÇAM COM A FRASE "O MESTRE MANDOU...";
- QUEM ERRAR SAI DA BRINCADEIRA E FICA SENTADO ATÉ A PRÓXIMA PARTIDA.

EXEMPLO:

- "O MESTRE MANDOU... PULAR DE UM PÉ SÓ!"

ENTÃO TODOS PULAM DE UM PÉ SÓ, E NINGUÉM É DESQUALIFICADO!

- "O MESTRE MANDOU... COLOCAR A MÃO DIREITA NA CABEÇA!"

QUEM COLOCA A MÃO DIREITA NA CABEÇA CONTINUA NA BRINCADEIRA. QUEM COLOCA A MÃO ESQUERDA NA CABEÇA SAI DA BRINCADEIRA E ESPERA!

- "COLOQUE AS MÃOS NO CHÃO!"

TODOS OS QUE FICARAM PARADOS CONTINUAM NA BRINCADEIRA, POIS O "MESTRE" NÃO FALOU "MESTRE MANDOU!" ANTES DA ORDEM.

ASSIM, TODOS OS QUE COLOCARAM AS MÃOS NO CHÃO SÃO DESQUALIFICADOS E TEM QUE ESPERAR O FIM DA RODADA.



ASSISTA AO VÍDEO:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ZY8RJBP5EDW&T=70S](https://www.youtube.com/watch?v=ZY8RJBP5EDW&t=70s)

FONTE: [HTTPS://WWW.MARIANAZANOTTO.COM.BR/BLOG/2018/4/9/SIGA-O-MESTRE-PERMITINDO-A-CRIANA-A-GUIAR-A-](https://www.marianazanotto.com.br/blog/2018/4/9/siga-o-mestre-permitindo-a-criana-a-guiar-a-aprendizagem)
APRENDIZAGEM

ATIVIDADE II

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS, EXPLORANDO DIFERENTES MATERIAIS.

2-DESAFIO GEOMÉTRICO

MATERIAL NECESSÁRIO:

- 1.FITAS ADESIVAS, TINTA OU GIZ DE LOUSA.
- 2.TAMPAS DE GARRAFA PET, BORRACHAS OU APONTADORES.
- 3.TESOURA SE NECESSÁRIO.



INSTRUÇÕES:

- 1.UTILIZE A FITA ADESIVA OU GIZ PARA DESENHAR UM TRIÂNGULO E UM QUADRADO NO CHÃO. É IMPORTANTE UMA FIGURA ESTAR DENTRO DA OUTRA PARA AUMENTAR A DIFICULDADE.



2. PEGUE TAMPINHAS DE GARRAFA, BORRACHA APONTADOR DE LÁPIS OU QUALQUER OBJETO LEVE.
3. FIQUE A UMA CERTA DISTÂNCIA, LANCE O OBJETO EM DIREÇÃO AS FIGURAS GEOMÉTRICAS DESENHADAS.
4. DETERMINE UMA PONTUAÇÃO PARA ACERTO EM CADA FIGURA (EXEMPLO: 5 PONTOS TRIÂNGULO 10 PONTOS QUADRADO. GANHA QUEM SOMAR MAIS PONTOS.
5. ACESSE O LINK: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=4GVBWV_IFVS](https://www.youtube.com/watch?v=4GVBWV_IFVS)

