

UME JOSÉ BONIFÁCIO
ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA- 4ºANO
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>

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

