

UME Prefeito Paulo Gomes Barbosa.

Ano: 4º ao 5º - Componente Curricular: Educação Física.

Professora: Alessandra Brito Santana.

Nome:

Ano:

Período: 1/10/2020 a 31/10/2020

Atividade: Queimada das tampinhas

Material: 11 tampinhas de garrafa pet. Ex: 5 vermelhas, 5 verdes e uma preta. Fita adesiva ou giz.

Objetivos: Conhecer uma outra forma de jogar queimada, desenvolver a precisão, coordenação motora através do movimento de pinça, pontaria e estratégia de jogo.

Desenvolvimento: desenhe o campo (retângulo) com fita adesiva ou giz. Faça uma linha no meio do retângulo formando dois lados ou dois campos. Cada jogador deverá colocar suas 5 tampinhas espalhas no próprio campo sem poder mexer depois. A tampinha preta será a bola. Tira pedra papel e tesoura para ver quem vai começar primeiro. O jogo começa com a bola em qualquer lugar atrás da linha do meio. Dar um "peteleco" na bola para atingir uma das tampinhas do adversário. Se acertar, deverá pegar a tampinha do adversário (foi queimado) e voltar para o início do jogo colocando a bola no meio do campo e jogar novamente. Se errar passa a chance para o adversário que iniciará o jogo novamente. O jogo termina quando um dos dois times conseguir eliminar as tampinhas do outro ou estipular um tempo para o término do jogo. Para poder entender mais sobre o jogo acesse o link abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=vJBtZITdrWY>

Responda as seguintes perguntas:

1. Você jogou com alguém?

 2. Quantas partidas foram feitas?

 3. Quais foram as dificuldades encontradas em montar o jogo?

 4. Você jogou por quanto tempo?

 5. Se fosse incluir mais regras, quais incluiria?

-

UME Prefeito Paulo Gomes Barbosa.

Ano: 4º ao 5º - Componente Curricular: Educação Física.

Professora: Alessandra Brito Santana.

Nome: _____ Ano: _____

Período: 1/10/2020 a 31/10/2020



Atividade: Jogo da memória.

Materiais: Tesoura, cola e uma cartolina ou um outro papel que seja rígido para deixar as cartas firmes.

Objetivo: Identificar no jogo da memória esportes olímpicos e formar pares entre as imagens.

Desenvolvimento: Comece o jogo todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície (na mesa, no chão...). Escolha uma forma para decidir quem irá começar o jogo primeiro. A jogada inicia quando um jogador vira duas cartas e coloca - as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas deverão ser viradas para baixo novamente no mesmo local passando a vez para o próximo. Ganha o jogo quem tiver mais pares no final do jogo! Ah, no início do jogo as cartas terão que ser embaralhadas. Registre a atividade através de fotos! Bom divertimento!

UME Prefeito Paulo Gomes Barbosa.

Ano: 4º ao 5º - Componente Curricular: Educação Física.

Professora: Alessandra Brito Santana.

Nome:

Ano:

Período: 1/10/2020 a 30/10/2020

Atividade: Caça palavras sobre esportes

Material: caneta ou lápis.

Objetivos: Desenvolver a percepção visual, o enriquecimento do vocabulário, concentração e saber se o aluno tem conhecimento dos esportes.

Desenvolvimento: Procurar no diagrama e circular cada nome dos cinco esportes.

CAÇA PALAVRAS



ACHE NO DIAGRAMA ABAIXO O NOME DE CINCO ESPORTES.



F	P	E	E	T	I	P	U	C	V	R
U	E	S	H	A	N	D	E	B	O	L
T	A	G	O	C	A	J	U	S	L	F
E	U	R	C	T	I	A	S	T	E	A
B	N	I	A	R	C	O	A	O	I	S
O	A	M	B	O	R	D	U	N	A	O
L	B	A	D	M	I	N	T	O	N	X



RESP. (NOR.) HANDBOL, BADMINTON, (VER.) FUTEBOL.

Depois de ter achado, faça uma breve pesquisa em uma folha separada descrevendo a origem de cada esporte, onde surgiu. Registre a atividade através de fotos.
