



PREFEITURA DE SANTOS

Secretaria de Educação



UME DR DINO BUENO

ROTEIRO DE ESTUDOS/ATIVIDADES

ANO: 1º e 2º COMPONENTE CURRICULAR : Educação Física

PROFESSORES: Claire/ Felipe

PERÍODO DE 15/03/2021 a 26/03/2021

Data	Atividade	Orientação
15/03 a 26/03	- Música: "A velha a fiar". - Jogos de precisão - Explicação - Jogo acerte o alvo. Após brincar faça um desenho bem bonito nos mostrando seu alvo e onde suas pedrinhas caíram. Lembre de colocar qual foi sua pontuação. Envie para nosso e-mail uma foto do desenho. Alunos da manhã: Profº Felipe profelipeamorim@gmail.com Alunos da tarde: Profª Claire Clairegiovani28@gmail.com	Acessar o link abaixo, cantar e acompanhar os gestos da música. https://www.youtube.com/watch?v=hRm_pFtbSm4 https://www.youtube.com/watch?v=DyEq-BL32tY A) Primeiramente precisaremos desenhar no chão Um círculo grande, dentro dele faremos outro menor e dentro deste outro menor ainda. Cada círculo terá uma pontuação (podemos colocar 2 no mais externo, 5 no intermediário e 10 no central) - Após demarcarmos nosso alvo precisaremos separar o que iremos acertar nele. Como sugestão proponho o uso de 7 pedrinhas, ou bolinhas de papel). Caso mais de uma pessoa queira brincar devemos lembrar de colocar pedrinhas de cores diferentes, ou, bolinhas de papel e tampinhas de garrafa, identificando os objetos de cada jogador. - Brincando: Devemos lançar uma pedrinha por vez tentando acertar a maior quantidade possível

		no círculo menor, para que ao final de meus lançamentos eu marque o maior número de pontos possível. Para realizar o lançamento podemos nos posicionar em qualquer parte da área externa ao círculo, porém precisamos dar uma distância de um passo para trás do nosso alvo. Quando brincamos em mais de uma pessoa, cada pessoa deverá lançar uma pedrinha e passar a vez para o próximo. Toda vez que a pedrinha passar direto, saindo do alvo, o jogador terá o direito de lançar novamente. Acessando o Link abaixo você poderá visualizar esse jogo.  https://youtu.be/LYxgLPzMKRE VARIAÇÕES: - Podemos marcar tempo para acertar o alvo; - Podemos tentar com a nossa pedrinha tirar a pedrinha do adversário do local em que se encontra, alterando a pontuação do colega. - Você pode criar outras formas de brincar. Experimente!
--	--	--