

ANO: 1° ao 5° ANO

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

PROFESSOR: FLÁVIO ALVES MARVEJOL

PERÍODO DE 05 a 09 de abril.

ROTEIRO DE ESTUDOS

ATIVIDADE	ORIENTAÇÃO
1º EXECUTAR INICIALMENTE A SEQUÊNCIA DE UM DOS ALONGAMENTOS DA PRIMEIRA AULA.	
2º EXECUTAR UMA DAS ATIVIDADES DE AQUECIMENTO PROPOSTO NA AULA DE AQUECIMENTO.	
3º JOGOS E BRINCADEIRAS  	<p>ATIVIDADE PRINCIPALMENTE PARA OS 1 E 2 ANOS: “PESCARIA DE TAMPINHAS” Essa atividade auxilia o desenvolvimento da coordenação motora e viso-manual.</p> <p>MATERIAL NECESSÁRIO: aproximadamente 10 tampinhas de refrigerante (quanto mais tampinhas melhor, se conseguir 20, melhor ainda), um prendedor de roupas, um pote pequeno onde caiba todas as tampinhas e um recipiente médio (como uma bacia), que deverá ter água e caber as dez ou mais tampinhas.</p> <p>MODO DE REALIZAR: o aluno deverá usar o pegador de roupas para pescar uma tampinha de cada vez e colocar no pote menor, Preste muita atenção e divirta-se!</p> <p>Assista ao vídeo para realizar a atividade. https://youtu.be/xhKq9lWrgTk</p>

4º JOGO DA CULTURA POPULAR



Dúvidas e presença:

Watsapp da Educação Física do professor Flávio – (13)982280998

Email: marvejol@educa.santos.sp.gov.br

JOGO: “JOQUEMÔ”

Para quem não conhece ou já não lembra mais, joquemô é a brincadeira da pedra, papel e tesoura. a mão fechada representa a pedra, mão aberta o papel e dois dedos esticados formando um v representam a tesoura. os jogadores escondem uma das mãos atrás das costas, falam pausadamente a palavra jo-que-m-pô e mostram a mão no formato do objeto escolhido. a pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o papel embrulha a pedra.

MATERIAL NECESSÁRIO: folhas de sulfite, régua, caneta e tampinhas.

INSTRUÇÕES: desenhe uma linha reta vertical até a metade da folha, faça uma linha reta horizontal no meio da folha e uma linha reta na outra extremidade.

MODO DE JOGAR: com suas tampinhas posicionadas, uma em cada extremidade da folha, os participantes ficarão um de frente para o outro ao mesmo tempo colocarão as mãos para frente, representando um dos gestos escolhidos (pedra, papel ou tesoura). o vencedor da rodada avança para a próxima bolinha que será marcada nas junções das linhas, deve-se repetir até que um dos participantes chegue na posição inicial de seu adversário. observação: o perdedor da rodada deve voltar para sua posição inicial.

Preste muita atenção e divirta-se!

Assista ao vídeo para realizar a atividade.

<https://youtu.be/M7ARkPWaJOc>