

Roteiro/Atividade

Ano: 2021

Componente Curricular: Educação Física 1º ao 5ºano.

Ume Maria Luiza Alonso

Professoras: Alzira Simone Turchetti.

Mayara de Souza Nascimento.

Período: 19/05/21 à 02/06/21

PÚBLICO ALVO: EDUCANDOS DOS 3º, 4º E 5º ANOS

1º ATIVIDADE: 20/05

CABO DE GUERRA

Habilidade: (EF04EF01) Identificar as diferentes brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

Material – Corda larga e reforçada, giz para riscar o chão ou fita.

Número de participantes: 2, no mínimo.

Desenvolvimento – Brincadeira muito popular entre as crianças e para brincar de cabo de guerra é necessário dividir de maneira igual o número de participantes. Faz-se um risco no chão e cada grupo segura a corda de um lado. Quando começar, a ideia é fazer com que os adversários ultrapassem a linha do chão. Para isso, utiliza-se bastante força para puxar a corda. O grupo vencedor é aquele que conseguir puxar com maior força e trazer o grupo de adversário para perto.

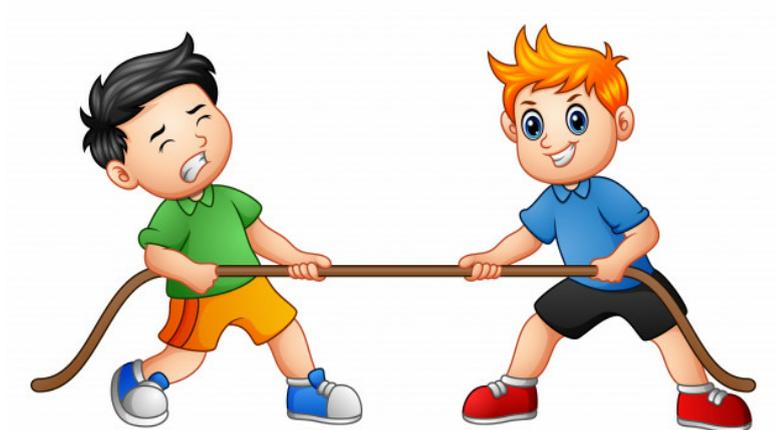
Objetivo: Puxar a corda com força para o lado que está.

Variações:

- *Se a família sentir que há dificuldade em conseguir uma corda, poderá realizar a atividade com um lençol ou uma toalha.*



Imagens demonstrativas:



Assistam o vídeo explicativo:

Link: youtu.be/sGylcqrU8s

PÚBLICO ALVO: EDUCANDOS DOS 3º, 4º E 5º ANOS

2ºATIVIDADE: 27/05

TERRA E MAR MOÇAMBIQUE

Habilidade: (EF04EF03) Recriar, individual e coletivamente, brincadeiras e jogos regionais e populares do Brasil, incluindo os de matrizes africana e indígenas e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando aos espaços

Materiais – Giz para riscar o chão ou fita.

Desenvolvimento – Uma longa reta deve ser traçada no chão. De um lado se escreve "terra" do outro "mar". Todos devem pular para o lado do mar, ao ouvirem "mar" e ao ouvirem "terra", deverão pular para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar, vence.

Se houver a participação de mais pessoas da família tornará a atividade mais divertida e dinâmica.

Variações:

- *Se não houver muitos participantes, podemos mudar a regra e ao invés de sair após o erro, os participantes que errarem vão perdendo pontos. Vence quem tiver mais pontos no final.*



Imagens demonstrativas:



Assistam o vídeo explicativo:

[Link:youtu.be/o_wMyCSaXMo](https://youtu.be/o_wMyCSaXMo)

BOA ATIVIDADE PARA TODOS, VAMOS NOS MOVIMENTAR!!!