

UME EMÍLIA MARIA REIS  
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA  
ANO: 3º ANO  
PROFESSORA: RITA  
PERÍODO DE 12 A 23 DE ABRIL

ROTEIRO DE ESTUDO

DATA	ATIVIDADE	ORIENTAÇÃO
12 A 16 DE ABRIL	AMARELINHA NUMÉRICA 	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Material: fita crepe ou durex colorido</li><li>➤ Demarcar uma linha reta com cerca de 2 metros de comprimento.</li><li>➤ Demarcar com uma pequena linha de cerca de 50cm na horizontal, o início da atividade.</li><li>➤ Em cima da linha grande, colocar pequenas tiras de fita no sentido horizontal (formato de escada) e com um giz numere de 1 a 10, estes pedaços de fita.</li> <li>➤ Ao comando:</li><li>➤ Pular todo os números com os dois pés.</li><li>➤ Pular com um pé só, pé direito depois o esquerdo.</li><li>➤ Pular só nos números ímpares.</li><li>➤ Pular só nos números pares.</li><li>➤ Elaborar continhas - <math>4+5, 6+4, 7+1, 3+3</math> etc.</li><li>➤ Você irá pular do início da atividade para o número correspondente ao resultado da continha.</li></ul>

DATA	ATIVIDADE	ORIENTAÇÃO
19 A 23 DE ABRIL	BRINCADEIRA MATAKUZANA 	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Material: 5 tampinhas de garrafa, uma folha de sulfite ou um pedaço de cartolina e tesoura.</li><li>➤ Desenhe um círculo no papel de forma que caiba 5 tampinhas dentro.</li><li>➤ Recorte o círculo fazendo um buraco.</li></ul> <p style="text-align: center;"><b>Como se brinca de Matakuzana?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ O objetivo da <b>brincadeira</b> é jogar a sua tampinha para cima, tirar uma das tampinhas do buraco e pegar de volta a sua tampinha antes dela cair no chão. Joga uma pessoa por vez. Cada um deve ir jogando até errar ou esvaziar todo o buraco. Quem erra passa a vez.</li></ul>