

CADERNO DE ATIVIDADES

CONTEÚDO DE JULHO





EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADES:

- ➤ DADOS OS PASSOS (PR.EF12EF01.a.1.03)

 MATERIAIS:
 - FOLHA A4;
 - LÁPIS DE COR;
 - RÉGUA:
 - CANETA;
 - UMA CAIXA PEQUENA QUADRADA;
 - DUAS TAMPINHAS DE GARRAFA PET DE CORES DIFERENTES.

PROCEDIMENTO:

NA FOLHA A4 DESENHE E NUMERE. CONFORME A IMAGEM 1.

DESCREVA AS ATIVIDADES DO JOGO, VOCÊ PODE ABUSAR DA SUA CRIATIVIDADE NESSA HORA. PINTE COM AS CORES DE SUA PREFERÊNCIA. EXEMPLO CONFORME A IMAGEM 2.

PARA A CONFECÇÃO DO DADO, EU PROCUREI UMA CAIXA PEQUENA QUADRADA, OU MAIS PRÓXIMO DE UM QUADRADO, O IMPORTANTE É VOCÊ PINTAR AS BOLINHAS DE 1 A 6, UM NÚMERO EM CADA LADO. CONFORME A IMAGEM 3.

PEGUE AS DUAS TAMPINHAS E POSICIONE NO TABULEIRO QUE VOCÊ CONSTRUIU, JOGUE O DADO E O QUE TIRAR O MAIOR ÚMERO COMEÇA. E ASSIM UM DE CADA VEZ IRÁ JOGAR O DADO COM O OBJETIVO DE CHEGAR NO FINAL.





IMAGEM 1:



IMAGEM 2:



IMAGEM 3:



Secretaria Municipal de Educação e Ensino Integral



		1
	INÍCIO	PO
L		

FAÇA 20 LICHINELOS **AVANCE UMA CASA**

CONTE UMA PIADA

DESCANSE UMA RODADA



5 **VOLTE PARA O** INÍCIO

10	
F	AÇA
	5
FLE	XÕES

9 **AVANCE UMA CASA**

PULE 20 **VEZES** **AVANCE DUAS CASAS**

6 **FAÇA CAMBALHOTAS**

11 **DESCANSE UMA RODADA**



14 **DESCANSE** FAÇA **UMA** 20 **RODADA**

16

12 **IMITE** UM **COELHO**

ABDOMINAIS

AVANCE UMA CASA

ESTÁTUA ATÉ A PRÓXIMA JOGADA

13



	AVANCE UMA CASA			
CONTE UMA PIADA	FAÇA 20 POLICHINELOS	IMITE UMA MINHOCA	19 FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR	VOLTE DUAS CASAS







➤ SOPRO JOGO (PR.EF12EF01.a.1.03) MATERIAIS:

- UMA CAIXA DE PAPELÃO;
- DOIS CANUDINHOS;
- UMA BOLINHA DE PING-PONG;
- FITA CREPE OU CANETINHA.

PROCEDIMENTO:

PEGUE A CAIXA DE PAPELÃO E CORTE AS LATERAIS, DEIXANDO DE 6 A 7 CM DE BORDA.





APROVEITE O RESTANTE PARA FAZER OS GOLS, OU PODE DEIXAR ABERTO AS DUAS LATERAIS DE 10 A 15 CM PARA REPRESENTAR O MESMO.

COM A FITA OU COM A CANETINHA MARQUE O MEIO DO CAMPO.

COM A BOLINHA POSICIONADA NO MEIO DO CAMPO E CADA PARTICIPANTE USARÁ O SEU CANUDINHO. VAMOS AS REGRAS:

- SÓ PODE SOPRAR COM O CANUDINHO, COM O OBJETIVO DE EMPURRAR A BOLINHA NO SENTIDO DO CAMPO ADVERSÁRIO E FAZER O GOL. O QUAL DEVERÁ DEFENDER E TENTA AVANÇAR COM A BOLINHA PARA O OUTRO LADO, TAMBÉM NA TENTATIVA DE FAZER O GOL.
- NÃO PODE ENCOSTAR COM O CANUDINHO NA BOLINHA EM NENHUM MOMENTO.





"OS MATERIAIS PODEM SER REUTILIZADOS PARA CONSTRUÇÃO DE NOVOS
JOGOS E ATIVIDADES. O GOL, A BOLINHA, AS TAMPINHAS, JÁ FORAM
UTILIZADOS EM JOGOS ANTERIORES. MONTE UMA CAIXA COM SEUS
MATERIAIS. "