



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
REDE MUNICIPAL DE ENSINO
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES**

Escola: _____

Estudante: _____

Componente curricular: Educação Física

Período: 05/04/2021 a 29/04/2021

Etapa: Ensino Fundamental I

Turma: 3º ano

CADERNO 2

AULA 1, 2 e 3

COELHINHO SAI DA TOCA

PROCEDIMENTO

Improvise as tocas com bambolês, cordão ou até mesmo uma demarcação com giz. Distribua as tocas pelo chão e cada criança deverá ficar dentro de uma. Sempre que você gritar: "coelhinho sai da toca", as crianças devem trocar de bambolê. Quem ficar de fora precisa esperar a próxima rodada. A cada rodada você deve tirar um bambolê.

OBJETIVOS

Demonstrar controle no uso do seu corpo em momentos de brincadeiras, atenção, agilidade, noção de tempo e espaço e integração entre os participantes; Ao sinal "coelhinho sai da toca" que é dado pelo participante que não tem nenhum arco, os demais e a pessoa que deu o sinal deveram procurar um novo arco, ou seja, uma nova toca.



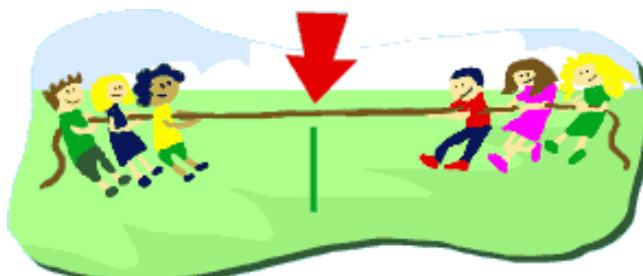
<http://dessiral.blogspot.com/2018/03/brincadeira-coelhinho-sai-da-toca.html>

- Chame algum de seus familiares e vivencie a atividade na prática (Coelhinho sai da toca).
- Registre através de fotos ou vídeos.
- As devolutivas devem ser através do WhatsApp.

AULA 4, 5 e 6

CABO-DE-GUERRA

Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado.



<http://jogandobrincando.blogspot.com/2010/09/cabo-de-guerra.html>

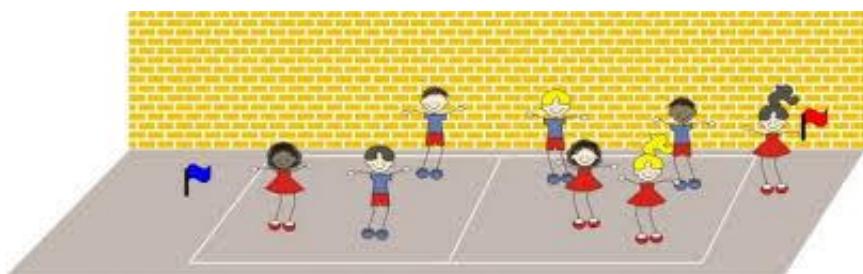
- Chame algum de seus familiares e vivencie a atividade Prática (Cabo-de-guerra).
- Registre através de fotos ou vídeos.
- As devolutivas devem ser através do WhatsApp.

AULA 7, 8 e 9 - Avaliação Bimestral de Educação Física.

AULA 10, 11 e 12 - Barra-bandeira ou rouba-bandeira

Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira (ou um galho de árvore). O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por qualquer jogador adversário. Quem não consegue, fica preso no local onde foi pego e parado como uma estátua, até conseguir que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independente do número de crianças “presas”.

<http://jogandobrincando.blogspot.com/2010/09/rouba-bandeira.html>



<https://www.colegioweb.com.br/trabalhos-escolares/atividade-fisica-na-escola/rouba-bandeira.html>

- Chame alguns de seus familiares e vivencie a atividade Prática (Rouba-bandeira).
- Registre através de fotos ou vídeos.
- As devolutivas devem ser através do WhatsApp.