ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado	
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior	**TURMAS:** 4º ano A;
TURNO: Matutino	
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física	**AULAS: 4**
DATA: 12/02, 19/02, 23/02 e 26/02	
METODOLOGIA: O aluno deverá vivenciar as atividades com o auxílio de um responsável.	
RECURSOS: Corda, giz	

Brincadeiras e jogos de matriz Indígena

Olá!!!! Eu sou o Rafael, professor de Educação Física de vocês. Primeiramente quero agradecer a Deus pela oportunidade de estar mais um ano a frente dessa disciplina e lhes dizer que, mais uma jornada se inicia, infelizmente devido a esse período de Pandemia ainda estaremos nos comunicando à distância, no entanto, estamos esperançosos que dias melhores estão por vir e que muito em breve tudo voltará a ser como antes, ou até mesmo melhor!!!!!!

**As atividades deverão ser realizadas com o auxílio de um responsável, registradas em fotos e enviadas para o professor Rafael.*

Cabo de guerra

Materiais utilizados: corda longa e reforçada; giz para riscar o chão.

Número de participantes: 2, no mínimo

Objetivo: puxar a corda com força para o lado que está

Muito popular entre as crianças, 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 conseguiu puxar com maior força e trazer o grupo de adversários para perto.

Corrida do Saci

Material utilizado: giz.

Número de participantes: 2, no mínimo

Objetivos: alcançar a linha de chegada

A corrida do saci é uma brincadeira muito divertida que estimula a coordenação e o equilíbrio. Ela pode ser feita com um grupo grande de crianças em um espaço ao ar livre, como um pátio. Relacionado com o personagem mais conhecido do nosso folclore, o saci, a corrida é feita com uma perna só. Traça-se com um giz ou mesmo na areia, uma linha para indicar a chegada, e outra, a partida.

Assim, todos os jogadores permanecem atrás da linha de partida. Quando for dado o sinal, todos devem correr com uma perna só até a linha de chegada. Se for utilizado os dois pés em algum momento da corrida, o jogador fica fora de jogo. Vence quem conseguir chegar primeiro do outro lado com uma perna só.