ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICIPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA MUNICIPAL RURAL MARIA ANA RUSO

Nome: _____ Turma: 4º "U" Turno: Vespertino

Professor (a): Walkyria Assunção Bastos Ensino Fundamental I

Período de 17/08 a 07/09 Quantidade de aulas: 06

Componente Curricular: Educação Física

***Atividades para serem realizadas durante o isolamento social, no combate ao Novo Coronavírus (COVID-19)**

Objeto de conhecimento: Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão.

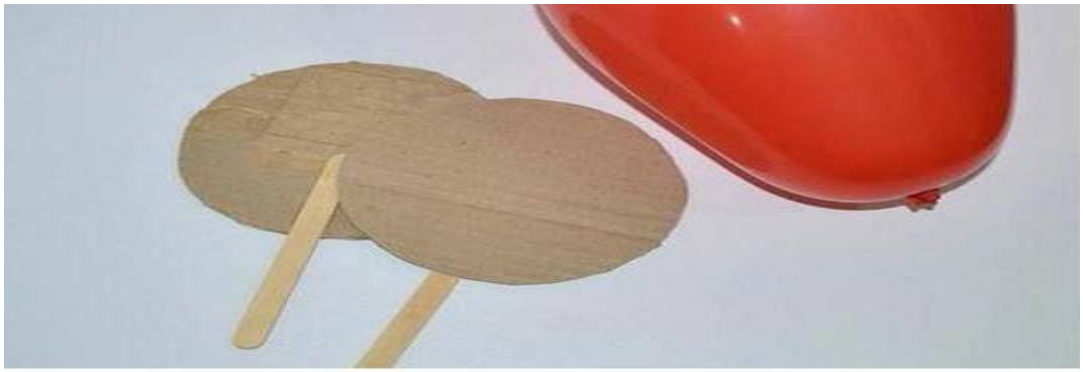
Habilidade: MS.EF35EF05.s.05

Aula 01 a 03- *Educação Física.*

Jogo de tênis com balão

Vamos montar nossa raquete? Primeiro corte dois círculos de papelão, depois cole um palito de picolé em cada circulo. Agora nossa raquete está pronta.

Vamos jogar? Divida com um cordão ou linha o campo de cada jogador. Agora é só pegar um balão e se divertir. O jogo consiste em passar o balão para o campo adversário e não deixar o balão cair em seu próprio campo. Conta-se um ponto cada vez que o balão cair. Obs: você pode personalizar sua raque pintando ou desenhando nela, use a imaginação.





Obs: Tire fotos do aluno montando a raquete, depois faça um pequeno vídeo do aluno jogando e mande no grupo da escola.

Fonte: https://i.pinimg.com/564x/db/04/c0/db04c0aed27aefe86a6e497356190dad.jpg

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICIPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA MUNICIPAL RURAL MARIA ANA RUSO

Nome: _____ Turma: 4º "U" Turno: Vespertino

Professor (a): Walkyria Assunção Bastos Ensino Fundamental I

Período de 17/08 a 07/09 Quantidade de aulas: 06

Componente Curricular: Educação Física

***Atividades para serem realizadas durante o isolamento social, no combate ao Novo Coronavírus (COVID-19)**

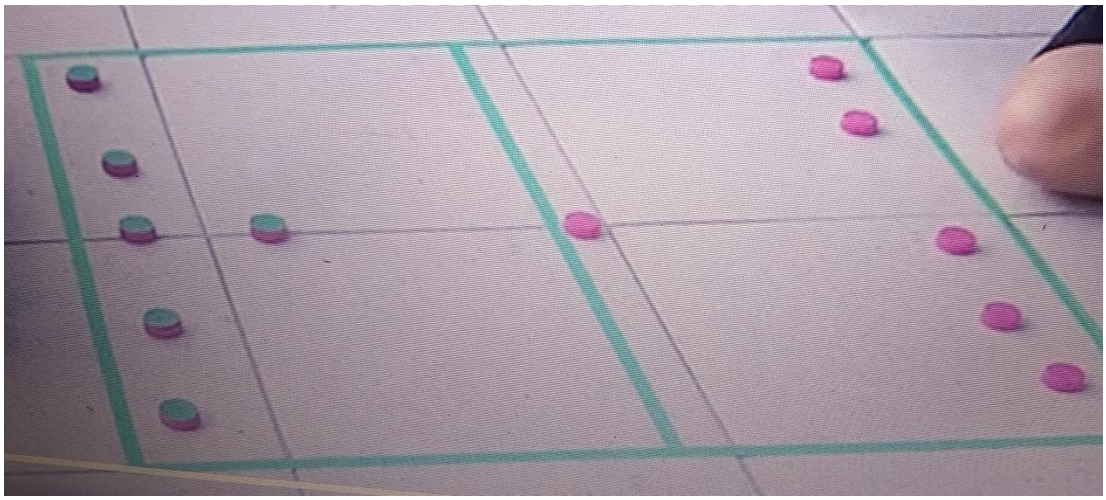
Objeto de conhecimento: Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão.

Habilidade: MS.EF35EF05.s.05
Aula 04 a 06*- Educação Física.*

Queimada de tampinhas

Materiais: Tampinhas de duas cores diferentes, giz ou fita crepe.

1º Construa uma quadra de queimada no chão ou em uma mesa, como preferir. Após construir, posicione as tampinhas conforme sua estratégia de jogo. A imagem a baixo serve como exemplo.



Regras: Cada jogador terá direito a dar um peteleco tentando acertar a tampinha adversária. Se errar, passa a vez para o outro jogador. Caso acerte, o jogador continua jogando até errar.

Para iniciar o jogo: faça uma disputa de Jokenpo ou par ou ímpar para decidir quem dará inicio ao jogo. Coloque uma tampinha na linha de meio de campo e dê um peteleco tentando acertar a tampinha do adversário. Se errar a tampinha que serve como bola volta para a seu campo. Se acertar a tampinha adversaria ele tira a tampinha do jogo. Vence quem acertar todas as tampinhas do adversário primeiro.

Obs: Se possível faça um vídeo do jogo falando seu nome e o nome da escola.

Vídeo demonstrativo: https://www.youtube.com/watch?v=BzTcXvlk50E