CEI Mariano da Silva Carneiro

PROFESSOR: Julio Cesar Leal **SÉRIE: nível III**

Período: 2020

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR.

1- Vamos brincar em casa. Realize a brincadeira em casa com os familiares e mande fotos no grupo do WhatsApp. Fique bem atento as regras.

QUEIMADA.

Passo a passo para o desenvolvimento da atividade.

1º. momento:

O campo é dividido com uma linha central. Atrás da área de cada time fica o espaço reservado para os jogadores "queimados".

Caso uma quadra polivalente esteja disponível, costuma-se utilizar as marcas do campo de vôlei.

Os alunos são divididos em 2 equipes, ”A” e “B”.

2º momento:

Desenvolvimento:

1. Os dois times se posicionam num campo dividido por uma linha central. Esta não pode ser ultrapassada e caso isto ocorra, o jogador infrator terá que ir para a área do queimado.

2. O jogador deve arremessar a bola contra o time adversário, com o intuito de "queimá-los". Por sua parte, os adversários tentam se espalhar no campo ou ir ao fundo do mesmo, para não serem atingidos pela bola.

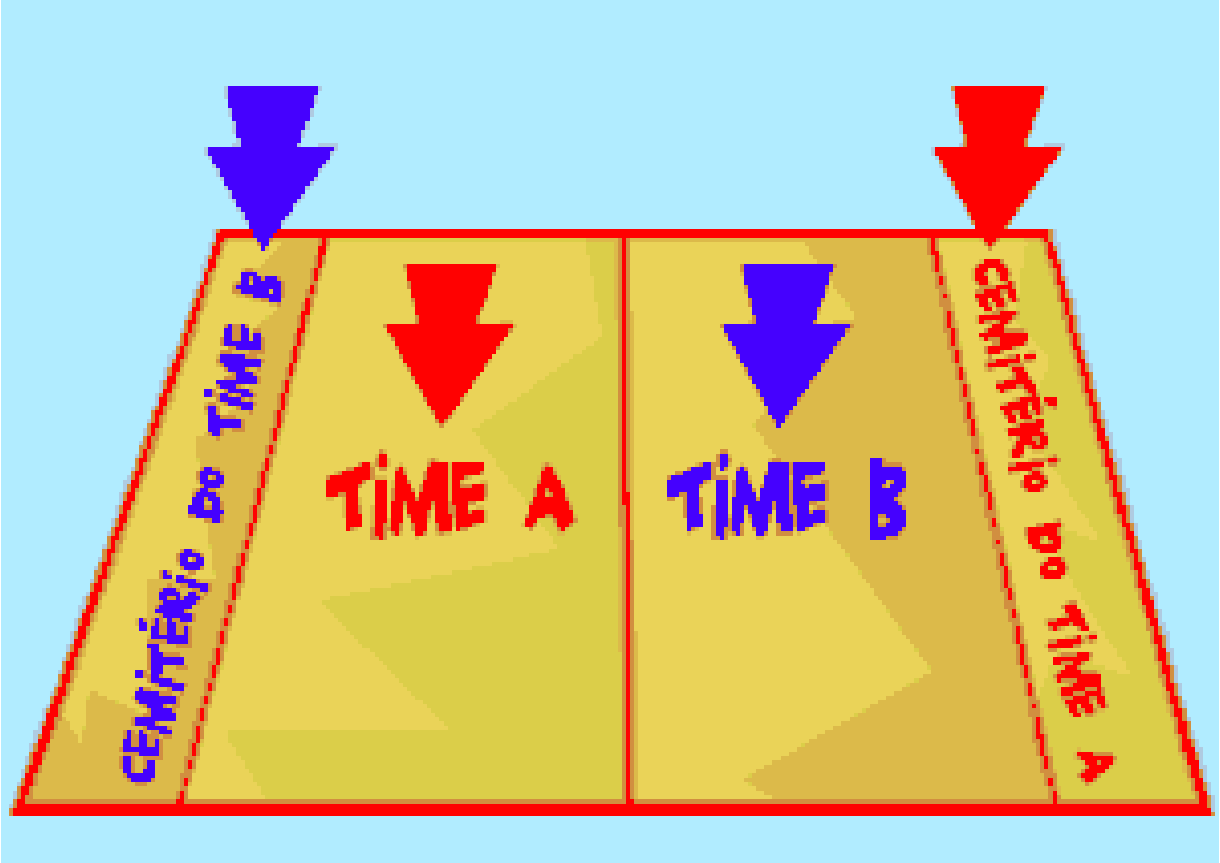
3. Se a bola não atinge ninguém e apenas quica no campo adversário, o jogador pode pegá-la sem o risco de estar "queimado".

4. Os jogadores são "queimados" nos seguintes casos: quando a bola acerta qualquer parte do corpo ou quando pegam a bola, mas a deixam cair.

5. Os jogadores "queimados" devem ir para uma área específica, atrás do campo do time adversário, o "cemitério".

6. O jogador "queimado" pode voltar ao jogo se queimar outro jogador.

7. Vence o time que conseguir "queimar" o maior número de jogadores.



Cemei Mariano da Silva Carneiro

PROFESSOR: Julio Cesar Leal **SÉRIE: nível III**

Período: 2020

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

(MS.EI02CG02. s. 02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR.

1- **Vamos brincar em casa. Realize a brincadeira em casa com os familiares e mande fotos no grupo do WhatsApp. Fique bem atento as regras.**

. Corrente

Passo a passo para o desenvolvimento da atividade.

1º. momento:

. Um aluno deverá ser o pegador, os outros deverão fugir.

2º momento:

Desenvolvimento:

. Cada aluno quando for pego, deverá dar a mão ao pegador e ajudará a pegar e assim sucessivamente, sendo que somente o aluno da ponta com um braço livre pode pegar.

Vence quem ficar por último a ser pego. E este deverá iniciar a atividade novamente, sendo o pegador.