CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA PEDROSSIAN

LADÁRIO/MS 14 DE AGOSTO DE 2020

PROFESSOR: FELIPE GUIMARÃES CRECHE: III

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

(MS.EI.02CG. s02)

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR.

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.

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA PEDROSSIAN

LADÁRIO/MS 07 e 08 DE AGOSTO DE 2020

PROFESSOR: FELIPE GUIMARÃES CRECHE: III

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Aluno:_____

ATIVIDADE PEDAGOGICA COMPLEMENTAR. (MS.EI.02CG. s02)

NUNCA TRÊS.

Passo a passo para o desenvolvimento da atividade.

1º. momento:

Será necessário um fugitivo e um pegador. Os demais jogadores, em duplas, de mãos dadas, ficarão dispersos pelo espaço determinado, sem movimentar-se.

2º momento:

Desenvolvimento:

Ao sinal de início o fugitivo correrá e para escapar do pegador, deverá dar a mão de um dos colegas na dupla. Então o parceiro dessa dupla se deslocará fugindo do perseguidor, por não ser permitido o grupo de três. Com o novo fugitivo, o jogo prosseguirá sem interrupção. Até que o pegador consiga o seu objetivo, então as funções serão invertidas.

