



CIDADE DE
PONTA
PORÃ
FE, ESPERANÇA E CULTURA

FUNCESPP
FUNDAÇÃO DE CULTURA E ESPORTE DE PONTA PORÃ

Secretaria de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

PROJETO DE INICIAÇÃO ESPORTIVA - FUNCESPP

ATIVIDADES COMPLEMENTARES
Professor: Lauana Ribeiro Redresso
Projeto: Iniciação Esportiva
Escola: Polo Municipal Marcondes Fernandes Pereira
Período: 08/06 à 26/06

Atividade 01- Cubo Mágico adaptado

Período 08/06 à 12/06

Objetivo: Movimentar os copos, até que eles fiquem alinhados horizontalmente com as cores pré-determinadas.

Metodologia: Um jogo de raciocínio, você precisará de 8 objetos, por exemplo (3 lápis, 3 copos, 2 tampas de caneta), desenhe no chão um quadrado com 9 repartições, com isso, você espalha os objetos em cada quadradinho deixando um vazio, e assim o jogo começa, deverá movimentar os objetos de forma horizontal sempre, mas só quando houver o quadrado vazio perto, não poderá movimentar o seu objeto em diagonal, o objetivo é deixar os objetos iguais na mesma linha.



Imagem 1 (No começo)

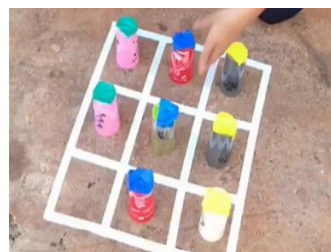


Imagem 2 (atividade realizada)

Atividade 02- Peteca

Período: 15/06 à 19/06

Objetivo: Fazer com que a peteca caia no campo adversário.

Metodologia: No vídeo estarei ensinando como fazer uma peteca caseira com sacola plástica. No jogo da peteca irá precisar de um espaço pequeno, você pode chamar o pai, mãe ou irmão para jogar, faça uma divisória com um barbante entre vocês e com um chinelo marca o tamanho do espaço da sua área. A raquete será sua mão, tira par ou ímpar para ver quem começa sacando para o começo do jogo, você irá usar sua mão para bater na peteca com o objetivo de atacar ela no campo adversário, caso ela caia, será ponto, assim sucessivamente. Ganha quem completar 21 pontos primeiro.



Imagem 3 (Peteca de sacola plástica)

Atividade 03- Desafio da caneta

Período 22/06 à 26/06

Objetivo: Observar a coordenação viso-motora do aluno.

Metodologia: Para essa brincadeira será utilizado um barbante, uma caneta e uma garrafa pet. A garrafa pet deve ficar a 9 passos de distância de você, a caneta deve ser amarrada na ponta do barbante e o barbante enrolado na sua cabeça, assim deixando a caneta pendurada na sua frente. Ao comando de quem estiver te ajudando na atividade, você deverá correr até a garrafa pet e tentar colocar a caneta dentro da garrafa sem a utilização das mãos. O aluno só tem 1 minuto para tentar encaixar a caneta dentro da garrafa pet.



Imagem 4 (Aluno encaixando a caneta dentro da garrafa pet)