| PLANO DE AULA | |
| --- | --- |
| Tema: Jogos lúdicos | **Data**: |
| Ano: 1º a 3º | **Professor(a):** |
| Disciplina: Educação Física | **Escola**: |

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo** | Jogos e brincadeiras, habilidade psicomotoras; velocidade, agilidade; desenvolver a capacidade cognitiva e afetiva. |
| **Objetivos** | Proporcionar atividades que estimulem o desenvolvimento das habilidades psicomotoras; velocidade, agilidade; desenvolver a capacidade cognitiva e afetiva. |
| **Avaliação** | A avaliação será baseadas na participação, seguindo instruções e simples observação das habilidades e competências demostrada pelos alunos. |
| **Materiais /Equipamentos** | fitas, pedaços de papelão, cartões de cartolina, canetinha, quadra de esportes, espaço com areia ou gramado ou área com espaço. |
| **Desenvolvimento** | PARTE INICIAL: Alongar o corpo e membros; em seguida realizar o aquecimento com a atividade”: “Pega-pega nunca três”: é igual o pega comum, mas neste os pegadores só poderão correr atrás dos fugitivos de mãos dadas; sempre quando alguém for pego (para não ficarem em o pegador que está na ponta deve se soltar das mãos do companheiro e se integrar ao grupo de fugitivos. Sendo assim, só duas pessoas poderão pegar os demais e, sempre que um terceiro for pego, o da outra ponta sai. Ex.: João e Maria pegam Caio. Logo, João se solta e Maria e Caio pegam Lucas. Aí, Maria se solta e Caio e Lucas pegam outro e assim por diante. Só duplas, e nunca três!  PARTE PRINCIPAL: Atividade - Centopeia humana:  DESCRIÇÃO: Dividir a turma em duas equipes de números iguais, na qual deverão formar uma coluna com todos sentados um atrás do outro; o objetivo é correr sentados até um local determinado e retornar.  PARTE FINAL: Atividade - AR, TERRA E MAR  DESCRIÇÃO: Crianças em círculo, mestre ao centro. O mestre inicia o jogo indicando com um dedo um dos jogadores dizendo: -Terra (por exemplo). O jogador apontado terá de responder o nome de um animal que vive na terra, como cavalo, tigre, etc. Se ele se errar, pagará prenda (ou não). O jogo continuará indicando, o mestre, outro jogador. Prossegue-se com a indicação de ar, terra e mar alternadamente, dando-se a oportunidade a todos  os alunos. Ao fim de algum tempo, passa-se a aplicação de penalidades às crianças que pagaram prendas, exigindo-se que cada uma delas escolhida ao acaso, indique o nome de três animais que vivem no ar, na terra e no mar. |