

## PLANO DE AULA

<b>Tema:</b> Jogos em grupo	<b>Data:</b>
<b>Ano:</b> 1º a 6º	<b>Professor(a):</b>
<b>Disciplina:</b> Educação Física	<b>Escola:</b>

<b>Conteúdo</b>	Velocidade, agilidade, cooperação, esquema de jogo, arremesso e empunhadura de bola, coordenação motora ampla, atenção e raciocínio
<b>Objetivos</b>	Proporcionar atividades que estimulem desenvolvimento da velocidade, agilidade, cooperação, esquema de jogo, arremesso e empunhadura de bola, coordenação motora ampla, atenção e raciocínio.
<b>Avaliação</b>	A avaliação será baseada na participação, seguindo instruções e simples observação.
<b>Materiais /Equipamentos</b>	Bola, quadra de esportes ou área com espaço.
<b>Desenvolvimento</b>	<p>Alongar o corpo e membros; em seguida iniciar o aquecimento com a atividade .</p> <p>“PEGA-AJUDA”: É uma variação do pega, onde quem for pego, vira pegador e ajuda a pegar os demais. A brincadeira acaba quando todos se tornarem pegadores.</p> <p>ATIVIDADE - PIQUE BOLA: É uma variação da pega bandeira, onde em cada lado da quadra haverá uma equipe. Dentro de cada área de gol terá uma bola. Ambas equipes devem ao mesmo tempo tentar proteger para que não roubem a sua bola e também atacar o campo adversário tentando infiltrar até roubar a bola deles... Para marcar o ponto algum jogador deve passar até o outro lado da quadra adversária e trazer a bola para sua quadra em suas mãos ou arremessar ou até mesmo trocar passes com um colega de equipe que este esteja dentro da quadra adversária. Caso algum jogador seja pego quando for tentar infiltrar o campo adversário o mesmo deverá permanecer parado no local, até que alguém de sua equipe o toque para ser salvo. Então quando alguém infiltrar dentro da área adversária não pode ser mais pego, porém quando ele tentar voltar com a bola sozinho e for tocado, ficará parado no local e a bola retornará ao local de início.</p> <p>Obs. Sempre é bom lembrar que para voltar com a bola da equipe adversária para sua equipe pode ser feita de duas maneiras: uma é sozinho com a bola sem ser pego, e outra passando a bola para um colega que deverá estar no momento do passe com os dois pés na quadra adversária, e ao receber a bola, poderá entrar em sua quadra com a bola nas mãos marcando assim o ponto (o ponto não será válido se o arremesso for diretamente para dentro de sua própria quadra de jogo).</p> <p>PASSE, ARREMESSO E ABAIXA: Forma-se um círculo onde poderá ser utilizado tanto para o passe do futebol/futsal ou arremesso/ passe handebol ou basquete. Sempre o aluno que receber o passe terá o aluno da sua direita e da esquerda que deverá abaixar e levantar. Dando assim seqüência no jogo. Quando alguém receber a bola de um passe ambos que estão ao lado direito e esquerdo desta pessoa devem abaixar rápido e levantar; então sempre haverá um desatento que abaixará junto, tornando a brincadeira divertida; então quando alguém esquecer de abaixar ou abaixar no momento errado sai da brincadeira até sobrar dois vencedores. O jogo é de muita atenção e concentração, pois a cada vez fica mais rápido.</p>