

## PLANO DE AULA

<b>Tema:</b> Jogos lúdicos	<b>Data:</b>
<b>Ano:</b> 1º a 3º	<b>Professor(a):</b>
<b>Disciplina:</b> Educação Física	<b>Escola:</b>

<b>Conteúdo</b>	Jogos e brincadeiras, habilidade psicomotoras; velocidade, agilidade; desenvolver a capacidade cognitiva e afetiva.
<b>Objetivos</b>	Proporcionar atividades que estimulem o desenvolvimento das habilidades psicomotoras; velocidade, agilidade; desenvolver a capacidade cognitiva e afetiva.
<b>Avaliação</b>	A avaliação será baseada na participação, seguindo instruções e simples observação das habilidades e competências demonstrada pelos alunos.
<b>Materiais /Equipamentos</b>	fitas, pedaços de papelão, cartões de cartolina, canetinha, quadra de esportes, espaço com areia ou gramado ou área com espaço.
<b>Desenvolvimento</b>	<p>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!</p> <p>PARTE PRINCIPAL: Atividade - Centopeia humana:</p> <p>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.</p> <p>PARTE FINAL: Atividade - AR, TERRA E MAR</p> <p>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</p> <p>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.</p>