

## 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, coordenação motora ampla, arremesso, empunhadura, cooperação, afetividade, esquema de jogo coletivo
<b>Objetivos</b>	Proporcionar atividades que estimulem desenvolvimento da agilidade, coordenação motora ampla, arremesso, empunhadura, cooperação, afetividade, esquema de jogo coletivo.
<b>Avaliação</b>	A avaliação será baseada na participação, seguindo instruções e simples observação.
<b>Materiais /Equipamentos</b>	Arcos, quadra de esportes ou área com espaço.
<b>Desenvolvimento</b>	<p>Alongar o corpo e membros; em seguida fazer o jogo</p> <p><b>PEGA-PEGA ARCO:</b> Dois ou três alunos começam com um arco na mão que deveriam pegar os seus colegas passando o arco sobre eles, passando estes a serem os pegadores, uma variação para aquecimento que é bem legal. Tem que falar que não se pode jogar o arco, e quando passar sobre o amigo para soltar o arco imediatamente</p> <p><b>QUEIMADA XADREZA:</b> Mesma regra da queimada tradicional, mas muda alguns detalhes que são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 01 aluno Rei (se for queimado acaba o jogo)</li><li>- 01 aluno Rainha (se for queimado tem que entregar todos os prisioneiros do adversário)</li><li>- 02 alunos cavalos (se for queimado tem que dizer quem é o rei e a rainha; o X-9)</li><li>- Os demais peões, neutros.</li></ul> <p>Claro que os adversários não saberão quem são quem. Só o professor.</p> <p><b>SEMÁFARO:</b> Os jogadores estarão dispostos em uma fileira lateral, atrás da linha de partida, a uma certa distância será marcada a linha de chegada. O mestre chamará a atenção dos jogadores e dirá bem alto a palavra "VERDE", todos caminham. Ouvindo a palavra "VERMELHO", todos param. O mestre repetirá as palavras a seu gosto. Quando algum jogador se movimentar na fala do "vermelho" este voltará no início do jogo. Vence quem primeiro atingir a linha de chegada. Obs. Terá momentos em que o professor fará suspense fingindo dizer uma cor e dizer outra (VERRRRR) ... e não pode correr, apenas caminhada.</p>