

PLANO DE AULA

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

Conteúdo	Velocidade, agilidade, tática de jogo, atenção, arremesso de bola, vivência da deficiência visual e o desenvolvimento da afetividade através da cooperação
Objetivos	Proporcionar atividades que estimulem desenvolvimento da Velocidade, agilidade, tática de jogo, atenção, arremesso de bola, vivência da deficiência visual e o desenvolvimento da afetividade através da cooperação.
Avaliação	A avaliação será baseadas na participação, seguindo instruções e simples observação.
Materiais /Equipamentos	Bolas, tiras de tecido tnt, fita ou corda, quadra de esportes ou área com espaço.
Desenvolvimento	<p>Alongar o corpo e membros; em seguida iniciar o aquecimento com a atividade “ARRANCA RABO”</p> <p>Distribuir aos alunos pedaços de tecido ou TNT para serem fixados como se fosse um rabo, onde todos terão de tentar arrancar o rabo do colega ao mesmo tempo em que terão de proteger o seu, o objetivo e conquistar o máximo de rabinhos, mesmo que já tenha perdido o próprio.</p> <p>ATIVIDADE- AMEBA: Não há equipes ou campos de jogo divididos. Define-se apenas um espaço onde o jogo ocorrerá e os alunos se espalham. É escolhido um primeiro pegador, que fazendo uso da bola, deverá tentar queimar o restante. Quando conseguir que a bola toque em alguém, o "queimado", que se torna "ameba", deverá se sentar e não poderá se locomover. Se a bola escapar, qualquer um em pé pode pega-la e tentar queimar outra pessoa. As amebas podem retornar ao jogo de duas maneiras: 1, tocando algum dos jogadores que estejam em pé, inclusive quem tem a bola, quando o tocado deve se sentar como ameba; 2, caso consiga a posse da bola, lembrando que as amebas não podem sair do lugar. A dinamicidade do jogo faz com que ele seja motivador durante muito tempo! Variações: O pegador deve encostar a bola em alguém sem arremessá-la; deve conduzir a bola de um modo diferente ex: quicando na no chão; as amebas só voltam se conseguirem a bola; as amebas só voltam se tocarem em alguém; as amebas se movimentam na posição caranguejo (quatro apoios de bruços).</p> <p>ALVO CEGO COOPERATIVO: Jogam um representante de cada equipe, mas os companheiros de time poderão ajudar. Cada jogador ficará a 5 metros um do outro e, com os olhos vendados. O objetivo do jogo é um jogador balear o outro. Porém, como estão vendados, precisarão da ajuda da equipe para conseguir isto. Vence o jogo o "cego" que balear o outro primeiro. Atividade pode ser feita com todos os participantes sentados para “volta à calma”.</p>