

PLANO DE AULA

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

Conteúdo	Habilidades psicomotoras, velocidade, agilidade, proteção, estratégia.
Objetivos	Proporcionar atividades que estimulem o desenvolvimento das habilidades psicomotoras através da atividade lúdica; velocidade, agilidade, proteção, estratégia.
Avaliação	A avaliação será baseada na participação, seguindo instruções e simples observação das habilidades e competências demonstrada 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	<p>PARTE INICIAL: Alongar o corpo e membros; em seguida realizar o aquecimento com a atividade “pega rabo”: cada competidor irá receber uma fita (camisa, corda) que deverá prender a pontinha em seu calção ou calça (sem amarrar); ao sinal do professor todos deverão proteger o seu “rabinho” e ao mesmo tempo tentar capturar dos colegas; vence quem conseguir roubar mais rabinhos, e mesmo perdendo o seu, poderá continuar roubando dos demais...</p> <p>PARTE PRINCIPAL: Construindo o caminho</p> <p>DESCRIÇÃO: Correm um representante de cada equipe. Cada competidor receberá dois pedaços de papelão, para colocar embaixo dos pés. Primeiro, ele pisa em um dos papelões e, quando for dar o passo, coloca o outro na frente, pisa nele e torna a repetir a operação, de tal forma que ande pisando neles o tempo inteiro. A corrida é só de ida. Quem cruzar a linha de chegada primeiro vence. Obs. Pode-se substituir o papelão por outro material. Ex: colchonete, tatame, EVA ou arcos.</p> <p>PARTE FINAL: Atividade - A FAMÍLIA DOS ANIMAIS</p> <p>DESCRIÇÃO: Um cartão em que está escrito o nome de um animal é distribuído para cada aluno, que não deve mostrá-lo a ninguém. O nome de cada animal é repetido nos cartões conforme o número de componentes que se queira em cada grupo. Depois que todos os alunos estiverem com o seu cartão, pede-se que andem pela quadra, procurando seus iguais. Ao se aproximar de um companheiro, o aluno imitará o som do seu animal para verificar se é o mesmo do colega. Se for, eles permanecem juntos e procuram os outros. Quando todos se encontrarem, os grupos estarão formados.</p>