

PLANO DE AULA

Tema: JOGOS LÚDICOS (Handebol, atletismo)	Data:
Ano: 2º a 6º	Professor(a):
Disciplina: Educação Física	Escola:

Conteúdo	Velocidade, arremesso, passe, empunhadura, defesa, tempo de reação, cooperação e interação.
Objetivos	Proporcionar atividades que estimulem desenvolvimento da Velocidade, arremesso, passe, empunhadura, defesa, tempo de reação, cooperação e interação.
Avaliação	A avaliação será baseada na participação, seguindo instruções e simples observação das habilidades e competências demonstrada pelos alunos.
Materiais /Equipamentos	Giz, Bolas, quadra de esportes ou área com espaço.
Desenvolvimento	<p>Alongar o corpo e membros; em seguida iniciar o aquecimento com a atividade "ANTES DA BOLA".</p> <p>Riscam-se no chão duas linhas paralelas, bem afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o professor de posse da bola. Para iniciar o professor grita: - Corre e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.</p> <p>ATIVIDADE - ACERTE A TORRE:</p> <p>DESCRIÇÃO: Forma-se um grande círculo, um aluno ficará ao centro protegendo a torre (cone). Todos os alunos do círculo poderão passar uma bola de mãos em mãos, procurando o melhor momento para arremessar a bola na torre, que estará sendo protegida. Caso alguém derrube a torre (cone), o aluno que derrubou troca de lugar com quem estava no centro do círculo.</p> <p>ATIVIDADE: APONTE O QUE OUVIU: Os participantes deverão sentar-se em círculo. Obedecendo a uma determinação do professor, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando, entretanto, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: "Este é meu umbigo". O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não na que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, "Este é meu cabelo". Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. O professor, para estimular o acerto de todo o grupo, poderá estabelecer que a vitória será sua quando alguém errar e que o grupo será vencedor se todos acertarem. A tendência natural do participante, premido pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu, atrapalhando-se na hora de apresentar sua indicação. Resultando muitas gargalhadas.</p>