	CENTRO EDUCACIONAL MUNICIPAL DE IOMERÊ Diretora: Marta Maria Falchetti Diretora adjunta: Ana Maria Epeling Turmina Coordenadora: Tânia Gonçalves da Silva Bressan Orientadora: Marinez Zanetti Zago Secretária: Roseli Aparecida Fiuza da Rosa Civiero Professor: Amarildo Zarpelon Disciplina: Educação Física Turma: 2º Ano Data: 05.12.2020

MATERIAL PARA ESTUDO

Queimada:

Queimada é um jogo esportivo muito usado na escola. O material utilizado é uma bola de vôlei ou de borracha, de tamanho médio. O local é um terreno plano, de forma retangular, demarcado como a quadra da escola, sendo dividido em dois campos iguais, por uma linha reta e bem visível traçada no solo. O tamanho do terreno pode variar conforme o número de jogadores.

O jogo pode conter vinte ou mais jogadores. As qualidades desenvolvidas são movimento, destreza, domínio e cooperação. O objetivo do jogo é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. O grupo vencedor será aquele que fizer o maior número de prisioneiros dentro de um tempo pré-estabelecido, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

Uso de bastões:

O uso de bastões em atividades física pode ser muito variado desde apoio para exercicios de muitas formas até para usar como material para arremessos ou rebatidas.

Reloginho Aviãozinho:

Movimentos de saltar e agachar são muito importantes para as pessoas, pois fazem parte de diversas atividades do dia a dia.

Brincar de pular pegadas:

Pular é uma das habilidades físicas que o nosso corpo necessita para funções básicas, desde ultrapassar uma barreira, que possa estar no caminho (pode ser um burraco na calçada) ou até usar como modalidade esportiva. Além de ser muito importante para músculos e osso saudavéis.

FORMAS NÚMEROS E CORES:

Experiências visuais com ações oferecem condições de conhecimentos. A aptidão que cada pessoa tem para entender os comandos externos e tornar eles uma ação é uma habilidade necessária para a obtenção de conhecimento sobre o mundo, é um constante aprendizado.

Amarelinha Coroa:

A brincadeira da Amarelinha é uma brincadeira muito antiga que é ótima para desenvolver a noção de respeito às regras e a esperar pela vez. A Amarelinha mais tradicional é aquela feita no chão com giz. Segue as regras da brincadeira:

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
4. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Balão com Bastão:

Imagine um esporte em que nove jogadores defendem o ataque realizado por apenas um atleta. E esse atacante dispõe de três tentativas para acertar a bola e pontuar. Além disso, assim como o tênis, a partida não tem hora para acabar. Parece loucura? Não é, não. Esse é o beisebol, esporte tradicional em diversos países, principalmente nos Estados Unidos.

Para nós, brasileiros, trata-se de uma modalidade ainda pouco conhecida, apesar das últimas pesquisas apontarem para um crescimento vertiginoso da audiência televisiva — segundo dados da ESPN, responsável pela difusão das partidas da liga profissional americana (Major League Baseball, MLB) no Brasil.

Boa atividade a todos.