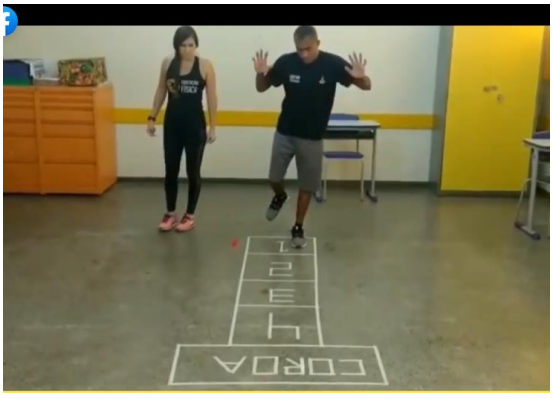
PLANO DE AULA

	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: 09.11.2020
ALUNO:	
Tempo previsto para a realização: 4:30 hs Até dia 16 de Novembro de 2020	
Objetivo da aula: Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil	
Habilidades: Coordenação motora, inteligência cognitiva, agilidade, raciocínio veloz.	
Formas de Avaliação: Através da realização integral das atividades propostas e eficácia na execução das mesmas.	
Outros:	

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.

Nossa atividade de hj vai trabalhar uma amarelinha diferente. Vocês devem desenhar no chão os quadrados de 1 a 4 e no final a coroa. Como no desenho ao lado.



A brincadeira será eita assim:

Vocês usarão uma tampinha para marcar a casa 1 (um) então pula com um pé só nesta mesma casa, e com o outro chuta a tampinha para próxima casa.

Se a tampinha parar na casa 2 vocês devem passar para frente e assim até o final marcando um ponto quando atingir a marca da coroa.

No caso de errar o chute e a tampinha passar mais de uma casa, vocês perdem a vez da jogada e entra o próximo jogador.

Podem usar várias tampinhas coloridas e jogar quantas vezes desejar

Podem também trocar de pé a cada jogada.

Vence quem marcar mais pontos

O Vídeo anexo pode ajudar você entender:

https://www.facebook.com/educaescolar/videos/2753057865020497

E não esqueça de compartirlhar comigo também.

Boa atividade a todos.