**ATIVIDADE DE ESTUDO EM CASA**

**ATIVIDADE DE ESTUDO EM CASA**

# **Disciplina:** Educação Física **- Professores:** Fabrício e Gleysse

# **Turmas:** Etapas I-A e II-A **- Data:** 31/05 a 02/07/2021

**Observação: Aula pelo App Zoom semanalmente**

|  |
| --- |
| **Descrição/orientação para realizar a atividade 1: 31/05 – 04/06**    **AVENTURA MINECRAFT**  INICIE A ATIVIDADE COM A SEGUINTE INTRODUÇÃO: “UM DIA, NO MUNDO VIRTUAL DE MINECRAFT, A VILA FICOU CHEIA DE MONSTROS E OS VILLARGES (MORADORES DA VILA) PRECISARAM SAIR DE LÁ. NOSSO DESAFIO É FAZER COM QUE OS MONSTROS SAIAM DA VILA. PARA ISSO, SEMPRE QUE ENCONTRARMOS UM MONSTRO, VAMOS TER QUE REALIZAR O DESAFIO DO MONSTRO PARA QUE ELE VÁ EMBORA”.  PARA AUXILIAR NA BRINCADEIRA, VOCÊ (ADULTO) VAI FALAR O NOME DO MONSTRINHO E A CRIANÇA DEVE FAZER O DESAFIO DESSE MONSTRO. A SEGUIR TEM OS NOMES DOS MONSTRINHOS E O QUE A CRIANÇA DEVE FAZER QUANDO ENCONTRÁ-LOS (QUANDO VOCÊ FALAR O NOME DELE):  **ARANHA**: ANDAR QUE NEM ARANHA.  **ZUMBI**: ANDAR IMITANDO UM ZUMBI.  **ENDERMAN** (NÃO GOSTA DE ÁGUA): FAZER DE CONTA QUE ESTÁ NADANDO.  **ESQUELETO** (ANDA SEMPRE COM UM ARCO NA MÃO): ENTÃO DEVEMOS PULAR PARA VÁRIOS LADOS DESVIANDO DAS “FLECHAS” (IMAGINÁRIAS).  **CREEPER** (ELE EXPLODE): CORRER PELO ESPAÇO.  QUANDO TERMINAR TODOS OS DESAFIOS PELO MENOS 2 VEZES CADA, A VILA ESTARÁ SALVA.  A SEGUIR TEM AS IMAGENS DOS MONSTRINHOS, MOSTRE PARA A CRIANÇA E DIGA QUAL É CADA UM DELES.  ARANHA ZUMBI ENDERMAN ESQUELETO CREEPER  Gigante - Minecraft Wiki Oficial  Esqueleto - Minecraft Wiki Oficial |
| **Descrição/orientação para realizar a atividade 2: 07 – 11/06**    **SONIC**  **MATERIAL NECESSÁRIO:** PRENDEDORES DE ROUPA E UM BALDE (OU VASILHA)  OS PRENDEDORES SERÃO OS “ANÉIS DOURADOS” E O BALDE SERÁ O “BAÚ” (LUGAR DE GUARDAR ESTES ANÉIS). O OBJETIVO É CONSEGUIR COLETAR TODOS OS ANÉIS.  O SONIC É VELOZ, VOCÊ CONSEGUE SER RÁPIDO IGUAL A ELE? ENTÃO VAMOS VER SE CONSEGUE PASSAR AS FASES DO JOGO.  **FASE 1:** ESPARRAMAR 10 PRENDEDORES PELO LOCAL DA BRINCADEIRA E COLOCAR O BALDE NO MEIO DO ESPAÇO. A CRIANÇA PRECISA COLETAR UM “ANEL” DE CADA VEZ E GUARDÁ-LO NO “BAÚ”.  **FASE 2:** ESPARRAMAR 12 PRENDEDORES PELO LOCAL DA BRINCADEIRA E COLOCAR O BALDE NO MEIO DO ESPAÇO. A CRIANÇA PRECISA COLETAR UM “ANEL” DE CADA VEZ E GUARDÁ-LO NO “BAÚ”.  **FASE 3:** ESPARRAMAR 15 PRENDEDORES PELO LOCAL DA BRINCADEIRA E COLOCAR O BALDE NO MEIO DO ESPAÇO. A CRIANÇA PRECISA COLETAR UM “ANEL” DE CADA VEZ E GUARDÁ-LO NO “BAÚ”. |
| **Descrição/orientação para realizar a atividade 3: 14 – 18/06**  **SUPER MARIO**  MATERIAL NECESSÁRIO: BOLA DE MEIA, 2 ALMOFADAS E 1 CAIXA DE SAPATO  **FASE 1**: NESTA FASE, O SUPER MARIO VAI APRENDER A USAR O PODER BOLA DE FOGO. VOCÊ (ADULTO) VAI ENTREGAR A BOLINHA DE MEIA PARA A CRIANÇA MANIPULAR POR UM TEMPINHO. PEÇA PARA JOGAR PRA CIMA E PEGAR COM AS DUAS MÃOS, JOGAR COM UMA MÃO E PEGAR COM A OUTRA, JOGAR PRA CIMA E BATER PALMA ETC.  DEPOIS DE UNS CINCO MINUTINHOS COM A CRIANÇA BRINCANDO COM A BOLINHA, VAMOS PARA A FASE 2 DO JOGO.  **FASE 2**: NESTA FASE, VAMOS VER SE O SUPER MARIO CONSEGUE USAR O PODER QUE APRENDEU DURANTE OS DESAFIOS DO JOGO. PARA ISSO, A CRIANÇA IRÁ PULAR PELOS BLOCOS DO CENÁRIO (COLOCAR UMA ALMOFADA DE FRENTE PARA A OUTRA) E DEPOIS JOGAR A BOLA DE FOGO (BOLINHA DE MEIA) DENTRO DO CANO (CAIXA DE SAPATO).  REPITA ESSA FASE ALGUMAS VEZES.  DICA: PODE DEIXAR A CAIXA DE SAPATO PRÓXIMA E SE VER QUE ESTÁ MUITO FÁCIL AFASTE UM POUQUINHO.  Painel Gigante para Decoração Super Mario Bros - Cromus - Painel de Festas  - Magazine Luiza |
| **Descrição/orientação para realizar a atividade 4: 21 a 25/06**  **ATIVIDADE JUNINA**  VAMOS FAZER UMA AULA DE DANÇA COM TEMÁTICA JUNINA (MÚSICA PULA PIPOQUINHA)  SEGUIDA DE UMA BRINCADEIRA:  VIVO-MORTO COMO MOVIMENTOS DE PIPOCA E PANELA DE PRESSÃO.  PIPOCA: PULA COM BRAÇOS ABERTOS  PANELA DE PRESSÃO: RODA NO LUGAR |
| **Descrição/orientação para realizar a atividade 4: 28 a 02/07**  **BRINCADEIRA DO JACARÉ**  FAÇA A BRINCADEIRA DO JACARÉ CANTANDO A MUSIQUINHA E FAZENDO OS MOVIMENTOS.  VOCÊ (ADULTO) VAI PEDIR PARA A CRIANÇA FICAR SENTADA NO CHÃO COM AS PERNAS ESTICADAS PARA FRENTE.  A LETRA DA MÚSICA É A PARTE QUE ESTÁ ESCRITA **MAIS FORTE** E NA FRENTE ENTRE PARÊNTESES (), É O MOVIMENTO QUE A CRIANÇA VAI FAZER.  **MÚSICA DO JACARÉ**  **NO MEIO DA LOGOA EU VI UM JACARÉ** (A CRIANÇA FICA COM AS MÃOS NO JOELHO E VAI MEXENDO AS PERNAS)  **NO MEIO DA LOGOA EU VI UM JACARÉ** (A CRIANÇA FICA COM AS MÃOS NO JOELHO E VAI MEXENDO AS PERNAS)  **ELE OLHAVA PRA MIM, ASSIM** (COLOCAR AS MÃOS NOS OLHOS TIPO UM BINÓCULO)  **ELE OLHAVA PRA MIM, ASSIM** (COLOCAR AS MÃOS NOS OLHOS TIPO UM BINÓCULO)  **O JACARÉ QUERIA O MEU PÉ** (ESCONDE O PÉ)  **NO MEIO DA LAGOA EU VI FOI UM SAPÃO** (A CRIANÇA FICA COM AS MÃOS NO JOELHO E VAI MEXENDO AS PERNAS)  **NO MEIO DA LAGOA EU VI FOI UM SAPÃO** (A CRIANÇA FICA COM AS MÃOS NO JOELHO E VAI MEXENDO AS PERNAS)  **ELE OLHAVA PRA MIM, ASSIM** (COLOCAR AS MÃOS NOS OLHOS TIPO UM BINÓCULO)  **ELE OLHAVA PRA MIM, ASSIM** (COLOCAR AS MÃOS NOS OLHOS TIPO UM BINÓCULO)  **O SAPÃO QUERIA A MINHA MÃO** (ESCONDE A MÃO)  **EM CIMA DO SAPÃO, EU VI FOI UM PIOLHO** (ESTICA A MÃO LÁ EM CIMA)  **EM CIMA DO SAPÃO, EU VI FOI UM PIOLHO** (ESTICA A MÃO LÁ EM CIMA)  Desenho Jacaré PNG com fundo transparente grátis**ELE OLHAVA PRA MIM ASSIM** (COLOCAR AS MÃOS NOS OLHOS TIPO UM BINÓCULO)  **ELE OLHAVA PRA MIM ASSIM** (COLOCAR AS MÃOS NOS OLHOS TIPO UM BINÓCULO)  **O PIOLHO QUERIA O MEU OLHO** (A CRIANÇA ESCONDE O OLHO) |