

ESCOLA MUNICIPAL INFANTIL PREFEITO ALCIDES FERRARI

PROFESSORA: MARISETE SILVANA CALEGARI

DISCIPLINA: MOVIMENTO

TURMAS: PRÉ I, PRÉ II E PRÉ III VESPERTINO.

DATAS: 24-06 À 14-07

ALUNO:

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NÃO PRESENCIAS

DESAFIO DA ATIVIDADE FÍSICA

DESENVOLVIMENTO:

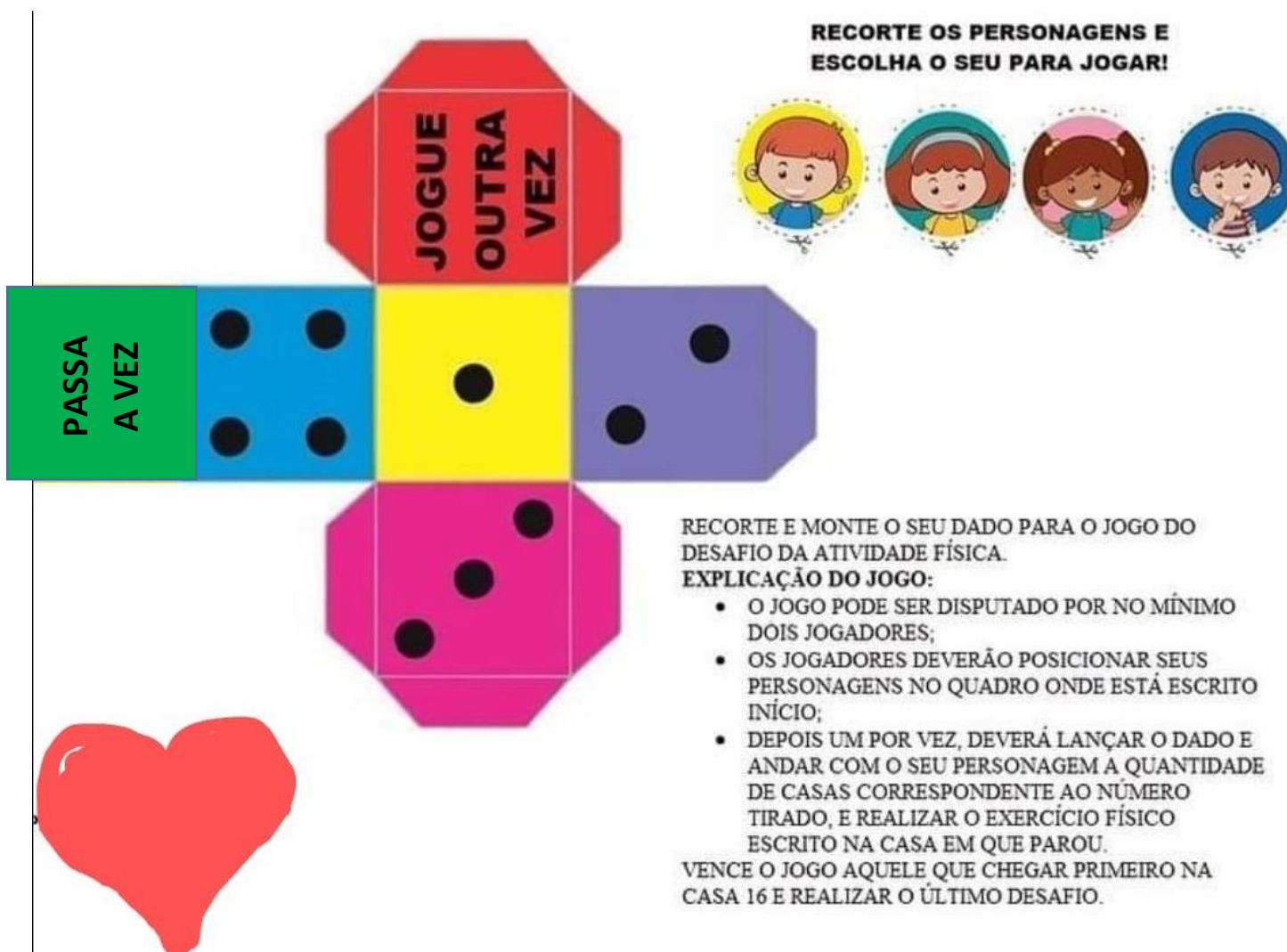
O JOGO PODE SER DISPUTADO POR NO MÍNIMO DOS JOGADORES.

OS JOGADORES DEVERÃO POSICIONAR SEUS PERSONAGENS NO QUADRO ONDE ESTÁ ESCRITO INÍCIO.

DEPOIS UM POR VEZ DEVERÁ LANÇAR O DADO E ANDAR COM SEU PERSONAGEM A QUANTIDADE DE QUADRAS CORRESPONDENTE AO NÚMERO TIRADO E REALIZAR O EXERCÍCIO FÍSICO NA CASA EM QUE PAROU. VENCE O JOGO AQUELE QUE CHEGAR PRIMEIRO NA CASA 16 E REALIZAR O ÚLTIMO DESAFIO.

BOM TRABALHO, QUALQUER DÚVIDA ESTOU A DISPOSIÇÃO!

RECORTE OS PERSONAGENS E ESCOLHA O SEU PARA JOGAR!



RECORTE E MONTE O SEU DADO PARA O JOGO DO DESAFIO DA ATIVIDADE FÍSICA.

EXPLICAÇÃO DO JOGO:

- O JOGO PODE SER DISPUTADO POR NO MÍNIMO DOIS JOGADORES;
- OS JOGADORES DEVERÃO POSICIONAR SEUS PERSONAGENS NO QUADRO ONDE ESTÁ ESCRITO INÍCIO;
- DEPOIS UM POR VEZ, DEVERÁ LANÇAR O DADO E ANDAR COM O SEU PERSONAGEM A QUANTIDADE DE CASAS CORRESPONDENTE AO NÚMERO TIRADO, E REALIZAR O EXERCÍCIO FÍSICO ESCRITO NA CASA EM QUE PAROU.

VENCE O JOGO AQUELE QUE CHEGAR PRIMEIRO NA CASA 16 E REALIZAR O ÚLTIMO DESAFIO.

DESAFIO DA ATIVIDADE FÍSICA

CHEGADA

INÍCIO

1
COMECE DANDO 10
PULINHOS

2
VAMOS VER COMO
ESTÁ SEU EQUILÍBRIO?
EQUILIBRE-SE COMO NA
IMAGEM POR 5 SEGUNDOS

3
FAÇA 10
POLICHINELOS
ABRINDO OS BRAÇOS
E AS PERNAS

4
CORRA 5 VEZES
VAI E VEM

8
ALONGUE SEU CORPINHO
COMO NA IMAGEM (AS
DUAS PERNAS)

7
HORA DO DESCANSO.
VOLTE A JOGAR QUANDO
TIRAR O NÚMERO 2 DO
DADO

6
BRINQUE DE MORTO-
VIVO POR 15 SEG.

5
DÊ 10 PULINHOS
DE SAPO

9
FAÇA 10
POLICHINELOS

10
DÊ 10 PULINHOS
EM UM PÉ SÓ

11
DEITE NO CHÃO!
MOVIMENTE AS PERNAS
COMO SE ESTIVESSE PEDALANDO
POR 30 SEGUNDOS

12
ESPERO QUE AINDA ESTEJA
COM FOLEGO...
FAÇA 1 MINUTO DE
CORRIDINHA NO LUGAR

16
ÚLTIMO DESAFIO!
PARA VENCER FIQUE NESTA
POSIÇÃO POR 30 SEGUNDOS

15
ALONGUE SEU
CORPINHO COMO NA
IMAGEM POR 10 SEG.

14
FIQUE EM POSIÇÃO
DE PONTE POR 5
SEGUNDOS

13
ESCOLHA UM AMIGO PARA
JOGAR O DADO COM VOCÊ.
SE TIRAR O NÚMERO MAIOR
QUE O DELE VÁ PARA CASA
16 E REALIZE O ÚLTIMO
DESAFIO PARA VENCER!