



Esta atividade é uma competição entre duas equipes e se não houver a cooperação dos integrantes da mesma equipe não haverá a vitória.

Requer agilidade, destreza e percepção de espaço e tempo.

As regras deverão ser elaboradas com a participação de todos os alunos antes do início da atividade, para que a convivência e o respeito entre todos ocorra com qualidade.

Deixe os alunos brincarem à vontade, com intervenções quando necessário.

PÚBLICO-ALVO:

4º E 5º ANOS

DURAÇÃO:

1 AULA



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Desenvolver coordenação sensório-motor.
- Adquirir noções espacial e temporal.
- Favorecer a socialização.
- Respeitar as regras e o próximo.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Quadra poliesportiva ou campo de futebol
- Dois baldes com água até a metade
- Sabonete



APLICAÇÃO

AULA 1

Antes do início da atividade, reúna-se com todos os alunos para uma conversa. Explique sobre o *rugby* e toda a atividade e elabore as regras com sugestões dos próprios alunos.

As regras básicas para esta atividade poderão ser: o sabonete não poderá ser escondido em lugar algum, a não ser na mão dos participantes; a equipe de posse do sabonete deverá fazer certo número de passes preestabelecidos antes de marcar um “gol”; poderá ser preestabelecido que os meninos só poderão segurar os meninos e as meninas só as meninas; que só as meninas poderão fazer o “gol”; que não poderá ser passado duas vezes para a mesma pessoa sem antes ter realizado o “gol”, e assim por diante.

Os alunos deverão ser divididos em duas equipes mistas. Os baldes deverão ser colocados em cima da marca do pênalti, de cada lado da quadra ou campo. O professor deverá sortear quem iniciará o jogo. Feito isso, o aluno sorteado deverá dar o sinal de início; o objetivo é colocar o sabonete dentro do balde adversário passando de mão em mão, marcando assim um ponto para sua equipe. As regras preestabelecidas deverão ser cumpridas, caso não ocorra é falta para a equipe que não a cumpriu, devendo o sabonete ser passado para a equipe adversária. A partida termina por pontos (“gols”) ou por tempo. Vence quem marcar mais pontos (“gols”).

Após o término da atividade, converse com os alunos e elabore com eles outras modalidades esportivas com adaptações e regras. A participação será mais efetiva e a aprendizagem ocorrerá de uma forma mais prazerosa.