



nós na sala de aula - módulo: educação física $\ 4^{\circ}$ e 5° anos - unidade $\ 5$

Esta atividade tem as características de um jogo de beisebol, é uma adaptação, mas a bola lançada é rebatida com o pé.

Exige um trabalho em grupo, pois a vitória depende da participação e cooperação de todos.

Necessita de um local amplo, pois o aluno rebatedor (chutador) tem que se deslocar entre as bases, não podendo ser queimado pelos integrantes da outra equipe.

Ocorre uma participação ativa por parte de todos os alunos, pois é uma atividade de competição.

PÚBLICO-ALVO:

 4° E 5° ANOS

DURAÇÃO:

1 AULA



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Desenvolver espírito em equipe.
- Desenvolver habilidade de deslocamento.
- · Desenvolver habilidade de chutar.
- Desenvolver habilidade de arremessar.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Quadra poliesportiva ou campo de futebol
- 04 cones (ou garrafas pet cheias de água)
- Bola leve (de voleibol ou de borracha)
- Fitas coloridas ou coletes para diferenciação das equipes





nós na sala de aula - módulo: educação física 4° e 5° anos - unidade 5



APLICAÇÃO

AULA 1

Dividir a turma em duas equipes, explicando as regras do jogo. A atividade é uma adaptação do beisebol para a quadra de futebol, demarcando as bases com cones ou qualquer material similar como bambolês ou um círculo riscado no chão onde devem ficar os 04 componentes da equipe defensora. Os demais se espalham por toda área de jogo.

A equipe atacante fica em fila fora da área (quadra de jogo), um de cada vez deve se posicionar dentro da trave do futsal ou do lado que será definido como início e final da volta completa.

O professor se posiciona no centro da quadra e joga a bola rolando na direção do "rebatedor" (equipe atacante), que deve chutar a bola para uma direção de maior distância possível e correr ao redor das bases evitando ser "queimado" pelos adversários.

Só poderá "queimar" o defensor que estiver dentro da base, a bola deverá ser recebida por ele dos seus companheiros de equipe, ele não poderá buscá-la.

Se o atacante conseguir dar a volta completa sem ser atingido marcará um ponto para sua equipe.

Depois que todos tiverem passado pela base, invertem-se os papéis e os atacantes defenderão.

Ao final da atividade reuna os alunos para uma conversa.