

PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTOS
Estância Balneária
Secretaria de Educação - Departamento Pedagógico

Professores de Educação Física

Coordenação: Prof. Ivens Paiva e Profª Rita de Cássia Nascimento

Formação - ano 2006



JOGOS DE QUADRA

SITES COM ATIVIDADES DE QUADRA E SALÃO

<http://www.tiobill.com.br/>

<http://www.tiochoquito.com.br/atividades.asp>

JOGO	NOME	PÚBLICO-ALVO	PÁG
001.....	Batida Alegre.....	Infantil ao 1ºano.....	03
002.....	Pega-Pega Tubarão.....	2º e 3º ano.....	03
003.....	Boliche Humano.....	Infantil ao 5º ano.....	04
004.....	Caranguejo com corda.....	Infantil ao 1º ano.....	04
005.....	Corrida da Tabuada.....	1º ao 5º ano.....	05
006.....	Vôlei pega-pega.....	4º ao 9º ano.....	05
007.....	Reizinho mandou com cores e arcos.....	Infantil ao 5º ano.....	06
008.....	Brincadeira da Fila.....	1º ao 4º ano.....	06
009.....	Gruda aranha.....	1º ao 9º ano.....	07
010.....	Bola numérica.....	1º ao 5º ano.....	07
011.....	Circuito no escuro.....	2º ao 5º ano.....	08
012.....	Corridas de bigas.....	2º ao 9º ano.....	08
013.....	Acerte a bola.....	5º ao 9º ano.....	09
014.....	Caça coelho.....	2º ao 5º ano.....	09
015.....	Soletando no esporte.....	4º ao 9º ano.....	10
016.....	Coelhinho muda de toca.....	Infantil ao 1º ano.....	10
017.....	Nunca dois.....	Infantil ao 1º ano.....	11
018.....	Rabo do gato.....	Infantil ao 1º ano.....	11
019.....	Dez passes.....	5º ao 9º ano.....	12
020.....	Tênisbol.....	5º ao 9º ano.....	12
021.....	SocoTênis.....	4º ao 9º ano.....	13
022.....	Rei ou Rainha.....	1º ao 6º ano.....	13
023.....	Gritaria.....	Infantil ao 1º ano.....	14
024.....	Sentou está livre.....	1º ano ao 9º ano.....	14
025.....	A ponte do rio que cai.....	Infantil ao 5º ano.....	15
026.....	Os animais.....	Infatil.....	15
027.....	Bola à torre.....	4º ano ao 9º ano.....	16
028.....	A caçada.....	2º ano ao 7º ano.....	16
029.....	Tapete mágico.....	Infantil ao 1º ano.....	17
030.....	Corrida com troca de lugares.....	1º ao 9º ano.....	17

031.....	Megavolei	4º ao 9º ano	18
032.....	Pega corrente e bolas de gás.....	1º e 2º ano	19
034.....	Tampa-Tampa	Infantil ao 5º ano	19
035.....	Futvoley tablado	6º ao 9º ano	20
036.....	Corrida matemática	2º ao 9º ano	20
037.....	Cadeirol	2º ao 9º ano	21
038.....	Sinhá moça	2º ao 5º ano	21
039.....			
040.....			
041.....			
042.....			
043.....			
044.....			
045.....			
046.....			
047.....			
048.....			
050.....			
051.....			
052.....			
053.....			
054.....			
055.....			
056.....			
057.....			
058.....			
059.....			
060.....			
061.....			
062.....			
063.....			
064.....			
065.....			
066.....			
067.....			
068.....			
069.....			
070.....			
071.....			
072.....			
073.....			
074.....			
075.....			
076.....			
077.....			
078.....			
079.....			
080.....			
081.....			
082.....			
083.....			
084.....			

PÚBLICO-ALVO	Infantil ao 1º ano	CLASSIF.	Jogos de Quadra
NOME	BATIDA ALEGRE		001
MATERIAL: nenhum			
<p>DESCRIÇÃO: participantes dispersos pela quadra. Um deles será escolhido para ser o pegador. Ao sinal do professor, ele partirá tentando pegar alguém. Quando alguma criança for tocada, imediatamente deverá colocar sua mão no local onde foi tocada e continuar correndo. Quando todas forem tocadas, ou a critério do professor, recomeça o jogo com um novo pegador.</p> <p>Uma variação desta brincadeira é a criança que foi tocada, seguindo as mesmas regras acima, será também um pegador, colaborando assim com o colega que começou a brincadeira como pegador.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: grupo *InterAção*

PÚBLICO-ALVO	2º e 3º ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	PEGA-PEGA TUBARÃO		002
MATERIAL: giz para demarcar um retângulo com uma linha central ou utilizar a quadra de vôlei.			
<p>DESCRIÇÃO: deverá um aluno posicionar-se na linha central da quadra, que é o tubarão, e este somente poderá se deslocar lateralmente, ou seja, por cima da linha central; estando todos os demais colegas atrás de uma das linhas de fundo. O tubarão dirá em voz alta “pega-pega tubarão”, quando então todos deverão se deslocar até o outro extremo da área, fugindo do tubarão, somente podendo retornar com uma nova chamada. Aquele que for tocado pelo tubarão deverá ajudá-lo, deslocando-se também lateralmente, até que todos sejam tocados.</p>			
OBSERVAÇÕES: sendo a área restrita, deve-se limitar a quantidade de alunos em cima da linha central.			

Colaboração: prof. Flávio Alves Marvejol

PÚBLICO-ALVO	Infantil ao 5º ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	BOLICHE HUMANO		003
MATERIAL: bola (1) e giz			
<p>DESCRIÇÃO: dividir os alunos em dois grupos. Fazer marcas no chão e a uma distância aproximada de 10 metros. De frente às primeiras marcas, repetir a marcação de acordo com os números de alunos. Posicioná-los em cima das marcas com as pernas afastadas.</p> <p>Um time de cada vez lança a bola com o objetivo de acertar a perna de algum aluno da outra equipe. O aluno que for atingido deverá pegar a bola para arremessar e logo em seguida deverá trocar de equipe ocupando alguma marca vazia (em cada equipe deverá ter sempre uma marca a mais do que o número de alunos).</p> <p>O jogo termina após um determinado tempo, ou número determinado de jogadas, verificando a equipe que tiver mais elementos.</p>			
OBSERVAÇÕES: variações para este jogo poderão ser, a posição das marcas e as pernas juntas dificultando um pouco mais a atividade.			

Colaboração: profa. Elizabeth Gelezis

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL - 1º ANO	CLASSIF.	JOGOS QUADRA/SALÃO
NOME	CARANGUEJO COM CORDA		004
MATERIAL: corda			
<p>DESCRIÇÃO: divididos em cinco colunas, uma corda para cada grupo, estendida. Ao sinal do professor, os alunos terão que andar de costas apoiados sobre as mãos e pés, sem encostar (o bumbum) na corda.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: profa. Priscila Pitta

PÚBLICO-ALVO	1° ao 5° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	CORRIDA DA TABUADA		005
MATERIAL: giz e cones			
DESCRIÇÃO: dois grupos em fila, com um cone a 3 metros de distância de cada fila. Ao ouvir a tabuada cantada pelo professor (os resultados deverão estar escritos pelo chão espalhados pelo espaço disponível), o primeiro aluno de cada fila deverá correr, pegar o cone e colocá-lo sobre o resultado correto, marcando assim, se acertar, um ponto para sua equipe.			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: prof. Paulo Roberto Silva

PÚBLICO-ALVO	4° ao 9° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	VÔLEI PEGA-PEGA		006
MATERIAL: uma bola grane de plástico, rede de voleibol ou corda			
DESCRIÇÃO: dividir a turma em duas equipes, não importando o número de participantes. Após o saque, joga-se o jogo normal com no máximo de 3 toques. Quando uma equipe deixar a bola cair, a outra corre atrás e cada integrante pegado antes da linha de fundo vale um ponto (mais 1 ponto pela bola que caiu). Após a jogada reinicia-se o jogo com o saque para a equipe que deixou a bola cair.			
OBSERVAÇÕES: de acordo com as habilidades do grupo, poderá ser trabalhado o câmbio.			

Colaboração: prof. Luiz Fernando Martins Aquino

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL A 5º ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUARA
NOME	REIZINHO MANDOU COM CORES E ARCOS		007
MATERIAL: arcos coloridos			
<p>DESCRIÇÃO: o educador fala: “reizinho mandou” – e as crianças “fazer o que?” – o educador: “colocar uma mão no arco rosa”.</p> <p>Repetem-se as falas modificando as partes do corpo e as cores dos arcos. Exemplos: um braço no arco azul; um joelho e um pé no arco verde, bumbum e o braço no arco amarelo, e assim por diante, aumentando de forma gradativa as dificuldades.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: grupo *InterAção*

PÚBLICO-ALVO	1º ao 4º ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	BRINCADEIRA DA FILA		008
MATERIAL: nenhum			
<p>DESCRIÇÃO: pedir para os alunos fazerem duas ou três filas, de acordo com o número de alunos, por ordem crescente, observando a distância, o alinhamento e a postura. Ao sinal do professor, todos deverão caminhar ou correr pela quadra em diversas direções. A um novo sinal do professor, deverão, o mais rápido possível, retornar a sua fila mantendo a mesma ordem e postura.</p>			
<p>OBSERVAÇÕES: poderá ser dada uma bola para o primeiro de cada fila e, ao sinal do professor, deverá ser lançada o mais longe possível para que a outra fila corra até a mesma e faça a sua fila.</p> <p>Pode-se também variar as posturas das filas: 1º aluno em pé – 2º aluno sentado – 3º aluno deitado, etc..</p>			

Colaboração: grupo *InterAção*

PÚBLICO-ALVO	1° ao 9° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	GRUDA ARANHA		009
MATERIAL: giz (se necessário)			
<p>DESCRIÇÃO: em extremos opostos da quadra, marcam-se 2 piques, que devem ser grandes. A meio caminho entre eles marca-se um círculo, onde fica um aluno “aranha”. Os demais ficarão dispersos pela quadra representando as “abelhas”.</p> <p>As “abelhas” andam ou pulam ao redor do círculo zunindo para desafiar a “aranha”. Ao sinal de “gruda aranha”, dado pelo professor a “aranha” corre para tentar pegar as “abelhas”, que fogem em direção aos piques. A “abelha” que for pega deverá substituir a “aranha”</p>			
OBSERVAÇÕES: a “abelha” pega passa a ajudar a “aranha”, passando então a ter mais de uma “aranha”, até todos serem “aranhas”			

Colaboração: profa. Adriana R. Paes

PÚBLICO-ALVO	2° ao 5° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	BOLA NUMÉRICA		010
MATERIAL: bola			
<p>DESCRIÇÃO: colocam-se os alunos em círculo e o professor se posiciona no meio. Com a bola na mão, o professor a lança para um determinado aluno, pronunciando o número 1. O aluno deverá receber a bola sem deixá-la cair e, em seguida lança para outro colega, pronunciando o número 2 e assim por diante. A seqüência deverá ir até o número 9, retornando após para o número 1 novamente. O aluno que errar deverá ir para o centro do círculo, substituindo o professor para reiniciar o jogo.</p>			
OBSERVAÇÕES: poderão ser usados múltiplos de 2, 3, etc., ou nome de cidades, estados, etc..			

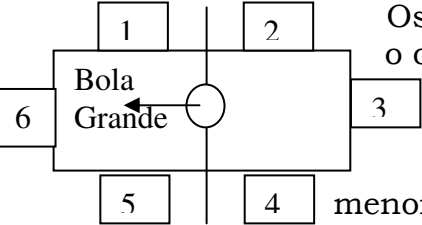
Colaboração: prof. José Gilson da Silva Araújo

PÚBLICO-ALVO	2º ao 5º ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME:	CIRCUITO NO ESCURO		011
MATERIAL: banco sueco, bola, corda e vendas para os olhos.			
<p>DESCRIÇÃO: distribuir os materiais em forma de circuito - [bola (1ª fase); corda estendida no chão (2ª fase); banco sueco 3ª (fase)]. Distribuir os alunos em três turmas, em que cada turma ficará à frente de uma fase do circuito.</p> <p>1ª fase – passar a bola de mão em mão sem deixar cair. 2ª fase – andar sobre a corda 3ª fase – andar por cima do banco</p> <p>Após todos terem vivenciado todas as fases formam-se duplas, em que um aluno irá colocar a venda nos olhos e o seu parceiro irá guiá-lo pelo circuito.</p>			
<p>OBSERVAÇÕES: poderá também fazer os alunos vivenciarem o circuito com os olhos vendados sem um guia.</p> <p>Comentar com os alunos o que sentiram com os olhos vendados iniciando assim uma discussão sobre o deficiente visual.</p>			

Colaboração: profa. Fabiana O. Rodrigues

PÚBLICO-ALVO	2º AO 9º ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	CORRIDA DE BIGAS		012
MATERIAL: cordas pequenas, sacos de estopa e um piso de superfície lisa ou escorregadia.			
<p>DESCRIÇÃO: uma pessoa sentada em cima do saco, estendido no chão como um pequeno tapete, segura nas extremidades da corda, que envolve uma outra pessoa que fará a força de tração.</p> <p>Quanto mais pessoas fazendo a força de tração, mais rapidamente a biga irá se movimentar.</p> <p>Variações: a pessoa que está na biga poderá estar em pé, dentro do saco, pernas estendidas, cruzadas, etc..</p>			
OBSERVAÇÕES: funciona bem como atividade dirigida para crianças e em forma de gincana para adolescentes.			

Colaboração: prof. Eric Porchat de A. Rizzo

PÚBLICO-ALVO	6° ao 9° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	ACERTE A BOLA		013
MATERIAL: 1 bola grande ou de basquete, 6 a 10 bolas de borracha, de futsal ou de handebol.			
<p>DESCRIÇÃO: dividir os alunos em seis equipes e distribuí-los pelo campo.</p>  <p>Os alunos deverão arremessar as bolas menores com o objetivo de acertar a bola maior e empurrá-la para além da linha de alguma equipe, marcando assim um ponto. Não é permitido encostar na bola maior com qualquer parte do corpo. As bolas menores que permanecerem no interior do campo poderão ser recolhidas por qualquer equipe.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: grupo *InterAção*

PÚBLICO-ALVO	2° ao 5° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	CAÇA COELHO NA FLORESTA		014
MATERIAL: nenhum			
<p>DESCRIÇÃO: escolher um aluno para ser a raposa. Os demais alunos ficarão no fundo da quadra em uma zona neutra. Os alunos deverão atravessar a quadra até a outra zona neutra sem serem pegos pela raposa. O aluno que for tocado pela raposa deverá ficar parado no lugar como se fosse uma árvore, podendo ajudar a raposa a pegar os coelhos, utilizando somente os braços. Todos os alunos tocados deverão virar árvore formando, assim um labirinto para os coelhos poderem chegar às zonas neutras.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: porf. Luis Carlos A. Santos Sá

PÚBLICO-ALVO	4º ao 9º ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	SOLETRANDO NO ESPORTE		015
MATERIAL: cones, bolas e coletes			
DESCRIÇÃO: distribuir os cones pelas extremidades da quadra. Separar os alunos em equipes de números iguais. Cada equipe deverá escolher um capitão para iniciar o jogo. As equipes se espalham pelo campo e o professor lança a bola para o alto. A equipe que pegar a bola deverá realizar passes soletrando o nome do capitão e ao final lançar a bola no cone tentando acertá-lo. A bola só poderá ser tomada pela outra equipe quando estiver no ar, ou no chão. Não poderá ser tomada quando de posse do adversário. O aluno de posse da bola não poderá se deslocar.			
OBSERVAÇÕES: após cada ponto troca-se o capitão. Quando da perda da bola, a equipe deverá reiniciar o nome do capitão.			

Colaboração: prof. Ricardo, Neusa e Lenina

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL AO 1º ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	COELHINHO MUDA DE TOCA		016
MATERIAL: bambolês coloridos.			
DESCRIÇÃO: cada criança fica dentro de um bambolê, que funciona como toca, ou seja, a casa dele. Ao comando da professora, as crianças trocarão de toca (trocando de lugar com os amigos) e, em seguida, a professora irá afastar algumas tocas. Neste momento a professora brinca: “Ele mudou...que pena!...Tchau!!!...Está tão longe!” A brincadeira irá continuar até a professora afastar todas as tocas, bem distante uma das outras, percorrendo assim um caminho mais longo.			
OBSERVAÇÕES: com o bambolê, pode-se trabalhar a figura geométrica, o círculo, sendo questionado pelos alunos e comparando com objetos com o mesmo formato. Cores de acordo com as cores do bambolê.			

Colaboração: profa. Juliana Leão

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL AO 1º ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	NUNCA DOIS		017
MATERIAL: nenhum			
<p>DESCRIÇÃO: A classe disposta em um grande círculo. Uma criança fica separada do lado de fora para iniciar a brincadeira. O aluno irá percorrer ao redor do círculo e encostar a mão (batidinha) nas costas de outra criança que esta no círculo. Nesse momento os dois irão correr em lados opostos, até chegarem no lugar vago, ocupando o lugar o primeiro que chegar, e o outro continua a brincadeira.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: grupo *InterAção*

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL AO 1º ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	RABO DO GATO		018
MATERIAL: TNT cortados em tiras de 4cm por 30cm, em duas cores			
<p>DESCRIÇÃO: dividir os alunos em duas equipes e espalhá-las misturadas pela quadra. Cada criança recebe uma tira de TNT e prende uma das pontas no pé entre o calçado e o calcanhar (sem amarrar). Ao sinal do professor, as crianças deverão capturar as tiras da equipe adversária, pisando na ponta das tiras que estão soltas. A criança que perder sua tira deve sentar (pernas de índio) no meio da quadra. A criança que tiver “rabos” capturados pode entregar às crianças sentadas, recolocando-as no jogo.</p>			
OBSERVAÇÕES: o jogo não tem fim.			

Colaboração: Profas Priscila, Rosane e Lais

PÚBLICO-ALVO	5° ao 9° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	DEZ PASSES		019
MATERIAL: bolas de basquete e ou borracha			
DESCRIÇÃO: dividir os alunos em equipes iguais e lançar a bola para o alto. A equipe que estiver de posse da bola deverá fazer “Dez passes” entre eles para conseguir 1 ponto. A equipe que não está de posse da bola deverá impedir tentando roubar a bola somente quando estiver em jogo. Assim que roubar a bola, deverá iniciar os passes tentando atingir os “Dez passes”. Toda vez que a bola cair ou for roubada, a contagem deverá ser reiniciada.			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: prof. Roberto J. Occhiuto

PÚBLICO-ALVO	5° ao 9° ANO	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	TÊNISBOL		020
MATERIAL: bola de tênis, raquete de frescobol e banco sueco.			
DESCRIÇÃO: Dividir a quadra com o banco sueco, que funcionará como rede. Pode-se ser jogado de 1 a 4 jogadores. As regras serão parecidas com as de tênis de campo, com diferença para o saque, quando para o início da aprendizagem, a bola deverá ser quicada no chão antes de ser rebatida. A pontuação poderá seguir a mesma do tênis.			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: profa. Marli Sonia G. Parolari

PÚBLICO-ALVO	4° ao 9° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUADRA
NOME	SOCOTÊNIS		021
MATERIAL: quadra de vôlei, rede e bola de voleibol.			
DESCRIÇÃO: colocar a rede de vôlei na altura da rede de tênis. Poderá ser jogado de dois a seis jogadores para cada equipe. As regras serão as mesmas do tênis, em que a bola poderá pingar uma vez na quadra, ou não, antes de ser lançada à quadra adversária. A raquete será substituída pelas mãos quando os alunos poderão usar fundamentos do voleibol (saque, manchete, cortada, etc) para rebater a bola.			
OBSERVAÇÕES: como variação o professor poderá colocar a regra de vôlei (até três toques na bola) para facilitar o jogo. Também poderá aumentar o numero de vezes que a bola poderá pingar no chão antes de ser lançada ao campo adversário.			

Colaboração: prof. Paulo Roberto Silva

PÚBLICO-ALVO	1° ao 6° ano	CLASSIF.	JOGOS DE QUARA
NOME	REI E RAINHA		022
MATERIAL: 1 bola			
DESCRIÇÃO: Delimitar um retângulo (quadra ou pátio) e colocar um aluno em uma linha de fundo (REI) e na outra linha de fundo outro aluno (RAINHA). Os demais alunos deverão se espalhar pelo retângulo. Ao sinal do professor, o Rei ou a Rainha joga a bola nos alunos. O aluno que for queimado deverá ir para a linha de fundo do jogador que lançou a bola para ajudá-lo. Terminado o jogo, que poderá ser por tempo, ou até todos serem queimados, verifica-se quem conseguiu maior números de ajudantes, o Rei ou a Rainha.			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: grupo InterAção

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL	CLASSIF.	QUADRA
NOME	GRITARIA		023
MATERIAL: lenço ou bola			
<p>DESCRIÇÃO: colocar as crianças sentadas em círculo. O professor coloca-se no centro do círculo com um lenço ou uma bola na mão. Quanto o professor lançar o lenço para cima todos os alunos deverão gritar e assim que o lenço tocar o solo, todos deverão ficar completamente em silêncio e sérios. O final da brincadeira fica a critério do professor.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: profa. Ritha Ramos

PÚBLICO-ALVO	1º ano ao 9º ano	CLASSIF.	QUADRA
NOME	SENTOU, ESTÁ LIVRE		024
MATERIAL: nenhum			
<p>DESCRIÇÃO: Crianças sentadas com as pernas estendidas e unidas, dispersas pela quadra. O professor escolherá duas crianças (uma será o pegador e a outra o fugitivo). Ao sinal, o pegador sairá correndo atrás do fugitivo e, ao correrem, deverão desviar dos companheiros que estão sentados. O fugitivo, para se livrar do pegador, deverá saltar sobre as pernas de algum companheiro, sentar-se imediatamente ao seu lado e cruzar as pernas. A partir desse momento, a movimentação será invertida, ou seja, aquela criança que era o pegador passa agora a ser o fugitivo e, aquela criança que foi saltada passa a ser o pegador.</p>			
OBSERVAÇÕES: FINAL: quando todas forem saltadas e estiverem com as pernas cruzadas ou a critério do professor.			

Colaboração: profa. Carolina Lobo

PÚBLICO-ALVO	Infantil ao 5º ano	CLASSIF.	QUADRA
NOME	A PONTE DO RIO QUE CAI		025
MATERIAL: 2 arcos (bambolês), 2 cordas grandes, 2 bolas de basquete e bolinhas de papel feitas pelos próprios alunos.			
DESCRIÇÃO: dividir os alunos em duas equipes. As cordas são colocadas retas e no centro e, em cada extremidade, ficará um arco, que servirá de ponto de partida, e outro de chegada. Dentro dos arcos de largada, um aluno com uma bola de basquete nas mãos. Os alunos ao fundo da quadra estarão com bolinhas de papel. Ao sinal, os alunos dos arcos atravessarão ao mesmo tempo, segurando a bola e pisando na corda (ponte), não podendo pisar fora (quem pisar fora dará ponto para a outra equipe). Os alunos ao fundo das extremidades da quadra atirarão as bolinhas de papel no aluno da equipe adversária, da cintura para baixo. Cada bolinha acertada é um ponto para a equipe. Todos deverão atravessar a ponte.			
OBSERVAÇÕES: Obedecer uma distância entre os alunos do fundo da quadra e a ponte.			

Colaboração: prof. Luiz Fernando M. Aquino

PÚBLICO-ALVO	Infantil	CLASSIF.	QUADRA OU SALÃO
NOME	OS ANIMAIS		026
MATERIAL: nenhum			
DESCRIÇÃO: o educador coordena os alunos em círculos. Em seguida irá dizer o nome de um animal e os alunos terão que imitá-lo, através de gestos e sons, utilizando os espaços existentes.			
OBSERVAÇÕES: o professor poderá mostrar desenhos coloridos dos animais.			

Colaboração: profa. Adriana Paes

PÚBLICO-ALVO	BOLA NA TORRE	CLASSIF.	QUADRA
NOME	BOLA À TORRE		027
MATERIAL: bolas de borracha e cone grande			
DESCRIÇÃO: Coloca-se o cone dentro de um círculo no centro da quadra. Um aluno será o guarda da torre (cone). Todos os demais alunos tentam atingir a torre com uma bola (ou mais bolas). O guarda deverá proteger a torre do jeito que puder, com qualquer parte do corpo. Os alunos poderão trocar passes para tentar derrubar a torre. Quem conseguir derrubar passará a ser o guarda.			
OBSERVAÇÕES:			

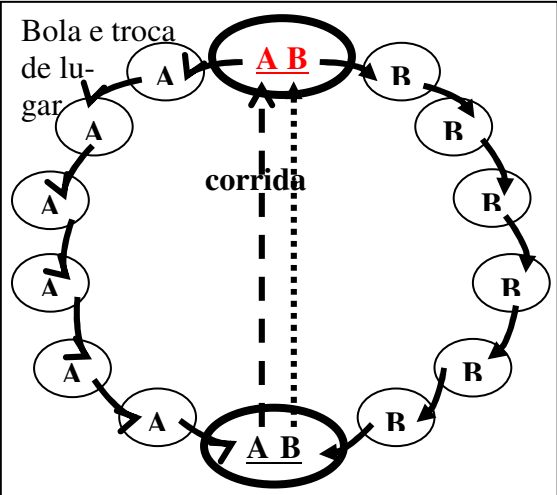
Colaboração: porf. Roberto Juarez

PÚBLICO-ALVO	2º AO 7º ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	A CAÇADA		028
MATERIAL: nenhum			
DESCRIÇÃO: Nos quatro cantos de uma quadra existirão quatro tipos de animais e ao centro está o caçador. Um dos jogadores será escolhido para ser o caçador, os outros, divididos em quatro grupos de animais, sendo que cada animal tem o seu canto. O caçador permanece ao centro. Dado o sinal de início, um monitor, gritará o nome de dois bichos e todos representantes desta espécie deverão trocar de lugar. O caçador irá persegui-los e todos que forem pegos terão pontos a menos para sua equipe! Esta atividade poderá ser realizada várias vezes, algumas com mais de um caçador, e ao final contaremos os pontos de cada equipe.			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: <http://www.tiochoquito.com.br/atividades.asp>

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL AO 1º ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	TAPETE MÁGICO		029
MATERIAL: folhas de jornal			
DESCRIÇÃO: o professor deverá dividir os alunos em duas equipes e posicioná-las em fileiras. Os primeiros de cada fila ganharão duas folhas de jornal, colocando uma das folhas no chão e ficando sobre ela. Ao sinal do professor deverão colocar a outra folha a sua frente e subir, apanhando a folha que ficou para trás colocando-a novamente a sua frente, e assim até alcançar determinada marca, retornando a sua fileira e entregando as duas folhas de jornal para o segundo aluno.			
OBSERVAÇÕES: bambolês poderão ser usados no lugar das folhas.			

Colaboração: profa. Regina Célia P. Rodrigues

PÚBLICO-ALVO	1º ao 9º ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	CORRIDA COM TROCA DE LUGARES		030
MATERIAL: duas bolas ou outro objeto e arcos de acordo com o número de alunos.			
DESCRIÇÃO: dividir os alunos em dois grupos A e B. Os alunos de cada grupo deverão estar dispostos nos arcos de acordo com o diagrama.			
		<p>Alunos no círculo central (A e B) com a bola na mão. Ao sinal do professor cada aluno passará a sua bola para o primeiro aluno posicionado no arco que deverá passar para o segundo e assim por diante até chegar ao companheiro posicionado no círculo central oposto (A e B). Assim, que receber a bola deverá correr até o outro círculo e cada aluno deverá trocar de lugar com o companheiro.</p>	
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: Prof. Paulo Roberto Silva

PÚBLICO-ALVO	4º ao 9º ANO	CLASSIF.	QUADRA						
NOME	MEGAVOLEI		031						
MATERIAL: postes, rede e bola de Vôlei.									
DESCRIÇÃO: a turma é dividida em dois grupos, sendo que cada um desses grupos formará três filas, as quais ficarão na seguinte disposição: Os nove primeiros alunos se posicionarão dentro da meia quadra e os demais atrás da mesma, todos perfilados de três em três. Posição dos alunos dentro da quadra.									
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">X</td> <td style="width: 50%;">0</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>				X	0	X	0	X	0
X	0								
X	0								
X	0								
Situação 1: após sorteio, o grupo A efetua o saque e o grupo B recebe a bola com manchete. Se o grupo B errar a recepção, o grupo A marca 1 ponto e efetua novos saques, marcando novos pontos até a turma B conseguir receber o saque com manchetes, sendo que cada saque a equipe atacante troca os jogadores do campo da seguinte forma: o primeiro trio da quadra (o que estava perto da rede) passa para a última posição (atrás, fora da quadra) o segundo trio da quadra passa para a frente (perto da rede), o terceiro trio da quadra (o do fundo da quadra) passa para o meio, e o trio que aguardava na primeira posição fora da quadra passa a ser o terceiro trio do fundo da quadra. Se o grupo B receber a bola com manchete, marca 1 ponto, realiza a mesma troca descrita anteriormente, sendo que a bola é lançada para o aluno que se encontra na posição de saque. Vence a equipe que primeiro marcar 25 pontos, ou de acordo com que for combinado.									
OBSERVAÇÕES: o jogo poderá fluir normalmente (utilizando somente saques e manchete). A troca de posição dos jogadores acontecerá apenas por ocasião de posse de bola, não acontecendo se os saques forem consecutivos (da mesma equipe)									

Colaboração: Profa Mônica Villarrubia Pino

PÚBLICO-ALVO	1° E 2° ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	PEGA CORRENTE E UTILIZAÇÃO DE BOLAS DE GÁS		032
MATERIAL: bolas de gás (bexiga)			
<p>DESCRIÇÃO: ao comando, um pegador irá atrás dos outros. ao tocá-lo este passará a pegar juntamente com o outro até que todos sejam pegos e formem uma grande corrente.</p> <p>Após a primeira atividade, cada criança irá receber uma bola de gás cheia. Ao comando deverão: - segurar com uma das mãos (inverter), - segurar as extremidades da bola; - segurar a bola atrás do joelho; - segurar a bola atrás das costas; - segurar a bola embaixo do braço; - correr com a bola atrás do corpo; - correr com a bola na frente do corpo; - lançar a bola.</p>			
OBSERVAÇÕES: Adaptação com música, dança com a bexiga			

Colaboração: Profa. Carolina Lobo

PÚBLICO-ALVO	INFANTIL AO 5° ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	TAMPA-TAMPA		033
MATERIAL: mínimo de 16 garrafas plásticas com tampa. Ideal 32 garrafas plásticas com tampa.			
<p>DESCRIÇÃO: dispor as garrafas em 4 fileiras e dividir a classe também em quatro fileiras, de preferência sentados. Ao comando do professor, o 1° (primeiro) de cada fileira irá destampar as garrafas e os seguintes irão tampar, e assim sucessivamente, até toda a fileira participar.</p>			
OBSERVAÇÕES:			

Colaboração: Grupo InterAção

PÚBLICO-ALVO	6º AO 9º ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	FUTVOLEY TABLADO		034
MATERIAL: bola e giz			
<p>DESCRIÇÃO: duas equipes enfrentam-se em um campo de 2m x 2m de cada lado, separados por uma rede de meio metro de altura ou com espaço de de um metro de uma quadra para outra (quando não possuir rede). Trata-se de um mini Futvoley em que é permitido “pingar” a bola no seu campo apenas uma vez (que é opcional). Existe uma área de saque como no Tênis, onde é obrigatório a bola tocar. É permitido um toque por jogador e três por equipe (como no Voley). É permitido o toque de cabeça, joelho, peito, pé (assim como no Futebol).</p>			
<p>OBSERVAÇÕES: o saque é efetuado com a bola no chão. Obrigatoriamente a bola deverá atingir a área de saque do adversário, e este deverá esperar o toque da bola no chão, onde já contará como um “quique”.</p>			

Colaboração Prof. Eric Porchat de Assis Rizzo

PÚBLICO-ALVO	2º AO 9º ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	CORRIDA MATEMÁTICA		035
MATERIAL: questões matemáticas e resultados feitos em papel cartão			
<p>DESCRIÇÃO: dividir a turma em duas, três ou quatro colunas, e distribuir questões matemáticas a todos os participantes. Ao sinal o primeiro da coluna corre para procurar o resultado em um local pré-determinado. Assim que encontrar corre e entrega para o professor, voltando ao final de sua coluna. O segundo da coluna parte a procura do seu resultado e assim por diante. Vence a equipe que acertar o maior numero de questões.</p>			
<p>OBSERVAÇÕES: poderão ser usadas questões de outras disciplinas.</p>			

Colaboração: Grupo InterAção

PÚBLICO-ALVO	2º AO 9º ANO	CLASSIF.	QUADRA OU SALÃO
NOME	CADEIROBOL		036
MATERIAL: seis cadeiras e uma bola.			
DESCRIÇÃO: colocar 3 cadeiras de cada lado da quadra, uma ao lado da outra a uma distância de aproximadamente 3m uma da outra. Dividir os alunos em equipes. Três alunos de cada equipe ficarão sentados nas cadeiras. O objetivo da equipe é fazer com que a bola, através de passes (com as mãos ou com os pés), chegue até os alunos que estão sentados nas cadeiras. As cadeiras das pontas valem um ponto e a cadeira do meio vale três pontos. Estipular algumas regras: - o aluno com a bola não pode ser tocado; - o aluno que estiver com a bola não pode ficar mais de 5 seg. com a bola; - o aluno da cadeira não poderá levantar-se para receber a bola.			
OBSERVAÇÕES: estimular o grupo a criação de novas regras.			

Colaboração: Luiz Fernando Martins Aquino

PÚBLICO-ALVO	2º AO 5º ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	SINHÁ MOÇA		037
MATERIAL: nenhum			
DESCRIÇÃO: um aluno vai ser o “feitor” (poderá depois colocar dois feitores para dificultar), os outros serão os escravos que vão estar na senzala (lugar determinado pelo professor). Eles irão fugir e tentar chegar no Quilombo (outro lugar determinado pelo professor). O feitor tentará pegar o escravo fugitivo. Quem for pego deverá permanecer sentado no mesmo lugar que foi aprisionado pelo feitor. O escravo aprisionado poderá ser salvo por outro escravo que deverá passar a perna por cima (estilo golpes de capoeira) deste para libertá-lo.			
OBSERVAÇÕES: antes de explicar a brincadeira, conte um pouco sobre a escravidão, essa época, a história do país, como surgiu a capoeira, etc.. Caso aja cadeirantes ou qualquer outro aluno com dificuldades o aluno passará o braço por cima do escravo aprisionado.			

Colaboração: Profa. Ludmila C. A. Galvão

PÚBLICO-ALVO	2° AO 5° ANO	CLASSIF.	QUADRA
NOME	AMEBA		038
MATERIAL: uma bola			
DESCRIÇÃO: este jogo mistura um pouco da queimada e do alerta. Os alunos se distribuem pela quadra. Um aluno começa com a bola, podendo dar de 2 a 3 passos e arremessa a bola tentando queimar os outros alunos. Se não pegar em ninguém qualquer um pode pegar a bola e fazer o mesmo. O aluno que for queimado fica sentado no mesmo lugar. Se a bola estiver próximo dele poderá pegá-la para voltar ao jogo. A segunda maneira de se salvar é se alguém passar a bola para ele, e a terceira maneira é ele encostar a mão em outro aluno que estiver próxima dele.			
OBSERVAÇÕES: pode-se colocar mais de uma bola.			

Colaboração: Profa. Ludmila C. A. Galvão

PÚBLICO-ALVO		CLASSIF.	
NOME			039
MATERIAL:			
DESCRIÇÃO:			
OBSERVAÇÕES:			

PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA INTEGRANTES DO GRUPO

23



Educação Física Escolar - SANTOS

- ◆ ADRIANA RIBEIRO PAES
- ◆ ALDEMIR CARIRI DE LIMA
- ◆ ALMIRA PEREIRA DE SOUZA
- ◆ ANAHI Q. DE C. BARROS
- ◆ ANDREZZA C. GOMES SIMONI
- ◆ CARLOS MOTA
- ◆ CAROLINA LOBO
- ◆ CINTIA DIAS YOUNG
- ◆ CLAUDIO HENRIQUE CARPINELL
- ◆ EDMUNDO TADEU MANESEHI
- ◆ EDSON GANEF
- ◆ ELIZABETH DOS ANJOS T. GELEZIS
- ◆ ERIC PORCHAT DE ASSIS RIZZO
- ◆ FABIANA O. RODRIGUES
- ◆ FABIO HENRIQUE BISPO TRINDADE
- ◆ FERNANDO LUIZ S. DE AGUIAR
- ◆ FERNANDO SANCHES PRADO
- ◆ FLAVIO ALVES MARVEJOL
- ◆ FLAVIO STARNINI ADEGAS
- ◆ FRANCISCO JOSE DE CASTRO
- ◆ GILBERTO QUEIROZ GUIETTI
- ◆ HELENA MARIA COSTACURTA
- ◆ HELOISA C. GAY DE ALMEIDA
- ◆ IARA STARNINI ADEGAS
- ◆ IVENS PAIVA
- ◆ JADIR MONTEIRO
- ◆ JAQUELINE FELIX
- ◆ JOSE GILSON DA SILVA
- ◆ JOSE MAURICIO ZILLI
- ◆ JOSE VICENTE CUOFANO
- ◆ JULIANA LEÃO
- ◆ LAIS DE TOLEDO MORAES
- ◆ LENINA BENTO
- ◆ LILIANY COSTA SILVA
- ◆ LIVIA FERNANDA RIBEIRO G. SOUZA
- ◆ LUCIENE X. MACHADO
- ◆ LUIS CARLOS A. SANTOS SÁ
- ◆ LUIWAL RAMOS HAVERS
- ◆ LUIZ FERNANDO MARTINS
- ◆ LUIZ PEREZ STABILE
- ◆ MARCELO GONÇALVES MATOS
- ◆ MARCO AURELIO M. DE ALMEIDA
- ◆ MARCOS CAVALCANTI SOUZA
- ◆ MARIA PATRICIA R. PRADO
- ◆ MARIANE WEISE DA SILVA
- ◆ MARILENE DOS SANTOS (Leninha)
- ◆ MARLI SONIA G. PAROLARI
- ◆ MAURICIO RODRIGUES RUIZ
- ◆ MIRIM BLUM CARDOSO
- ◆ MONICA VILLARRUBIA PINO
- ◆ NAIR APARECIDA MATIOLI
- ◆ NEUSA C. FACCIOLI DE MATTOS
- ◆ NIVALDO DIAS
- ◆ PATRICIA GUIMARÃES BOSQUETTI
- ◆ PAULO ROBERTO SILVA
- ◆ PRISCILA MORAES DA M. PITTA
- ◆ REGINA CELIA P. RODRIGUES
- ◆ REINALDO SOLER
- ◆ RICARDO A. DIEGUES
- ◆ RITA DE CASSIA DO MASCIMENTO
- ◆ RITHA DE KASSIA D. C. RAMOS
- ◆ ROBERTO JUAREZ OCCHIUTO
- ◆ ROGERIO FERREIRA DA FONSECA
- ◆ ROSANE SORAYA DE M. ANDRADE
- ◆ ROSE RODRIGUES DA SILVA
- ◆ ROSEMARY P. G. GIOIA
- ◆ SALETE DE S. A. F. RODRIGUES
- ◆ SANDRA CRISTINA M. RAFAEL
- ◆ SERGIO PERES F. NETO
- ◆ SÉRGIO DALAZO
- ◆ SIMONE A. GONÇALEZ PEDROSO
- ◆ THAIS MASINI RODRIGUES
- ◆ TOSCA SICILIA PADOVANI
- ◆ VALDIR P. FRANCISCO
- ◆ VERONICA S. ALMEIDA MARTINS