ESCOLA MUNICIPAL ANÍSIO TEIXEIRA – POVOADO DE TERRA VERMELHA		
ATIVIDADE	TURMA: 5º ANO	DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA
PROFESSOR (A): HELOISIO	DATA: ____/____/____	DATA DA DEVOLUTIVA: ____/____/____
NOME:		

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA ATIVIDADE - AULA 22–

TERÇA-FEIRA DIA: 23/11/2021

Jogos de Marca:

Objetivos: Diferenciar os conceitos de jogo, jogos esportivos e esporte, identificando as características que os constituem.

Leia o texto e a tabela abaixo para conhecer sobre os Esportes/ou jogos.

A principal diferença entre Jogo e Esportes está nos objetivos e regras. O jogo é uma atividade recreativa e suas regras podem ser criadas ou modificadas pelos próprios participantes. O Esporte por sua vez é uma atividade física, com objetivos de se divertir ou de forma profissional, que possui regras definidas por instituições regulamentadoras.

A Tabela abaixo mostra claramente as diferenças existentes nessas duas modalidades.

	JOGO	ESPORTE
Objetivo:	Entretenimento:	Competições Profissional
Regras:	As regras são flexíveis e livremente estabelecidas pelos participantes.	As regras são preestabelecidas por suas instituições regulamentadoras.
Premiação.	Não exige premiação.	Costumam existir premiação para os vencedores como medalhas, troféus ou dinheiro .
Traje	Não requer uniforme	Os atletas vestem uniformes adequados
Competição	Não tem, ou são desorganizado	São organizadas
Praticantes	Jogadores	Atletas
Exemplos	Esconde - esconde, Amarelinha Pega - pega	Futebol, Vôlei, Basquete e Natação

LIVEWORKSHEETS

Jogos de Marca:

Objetivos: Diferenciar os conceitos de jogo, jogos esportivos e esporte, identificando as características que os constituem.

Leia o texto e a tabela abaixo para conhecer sobre os Esportes/ou jogos.

A principal diferença entre Jogo e Esportes está nos objetivos e regras. O jogo é uma atividade recreativa e suas regras podem ser criadas ou modificadas pelos próprios participantes. O Esporte por sua vez é uma atividade física, com objetivos de se divertir ou de forma profissional, que possui regras definidas por instituições regulamentadoras.

A Tabela abaixo mostra claramente as diferenças existentes nessas duas modalidades.

	JOGO	ESPORTE
Objetivo:	Entretenimento:	Competições Profissional
Regras:	As regras são flexíveis e livremente estabelecidas pelos participantes.	As regras são preestabelecidas por suas instituições regulamentadoras.
Premiação.	Não exige premiação.	Costumam existir premiação para os vencedores como medalhas, troféus ou dinheiro .
Traje	Não requer uniforme	Os atletas vestem uniformes adequados
Competição	Não tem, ou são desorganizado	São organizadas
Praticantes	Jogadores	Atletas
Exemplos	Esconde - esconde, Amarelinha Pega - pega	Futebol, Vôlei, Basquete e Natação

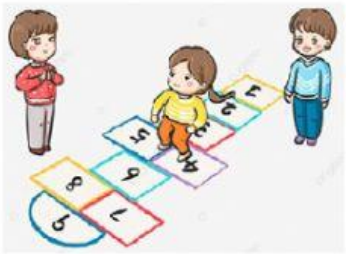
Atividade:

1º Classifique as imagens a seguir em Esportes ou Jogo:













LIVEWORKSHEETS

Atletismo:

No Atletismo desenvolvemos algumas habilidades como correr, saltar, arremessar e lançar.

O Atletismo é um esporte considerado de Marca, pela sua característica da quebra de recorde, como por exemplo, melhorar o tempo numa corrida, arremessar o peso mais longe, saltar o mais alto possível ou mais longe.

A seguir vamos conhecer os tipos de arremessos e lançamentos.



Lançamento de Disco:
O atleta deve segurar um Disco plano contra os dedos da mão e antebraço. Depois girar seu corpo e lançar o disco para frente na maior distância possível.



Lançamento de Dardo:
O arremesso de Dardo consiste no lançamento após uma corrida em linha reta de um bastão onde vence o atleta que arremessar mais longe.



Lançamento de Martelo:
O objetivo do atleta é lançar para frente uma bola de ferro presa a um arame metálico com uma alça na extremidade. O atleta pode dar três giros com o martelo sobre a cabeça para ganhar impulso e depois mais giros em alta velocidade em torno do seu corpo para lançar

2º De acordo com o texto acima responda:

a) O atletismo é um Esporte de:

( ) Precisão ( ) Rede ( ) Marca ( ) Invasão

b) Quais habilidades podem ser desenvolvidas com a prática do Atletismo?

_____

c) Associe corretamente:

(1) Lançamento de Martelo

(2) Lançamento Dardo

(3) Lançamento de Disco

( ) Deve girar seu corpo e arremessar e arremessar o mais longe possivel.

( ) O atleta deve ganhar impulso e depois e depois mais Giros em alta velocidade em torno do corpo para lançar.

( ) Consiste no lançamento após uma corrida em linha reta.

LIVEWORKSHEETS