

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

PREFEITURA MUNICIPAL DE BOM JESUS DO ITABAPOANA-RJ

**SEMEEL**

*A mudança está em nossas mãos*

# Atividades Orientadoras



EDUCAÇÃO  
**ESPECIAL**

## **NAEE – (Núcleo de Atendimento Educacional Especializado)**



### **Atividades para alunos com deficiência física**

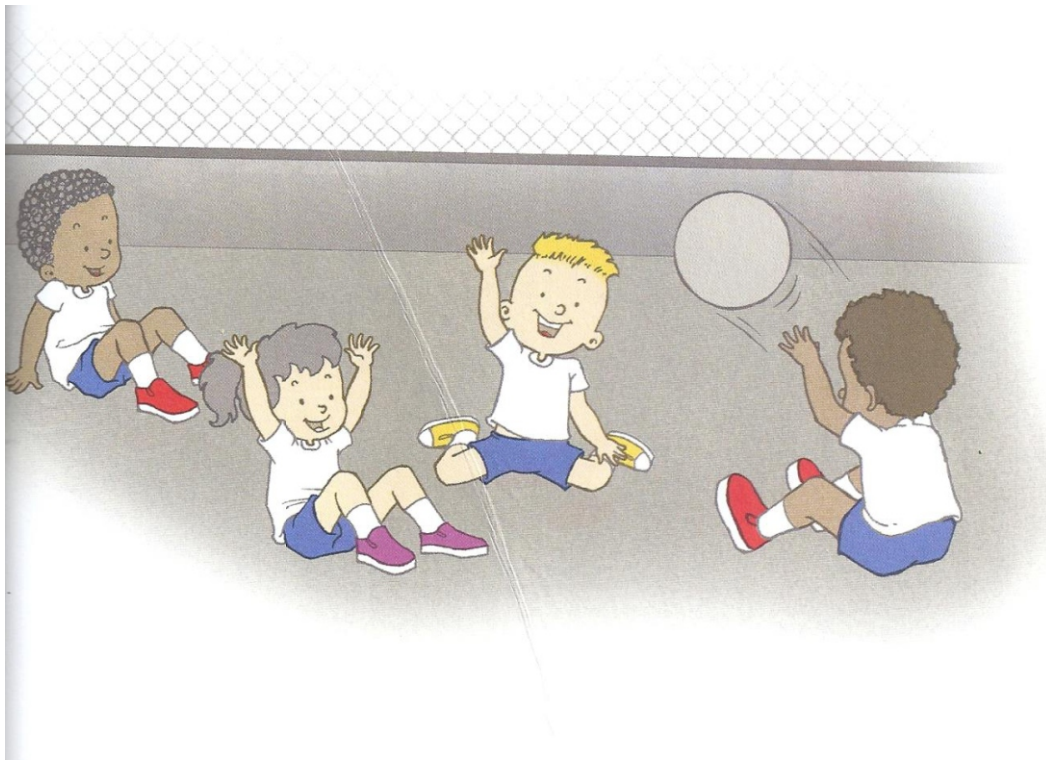
#### **Roteiro**



#### **ATIVIDADE 1: Jogo dos Passes**

- ✓ **Objetivo:** Desenvolver a noção espacial, treinar arremessos e a agilidade
- ✓ **Material:** Bola ou bichinho de pelúcia.
- ✓ **Metodologia:** Separar os participantes em dois grupos. O grupo que tiver a posse da bola deverá passá-la entre seus colegas até completar 10 passes, enquanto o outro grupo tentará interceptar a bola. Para cada 10 passes que o grupo efetuar, soma-se 1 ponto.

Regra Geral: os participantes não poderão ficar em pé. Se a bola cair no chão ou a equipe adversária interceptar a contagem recomeça para a equipe de posse da bola, Os participantes podem apoiar as mãos no chão para se locomoverem.



## ATIVIDADE 2: Caçador

- ✓ **Objetivo:** Desenvolver a estratégia de jogo, a agilidade e a coordenação motora
- ✓ **Material:** Bola ou bichinho de pelúcia.
- ✓ **Metodologia:** Um dos participantes será o caçador e o restante serão as caças, todos sentados dispersos no local de atividade. O caçador terá um objeto macio nas mãos, que deverá arremessar nos participantes que estão sentados. As caças deverão se deslocar em todas as direções do local para escapar do caçador. Aquele que for atingido, passará a ser um caçador, aumentando o número de caçadores.
- ✓ **Regra Geral:** os participantes não poderão ficar em pé. Os participantes podem apoiar as mãos no chão para se locomoverem.



### ATIVIDADE 3: Bola à torre

- ✓ **Objetivo:** Desenvolver a noção espacial, treinar arremessos e a agilidade
- ✓ **Material:** Bola ou bichinho de pelúcia.
- ✓ **Metodologia:** Separar os participantes em dois grupos. O grupo que tiver a posse da bola deverá passá-la entre seus colegas até chegar o passe à torre, o participante que representará a torre ficará dentro de um círculo marcado com giz ou um arco. Os participantes podem se mover sentados (quando estiver sem a posse da bola) criando estratégias para acertar a bola na torre ou interceptar passe do adversário. Cada equipe terá 3 chances de ataque. Vale ponto quando a bola chega a Torre. Perde a chance de ataque quando a equipe defensora realiza uma interceptação no passe.
- ✓ **Regra Geral:** os participantes não poderão ficar em pé. Se a bola cair no chão ou a equipe adversária interceptar o ataque recomeça (por 3 vezes) para a equipe atacante, Os participantes podem apoiar as mãos no chão para se locomoverem.

