



COLÉGIO
LOYOLA



Rede Jesuíta
de Educação

Olimpíada 2022

Educação Infantil

ao 3º Ano

Regulamento

Caros alunos!

Um dos grandes momentos da nossa escola está chegando. A Olimpíada será uma oportunidade de manifestarmos nossa alegria junto a nossos colegas de maneira respeitosa e solidária. É também hora de trabalhar em equipe, cumprindo as regras e fazendo o melhor pelo nosso time. Aceitar a vitória e a derrota como parte do jogo e da vida.

Até o 3º ano faremos jogos e brincadeiras que possibilitem a participação de toda a turma. Esse caderno traz as regras principais, para que vocês possam consultar, além de outras informações importantes do nosso evento. Como nas aulas de Educação Física, o importante é participar, se divertir e aprender muito!

Bons jogos!

Equipe de Educação Física.

TEMA: SuperAção - “A mais bela vitória que se pode alcançar é vencer a si mesmo”

| TURMA | PAÍS | COR | IDIOMA | VALOR* |
|--------------|-------------|------------|---------------|---------------|
| A | Brasil | Amarelo | Português | Superação |
| B | Gana | Vermelho | Inglês | Overcoming |
| C | Japão | Branco | Japonês | 頑張って |
| D | França | Azul | Francês | Surmonter |
| E | México | Verde | Espanhol | Superación |
| F | Catar | Vinho | Árabe | متفوق |
| G | Alemanha | Preto | Alemão | Überwindung |

1. Abertura:

Dia: 07/07

Horário: 14h

Concentração: 13h40 - Quadra Suspensa (Unidade 1) e Estacionamento (Unidade 2)

2. Premiação:

Dia: 14/07

Horário: 16h30

3. Oficinas e atividades com as famílias:

Dia: 09/07

Horário: 8h às 10h (programação será divulgada em breve)

4. Ação Solidária

Doação de agasalhos: cada equipe receberá um saco para doação de agasalhos, que deve ser entregue na sala de Educação Física até o dia 09/07. Os agasalhos devem estar em bom estado e não pode ser uniforme do Loyola.

JOGOS E BRINCADEIRAS

EDUCAÇÃO INFANTIL

1. Reloginho

As crianças ficam dispostas em um círculo, enquanto o professor gira uma corda. Todas devem saltar a corda, sem encostar na mesma. Caso isso ocorra, o participante sai da brincadeira. Vence a equipe que tiver mais participantes no final da brincadeira.

2. Cabo de Guerra

As equipes se posicionam em lados opostos, segurando uma corda. Ao sinal do professor, todos puxam a corda. O objetivo de cada equipe é tentar trazer o time adversário para o próprio lado.

3. Corrida com obstáculos

As crianças são organizadas em filas por equipe. Um circuito com obstáculos será montado e, após um sinal sonoro, a primeira realiza o circuito e, em seguida passa a vez para a próxima da fila e assim sucessivamente, até que todos completem o circuito. Vence a equipe que completar primeiro.

4. Dança do bambolê

Alguns bambolês serão colocados em círculos. Todos se posicionam do lado de fora e se deslocam em um determinado sentido durante a música. Quando a música parar, devem entrar no bambolê. Quem ficar de fora volta sai da brincadeira. Vence a equipe que tiver mais participantes no final da brincadeira.

5. Corrida das bolinhas

As crianças são organizadas em filas por equipe e cada equipe terá o seu cesto. Uma caixa com várias bolinhas é colocada no lado oposto. Quando for dado o sinal sonoro, uma criança por vez vai buscar uma bolinha e colocar no cesto da equipe. O jogo termina quando acabarem todas as bolinhas da caixa. Vence quem pegar mais bolinhas. Uma nova rodada é feita, devolvendo as bolinhas à caixa.

6. Bola na Cesta

As crianças são organizadas em filas por equipe e cada time tem sua cesta de basquete, uma bola, um papel e uma canetinha. Ao sinal sonoro, uma criança por vez tenta realizar uma cesta. Se acertar, ela marca no papel de sua equipe o ponto realizado. Cada participante terá uma tentativa e, em seguida, deverá passar a vez para o colega. Ao final do tempo estabelecido, vence a equipe que fizer mais cestas.

JOGOS E BRINCADEIRAS

1º e 2º ANO

1. Planetas

O jogo acontece em dois campos, cada equipe tem seu lado e três torres. O objetivo é acertar a torre do adversário, sem invadir o seu campo, jogando a bola com as mãos. Ao mesmo tempo, o oponente pode tentar defender, utilizando qualquer parte do corpo. Quando a torre for derrubada o jogo pára, a torre é levantada e a partida reiniciada. Vence a equipe que derrubar mais torres ao final da partida.

2. Cabo de Guerra

As equipes se posicionam em lados opostos, segurando uma corda. Ao sinal do professor, todos puxam a corda. O objetivo de cada equipe é tentar trazer o time adversário para o próprio lado.

3. Corrida com obstáculos

As crianças são organizadas em filas por equipe. Um circuito com obstáculos será montado e, após um sinal sonoro, a primeira realiza o circuito e, em seguida passa a vez para a próxima da fila e assim sucessivamente, até que todos completem o circuito. Vence a equipe que completar primeiro.

4. Corrida de aventura

As crianças são organizadas em duplas, em filas por equipe. Um circuito será montado no morrinho e sinalizado com cones. Após um sinal sonoro, a primeira dupla realiza o percurso carregando um bastão, que deve ser entregue para a próxima dupla, e assim sucessivamente até que todos completem o circuito no morrinho. Essa modalidade será disputada entre duas equipes por vez.

5. Queimada com 6 bolas

O jogo acontece entre duas equipes. Cada time deve permanecer sempre em seu lado da quadra. Iniciamos a partida com as seis bolas posicionada na linha central da quadra e os alunos posicionados na linha de fundo do seu lado da quadra. Após o sinal, os alunos correm para pegar a bola e tentar cumprir o objetivo do jogo, que é queimar os jogadores da equipe adversária. O aluno será queimado se for atingido pela bola em qualquer parte do corpo, exceto cabeça, sem que a bola encoste no chão antes. Após ser atingido ele forma uma fila na lateral da quadra e só retorna ao jogo quando alguém do time adversário for queimado. Vence a equipe que tiver menos queimados ao final da partida.

JOGOS E BRINCADEIRAS

3º ANO

1. Planetas

O jogo acontece em dois campos, cada equipe tem seu lado e três torres. O objetivo é acertar a torre do adversário, sem invadir o seu campo, jogando a bola com as mãos. Ao mesmo tempo, o oponente pode tentar defender, utilizando qualquer parte do corpo. Quando a torre for derrubada o jogo pára, a torre é levantada e a partida reiniciada. Vence a equipe que derrubar mais torres ao final da partida.

2. Corrida com obstáculos

As crianças são organizadas em filas por equipe. Um circuito com obstáculos será montado e, após um sinal sonoro, a primeira realiza o circuito e, em seguida passa a vez para a próxima da fila e assim sucessivamente, até que todos completem o circuito. Vence a equipe que completar primeiro.

3. Corrida de aventura

As crianças são organizadas em duplas, em filas por equipe. Um circuito será montado no morrinho e sinalizado com cones. Após um sinal sonoro, a primeira dupla realiza o percurso carregando um bastão, que deve ser entregue para a próxima dupla, e assim sucessivamente até que todos completem o circuito no morrinho. Essa modalidade será disputada entre duas equipes por vez.

4. Queimada

O jogo acontece entre duas equipes. Cada time deve permanecer sempre em seu lado da quadra. O objetivo do jogo, que é queimar os jogadores da equipe adversária. O aluno será queimado se for atingido pela bola em qualquer parte do corpo, exceto cabeça, sem que a bola encoste no chão antes. Após ser atingido ele vai para o cruza, área oposta ao seu campo. De lá, ele tem uma chance para queimar o adversário e voltar para o seu campo. Caso isso não ocorra, ele permanece no cruza até o final da partida, mas joga normalmente. Vence a equipe que tiver menos queimados ao final da partida.

5. Futebol Maluco

O jogo acontece entre duas equipes. O objetivo é invadir o campo adversário com a bola e marcar o maior número de gols. Os participantes podem correr golpeando a bola com qualquer parte do corpo. Caso eles agarrem a bola, precisam parar de correr e passar ou arremessar a bola pro gol. Não vale golpear ou puxar a bola que está na mão do adversário. Todas as bolas que saem na linha do fundo são do goleiro.