



REGULAMENTO

OLIMPÍADA ESCOLAR VIRTUAL VICENTINA

DESAFIO EDUCAÇÃO FÍSICA

DESAFIO AULA 01

PRANCHA – Neste desafio a turma deverá escolher 10 estudantes, sendo 5 que estão no ensino online e 05 que estão presenciais. O desafio, os estudantes deverão ficar na posição da prancha o maior tempo possível, sendo que no final, o professor somará o tempo de todos os estudantes, visto que para cada minuto na posição de prancha, será atribuído 50 pontos a equipe.

EQUILÍBRIO – Nesta atividade, a turma deverá escolher 5 estudantes que estão no ensino online para realizar a atividade. O desafio consiste no estudante conseguir realizar todos os movimentos propostos para o desafio (vídeo da professora Yohana), sem deixar o papel higiênico cair no chão. O estudante terá três tentativas para superar o desafio, caso consiga, o mesmo consegue computar 100 pontos para sua equipe.

EMBAIXADINHA COM MEIA (DESAFIO BONUS) – Caso a turma não consiga atingir a pontuação máxima nos desafios anteriores, os estudantes terão a oportunidade de recuperar esses pontos perdidos através de um novo desafio. Neste desafio, a turma escolherá 5 estudantes para realizar a atividade que se consiste em tentar bater o máximo de embaixadinhas com um par de meias em um minuto, sendo que a cada 10 embaixadinhas feitas o estudante consegue computar 50 pontos a sua equipe

DESAFIO AULA 02

BASQUETEBOL COM MEIA – Nesta atividade o estudante deverá ter em mãos um par de meias e um balde, onde o mesmo deverá marcar uma distância de três passos grandes do balde até a área de arremesso. Após essas marcações o estudante terá três tentativas para acertar a meia na balde, a cada cesta realizada o estudante



consegue atribuir 25 pontos a pontuação da sua turma. Para a realização da atividade a turma deverá escolher 07 estudantes, que podem estar em sala de aula ou em casa.

DESAFIO DO TÊNIS - Nesta atividade, a turma deverá escolher 10 estudantes que estão no ensino online para realizar a atividade. O desafio consiste no estudante conseguir realizar todos os movimentos propostos para o desafio (vídeo da professora Yohana), sem deixar o tênis cair no chão. O estudante terá três tentativas para superar o desafio, caso consiga, o mesmo consegue computar 50 pontos para sua equipe.

TOQUE COM O PAPEL (DESAFIO BONUS) – Caso a turma não consiga atingir a pontuação máxima nos desafios anteriores, os estudantes terão a oportunidade de recuperar esses pontos perdidos através de um novo desafio. Neste desafio, a turma escolherá 5 estudantes para realizar a atividade que se consiste em tentar o máximo de toques e manchetes do voleibol com um rolo de papel higiênico em um minuto, sendo que a cada 10 toques feitos o estudante consegue computar 50 pontos a sua equipe

DESAFIO 01 - PRANCHA		
N	ESTUDANTE	TEMPO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
TOTAL DE PONTOS		



DESAFIO 02 - EQUILÍBRIO		
N	ESTUDANTE	PONTOS
1		
2		
3		
4		
5		
TOTAL DE PONTOS		

DESAFIO 03 - EMBAIXADINHA COM MEIA (DESAFIO BONUS)		
N	ESTUDANTE	PONTOS
1		
2		
3		
4		
5		
TOTAL DE PONTOS		

DESAFIO 01 - BASQUETEBOL COM MEIA		
N	ESTUDANTE	PONTOS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
TOTAL DE PONTOS		



DESAFIO 02 - DESAFIO DO TÊNIS		
N	ESTUDANTE	PONTOS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
TOTAL DE PONTOS		

DESAFIO 03 TOQUE COM O PAPEL (DESAFIO BONUS)		
N	ESTUDANTE	PONTOS
1		
2		
3		
4		
5		
TOTAL DE PONTOS		