

Atividades novas e algumas já realizadas (Flávia e Laís)

1. Passar a bola de forma ritmada, utilizando a brincadeira batata-quente, sendo que quem ficar com a bola quando a música parar criará um movimento com o colega que será repetido pelos demais.
2. Os alunos ficarão dançando no espaço delimitado ao som da música, que será interrompida em certos momentos conforme a brincadeira estatua. As professoras escolherão um dos movimentos de estatua de um aluno que será reproduzido pelos demais, e assim consecutivamente.
3. Uma junção da brincadeira ciranda com a alerta, onde os alunos dançarão juntos ao ritmo da música, um deles ficará no centro e escolherá um de seus colegas a irem ao centro por meio de comunicação corporal.
4. Brincadeira mimica onde iremos usar o tema: Animais da floresta. Sendo que não poderá se expressar com a voz, teremos uma figura com os animais que poderão ser imitados e terão que apontar para acertar a resposta. Questionar os alunos como se sentiram usando as outras formas de comunicação.
5. Coelhinho sai da toca.
6. Ciranda dançada, seguindo a professora que fará movimento em ciranda, caracol, dentro e fora do círculo, etc.
7. Brincadeira de bate manteiga, uma dupla da equipe A, irá até a equipe B e escolherá uma dupla da equipe B que irá tentar pega-los, esses por sua vez não poderão correr, terão que ir ao ritmo da música.
8. Jogo da Velha.
9. Circuito - Em duplas, passar os cones em forma de zig-e-zag, depois andar sobre uma linha que será feita com giz com o intuito de percorrê-la o mais reto possível de acordo com o desenvolvimento do aluno, passar por debaixo de um túnel adaptado com cadeiras e algum pano (TNT), pular algum material a escolher, (ou fazer um círculo ao redor do objeto para alunos cadeirantes que não poderão ser retirados da cadeira) no final desse percurso haverá dois alvos (dois potes) onde os alunos jogarão as bolinhas tentando acertar o alvo, tendo 3 chances cada um.

- 10.**Atividade com o dado. Dispostos em círculo, em duplas, uma dupla será os pegadores que irão ao centro do círculo e jogarão o dado, a cor que parar todos os alunos demais alunos deverão encontrar algum lugar com a mesma cor para tocá-lo ficando então salvos não podendo ser pegos. A dupla que for pega deverá então pegar. Se por algum motivo a dupla que estiver pegando não conseguir pegar ninguém duas vezes seguidas, os últimos a terem encostado na cor devida serão os pegadores.
- 11. Pedra papel tesoura** - Movimentos Desenhados em cartas grandes, dois conjuntos, um para cada grupo.
- 12. Quadrilha**- em dupla iremos dançar conforme a música fazendo o caminho da roça.
- 13. Alerta cor:** uma pessoa é escolhida para ser o pegador e os demais ficam espalhados. O pegador diz “alerta cor!” e os demais perguntam “que cor?”. O pegador, então, escolhe uma cor e todos deverão tocar em algo dessa cor para ficarem salvos, caso contrário, poderão ser pegos.
- 14. Cada macaco no seu galho:** um participante é escolhido para ser o caçador, os demais serão os macacos. Os macacos fazem uma roda e o caçador fica no meio. Os macacos vão girando a roda. Quando o caçador gritar “cada macaco no seu galho!”, eles deverão correr e subir em algum lugar alto (cadeira, escada, etc), ou ir para alguns dos círculos demarcados no chão. Enquanto estiverem fora desses locais poderão ser pegos.
- 15. Encontre o objeto:** pegar um objeto qualquer. Um participante será o mestre e esconderá o objeto sem que as outras vejam. Depois todos saem para procurar. Quando um participante chegar perto do objeto escondido o mestre deverá dizer “está esquentando”; se ele se afastar, o mestre dirá “está esfriando”. Vence quem conseguir achar o chicotinho.
- 16. Lencinho na mão:** os participantes sentam no chão formando uma roda. Um participante, que será o mestre, fica em pé, andando em volta da roda, com um pedaço de pano na mão, enquanto os outros cantam: “Lencinho na mão, caiu no chão; moça bonita do meu coração; galo que canta corococó; chupa cana com um dente só; é 1, é 2, é 3; acabou a sua vez”. Ao dizerem isso, o mestre tem que largar o lencinho atrás de alguém que estava sentado – essa pessoa deverá sair correndo

e tentar pegar o mestre, que por sua vez estará salvo se conseguir sentar no lugar da pessoa que se levantou.

17. COM QUEM ESTARÁ A BOLA? Objetivos específicos: Atenção, perspicácia

MATERIAL: Bola

Formação: círculo

Organização: alunos em círculo, pernas cruzadas, um aluno sentado no centro com olhos vendados.

Execução: os companheiros passam a bola entre si e ao sinal do professor coloca as mãos para trás escondendo a bola. O aluno que está no centro, abre os olhos e aponta aquele que imagina estar com a bola. Se errar repete o jogo.

18. JOGO DO LIMÃO: Objetivos específicos: Ritmo, Atenção

MATERIAL: Limão

LOCAL: Quadra, pátio, sala, gramado

Formação: círculo

Organização: alunos sentados em dois círculos, tendo cada um, com um limão em mãos, e um local ao seu lado demarcado com giz.

Execução: os alunos iniciarão a brincadeira cantando: Meu limão, meu limoeiro...

Ao mesmo tempo passando o limão aos colegas. Ao findar a canção, o aluno que estiver de posse do limão irá para o círculo ao contrario, vence o círculo que tiver mais companheiros.

19. Bolhinha de sabão

20. Massinha

21. Jogo Imagem e Ação (Adaptado, produção)

22. Dança da cadeira- com círculos desenhados no chão representando a cadeira, de início haverá um círculo para cada aluno, em seguida iremos fazendo um X eliminando os círculos, o objetivo é conseguirem todos ficarem em um círculo no final. (trabalhando a cooperação).

23. Amigos de Jó- Cantando e fazendo os movimentos que a música pede.

24. Amigos de Jó

Jogavam caxangá

Tira

Bota

Deixa ficar

Guerreiros com Gurreiros

Fazem zigue zigue zá

Amigos com amigos

Fazem zigue zigue zá

25. Pipoca - Cantando e fazendo os movimentos que a musica pede.

Uma pipoca estourando na panela,

Outra pipoca vem correndo conversar

Ai começa um tremendo falatório,

E ninguém mais consegue se entender.

É um tal de ploc (pulo pra frente)

Plo-ploc ploc ploc (4 pulos pra trás)

Plo-ploc ploc ploc (4 pulos pra direita)

Plo-ploc ploc ploc (4 pulos pra esquerda)

É um tal de ploc (pulo pra frente)

Plo-ploc ploc ploc (4 pulos pra trás)

Plo-ploc ploc ploc (4 pulos pra direita)

Plo-ploc ploc ploc (4 pulos pra esquerda)

