



A atividade descrita a seguir, trabalha o esquema corporal e a coordenação motora global de uma maneira muito divertida, e requer muita atenção.

O material utilizado serve para que eles se organizem no espaço.

Este jogo tem um aspecto forte de sociabilização, no sentido de incentivar a quebra das famosas “panelas de amigos”.

A atividade auxiliará o aluno no desenvolvimento de sua socialização e também no desenvolvimento e reconhecimento de seu próprio corpo.

## **PÚBLICO-ALVO:**

1º E 2º ANOS

## **DURAÇÃO:**

1 AULA



## **EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM**

- Desenvolver esquema corporal.
- Desenvolver equilíbrio.
- Desenvolver coordenação motora global.
- Estimular a percepção auditiva.
- Sincronizar o andar, o escutar e executar a tarefa.



## **RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS**

- 03 cones ou material similar, como garrafas pet com areia
- Quadra poliesportiva ou pátio da escola



## APLICAÇÃO

### AULA 1

Prepare o local para a atividade, o jogo é realizado em uma quadra ou em um espaço vazio amplo. Coloque os três cones, um longe do outro, formando um triângulo. Os cones serão as bases.

Antes de iniciar a atividades, reúna os alunos em uma roda e explique detalhadamente a atividade. Como os alunos são do primeiro e segundo ano, faça uma demonstração inicial. Depois, deixe que os alunos realizem a atividade com apenas algumas intervenções, se necessárias.

Os alunos devem iniciar o jogo caminhando livremente, enquanto o professor bate palmas num mesmo ritmo. De repente, o professor bate uma palma mais forte e fala alto o nome de uma parte do corpo, por exemplo, “nariz”. Aí todos têm de correr para uma das bases (cones) e encostar a parte do corpo solicitada no cone. Conforme o número de palmas, os alunos devem seguir outros comandos listados a seguir.

- 1 palma: encostar no cone a parte do corpo que foi anunciada pelo professor.
- 2 palmas: as crianças devem juntar a mesma parte do corpo solicitada em duplas, por exemplo, unem as mãos, os pés, as costas ou a barriga.
- 3 palmas: formar uma roda e se agachar.
- 4 palmas: formar um trenzinho.

Variação: se quiser, depois de três solicitações executadas, retire um cone do jogo, restando dois, e depois tire o outro, restando apenas um. Isso dificulta o primeiro comando, realizado após uma palma. No final, todos terão de se ajeitar em torno de uma base, encontrando um espaço para colocar nesse único cone a parte do corpo solicitada. Tome cuidado para os alunos não empurrarem uns aos outros.

Deixe o jogo rolar por uns 20 minutos, depois reúna os alunos e converse sobre o jogo. Pergunte: quem gostou? O que poderia ser mudado? O que acharam difícil? Qual foi o mais fácil?