

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA
FUNDAÇÃO MOVIMENTO BRASILEIRO DE ALFABETIZAÇÃO — MOBRAF

MATERIAL DE APOIO PARA O TREINADOR

JOGOS E BRINCADEIRAS
EXPRESSIONÃO ARTÍSTICA
(CORPORAL)

- CONTEÚDO TEÓRICO -

COORDENAÇÃO PRÉ-ESCOLAR

TREINAMENTO DEZ./81

DOCUMENTO Nº 1

7º 8º DIAS DO TREINAMENTO

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES DE EXPRESSÃO NA PRÉ-ESCOLA

A necessidade que o homem teve de manifestar suas idéias e sentimentos levou-o, já na Pré-História, a se expressar por meio de figuras, traços etc., encontrados nas cavernas e nas peças de barro. Isso também era expressado na música, na dança, enfim, em todas as suas manifestações de vida.

A necessidade de expressar o que sentimos nos leva a criar diversos tipos de expressão: corporal, musical, plástica e verbal (oral e escrita).

Se a criança tiver oportunidade, desde pequena, de se expressar livremente, poderá revelar suas emoções, pensamentos, interesses, suas descobertas do ambiente onde vive.

Ela irá se descobrindo, experimentando e identificando-se com o mundo que a rodeia.

Para isso, é importante que a criança se expresse da sua própria maneira e que seja respeitada dentro das diferenças que são comuns a ela.

Se dermos oportunidade e liberdade à criança, se soubermos estimular, observando sem interferir, transmitindo-lhe segurança e o apoio em qualquer atividade de expressão, ela estará se exercitando, através do Fazer, Refletir, Transformar, Comunicar, Agir, Criticar e Criar.

É necessário, portanto, dar liberdade à criança, manifestada através dos diversos tipos de expressão. Contudo, como será essa liberdade? O melhor caminho seria o de acompanhar o que a criança faz, examinar como faz, observar o que prefere, oferecer situações novas e verificar suas reações, analisar o que recusa, por que recusa e anotar não só como progride, mas também se regride.

Assim, a atitude do monitor, durante as diferentes atividades — de livre escolha, de histórias, dramatizações, etc. —, deverá voltar-se para o seu aspecto global, observando seu comportamento e oferecendo estímulos e meios para que ela, através das atividades, se libere e mantenha um comportamento espontâneo e criador.

Valorizar o que a criança faz, sem despertar o espírito de competição, nem o valor do trabalho final, é dever do monitor. Não importa o que é bonito aos nossos olhos — importa, isto sim, o processo pelo qual a criança passou, o fazer, o rabiscar, o amassar, a atividade em si, o brincar, o que acontece "dentro dela", e não o produto final, pois arte em educação é um meio e não um fim.

Não pretendemos formar artistas, mas sim permitir que a criança busque compreender a si mesma e aos outros.

Compreendendo a criança e suas características, respeitando a sua expressão, estaremos contribuindo para desenvolver a sua imaginação, o espírito de observação, o senso criador, como também proporcionando integração nas áreas cognitiva, afetiva e motora.

As atividades de expressão, se bem orientadas, permitirão que a criança:

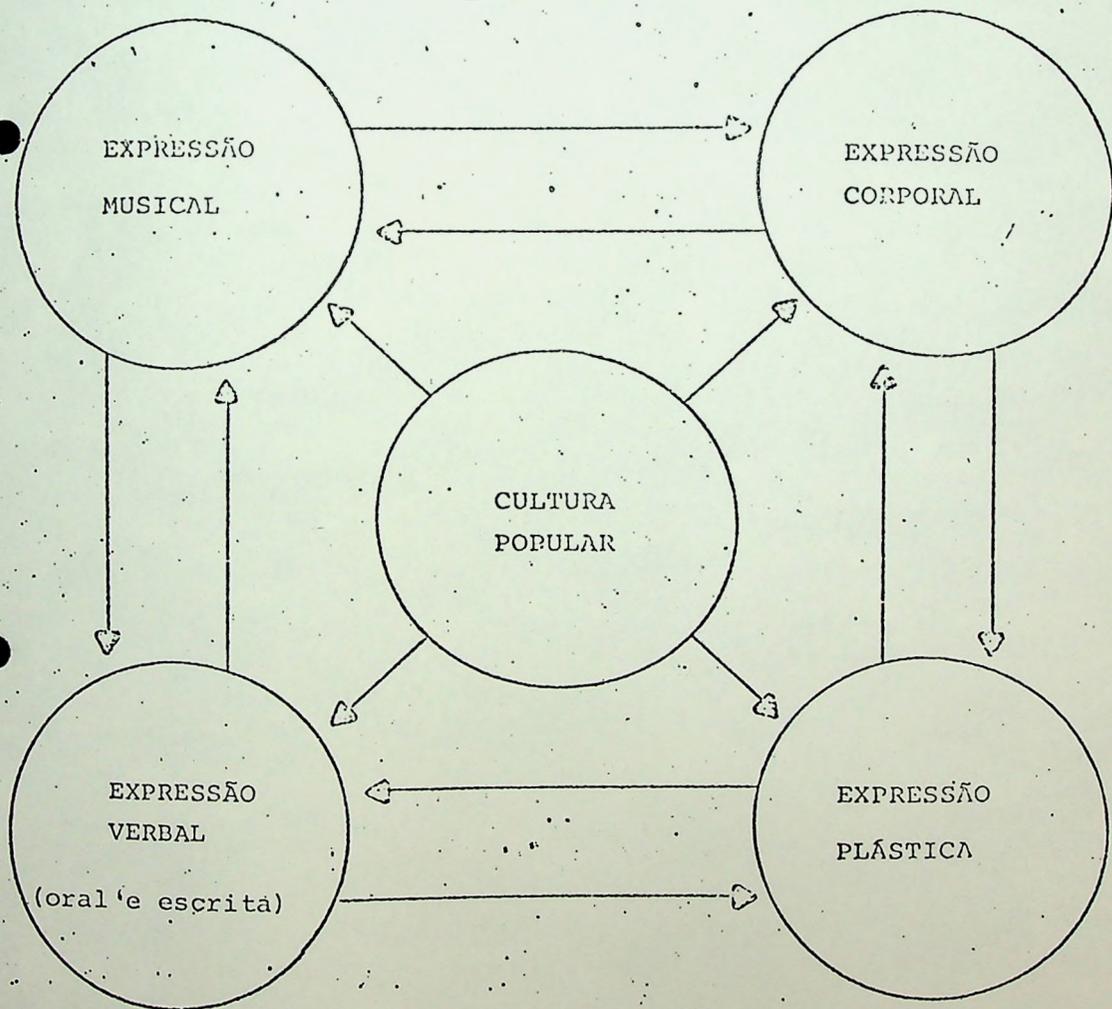
- . expresse livremente seus sentimentos e emoções, desenvolvendo aspectos da sua personalidade;
- . adapte-se ao mundo que a rodeia, utilizando materiais, instrumentos e o próprio corpo. Pelas diversas oportunidades que lhe são oferecidas, a criança estará lidando com diferentes situações, criando, assim, condições para que possa superá-las;
- . experimente, explore e utilize os materiais em função do som, ritmo, cor, forma, textura, movimento; .

- . adquira noções de: forma, tamanho, espessura, classificação, semelhança e diferença, lateralidade, noção de espaço, tempo, conceitos matemáticos, conhecimento do corpo;
- . conheça e valorize o folclore de sua região, através das diferentes brincadeiras e jogos;
- . desenvolva o espírito crítico e a criatividade.

Assim, através do gráfico que se segue, podemos compreender a ligação que existe entre todas essas expressões, tendo a cultura popular como base de todas as atividades.

Essas atividades serão detalhadas, pouco a pouco, nas demais apostilas do conjunto.

É importante que ocorra a máxima integração dessas atividades, pois uma leva à outra, uma complementa a outra.



DESENVOLVIMENTO EM FORMA DE JOGO

INTERLIGAÇÃO E INTEGRAÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA PRÉ-ESCOLA

Expressão Corporal

É a expressão pela qual o indivíduo usa o seu corpo para manifestar uma ação, uma idéia, um sentimento.

Há, em cada um de nós, a necessidade de aproximação e comunicação com o outro, de se fazer entender e entender o outro. Essa necessidade é tão mais satisfeita, na medida em que utilizamos as diferentes formas de expressão.

Quando nos expressamos, podemos estar imitando pessoas e situações da vida, como também criando. Essa manifestação poderá ocorrer de diferentes formas: através dos jogos de recreação, exercícios físicos, jogos dramáticos, jogos com bonecos, com sombras.

Em todas essas atividades, a criança, ao se relacionar com o mundo exterior, estará mostrando a sua forma de pensar, ver e sentir; isso fará com que ela se integre melhor ao meio em que vive.

Antes de mencionar como trabalhar a expressão corporal (através de brincadeiras, jogos, dramatizações), é interessante falar do adulto que vai trabalhar com a criança.

Somos adultos e de certa forma pensamos que temos a autoridade em nossas mãos, até mesmo porque somos maiores, em tamanho, do que a criança.

Embora o adulto tenha uma série de conhecimentos e experiências armazenados, existe um limite nesses conhecimentos e experiências.

Por isso, ele deverá assumir uma atitude de troca com as crianças, respeitando as suas descobertas.

O monitor e os pais devem favorecer essas descobertas, estimulando a expressão das crianças nas suas diferentes formas.

As diferentes brincadeiras e os jogos dramáticos darão oportunidade à criança de extravasar suas energias acumuladas e expressar a sua maneira de ver e sentir as coisas que a rodeiam.

Por meio do jogo dramático, o monitor poderá conhecer melhor as crianças, aproveitando esse conhecimento para desenvolver melhor o seu trabalho com elas.

Mas é importante que o monitor trabalhe com amor junto com elas, para que seja mantido um clima agradável e de bem-estar.

O jogo dramático faz parte da vida de qualquer pessoa. Sempre estamos imaginando e criando. Por isso, essa atividade deve fazer parte do trabalho com as crianças.

O estímulo que a educação proporciona poderá, ou não, desenvolver a capacidade de criar e expressar por parte da criança.

De nada adianta decorar uma pecinha para apresentá-la em um dia de

festa para os convidados. Em educação, se queremos utilizar o teatro, temos que vivê-lo. Esta arte tem que afetar a nossa vida; devemos todos dramatizar, em vez de decorar; assim, algo muda e se transforma em nosso corpo e nossa mente.

Como a criança poderá desenvolver a expressão corporal criativa?

- Aumentando a sua experiência (participando, individualmente ou em grupo, das diferentes situações).
- Tendo segurança (a criança sentindo que é aceita).
- Tendo liberdade (partindo do interesse da criança, o monitor poderá sugerir, mas não fazer por elas).
- Tendo autocrítica (pensando no que fizeram, como fizeram).

As dramatizações desenvolverão na criança:

- a espontaneidade, a imaginação, a improvisação;
- a capacidade de compreender, realizar, expressar;
- a comunicação, o escutar, o responder, o atuar, o observar;
- a coordenação motora, a socialização, a atenção, a expressão oral, o espírito crítico;
- a criatividade, principalmente a manifestação dos sentimentos e das emoções.

Na expressão dramática, percebemos dois momentos significativos - o de imitação é o de criação (podendo estar interligados). Basta observar e explorar os personagens da vida que muitas vezes vemos, mas não observamos.

Qualquer um de nós pode imitar, ou fazer teatro - quando acontece alguma coisa que desagrada, você chega em casa, e a primeira coisa que faz é contar, às pessoas que estão mais próximas, o que lhe aconteceu, as coisas agradáveis, os momentos tristes, e, se

recordarmos, podemos lembrar que o movimento do nosso corpo, as expressões do nosso rosto podem espelhar o que estávamos relatando.

Quando você não escuta, mas observa uma pessoa falando com outra, você pode deduzir, pela maneira com que ela fala (movimentos, expressões faciais), se ela está zangada, triste, alegre, chorando, etc.

Assim, vemos que não é tão difícil imitar ou fazer teatro.

Às vezes pensamos que não podemos, porque nunca fizemos, e se fizemos fomos criticados e nos frustramos e nos inibimos, nos retraímos.

Então vamos nos soltar, vamos nos desinibir, vamos ficar à vontade. Assim, a coisa clarifica mais. Às vezes, nós nos fechamos, porque temos medo do ridículo.

Aqui o que importa é a ação - não o bonito que fique, e o mesmo acontece com a criança. O resultado bonito não importa, importa ela se desinibir, se expressar, como ela é, e quando ela puder.

Embora para a criança signifique muito o poder fazer bem, o monitor não deve exigir dela bons resultados, de acordo com o seu modo de ver.

Para que a criança se solte, é preciso que nós nos soltemos, e isso só será possível depois que praticarmos muito.

O mais importante é estimular isso na criança. Quando você pedir a ela que imite um gato, o vento, o mar, você não irá dizer-lhe como fazer; ela irá fazer do jeito que ela quiser. Mesmo que você ache que não estava igual, ou "bonito", você não dirá nada nem ensinará; essa será a forma como ela vê o gato, o vento. -

- Dizer: isso não é assim; isso não existe; isso não é verdade..

- Tais palavras devem ser evitadas no momento em que a criança está se expressando, pois prejudicam a criatividade.

É preciso colocar para fora aquilo que a criança tem dentro, e isso será feito se ela se expressar livremente, sem impedimentos.

Fases evolutivas do jogo dramático infantil, segundo Joana Lopes
--

-Primeiras imitações 1 a 3 anos

Brincadeiras dramatizadas

(brinca à vontade) 1ª.FASE: a) fundo de quintal: 4 a 6 anos
 (vamos fazer de conta) b) faz-de-conta.....:6 a 8 anos

2a.FASE: realismo:8 a 11 anos

Essas idades não devem ser vistas de maneira rígida, pois na realidade a criança pode desenvolver atividades de Faz-de-Conta, por exemplo, com menos de 6 anos.

As fases evolutivas do jogo dramático possuem características semelhantes nos indivíduos em iguais condições sociais e culturais.

Nas brincadeiras dramatizadas, a criança realiza uma dramatização ou um jogo de pouca duração.

O monitor poderá pensar que será necessário haver cenários, figurinos, diálogos, pensando que o teatro sempre obedece a essas regras convencionais que estamos acostumados a ver. Na verdade, podemos desenvolver o jogo dramático livre com a criança, levando em conta a sua fase evolutiva e, numa fase seguinte, fazer com que ela própria elabore o jogo cênico.

Vamos dar tempo ao tempo; explorar o simples brincar com um objeto qualquer; uma colher, por exemplo, que se transforma em um avião. Para aquela criança, este é o seu jogo; ela transformou, imaginou-se dentro do avião, logo depois abandonou a idéia do avião e percebeu o som da colher quando jogada ao chão; lembrou, por exemplo, um sino, e aí vai a sua brincadeira, individual, para mais tarde, com o tempo, integrar-se aos seus companheiros, brincar em grupo, socializar-se.

Ela poderá brincar nesta fase, simplesmente, de maneira inteiramente pessoal, voltada pelo seu desejo de brincar, e poderá também começar a realizar o seu jogo por meio de um tema (estímulo) qualquer sugerido pelo monitor.

Os temas sugeridos poderiam ser relacionados com animais, brincadeiras de casinha (cuidado com filhos, doentes, médicos, pai, mãe), natureza (sol, mar, rios, plantas).

Nesta fase, a imitação dos animais é muito apreciada pelas crianças, podendo-se manifestar através da expressão corporal, que funcionará como um instrumento de comunicação.

Qualquer objeto, nessa fase, poderá se transformar em boneca, vestido, carro, avião (o que vale é a imaginação da criança).

No Faz-de-Conta, a criança poderá escolher tanto o personagem de uma estória, enfeitando-o, como o local onde acontecerá a estória.

Os enfeites podem ser feitos com materiais da natureza, como: palhas, folhas de bananeira secas, de coqueiro, de tucum; e também poderá utilizar pedras para fazer bonecos ou para compor o cenário.

Também o material de sucata serve para fazer caras, olhos, narizes, roupas, dependendo dos recursos locais.

Com o teatro de bonecos, de mãos ou de sombra, temos outro recurso para trabalhar com as crianças. Por meio dele podemos conhecer sua individualidade (emoções, interesses e necessidades). A criança comunica, através do boneco, seus desejos, pensamentos, sonhos. Os bonecos são amigos infatigáveis, sempre dispostos a participar do jogo, de conversar, receber confidências, responderem as perguntas com a única resposta que se quer ouvir.

Podemos criar todos esses personagens com as crianças, avançando por etapas, desde as mais simples figuras até os marionetes, que permitem dar um verdadeiro espetáculo.

A fantasia, a imaginação são fatores essenciais para a invenção. Pode-se, assim, dar vida à matéria. O boneco desenvolve, na criança,

a imaginação e a habilidade, pois ao construí-lo ela estará coordenando seus movimentos e usando sua imaginação ao mesmo tempo. A palavra e a ação também são elementos indispensáveis para dar vida aos personagens.

O ideal é deixar a criança expressar-se livremente, animando-a sempre.

Um contador de estórias é aquele que consegue tirar do relato o que estão esperando durante a narração.

Se esse relato for dramatizado, o problema será diferente — pois ele deve estar ligado intimamente com uma ação dramática.

A fantasia e a imaginação da criança e do monitor devem estar ligados, para que a comunicação do texto, estória ou diálogo, não fique parada, monótona e impossível de ser suportada pelas crianças pequenas. A movimentação dos bonecos e a manutenção do interesse devem despertar a criança, pois são fatores importantes para este tipo de trabalho.

Alguns conhecimentos básicos para o êxito da atividade são indispensáveis, para que ela possa ter o encanto que precisa existir neste tipo de expressão artística.

Existe uma diferença de captação muito grande nas crianças pequenas.

Aos 3 anos mais ou menos, a criança absorve mais o que vê do que aquilo que escuta. Mas ela pode interessar-se por gritos ou formas diferentes de vozes. Nesta fase, é mais fácil cativar a sua atenção com o boneco nas mãos do monitor, perto dela, para que ela possa tocar, acariciar e também conversar ao seu lado, do que vários bonecos num palco. Isso não quer dizer que devemos deixar de utilizar, também, a última forma.

Os personagens mais apropriados são aqueles que ela conhece e estão ao seu redor.

A duração da atividade deve ser sempre curta, dependendo da atenção que possamos conseguir da criança.

Para as crianças maiores temos uma margem maior de possibilidades; inclusive, as próprias crianças poderão fazer os bonecos.

Para isso é preciso simplificar a feitura dos mesmos, e será isso que iremos praticar no decorrer do trabalho.

A voz e a dicção são elementos que devemos levar em conta. Para isso é necessário praticar vozes diferentes, a fim de que no momento que estivermos com as crianças, possamos juntos buscar vozes apropriadas para os diversos personagens, como: animais, flores, sol, lua, objetos, gigantes, fadas, bruxas.

Os exercícios que se seguem incluem jogos para desinibir, aquecer e trabalhar as pessoas (adultos) como indivíduos; temos que nos conhecer, adquirir confiança em nós mesmos, para que possamos ter uma relação amorosa com as crianças que iremos trabalhar.

EXERCÍCIOS PRÁTICOS

Para o monitor:

1 - Descobrir o outro

Exercitar percepção visual e o conhecimento entre as pessoas que estão no grupo:

- Fila indiana:

- . o primeiro da fila realizará movimentos, posturas, ações sonoras, ou não;
- . o seguinte lerá a mensagem passando-a adiante, todos passando pela mensagem — depois troca-se o primeiro da fila;

- exigência — não é permitido "espiar" a ação do líder que está na frente;

- orientador — anota um movimento, palavra, postura de cada participante — esse poderá ser um material que o grupo trabalhará na etapa seguinte.
(Quem é você) responde, não falando, dramatizando.

2 - Respiração (sempre no começo)

- Deitados de costas:

- . reter os músculos ao inspirar;
- . relaxar os músculos ao expirar:

- a. colocar mãos sobre o abdômen (inspirar tudo lentamente(;
- b. colocar mãos sobre ombros (tentar encher parte superior pulmões);
- c. colocar mãos para cima.

3 - Respiração (inspirar)

- Sentados no chão:

- a. lenta e totalmente pela narina direita e expelir pela esquerda;;
depois inverter;
- b. inspirar lentamente pelas 2 narinas, o máximo possível,
expulsar

o ar de jorro pela boca - o ar produz um som (grito meio agressivo as vezes);

. depois expulsar pelo nariz energicamente.

4 - Descontração

6 pessoas - 1 deixa-se cair sobre os outros. Os outros simulam com o primeiro movimento das ondas do mar, movendo constantemente as mãos para cima e para baixo. As mãos devem tocar bem todo o corpo da pessoa que está sendo embalada.

(Devem depois fazer um som monótono com a boca).

(Trocar as pessoas, todos devem passar pela experiência).

5 - Descontração

Um treinando fica no centro de um círculo (6 pessoas). Fecha os olhos e deixa-se cair para qualquer lado, mantendo o corpo duro. Os companheiros seguram-no e devolvem-no à posição central. Ele continua a se deixar cair, para frente e para trás, para direita, para esquerda e os outros sempre devolvendo-o à posição central (os pés do treinando não devem sair do centro do círculo, nem o seu corpo deve dobrar).

6 - Aquecimento físico

(Em duplas)

Sem mexer o resto do corpo, o treinando move o pescoço e a cabeça para trás, o mais que puder, é sempre conveniente a ajuda de um companheiro que, com o seu dedo, indique o movimento, que deve ser sempre reto e horizontal.

(Trocar)

7 - Fazer com a cabeça em posição vertical, o signo do infinito - ∞

8 - Fazer ritmicamente movimentos e saltos com os ombros.

9 - Movimentar os ombros para trás e para frente, depois os 2 juntos - os braços permanecem caídos.

10 - Ondular os braços mantendo mão morta.

11 - Movimentos retilíneos e redondos (música) cada um individualmente - cabeça, braços, dedos, mãos, pernas:

. ao som música suave;

. trabalhar cada parte de corpo - movimento contínuo, suave, lento, rítmico; repetir, estudar cada movimento, só depois de sentir bem passar para outra parte do corpo.

. (nunca deve doer - só aquecer)
suavemente - com prazer

12 - Apertar suavemente, barro com uma mão, e algodão com a outra, ao mesmo tempo.

13 - Música e dança (batucada, samba), (todos), (só com movimentos circulares, e quase sempre em marcha para trás).

(excelente para estimular todos os músculos do corpo - ir intensificando com o tempo).

14 - Esculpir - 1 esculpe e o outro faz os movimentos mandados.

15 - Marionete - dirigir o outro e vice-versa. Levantar mãos, caminhar, baixar cabeça, abrir boca.

16 - Roda de animais - treinados andam em círculo e lentamente começam a transformar-se em animais, seguindo uma sequência pré-estabelecida: macaco, cegonha, canguru, girafa, cobra, gato, leão, etc... A transformação começa pelas pernas, depois tronco, mãos, cabeça, cara e voz.

17 - Variadas marionetes - Far West (estenda cobertor, rede cheia de peixes, um de cada lado: 2 equipes), transportar piano sem piano; virar o automóvel na rua), cena amor (carinhos).

18 - Som e movimento (em círculo) (pode ser de: animal, fábrica, rua, colheita) - um treinando dá um som - os outros fazem o movimento ou gestos de acordo (a imagem criada não deve ser necessariamente do som -

exemplo: MIAU, representar um gato, não deve representar aquilo que lhe vem na cabeça ou visualiza.

19 - Ganha o último (grupos 5)

Uma corrida em câmara lenta em que ganha o último a chegar.

Exercícios Relax

1 - Inchar e desinchar bolas - deve brincar com o movimento das mãos, forma do rosto, etc...

2 - Deitados no chão:

Inspirar com o corpo rígido

-- perder completamente o peso do corpo

- recuperar a partir dos pés - "tenho corpo"

Expirar com o corpo relaxado

- sentir corpo pesa muito

3 - Vento - roupa no varal - todos deitados

Jogos observação

1 - Observar o que tem na rua, quintal (dependendo do lugar) e representar em forma de mímica (grupos 5-6 pessoas)

Relembrar o passado

1 - Trazer um objeto de casa que lembre quando éramos crianças.

- falar sobre o mesmo

- objeto cobre rosto

Na apostila, de conteúdos práticos, vocês encontrarão uma série de atividades, porém antes de listarmos esses diversos jogos para as crianças, gostaríamos de relembrar que as crianças se movimentam através de exercícios muito naturais e próprios desta fase. Assim como: saltar, caminhar, correr, pular, saltaricar, rolar, rastejar são movimentos locomotores que devemos praticar com as crianças de forma natural e fácil.

Ao mesmo tempo, também, podemos explorar a fantasia propondo jogos bem animados; desta maneira estaremos desenvolvendo o sentido da coordenação motora sem tirar-lhe a espontaneidade natural.

O monitor poderá, também, conseguir o auxílio de algum gravador ou eletrola, ou cantar ele mesmo, selecionando músicas que inspirem todos esses movimentos, para que ao mesmo tempo, você proponha alguma coisa em cima, como por exemplo:

Propor que corram como: ratinhos
vento
abelhas

Caminhar como: gigantes
soldadinhos
marinheiros
rei
princesa
cavalinho desfilando

Saltar como: pingos d'água
passarinhos
canguru
sapo

Saltaricar como: fadinhas dançando
crianças brincando

Rolar como: tronco de árvore, boneca trapo, folhas secas

Pular: pular obstáculos

Rastejar: como minhoca, lagarta, cobra

OBS.: ao propor a criança todos esses movimentos, você poderá variar sugerindo a elas, por exemplo, que andem para trás, para frente, para um lado e outro, para cima e para baixo.

MATERIAL DE APOIO PARA TREINADOR

JOGOS E BRINCADEIRAS
EXPRESSÃO ARTÍSTICA
(CORPORAL)

- CONTEÚDO PRÁTICO -

COORDENAÇÃO PROGRAMA PRÉ-ESCOLAR

TREINAMENTO DE DEZ./81

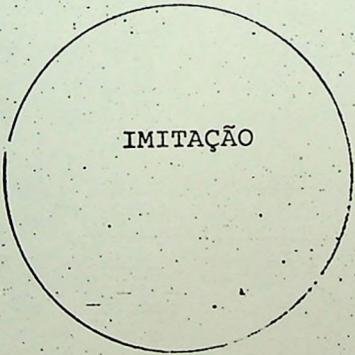
DOCUMENTO Nº 2

7º e 8º DIA DE TREINAMENTO

1. - EXPRESSÃO CORPORAL

- . Exercícios físicos;
 - . jogos livres, de recreação;
 - . dança;
 - . imitações;
 - . dramatizações;
 - . teatro de bonecos;
 - . teatro de dedos;
 - . teatro de mãos;
 - . teatro de sombra.
-

2 - JOGOS DRAMÁTICOS



IMITAÇÃO



CRIAÇÃO

3 -	IMITAÇÃO
1a.FASE	Jogos observação jogos de reflexo e ritmo habilidade corporal e vocal

4 -	FAZ-DE-CONTA	Dos jogos mais simples
2a.FASE	Com o próprio corpo bonecos dedos mãos sombras	Aos mais complexos

5 -	<ul style="list-style-type: none"> . tema . música conhecida ou não . estória, lenda inventada . livro . de uma representação plástica (recorte, colagem, pintura, desenho, modelagem, construção . dele mesmo . ou integrada com qualquer atividade
Jogo dramático pode partir	}

Caro treinador e/ou monitor

As apostilas que você está recebendo são algumas sugestões para serem desenvolvidas com as crianças. Você poderá enriquecer com suas idéias, elas são somente exemplos de atividades.

Na primeira apostila "Jogos para crianças" foram listadas algumas sugestões de jogos que poderão ser praticados com as crianças numa primeira fase do seu trabalho (dependendo da idade das suas crianças).

A segunda apostila "Jogos de Faz-de-Conta", contém atividades para serem praticadas numa 2a. fase (dependendo da idade das crianças), mas isso não quer dizer que seja um critério rígido para a sua utilização, pois nesta apostila existe uma orientação de jogos dos mais simples aos mais complexos.

A terceira apostila "Jogos de Recreação" servirá para incentivar/valorizar os jogos folclóricos. É interessante que ao trabalharmos essa apostila com os monitores, cada pessoa possa divulgar os jogos de sua região, aumentando assim o conhecimento de todos.

A quarta apostila "Exercícios Físicos", possui algumas idéias de exercícios que podem ser realizados com sucata e outros materiais, desenvolvendo ações, como: andar, correr, marchar, levantar, transportar, atacar e defender, lançar, saltar e outros.

Os jogos que se seguem abaixo, são apenas alguns pontos de partida para você desenvolver o jogo dramático com a criança. Por exemplo, no exercício nº 15, está descrito:

"Passar por debaixo da mesa e trocar personagem".

Neste jogo, você poderá propor:

— Vamos fazer de conta que a mesa é uma nuvem, você está lá no céu voando; o que você gostaria de ser?

E assim você vai aproveitando o que a criança sugere a partir da imaginação dela.

No momento em que você sentir que ela está desviando a atenção ou se cansando do jogo, você poderá sugerir que ela seja outro personagem e assim por diante. Deste modo você irá conduzindo e aumentando a brincadeira.

ACÇÕES DRAMÁTICAS QUE FAVORECEM A DESCONTRAÇÃO DAS CRIANÇAS

- 1 - Andar a vontade, ouvindo o som dos passos.
- 2 - Espelho — (imitar o que o outro faz) (em duplas).
- 3 - Andar tomando gestos de alegria, tristeza, raiva, surpresa.
- 4 - Andar ou correr sem movimentar-se do lugar.
- 5 - Propor caretas feias (movimentos faciais)
(zangado, triste, alegre)
- 6 - Colocar música: (a música pode inspirar sentimentos de tristeza, alegria, como também vontade de dançar, dormir, correr)
 - deixar que sejam o que quiserem;
 - contar a estória que inspire a música;
 - dançar a música à sua moda.
- 7 - Formar roda com nó, desfazer o nó.
- 8 - Movimentar mãos (ações de andar, cortar, rasgar, acariciar).
- 9 - Saltar ritmo tambor (1 pé — 2 pés):
 - 1º - saltar sem tirar pé do chão;
 - 2º - saltar tirando 1 pé só (alternar os pés).
- 10 - Andar como se avançássemos sobre: barro - gelo - algodão - areia - vento - mar - corrente rio (propor poucas coisas).
- 11 - Fazer gestos de expressões de: covardia, valentia, alegria, impaciência, curiosidade, mal humor, ira, admiração, medo, choro, dor - (poderá também reproduzir com o corpo).

- 12 - Pegar um objeto no chão, muito pesado e deixar cair bruscamente, quando tiver levantado bem alto (imaginariamente).
- 13 - Ao som de 3 batidas feitas com tambor recebermos as seguintes ordens:
 - . cair de susto;
 - . cair de sono;
 - . cair de dor (repetir esses exercícios cada vez mais rápido).
- 14 - Equilíbrio — jogar 1 objeto cada vez mais longe e recolhê-lo equilibrando o corpo por meio das pernas e braços.
- 15 - Passar por debaixo da mesa e trocar personagem.

ALGUNS EXEMPLOS DE:

- 1 - Jogos de observação desenvolver curiosidade, observação, imaginação.

Jogos de habilidade física e vocal desenvolvimento da flexibilidade corporal e vocal.

Jogos de reflexos e ritmo desenvolvimento da capacidade de reagir prontamente a estímulos verbais, sonoros e da capacidade rítmica.

OBS.: sabemos que os jogos podem desenvolver várias outras habilidades nas crianças, porém eles desenvolvem mais especificamente as que estão acima relacionadas.

Jogos de observação: (reprodução do observado).

- 1 - Corpo

- a. O que mais gosta do seu corpo?
 - Por quê? Como é?

Venham mostrar tudo que vocês conseguem fazer com esta parte do corpo.

(Crianças em círculo sentadas no chão)

(Crianças em grupos de 5 reproduzem)

2 - O Amigo

- a. Escolher um amigo;
 - . Encostar a cabeça no peito dele;
 - . O que aconteceu?
 - . Ouviu alguma coisa?

- b. Venham fazer este barulhinho aqui — (crianças sentadas em círculo) em pares sentem o amigo — (a reprodução do som deve ser feita com a boca e materiais como folha de papel, pauzinhos, vagens secas, instrumentos) a reprodução deverá ser 5 crianças.

3 - Os parentes

- O que a mamãe faz em casa;
- Ela lava, passa, cozinha ...

- Como ela é? O que tem dentro?
- Como é o chão?
- Venham fazer a rua aqui com o corpo de vocês (todos poderão fazer, integrar-se).

- 8 - Combinar reproduzir um "dia de sol" ou "de chuva".
- Reproduzir o combinado.
 - Interpretar (em grupos os outros adivinham).

- 9 - Combinar reproduzir as pessoas, fisionomias, quando aglomeradas em algum lugar.
- (filas do mercado, feira, ônibus, igreja).
- Reproduzir (em grupos, os outros adivinham).

JOGOS IMAGINAÇÃO

- 1 - a) Vocês estão num foguete, atravessando espaço. Quando eu fizer (imaginando) um sinal, fechem os olhos. ^{Acne vocês estão no foguete.} ~~et~~ pensem... Quando eu der o 2º sinal...

- b) Mostrem com o corpo o que viram e o que aconteceu quando (reproduzindo) ~~aconteceu quando~~ estavam de olhos fechados.

(reprodução em grupo de 5 crianças)

- (aprofundamento) c) Como vocês se sentiram?

Estavam sozinhos?

O que achou mais bonito?

O que lhe assustou?

Esta viagem lhe foi útil? Ou, você gostou? Porque?

(Representar em grupos de 5 crianças)

(Este jogo poderá ser proposto com temas de floresta, carroça, campo, carro e outros).

TROCA

- 1 - Você está numa floresta.

Aparece uma fada (mágico) e transforma você em um bicho.

Você é (sinal)

(Ao sinal farão o que quiserem).

- 8
- Escolha 1 dessas atividades;
 - Ela faz com calma, muito depressa ou bem devagar?
 - Venham mostrar pra gente a mamãe fazendo esta atividade.
- (crianças sentadas em círculo - em grupos de 5 crianças reproduzem o solicitado).

4 - Os animais

- Você tem algum bicho, animal em casa?
- Onde ele fica o dia todo?
- Como ele é? Como anda?
- Já viu como anda? Já viu como ele faz quando come, e quando dorme?
- Gosta dele?
- Queria ter outro animal (ou ter um)?
- Venham mostrar com o corpo de vocês o animal que vocês têm. (ele andando, comendo, agradando vocês, dormindo).

5 - Os sons

- Quando você acordou hoje qual o primeiro barulho ou som que ouviu (ou vamos ouvir os sons que escutamos aqui).
- Venham fazer aqui os barulhos - todos juntos (deixe materiais a mão, ou sugira que reproduzam o som com esses materiais).

6 - O tempo

- Quando você veio para o núcleo como estava o tempo lá fora?
- Calor ou frio?
- Chuva ou sol?
- Claro ou escuro?
- Como as pessoas estavam vestidas?
- Como andavam?
- Venham mostrar as pessoas na rua andando com este tempo.

7 - A rua

- Já repararam bem na rua onde está o núcleo?
- Tem prédios, casas dos lados?

- 12 - É dia! Você rema o barco lá para longe.
Quando você quer voltar vê que é noite. Está escuro!
Você (sinal)
- 13 - Está frio. Você toma banho bem quentinho ou frio mesmo!
De repente o aquecedor desliga, enguiçou. Que água fria!
Você (sinal).....

JOGOS HABILIDADES FÍSICAS E VOCAIS

(A partir de uma gravura - Os Pescadores)

a) O que você vê na gravura?

Mar - Barco à vela - Pescadores - Céu com nuvens.

- Quem já viu de verdade:

O mar?

Um barco à vela navegando?

Pescadores?

Céu com nuvens?

b) Vem mostrar pra gente o mar (fazer corporalmente)

(Poderá ser bem calmo, agitação, ondas violentas, mar crespinho, ondas leves, pequenas, calma).

c) O que está faltando? O barulho? Quem já ouviu? Quem é?

(Vozes, murmúrios)

d) Avaliação

- sentiram que era o mar mesmo?

- depois do som não ficou melhor?

A partir de uma poesia (ou história, livro de contos)

O Leão

Leão, Leão, Leão

Rugindo como um trovão

Deu um pulo, e era uma vez

Um cabritinho mortez

Leão! Leão! Leão!

És o rei da criação

- 2 - Você está numa casa.
 Você não é mais gente é um móvel.
 Você é (sinal).....

- 3 - Você está no espaço.
 Você não é mais gente, você é (sinal).....

- 4 - Você está no mar.
 Você foi transformado em coisa do mar.
 Você é (sinal)

- 5 - Você brinca no mar (no campo).
 De repente, desaba um temporal. Você é (sinal).....

- 6 - Você desce uma ladeira de barro. Chove muito!
 Você (sinal).....

- 7 - Você está na canoa. Rema, rema.
 De repente a canoa começa a encher d'água.
 Você (sinal).....

- 8 - Você é uma flor.
 De repente um vento forte sopra. Você então (sinal).....

- 9 - Você anda de bicicleta tranquilamente fazendo curvas, deslizando.
 De repente, nossa! Um cachorrão latindo junto à bicicleta.
 Você (sinal).....

- 10 - Você tem que atravessar rapidamente um pátio que está muito quente, pegando fogo
 Seus sapatos (ou pés) estão colados e você não consegue descolar um do outro.
 Você então (sinal).....

- 11 - Você é um animal da floresta. É noite!
 Você dorme na toca.
 Agora amanhece e você (sinal)

- Crianças poderão de pé em círculo cantar e fazer a mímica e sugerir os ritmos diferentes: remem devagar, depressa, agora devagar de novo.

poderá também que alguns sejam remadores, outros canoas, outros mar etc... para os remadores marcarem o ritmo

- 1 - 2 - 3 (igual)
- 1 (forte) 2 - 3 (fraco)

Propostas para esse jogos podem ser músicas folclóricas, ou situações como varrer casa, dançar, apagar quadro, nadar, mexer panela, andar triciclo.

Poderá também partindo de gravuras, propor dar vida à elas com a movimentação das crianças. Poderá com ajuda de música que combine com a gravura para a movimentação das crianças.

Combinar antes

- 1 sinal para começar
- outro para terminar

Observação: essas são somente sugestões, você deverá junto com as crianças combinar com elas os temas adaptando assim a sua proposta dentro do tema que elas quiserem.

13

102

Propostas

- a) Quem já viu um leão de verdade?
Em filme, desenho, gravuras.
- b) Vem mostrar com o corpo como ele é, como anda, como pula, ou vamos fazer como faz o leão....
- c) Leão caminha longe
Leão caminha perto (marcha)
- d) Leão fica parado (param)
- e) Leão sai correndo (correm)
- f) Leão cai a caça, acompanha com o olhar (gesto olhar)
- g) Leão descansa (relaxamento)
- h) Leão rugiu? Fez barulho?
O que parece o ruído do Leão? A um trovão?

Propostas para este tipo de jogo: Floresta, Incêndio, mar, praça, sol, montanha, Jardim Zoológico.

JOGOS DE REFLEXÃO

À Floresta:

Eu escuto...

(pela reação percebe-se se foi grito, barulho, assustador ou agradável)

Eu sinto...

(percebe-se pela reação picada, água forte no corpo, dentada, etc.).

Eu vejo...

(pela reação, formiga, árvore, rio).

(sons: de vento, água, rugidos, pios, galhos secos pisados, grilos, etc...).

JOGOS. RITMO - (Música e dramatização) - (Integração das atividades)

1 - A partir da cantiga de roda folclórica

Ex.: "A Canoa Virou" (partindo de uma canção que eles conheçam ou já tenham ouvido num 2º momento).

JOGOS DE FAZ-DE-CONTA

Nos jogos de faz-de-conta, podemos ir dos mais simples aos mais complexos.

Nestes jogos desenvolveremos toda a capacidade de expressão das emoções com o corpo ou com um material (objeto), como também a capacidade de imaginar livremente.

Quando você estiver propondo um jogo de faz-de-conta ou jogo dramático, você poderá aguçar as diversas percepções, desenvolvendo a capacidade visual, auditiva, olfativa, gustativa e tátil. Cabe a você aproveitar o momento e motivar, na hora certa, tais percepções. A seguir daremos exemplos de alguns jogos.

Mas a criança também poderá criar, por ela própria, outros jogos desse tipo, estimulando e desenvolvendo assim a sua própria imaginação.

Podemos combinar não somente o teatro ao vivo, como também o teatro de bonecos, de sombras, ou de mãos.

Você poderá confeccionar os enfeites ou bonecos com as crianças, aproveitando, por exemplo, música folclórica, tais como: "Peixe-Vivo", "Sapo Cururu" etc. como também uma lenda ou estória conhecida ou contada.

Material de apoio:

- pauzinhos de diversos tamanhos;
- latas de diversos tamanhos;
- garrafas plásticas de diversos tamanhos;
- copos plásticos de diversos tamanhos;
- caixa de ovos;
- papéis de embrulho, de presente;
- caixa de cigarros;
- rolo de papel higiênico;
- envólucro de remédios para fazer olhos;
- sacos supermercado (fazer dorminhoca, máscaras, tintas;

→ cabaças, pedras, sabugos de milho, sementes, cocos secos, folhas secas, retalhos de pano, lã.

Desenvolvimento do jogo:

→ deixar que cantem a vontade;

conversar com eles que personagens existem no canto, como são eles? (Deixe que fechem os olhos para imaginar) (capacidade de visualização).

Exemplo: vamos ver o peixe. É grande? Tem dentes, olhos, escamas, boca, como ela é, utilizar-se de alguma gravura. Ou se fez algum passeio em rio ou mar, reportar-se para lembrarem.

→ Conversar também sobre o que mais tem na canção que elementos: água (poderá ser na praia ou ribeirão). Fora da água ele morre, e assim vai desenvolvendo o jogo, ampliando com eles.

→ Propor a confecção dos elementos (bonecos), do peixe, praia (enquanto confeccionam, falar sobre o personagem e a situação que se criará. Cada um fará o que quiser, o monitor poderá sugerir.

→ Cada um falará sobre o que fez. O monitor poderá organizar o que cada um fez e propor que cantem a música cada um expressando com o elemento na mão o que escolheram fazer, integrando as crianças.

→ Deve haver uma conversa (avaliação) depois, sobre todo o jogo: se gostaram? Por quê? Fariam o jogo diferente? Como?

Desenvolve mais neste jogo o aspecto visual ("Vamos ver o peixe, como ele é, etc...).

Podíamos desenvolver a capacidade auditiva. Por exemplo: o peixe que barulho faz na água?

→ Se estivéssemos perto dele na praia como escutaríamos esse barulho? (utilizar a boca ou instrumento ou material qualquer para reproduzir som).

- Se estivéssemos longe como seria?
- O peixe está correndo atrás de outro peixe (rapidinho! vamos fazer o barulho bem rápido, agora devagar).

Não esquecer que a criança imagina e em cima disso você propõe, na hora certa, para não cortar o pensamento dela.

Você poderá também utilizar-se de temas ou situações, como: soldados marchando na chuva, no sol forte, no vento, cansados, no frio, feridos;

- pessoas carregando embrulhos (muito grandes, muitos embrulhos; embrulhos arrebentam, caem);
- animais (gato com fome, cachorro contente, galinha ciscando, pato nadando com seus filhinhos).
- coisas da natureza (árvore murcha, árvore florida, rio tranqüilo, fogo violento);
- cenas de esperar ônibus na fila (lendo revista, brincando, com pressa, com sacolas pesadas, cansado).

JOGOS RECREAÇÃO

01 - JÁ PARA CASA (COELHO NA TOCA)

Atenção - rapidez de reação - habilidade na corrida

Formação - As crianças fazem uma roda, ficando uma no centro.

O monitor marca, no chão, fora da roda, as "casinhas", tantas quantas forem as crianças da roda.

Desenvolvimento - Para começar o jogo, a roda se movimenta, cantando uma cantiga de roda (qualquer uma). De repente, a monitora dá o aviso: "Já para casa!" Todas as crianças, mesmo a do centro da roda, saem correndo para as "casas". Quem sobrar, fica no centro na próxima vez.

02 - LENÇO ATRÁS

Atenção - Rapidez de reação - direção

Formação - As crianças fazem uma grande roda, soltando as mãos. Uma delas fica do lado de fora, com um "lenço" (um pano qualquer).

Desenvolvimento - A criança que está do lado de fora sai correndo em volta da roda e, de repente, solta o lenço atrás de um colega, continuando a correr. O que recebeu o lenço deve perceber logo, apanhá-lo e sair correndo também, repetindo a brincadeira. Se a criança não perceber, deve dar o lugar ao que deixou o lenço cair e recomeçar a brincadeira.

03 - A ONÇA ESTÁ DORMINDO

Iniciativa - rapidez de reação - habilidade na corrida

Formação - Riscar no chão um círculo grande. Marcar, no círculo, lugares para as crianças, menos uma (se são 20 crianças, marcar 19). A "onça" fica "dormindo" no meio da roda. Os outros ficam à vontade, fora da roda.

06 - DANÇA DAS CADEIRAS

Atenção - rapidez de reação

Formação - Crianças em fila, longe das cadeiras. As cadeiras ficam em duas filas, de costas umas para outras. Serão tantas cadeiras quanto as crianças, menos uma. Usar-se-á uma vitrola ou mesmo rádio.

Desenvolvimento - Ao começar a música, as crianças começam a dançar em volta das cadeiras. Quando a música para, todas se sentam, menos uma. A que ficar sem cadeira, sai do jogo, temporariamente. Retira-se uma cadeira, e o jogo continua até restarem duas crianças e uma cadeira..

Obs.: com crianças que ainda não aceitam a exclusão da brincadeira, apenas fazer a primeira parte.

07 - TÚNEL E PONTE

Atenção - coordenação visomotora - rapidez de reação

Formação - As crianças ficam em fila, com as pernas bem afastadas. A bola (ou um saco, ou mesmo um carro) é o "carro", e fica com a primeira criança da fila.

Desenvolvimento - O monitor diz: "o carro vai pelo túnel!" e as crianças vão passando a bola entre as pernas. Quando o monitor disser: "Agora vai pela ponte!" A bola é passada pelas cabeças, pelo alto. A última criança da fila pega a bola, corre até o início e a brincadeira recomeça.

08 - MACACO DISSSE...

Atenção - rapidez de reação - interpretação de ordens

Formação - Crianças em roda, sentadas ou de pé. Monitor ao centro.

Desenvolvimento - O monitor dá ordens que só devem ser obedecidas se, antes, ele disser: "Macaco disse". Quando

Desenvolvimento - O monitor dá o sinal para começar. As crianças dizem: "a onça está dormindo, a onça está dormindo! "Até que, de repente, a "onça" acorda. Neste momento, todos, inclusive a onça, correm para a roda querendo apanhar um lugar. Quem sobrar, é a nova "onça".

04 - CARREGANDO MILHO

Direção - equilíbrio

Formação - Crianças em fila, com um saquinho de milho na cabeça (em vez de milho, pode-se usar material semelhante). Marcar a linha de chegada no chão, a uma distância aproximada de 20m.

Desenvolvimento - Ao sinal dado pelo monitor, as crianças andam com o saquinho na cabeça, sem segurar com as mãos, até a chegada. Quem deixar o saco cair, "paga prenda": diz um versinho, canta uma cantiga, faz uma "pose", uma "careta", etc.

05 - GATO E RATO

Atenção - rapidez de reação - direção - memória

Formação - Desenhar duas fileiras bem próximas (1 metro), paralelas, no chão. Uma será a fileira dos "gatos". A outra, dos "ratos". "Gatos" e "ratos" ficam de costas, e cada "gato" saberá qual é o seu "rato".

Desenvolvimento - O monitor dá um sinal. Gatos e ratos saem andando para a frente e, logicamente, ficando mais longe uns dos outros, pois caminham em sentido contrário. Quando estiverem afastados, o monitor dá um sinal, as crianças se viram e cada "gato" caça o seu "rato". Quem consegue, volta às fileiras. Na segunda vez, invertem-se os papéis: os gatos viram ratos.

12 - CARNIÇA

- Regras : - Pular sobre o obstáculo (carniça);
- Bater na árvore.

Desenvolvimento - As equipes ficarão cada qual na sua fila. Ao sinal do monitor os participantes pulam sobre a carniça (obstáculo), batem na árvore e correm para a fila correspondente afim de outro amigo fazer o jogo. A equipe que terminar primeiro é a campeã.

13 - CORRIDA DE UM PÉ SÓ

- Regras: - Pular com um pé só;
- Contornar o obstáculo.

Desenvolvimento - Duas equipes que ao sinal saem pulando num pé só e vão contornar cada qual um obstáculo que o monitor mostra antes da corrida. Após terem contornado voltam pulando com um pé só ao local da saída. Vence a equipe que completar primeiro a operação.

14 - CANGURU

- Regras: - Pular com a bola entre os joelhos;
- Dar a volta em torno do pneu.

Desenvolvimento - Os participantes ficam dispostos em duas equipes, cada qual na sua fila. Dado o sinal, os representantes de cada equipe colocam a bola entre os joelhos. Saem pulando até o pneu, contornando-o; voltam e entregam para o amigo que repete a operação. Se a bola cair durante o trajeto, o participante a repõe entre os joelhos e continua. A equipe que terminar primeiro é a vencedora.

Obs.: Os pneus não devem ficar muito distantes das equipes.

20
49.

isto ^{mas} acontecer, todos devem ficar parados.
Quem errar, vai entrando na roda, até o fim
do jogo.

09 - PASSARINHO QUER UM NINHO

Atenção - rapidez de reação

Formação - Marcar tantos lugares no chão (podem ser pequenos círculos) quantas forem as crianças, menos uma. As crianças ficam à vontade, fora dos lugares. Uma delas é destacada para ser o "passarinho sem ninho".

Desenvolvimento - Ao começar o jogo, a criança destacada caminha entre os colegas dizendo "Passarinho quer um ninho, passarinho quer um ninho... agora!" Ao dizer "agora" todos saem correndo para os seus lugares, e o "passarinho sem ninho" tenta apanhar um. Se custar muito a conseguir, o monitor comanda: "Voem todos!" e todos trocam de lugar. Quem ficar sem ninho, vai ser o novo passarinho da brincadeira.

10 - TREM

Regras: - Colocar a mão em torno da cintura do amigo;
- Dar a volta em torno da árvore

Desenvolvimento - Duas equipes (ou mais) que segurando pela cintura do amigo irão formar um trem. Os trens partem ao sinal do monitor e dão a volta em torno da árvore; a equipe que chegar primeiro ao local da partida é a campeã.

11 - TÚNEL

Regras: - Passar por dentro dos pneus;
- Voltar de costas por dentro dos pneus.

Desenvolvimento - Formar dois túncis com os pneus. Ao sinal do monitor as equipes passam por dentro do túnel e voltam de costas. Aquela que completar primeiro a operação ganha ponto.

18 - OS AMIGOS ENSACADOS

- Regras: - Segurar a mão do amigo, de dois à dois;
 - Segurar o saco de aniagem com a outra mão.

Desenvolvimento - Cada criança deve estar dentro de um saco e segurando a mão de um amigo. Ao sinal do monitor os amigos ensacados saem pulando a fim de alcançar o local da chegada. A dupla que chegar primeiro é a campeã.

19 - CARRINHO DE MÃO

- Regras: - Trocar de lugar com o amigo na marca pré-determinada;
 - Um carrinho só sai quando outro retorna à curva-fechada.

Grupo de Deslocamento - Direta, Inversa.

Desenvolvimento - As equipes ficam dentro das curvas-fechadas. Ao sinal, saem de cada uma delas, dois jogadores que formam um carrinho de mão (uma criança na vertical segura as pernas da que está na horizontal e esta fica com as mãos no chão para caminhar) e se dirigem para a marca a fim de trocarem de posição. Ao voltarem à equipe, saem mais dois. Vence a equipe que completar primeiro a operação.

20 - JOÃO BOBO

- Regras: - Jogar a bola para os amigos;
 - Não deixar o João Bobo pegar a bola.

Desenvolvimento - Formar um círculo de pé, com 1 aluno no centro. Os alunos jogarão a bola um para o outro. Se o João Bobo pegar a bola, o aluno que lançou irá para o centro.

21 - TÚNEL DE BANCOS

- Regras: - Rastejar;
 - Não derrubar o banco;
 - Voltar andando por cima dos bancos;
 - Formar no grupo.

15 - COLOCAR O RABO NO PORCO

Regras: - Fazer o rabo no porco de olhos vendados.

Desenvolvimento - O monitor desenha dois porquinhos na terra (ou no quadro se o jogo for dentro da sala). São formadas duas equipes. Ao sinal, dois participantes se dirigem ao desenho do porco, lhes é vendado os olhos e estes tentam fazer o rabo no porco o mais perto possível do local determinado. A equipe que mais se aproximar ou até mesmo acertar o local exato marca ponto.

16 - CABO DE GUERRA

Regras: - Somente puxar a corda ao sinal do monitor;
- Cada criança deve segurar um pedaço da corda.

Desenvolvimento - É demarcada uma risca no chão. Cada equipe fica no seu lado. É dada uma corda que dê para as duas equipes segurarem. Ao sinal, as equipes começam a puxar a corda cada qual para o seu lado. Aquela que ultrapassar a risca é a perdedora.

17 - OS REMADORES

Regras: - Sentar no chão e colocar os braços em torno da cintura do amigo bem firma;
- Arrastar-se pelo chão até chegar ao local da chegada.

Desenvolvimento - Duas equipes em coluna sentadas no chão. Todos deverão estar com os braços em torno da cintura do amigo a fim de que o grupo fique bem unido. Ao sinal, as equipes começam a se arrastar pelo chão procurando não soltar o braço da cintura do amigo. Aquela que chegar primeiro à linha de chegada é a vencedora.

25 - BATATINHA FRITA 1, 2, 3!

Regras: - Ao grupo só é permitido andar;

- Quando (grupo) acabar de escutar o comando "Batatinha Frita 1, 2, 3!", deve parar de andar;

- Aquele que continuar andando, volta ao ponto de partida.

Desenvolvimento - Numa extremidade do pátio fica o grupo, na outra uma criança (pique). Ao sinal o grupo se desloca a fim de chegar no pique. Porém quando escuta "Batatinha Frita 1, 2, 3!" por aquele que está no pique, devem parar de andar; ao sinal do monitor, prosseguem. Quem chegar primeiro ao pique ocupará o lugar do amigo e o jogo recomeça.

24
27

Desenvolvimento - Duas equipes, um banco para cada equipe.
As equipes saem rastejando debaixo dos bancos e voltam andando por cima dos bancos.

22 - CORRIDA DO SACI

Regras: - Pular num só pé. Segurar o outro pé;
- Percorrer todo o percurso;
- Esperar o sinal de partida.

Desenvolvimento - Duas equipes saem pulando como saci até a linha de chegada.

23 - AS PEDRINHAS

Regras: - Levar o copo até na linha demarcada;
- Não deixar cair as pedrinhas.

Desenvolvimento - 2 grupos formando cada um uma fileira; cada criança segura um copo de yogurte com pedrinhas. Dado o sinal as equipes saem andando, colocam os copos em cima da linha demarcada.

24 - GALINHA-RAPOSA E OS PINTINHOS

Regras: - A raposa não pode entrar nos piques;
- Os pintos presos deverão ser ajudantes da raposa;
- Os pintinhos só devem sair do pique ao chamado da galinha.

Desenvolvimento - Nas duas extremidades do pátio são marcados dois piques (curva-fechada). Num ficam os pintinhos, no outro a galinha (ou o galô) e, entre os dois a raposa. Ao sinal, a galinha começa a chamar os seus filhos, quando ela disser: - Já! Os pintinhos saem correndo a fim de alcançarem o pique da mamãe, enquanto isso a raposa tenta pegar algum. A quem ela pegar será seu ajudante. Os que não forem pegos, voltam para o pique reiniciando o jogo.
OBS.: os personagens (raposa, galinha), devem ser alternados.

EXERCÍCIOS FÍSICOS:

Daremos a seguir outros exemplos de exercícios físicos que podem ser realizados com sucata e outros materiais.

1. Com jornais

- a. O monitor solicita a cada criança que pegue uma folha de jornal. Em seguida sugere às crianças que manuseiem livremente as suas folhas de jornais, extraíndo os diversos tipos de sons. (Estaremos estimulando a criatividade e a coordenação motora da criança).
- b. O monitor pede às crianças que; andando, joguem para o alto, as suas folhas de jornais e, as peguem depois, procurando não deixá-las cair no chão.

(As crianças estarão desenvolvendo várias habilidades como: a coordenação e equilíbrio motor, a rapidez de reação, direção).

- c. O monitor sugere as crianças para que realizem o que quiserem com o jornal (piquem, dobrem, rasguem, enrolem) as crianças estarão desenvolvendo habilidades como: a imaginação, a coordenação motora, a criatividade.

- d. As crianças agora deverão estar descalças - Elas podem sentir o jornal com a sola do pé com o calcanhar, com os dedos.

O monitor pedirá a elas que rasguem os jornais com os dedinhos dos pés. Esse exercício desenvolve a coordenação motora-fina, percepção tátil, conhecimento do corpo.

- e. As crianças poderão fazer bolinhas de papel com as folhas de jornal. Em seguida, irão jogá-las na cesta, que estará nas mãos de uma criança em movimento. As crianças também, devem estar correndo ou andando (desenvolve noção de espaço, coordenação viso-motora, direção, rapidez de reação).

f. As crianças cortam as folhas de jornais em pedaços para colocá-los embaixo dos pés. As crianças utilizam os jornais como se fossem patins. Você poderá organizar uma competição entre elas. (Direção, percepção tátil, coordenação motora)

g. As crianças poderão andar com o jornal na frente do ^{corpo,} ~~traseiro~~ sem segurar. (Direção, equilíbrio, coordenação motora).

OBS.: poderá também andar para trás com o jornal ^{em cima} ~~atrás~~ da cabeça.

h. As crianças poderão jogar os jornais para cima e pegar. Depois podem jogar para cima novamente e girar 1 vez com o corpo e pegar o jornal. (Esta atividade pode ser feita 2 a 2). (Coordenação motora, equilíbrio, atenção, noção espaço).

2. Caixas

a. Conseguir caixas de diversos tamanhos para cada criança: 1 caixa grande que dê para sentar e 2 caixas de sapato para colocar os 2 pés dentro.

Propor as crianças que em pares: 1 criança se senta na caixa grande e coloca os pés nas caixas de sapato; o outro irá carregá-la pela sala. Depois invertem-se os papéis.

b. As crianças correndo poderão empurrar uma caixa de sapato com as mãos, tentar virá-la com 1 pé, com 1 pé dentro fazer avião, com 1 pé dentro tentar andar, e com os 2 pés dentro também tentar andar.

c. O monitor colocará 1 caixa de sapato em pé no centro da rodinha. As crianças saltam com 1 pé, depois com os 2 pés juntos; ao passar ^{fazela corra,} ~~afastar~~ as pernas.

d. Cada criança pegará 1 caixa de sapato e colocará na cabeça,

(feito chapêu) andar de quatro. Depois colocar a caixa na barriga, ~~feito-ponte~~ ^{formando uma}, 2 a 2 e andar (um encostando a caixa na barriga do outro, andar sem deixar cair).

Deitar de barriga para cima.

Colocar a caixa em cima da barriga.

Ficar de quatro com os braços e pernas para trás.

Procurar andar equilibrando a caixa.

Esses jogos desenvolvem a coordenação motora, o equilíbrio, a direção, a noção de espaço, a percepção visual, tátil e a socialização.

Com bastões (música rápida, boa) BASTÃO

1. Manter o bastão em pé, segurando-o com uma das mãos. Abaixar-se e colocar a palma da outra mão no chão. Rodar em torno do bastão, sempre abaixado.
2. Em pé com o bastão à frente, larga-o, gira em torno dele e o pega.
3. 2 a 2, um de frente para o outro, troca de lado deixando o bastão.
4. Em círculo, quando der o sinal vai trocando de lugar, o bastão permanece parado.
5. Segurar o bastão colocando-o atravessado na sua frente. Deitar e levantar sem deixá-lo cair e procurando não se apoiar.
6. 2 a 2, de frente para o outro, colocam o bastão em cima dos braços esticados para frente; dão-se as mãos, cruzando-as e descruzando-as, sem deixar cair o bastão. Depois poderão balançar o corpo na mesma direção.
7. Com o bastão nas duas mãos, um segura o bastão, e o outro puxa.

CORDA ELÁSTICA

1. Com a corda esticada um a um vai correndo até ela, bate nela com a barriga e volta.
2. Saltar sobre ela.
3. Saltar com 1 pé, sobre a corda, depois com ambos os pés esticados.

4. Com a corda esticada, vai correndo e perto dela dá meio giro e salta *por cima da corda*.
5. Com a corda esticada vai correndo e passa por baixo da corda. Isso também poderá ser feito com a corda alta, baixa e muito baixa.
6. A criança poderá rolar embaixo da corda esticada.
7. Embaixo da corda, com as mãos no chão, elevar 1 perna, tentando alcançar com ela a corda.
8. Com a corda esticada arrastar-se para passar por baixo dela.
9. Com corda no alto balançando-se, passar por baixo dela.
10. Com 2 cordas, uma esticada ao lado da outra, saltar pelas 2, rapidamente.
11. Pular corda.
12. Saltar a corda batendo palmas acima da cabeça.
13. 2 a 2 de mãos dadas pulam a corda trocando de lado.
14. Passar em volta de figuras (triângulo, círculo e outros), formados no chão com a corda.
15. Com a corda esticada, 1 dupla salta atrás de outra.

* * *