

“Corrida do caracol”



Objetivo

- Desenvolver a capacidade de equilíbrio dinâmico e estático, a coordenação motora global, a orientação espacial e a coordenação oculomotora.

Material

- Giz

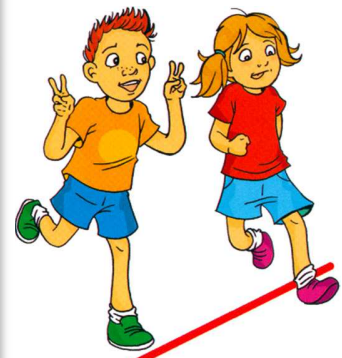


❖ Como jogar?

1. Traçar no chão a linha de partida com giz. linha de partida. As crianças devem manter-se atrás da linha de partida e esperar que seja dado um sinal para começar a corrida.
2. Devem avançar o mais lentamente possível em direção à meta, sincronizando o movimento entre braços e pernas. Não esquecer: ao caminhar, avançar com uma perna e, ao mesmo tempo, com o braço contrário.
3. Não devem correr, porque quem chegar primeiro perde. Por isso se chama corrida do caracol. O último será o primeiro.



Ao caminhar em câmara lenta, vão dar-se conta de todos os músculos que intervêm na atividade. Não é permitido parar para ir mais devagar. Ganha o mais lento!



“Banheira para pássaros”

Objetivo

- Promover a consciência ambiental e a preservação do meio natural.

Material

- Um vaso
- Plantas
- Um recipiente de plástico
- Uma pedra
- Terra



❖ Como fazer?

1. Encher o vaso com terra e dispor as plantas. Colocar a banheira para pássaros (recipiente de plástico) no meio do vaso com uma pedrinha dentro, para que os pássaros possam pousar e beber à vontade.
2. Todas as manhãs, à mesma hora, observar os pássaros que poisam na janela. Nessa altura, aproveitar para tirar fotografias e gravar o seu canto.



Sempre que quiserem, podem ouvir o canto dos pássaros que gravaram e ver as fotografias tiradas.



“A corrente”

Objetivos

- Desenvolver a atenção, a concentração e a capacidade de trabalhar em equipa.



❖ Como jogar?

1. Escolhe-se à sorte quem fica no centro do círculo para «cortar a corrente».
2. Os outros sentam-se em roda de mãos dadas. O que «corta a corrente» senta-se no centro da roda e aponta para um jogador.
3. O jogador escolhido diz em voz alta a quem vai passar a corrente; este, rapidamente, passa-a apertando a mão do jogador à sua direita ou à sua esquerda, que faz o mesmo.



O jogador do centro tem de adivinhar para onde vai a corrente, olhando atentamente para os jogadores e vendo se descobre quem está a apertar a mão. Se descobrir, quem for apanhado passa para o centro e o jogador do centro vai para a roda.



“Lembranças para o futuro”

Objetivos

- Promover comportamentos de cooperação estimulando o trabalho de equipa.

Material

- Uma lata
- Papel
- Lápis



❖ Como fazer?

1. Pedir às crianças para trazerem algo que simbolize a época em que vivemos (o jornal do dia, fotos, brinquedos...). Guardar tudo numa lata, escrever num papel a data em que realizam a atividade e fechá-la bem.
2. Procurar um lugar onde os cães não escavem. Fazer um buraco de cerca de meio metro e enterrar a lata. Cobrir outra vez com terra.
3. Colocar uma pedra grande por cima da lata enterrada e pintar com letras bem grandes a data atual e a frase: «Lembranças para o futuro».



Ajudar as crianças a escolherem bem os objetos que vão enterrar. Assim, as pessoas do futuro, quando encontrarem a lata, poderão ter uma ideia de como se vivia no princípio do século XXI.

Bom trabalho!



“Ruídos da Natureza!”



Objetivos

- Estimular a acuidade auditiva e o reconhecimento de diversos sons.

Material

- Um gravador ou um telemóvel
- Lápis
- Papel



❖ Como fazer?

1. Organizar um passeio pelo campo. Com a ajuda de um gravador ou de um telemóvel, gravar sons, como, por exemplo, o da água do rio.
2. Também se pode gravar o cantar dos pássaros, os gritos das crianças a brincar, o vento a mexer as folhas das árvores... É necessário gravar cada som pelo menos durante 20 segundos.
3. Reunir as crianças e fazer um concurso. Pedir para identificarem todos os sons gravados. Ganha quem for capaz de reconhecer mais sons.



Podem repetir a atividade na rua, no supermercado...

Ficarão surpreendidos com a quantidade de sons que nos rodeiam diariamente!



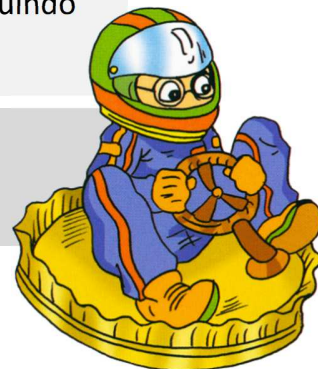
“Corrida de caricas”

Objetivos

- Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras.

Material

- Caricas



❖ Como jogar?

1. Fazer um caminho de terra, limpando toda a areia dos lados, para que fique bem marcado. Ao longo do caminho, espetar palitos ou bandeirinhas como se fosse uma pista de *slalom* do campeonato do mundo de esqui.
2. Sortear a ordem de saída e cada participante lança uma vez a sua carica com um pequeno toque do dedo indicador.
3. O primeiro a passar a linha da meta com a sua carica ganha.



Neste jogo, mais do que a força, conta a habilidade com que se dá o toque, já que tem de se contornar todas as bandeirinhas para continuar na corrida. O participante que sair da pista deve regressar ao mesmo lugar onde fez a última jogada e perde a vez.

