

## Jogo “Fico tonto...”

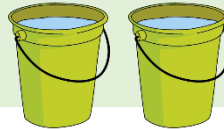


### Objetivos

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

### Material

- Baldes com água



### ❖ Como jogar?

1. Delimitar dois percursos entre os pontos de partida e os pontos de recolha dos objetos definidos como tesouros.
2. Selecionar duas crianças para iniciar a atividade, colocá-las na linha de partida e pedir-lhes que fixem o olhar nos baldes de água, que devem recolher rápida e eficazmente.
3. Colocar as restantes crianças divididas em claques, que irão apoiar e incentivar os colegas a chegarem ao tesouro.
4. Antes do sinal de partida, rodar as crianças sobre si próprias algumas vezes.
5. Dar o sinal de partida e observar como as crianças tentam vencer a desorientação espacial para chegarem ao tesouro no fim do percurso.
6. Incentivar as claques a estimularem a recuperação do jogador que defendem, gritando o seu nome ou palavras de orientação espacial, como “mais para a direita” ou “mais para a esquerda”.
7. Chegados junto dos tesouros, as crianças devem regressar com os baldes na mão, evitando deixar cair a água.

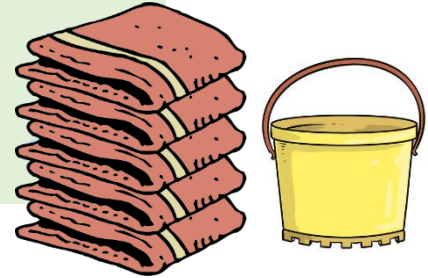
## Jogo “Os brinquedos traquinas”

### Objetivos

- Desenvolver a atenção, o raciocínio, a motricidade global, em especial a agilidade, a flexibilidade e o equilíbrio.

### Material

- Toalhas
- Baldes

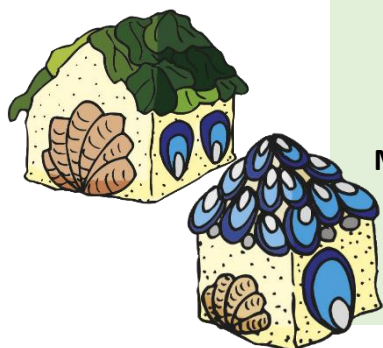


### ❖ Como jogar?

1. Marcar com os baldes os limites de um percurso de fuga.
2. Sentar as crianças numa toalha e denominar essa área como Jardim-Surpresa.
3. Selecionar uma criança para representar o guarda do Jardim-Surpresa e colocá-la a cerca de dois passos do restante grupo.
4. Dizer, em segredo, a cada criança sentada na toalha, qual é o brinquedo do Jardim-Surpresa, que irá representar nesta atividade.
5. Dizer em voz alta, e para que todos ouçam, especialmente o guarda do Jardim-Surpresa, quais os brinquedos que existem no Jardim-Surpresa e que as crianças representam em segredo.
6. O guarda do Jardim-Surpresa, sem saber que colega representa cada brinquedo, diz o nome de um brinquedo e aguarda.
7. A criança que representa esse brinquedo levanta-se e corre rapidamente pelo percurso delimitado pelos baldes, evitando ser apanhada pelo guarda.
8. Quem for apanhada torna-se o guarda do Jardim-Surpresa no jogo seguinte.



## Construções na areia

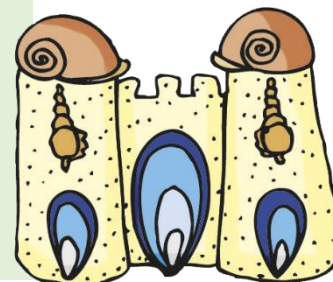


### Objetivos

- Desenvolver a criatividade, a imaginação, a motricidade fina e grossa e a capacidade de trabalhar em equipa.

### Material

- Pás; ancinhos; baldes; formas; conchas; algas; pedrinhas; paus; entre outros.



### ❖ Atividade

1. Definir pares de crianças para concretizarem em conjunto um projeto de construção na areia.
2. Promover a conversa entre os pares e definir, depois, em grupo, quais os projetos de construção que cada par vai tentar elaborar.
3. Definir os materiais necessários para a decoração dos projetos e entregar um balde a cada par.
4. Organizar um passeio à beira-mar, idealmente num dia de baixa-mar, e incentivar cada par à recolha de diversos materiais naturais para utilizar na decoração e construção de criações na areia.
5. Selecionar uma zona segura de areia molhada, colocar as crianças em áreas definidas e dar início às construções.
6. Utilizar pás, ancinhos, formas e todo o material que recolheram para concretizar o projeto em mente, que poderá ter inúmeros temas, como: um castelo, um barco, uma casa, um par de sapatos, um homem deitado a dormir, um pássaro, um polvo, um peixe gigante, um carro, entre outros.
7. Depois de terminar o tempo estipulado para a concretização dos projetos, cada par de crianças apresenta ao grupo o seu projeto e conta uma história sobre o que foi construído.



## A toalha voadora



### Objetivos

- Desenvolver a coordenação motora global, em especial a agilidade e a força, a coordenação óculomotora e o equilíbrio estático e dinâmico.

### Material

- Toalhas
- Baldes



### ❖ Atividade

1. Colocar as toalhas de praia das crianças lado a lado, numa fila única.
2. Dispor as crianças afastadas das toalhas.
3. Preparar o percurso marcando com quatro ou cinco baldes o ponto onde as crianças dão a volta e iniciam o percurso inverso para voltar à meta.
4. As toalhas colocadas em fila na areia representam as toalhas mágicas, que, tendo sido polvilhadas com um pó mágico, adquiriram poderes especiais, entre os quais voar até onde os donos desejem que voem.
5. Ao sinal combinado, as crianças, sem sair do seu lugar, dão algumas voltas sobre si próprias e correm para encontrar a sua toalha.
6. Depois de encontrada, sentam-se a meio, seguram nos cantos da frente, como se fossem rédeas, e colocam os pés de fora para “pedalar”, fazendo deslizar a toalha pelo areal até ao marco representado pelos baldes.
7. Neste movimento, as crianças atingem os baldes, dão a volta, contornando-os, e regressam ao ponto de partida, onde recebem os louvores por uma missão cumprida nos seus tapetes voadores.



## Como caranguejo

### Objetivos

- Exercitar a motricidade global, a coordenação motora individual, a coordenação e cooperação de movimentos entre grupos.

### Material

- Toalhas
- Areia molhada



### ❖ Atividade

1. Marcar com areia molhada os limites do percurso que as crianças devem realizar nesta atividade.
2. Ocasionalmente, colocar obstáculos no percurso, representados por montes de toalhas de praia.
3. Juntar as crianças em grupos de dois, encostadas costas com costas e com os braços entrelaçados. Indicar-lhes o ponto de partida.
4. Ao sinal, as crianças devem movimentar-se, o mais rapidamente possível, da partida até à meta, tendo o cuidado de não sair do caminho marcado e de contornar os obstáculos.
5. Pode dificultar-se a atividade aumentando o número de elementos nos grupos de corrida, por exemplo, três ou até quatro crianças.

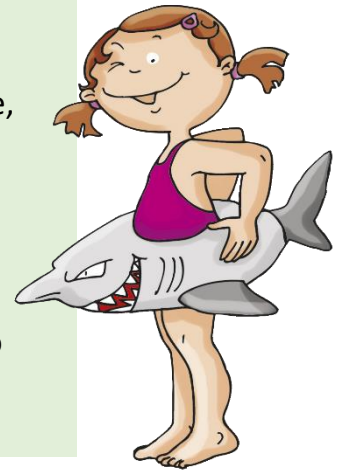
## Atenção, tubarão!

### Objetivos

- Reconhecer o elemento de perigo, promover o desenvolvimento da agilidade, resistência e coordenação motora global.

### Material

- Pinturas faciais
- Boné azul com uma barbatana de tubarão feita em cartolina, fixada no topo.



### ❖ Atividade

1. Pintar, com as pinturas faciais, animais marinhos no peito ou na barriga das crianças, por exemplo, peixe-palhaço, sardinha, bacalhau, polvo, entre outros.
2. Todas as crianças têm um animal pintado na barriga, mas o tubarão tem, também, um boné colocado na sua cabeça, com uma barbatana colada, identificando-o facilmente.
3. O tubarão tenta apanhar os animais para comer, agarrando-os e deixando-os quietos por um pouco. Os peixes apanhados pelo tubarão devem ficar quietos, em pé e com as pernas abertas. Para serem salvos, só precisam que um dos outros animais passe por debaixo das suas pernas.
4. Todas as crianças deverão ser, pelo menos uma vez, o tubarão.



## Beijinho ou consequência?



### Objetivos

- Promover a socialização, a partilha de emoções, o desenvolvimento da autoestima e a convivência em grupo.

### Material

- Dado gigante construído a partir de uma caixa de cartão plastificada.

### ❖ Atividade

1. Preparar a caixa/dado decorando-a, em duas das faces, com o desenho pintado de um coração e, nas restantes, com uma imagem/símbolo de uma consequência a realizar.
2. As consequências poderão ser várias, como, por exemplo: imitar uma bola a saltitar sem parar, um leão cheio de comichão, uma bruxa com dor de dentes, um cão trapalhão a cair sempre no chão, uma avestruz a tentar voar, entre outras.
3. Dispor as crianças em círculo e seleccionar a primeira que irá lançar o dado no ar.
4. Todos devem cumprir, pelo menos, uma consequência.



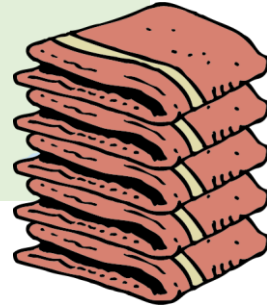
## Ai que caio!

### Objetivos

- Estimular a coordenação motora, o equilíbrio dinâmico e estático e a imaginação.

### Material

- Toalhas de praia



### ❖ Atividade

1. Dispor as crianças na areia, de pé e com bastante espaço entre si. Se a atividade não puder ser realizada com o grupo todo, dividi-lo em grupos mais pequenos.
2. Indicar que a atividade visa treinar as quedas e testar a capacidade de cair de determinadas formas, como, por exemplo: cair como um elefante, como uma folha, como uma bola, desmaiando, cair de morto, cair atirando-se para uma piscina, cair dentro de uma piscina de bolas, cair rebolando para trás, cair rebolando para a frente, entre outras.
3. Depois das várias experiências de queda, distribuir as toalhas e ordenar as crianças em fila.
4. Colocar a toalha da primeira criança da fila a uma distância de cerca de um passo.
5. A criança deve atirar-se em segurança, de forma a cair dentro da sua toalha.

