

Educação Pré-escolar

A Aldeia Olímpica



I – Aquecimento – Concentração e captação da atenção das crianças

1. Jogo da Memória

- ☺ - Reunir as crianças, sentadas em círculo, à volta de um leitor de CD. Utilizar um CD com sons variados do mundo que rodeia as crianças.
- ☺ - Ouvir um som, parar o CD e pedir às crianças de identifiquem o som que acabaram de ouvir.
- ☺ - Repetir o procedimento com o som seguinte, até esgotar os sons.

2. Jogo do Eco

- ☺ - Reunir as crianças, de pé, em círculo (voltadas para dentro).
- ☺ - O professor deve ficar fora do círculo e bater palmas: uma, ou duas, ou três, fazendo um ritmo simples (ou faz o mesmo com uma pandeireta).
- ☺ - Pede às crianças que repitam o ritmo do seguinte modo:
 1. batendo palmas;
 2. batendo com as mãos nas pernas;
 3. batendo com um dos pés no chão;
 4. saltando com os dois pés.

II – Participação ativa nos jogos – Estimulação e exercitação

3. **Jogo do Diretor**

- ☺ - Reunir as crianças, de pé, em círculo (voltadas para dentro), à volta de um leitor de CD. Utilizar um CD com música clássica.
- ☺ - Ao som de uma das faixas do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=8Af372EQLck>), o professor faz gestos de alongamentos (espreguiçar), alongando os braços e andando em círculos pequenos, ora com os pés no chão ora em bicos dos pés.
- ☺ - As crianças procuram imitar o professor.
- ☺ - Utilizando outra faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=4lfSh0eAtFU>), o professor faz gestos de bailarina de caixa de música, alongando os braços acima da cabeça e andando em círculos pequenos, ora com os pés no chão ora em bicos dos pés.
- ☺ - As crianças procuram imitar o professor.
- ☺ - Utilizando outra faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=-cT9Z9ld8ps>), o professor faz gestos de boneco/marioneta de madeira com os braços e as pernas estendidos, andando em quadrado.
- ☺ - As crianças procuram imitar o professor.
- ☺ - Utilizando outra faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=zMuTCXxA77c>), o professor corre em pequenos círculos, mudando de direção e sentido, levantando os braços, como se fosse voar.
- ☺ - As crianças procuram imitar o professor.

4. **Jogo da Marcha**

- ☺ - Reunir as crianças, de pé, em fila indiana. Utilizar o leitor de CD.
- ☺ - Utilizando uma faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=BlbQrm6zIYo>), o professor inicia a marcha, procurando acompanhar o ritmo da música
- ☺ - As crianças procuram imitar o professor.

5. **Jogo dos Bonecos Mágicos**

- ☺ - Pedir às crianças que se afastem e desloquem livremente. Utilizar o leitor de CD.
- ☺ - O professor pede às crianças para imaginarem que estão numa feira de brinquedos e que eles são os brinquedos – bonecos mágicos com vida. Quando ouvirem a música, devem tentar acompanhar o seu ritmo.
- ☺ - O professor escolhe uma faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=5UvGf13H6wQ>) e inicia a magia para os bonecos se mexerem, podendo servir de modelo, mas procurando que as crianças se movam livremente.
- ☺ - Utilizando outra faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=FsBYLe0iPgg>), o professor inicia a magia para os bonecos se mexerem, podendo servir de modelo, mas procurando que as crianças se movam livremente.
- ☺ - Quando a música acabar, o professor deve sentar-se no chão e verificar se as crianças imitam.

6. **Jogo do Rei**

- ☺ - Pedir às crianças que se afastem e desloquem livremente.
- ☺ - O professor coloca-se à frente das crianças e refere que vai imitar gestos de profissões conhecidas e que eles deverão adivinhar.
- ☺ - O professor imita um pintor e pede às crianças que identifiquem a profissão. Depois pede às crianças que imitem o gesto de pintor.
- ☺ - O professor imita um cantor e pede às crianças que identifiquem a profissão. Depois pede às crianças que imitem o gesto de cantor.



- ☺ - O professor imita um dançarino (qualquer dança) e pede às crianças que identifiquem a profissão. Depois pede às crianças que imitem os gestos de dançar.

7. Jogo do Som do Animal

- ☺ - Pedir às crianças que se afastem e se coloquem em xadrez. Utilizar um CD de música clássica (<https://www.youtube.com/watch?v=WmXm5HUYWv8> ou <https://www.youtube.com/watch?v=udD9XlZ3qMA>).
- ☺ - O professor explica às crianças que deverão andar ao som da música. Ele irá escolher uma criança para imitar o som de um animal. Quando a música parar, as crianças deverão identificar o animal.
- ☺ - Pode ser o professor a sugerir o animal (em segredo) ou pode pedir à criança que imite o animal que entender.
- ☺ - O professor interrompe a música e a criança imita o animal escolhido. Depois de identificado o animal, o professor volta a colocar a música e repete o procedimento
- ☺ - O professor deve variar a criança que vai imitar o animal.

8. Jogo das Estações do Ano

- ☺ - Pedir às crianças que se afastem e se coloquem em xadrez. Utilizar um CD de música clássica (<https://www.youtube.com/watch?v=Few8uh9uJKA>).
- ☺ - O professor recorda às crianças as quatro estações do ano, relacionando-as com quatro movimentos corporais: 1) outono - época de passear pelo bosque (passos largos e movimentos amplos); 2) inverno – no inverno está frio e devemos correr para aquecer; 3) primavera - começam a vir os dias de sol e devemos saltitar alegremente; 4) verão - está muito calor e devemos andar muito devagar, lentamente.
Ir diminuindo a atividade até que as crianças fiquem deitadas no chão.

III – Participação ativa nos Jogos – Relaxamento e retorno à calma

9. Jogo do Sonho

- ☺ - Manter as crianças deitadas (do último jogo). Utilizar um CD de música clássica.
- ☺ - O professor seleciona uma música (https://www.youtube.com/watch?v=SS5_ShsvGGA) e pede às crianças que fechem os olhos e imaginem que estão a sonhar. As crianças devem mexer lentamente o corpo, sem se levantar, reproduzindo os gestos do seu sonho.
- ☺ - Utilizando outra faixa do CD (<https://www.youtube.com/watch?v=GKzPNJgt17w>), o professor pede às crianças que mantenham os olhos fechados e imaginem que estão a voar. As crianças devem mexer lentamente o corpo, sem se levantar, imitando um pássaro a voar lentamente.
- ☺ - Utilizando outra faixa do CD (som de um pau de chuva), o professor pede às crianças que abram os olhos e se comecem a levantar, muito lentamente.
- ☺ - Deve acabar-se a sessão com uma salva de palmas para todos.

Sugestões de músicas:

Jogo 3

- Canon em ré maior, de J. Pachelbel
- Carnaval dos animais, de C. Saint-Saens
- O quebra nozes, de Tchaikowsky

Jogo 4

- Marcha Radetzky, de Strauss

Jogo 5

- Sonata em K331, de Mozart
- Orfeu no inferno, de Offenbach

Jogo 7

- Rosas do Sul op. 388, de Strauss
- Valsa do imperador, de Strauss

Jogo 8

- As quatro estações, de Vivaldi

Jogo 9

- Prelúdio à tarde de um fauno, de Debussy
- Canção de primavera op. 62 n.º 6, Mendelssohn

