**Escola Municipal de Educação Básica Augustinho Marcon**

**Catanduvas, setembro de 2020.**

**Diretora: Tatiana M. B. Menegat. Assessora Técnica-Pedagógica: Maristela Apª. B. Baraúna.**

**Assessora Técnica-Administrativa: Margarete P. Dutra. Professor de Dança/Teatro Wlademir José Maciel Vieira**

**Esta semana o exercício trabalha o resgate dos jogos da infância.**

**Atividade livre**

**Jogo em dupla**

**Tempo Indeterminado**

**Objetivo:** Desenvolvimento psicomotor e desenvoltura corporal através do resgate de jogos vivenciados pelos pais.

**Descrição: Converse com seus pais e questione quais jogos eles jogavam na infância e adolescência. A partir das descrições coletadas façam o jogo juntos. Esta atividade tem por objetivo aproximar a família e proporcionar um momento de conexão familiar. Esta atividade é muito boa para conexão entre indivíduos e**

**expressão corporal.**

**Sugestão de jogos**

**1 — Jogo do bafo Jogo de aposta, na qual deve-se bater com a mão completamente aberta ou com a mão em forma de concha para virar o maior número de figurinhas.**

**2 — Taco ou Bete O objetivo é derrubar com uma bola o alvo dos oponentes.**

**3 — Cabo de guerra**

**Duas equipes competem entre si em um teste de força puxando a corda.**

**4 — Queimada**

**O objetivo é acertar com a bola o maior número de jogadores do time adversário.**

**5 — Pular corda**

**(Duas pessoas giram a corda enquanto um ou mais participantes a pulam)**

**6 — Telefone sem fio**

**Um participante diz uma frase a outro participante. Esse deve repassar a frase conforme o que ouviu. O último participante diz o que entendeu em voz alta.**

**7 — Bobinho**

**O bobinho tem que tentar roubar a bola dos outros participantes.**

**8 — Gato mia**

**Quem está escondido deve miar para dar pistas do local onde está.**

**9 — Pular elástico**

**Dois jogadores seguram o elástico enquanto outro pula.**

**10 — Pique-esconde (Uma pessoa conta até um determinado número, enquanto os outros participantes se escondem. Depois, quem estava contando vai atrás dos participantes até encontrá-los).**