|  |  |
| --- | --- |
| ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES: 2010 | ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES.DIRETORA: IVÂNIA NORA.ASSESSORA PEDAGÓGICA: SIMONE ANDRÉA CARL.ASSESSORA TÉCNICA ADM.: TANIA N. DE ÁVILA.PROFESSOR: Wlademir José Maciel VieiraDISCIPLINA: Arte, teatro e dançaCATANDUVAS – SCANO 2020 - TURMA  |

**Jogo da memória teatral**

**Objetivos:** Estimular o desenvolvimento psicomotor, coordenação motora fina uso da criatividade e desenvoltura corporal através do sentimento em relação a ação sorteada.

**Tempo Indeterminado:**

**Material:** Papel, papelão ou tampa de caixa de sapato, lápis, cola, régua, tesoura sem ponta e lápis para colorir**.**

**Descrição**

**Esta atividade consiste em duas etapas:**

**1° Construindo jogo da memória:**

* Cole o papel no papelão medindo com a régua e riscando com um lápis ou caneta quadrados de 3 cm por 3 cm.
* Recorte os quadrados
* Desenhe o símbolo de sua preferencia
* Do outro lado faça desenho em pares



*(Faça bem colorido abusando da sua criatividade)*

**2° etapa**

* Recorte pedacinhos de papel
* Escreva nele ações

 **Exemplo:**

* Amor
* Alegria
* Felicidade
* Indiferente
* Zangado
* Triste
* Com fome
* Gargalhando
* **Dobre em várias partes**

**O diferencial deste jogo é Seu adversário deve tirar a sorte e realizar a tarefa através de mimica a partir da emoção em que estará escrita no papel cada vez que você encontra os pares.** *(e também o contrario).*

 *(Você poderá abusar da imaginação escolhendo as ações)*

**Regras do jogo**



1- Misturar e distribuir as cartas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo.

2- Fazer o par o ímpar para ver com que participante se começa o jogo.

3- Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual.

4- Se o jogador consegue encontrar duas cartas iguais à primeira, tem direito a jogar outra vez ou tentar outro par.

5- No caso do jogador, ao virar duas cartas e que os seus desenhos não coincidam, passar a jogada para o seguinte participante.

6- As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e conta como ponto para o participante.

7- Ganha o jogo o participante que reunir mais pares de cartas