|  |  |
| --- | --- |
| 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  |

**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 da 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 encontra-los).