



(1)

DIVISÃO DE EDUCAÇÃO E RECREIO

SECCÃO TÉCNICO- EDUCACIONAL

JOGOS DE SALÃO

O I N C Ê N D I O

Disposição:- sentados em círculo.

Desenvolvimento:- A professora no centro do círculo dividirá todos em grupos pequenos com nomes dos elementos que interferem na extinção de um incêndio: bombeiros, telefone, água, mangueira, fogo, chamas etc.

A professora relatará um incêndio durante o qual falará nos elementos dos grupos que ao serem nomeados, deverão imitar com gestos e ruídos aquilo que estão apresentando.

BRINQUEDO CANTADO

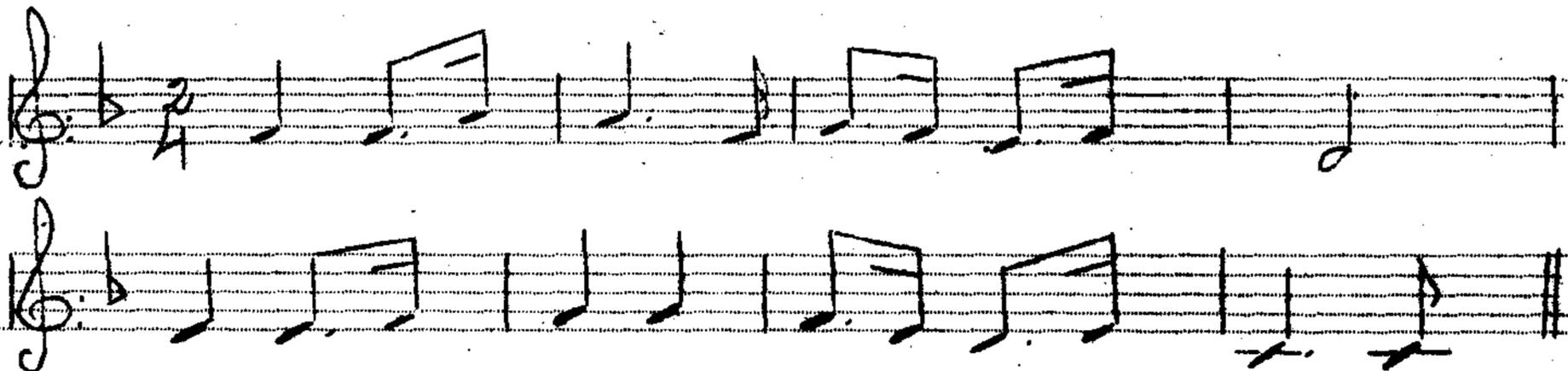
TROTE DOS CAVALOS- DISPOSIÇÃO EM CÍRCULO

1-Quando se quer
-O frio espantar
Põem-se os cavalos
Todos a trotar

2-Cavalos! Cavalos!
Trotando! Totandô!
Uma pata!
Uma pata!

Repetir o côro e ir acrescentando progressivamente- 2 patas-3 patas- 4 patas- cabeça e corpo- fazendo os gestos de acôrdo com aquilo que está falando.

Música:-





BRINQUEDO CANTADO- POLENTA

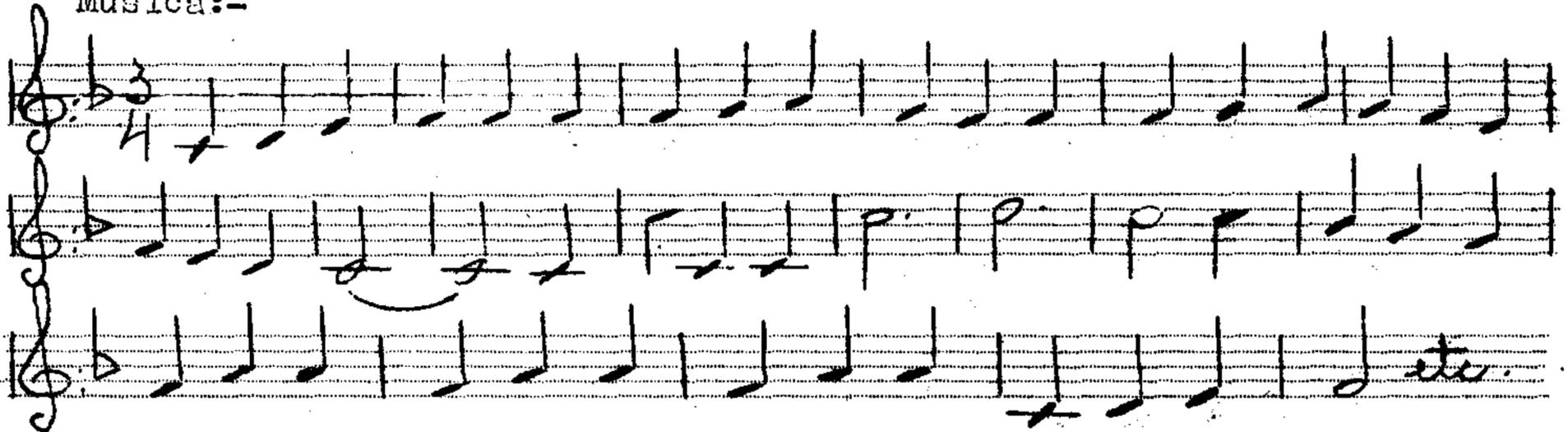
disposição- círculo- sentadas sôbre os calcanhares- em pé- desenvolvimento- paradas voltada para o centro da roda, as crianças cantam, narrando a história do pé de milho nas suas diversas fases: plantar, crescer, florescer colher, moer, cozinhar, comer e saborear. Durante o canto tôdas imitam com gestos sucessivamente, os diversos aspectos de acôrdo com a letra.

Quando se "pianta"
La bela polenta
La bela polenta
Se "pianta cosi" (bis)

Ah! Ah! Ah!
La belâ polenta cosi
Tá- tá- pum- pum-pum-pum.

Quando se "cresce" etc
" " " "fiori"
" " " "talha" Ah! Ah!
" " " "moe" Ah! etc.
" " " "manja"
" " " "gusta"

Música:-



AMIGOS EM CIRCULO

Material:- instrumento musical
disposição: 2 grandes círculos concêntricos: meninas no círculo interno; meninos no círculo externo.
desenvolvimento:- Ao comando da professora e ao som de uma música, todos marcham em sentido contrário. Quando a música parar, meninas e meninos, frente a frente param aos pares, cumprimentam-se e mencionam os seus nomes. E assim sucessivamente até novas ordens da professora, que, em cada parada da música dá uma ordem a ser cumprida. Ex. Diga a seu par: onde nasceu; seu endereço; nome de cantores.



CORRIDA DE BARQUINHOS

material- barquinhos de papel (dobraduras em cores diferentes)

disposição - fileiras

desenvolvimento- traça-se no solo 2 linhas afastadas uma da outra cerca de 3 ms. Uma será de partida outra de chegada. Ao comando da professora, as crianças divididas em grupo, começarão a soprar o barquinho para fazê-lo, alcançar a linha de chegada. Será vencedor aquele que chegar em 1º lugar.

PROCURAR OBJETOS ESCONDIDOS

material- um objeto qualquer

disposição- a vontade

desenvolvimento- Uma criança será escolhida para procurar um objeto que estará escondido em qualquer parte da sala.

A criança ausente do local, será chamada para procurar o objeto e o grupo que deve estar cantando, toda vez que ela se aproxima do mesmo o canto será mais alto ou mais baixo até que o mesmo seja achado.

SOLDADINHO

disposição- um círculo, com um elemento no centro,

desenvolvimento- todos cantam lá-lá-lá etc e batem palmas marcando o ritmo da melodia, enquanto o elemento central marcha saltitando pelo centro da roda.

Fig.2- O do centro para em frente de qualquer elemento da roda e saltita 3 vêzes, trocando as pernas para frente e para trás, acompanhando êsse movimento leva ora a mão direita à altura dos olhos (batendo continência), e no 4º tempo junta os pés, eleva os braços à vertical e grita "ei". O par escolhido também executa os mesmos movimentos.

Fig.3- O elemento do centro faz meia volta, o nosso escolhido coloca-se atrás do companheiro e ambos saem em marcha saltitada, prosseguindo da mesma maneira até que todos os participantes formem uma só coluna, desmanchando assim o círculo inicial.

Nota não há estrofe cantada com palavras, mas tôda a melodia é acompanhada por lá, lá etc, até o grito "ei".

Música-





JOGO DAS CADEIRAS

Material- uma cadeira a cada participante.

desenvolvimento- as crianças sentadas em cadeiras formando um círculo. No centro, parado, um aluno que tratará de ocupar a única cadeira desocupada no círculo. Para impedi-lo, os demais irão passando um lugar, fazendo com que a cadeira que está desocupada torne-se inacessível para aquele que está de pé.

Observação- As mãos devem ser conservadas sobre as pernas.

NOMES ENTRE 2 PALMAS E 2 ESTALOS

disposição- círculo

desenvolvimento- Em um círculo, ao ritmo determinado, o 1º começa: Bate 2 palmas e 2 estalos de dedos. Quando porém estalam os dedos da mão direita fala seu nome, quando estalar o da esquerda, dirá o nome de uma das pessoas do círculo. A seguir novamente 2 palmas e a pessoa que teve seu nome chamado, prossegue do mesmo modo dando estalo ao mesmo tempo que grita seu nome e de outra pessoa. Os que saírem do ritmo serão eliminados.

ISTO É O MEU NARIZ

disposição- círculo

desenvolvimento- A professora inicia o jogo segurando alguma parte do corpo e diz:

-Isto é meu nariz.

O jogador seguinte aponta outra parte do corpo e diz:

-Isto é minha orelha

E assim por diante.

Sai fora do jogo o aluno que disser errado.



Dirigir a orquestra

5

disposição- circulo

desenvolvimento- Uma criança é retirada do grupo, suficientemente longe para que não possa ouvir. A professora designa um diretor de orquestra que será encarregado de mudar os diferentes instrumentos que tocará a orquestra, com uma imitação de movimentos de braços com ruído.

Começando a tocar a orquestra, o aluno retirado é chamado para adivinhar quem é o diretor, coisa que adivinhará quando surpreender quem é o primeiro a mudar de instrumento. Cada aluno tem direito a duas tentativas para adivinhar.

RIR E CHOPAF

disposição- 2 fileiras

desenvolvimento- as crianças divididas em 2 fileiras se defrontando. Quando a professora estende o braço com a mão aberta, as crianças devem chorar, se a mão está fechada, devem rir, se deixa cair os braços devem ficar em silêncio e sérios. Quem erra sai do jogo e ganha a fileira que passado certo tempo terá mais competidores.

Andar entre garrafas

Material- copos- garrafas- lenço

Desenvolvimento- Escolhem-se 2 ou 3 crianças, levando-as a percorrer um trajeto entre os copos e garrafas para que ela observe bem o obstáculo que terá que se desviar na marcha.

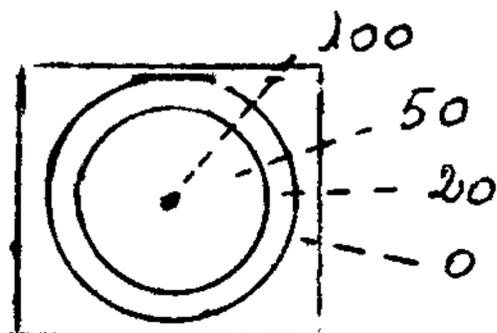
Amarra-se depois um lenço sobre os olhos dessa criança e dá-se um sinal para que ela inicie a marcha. Entretanto devemos tirar os obstáculos do salão sem que as crianças de olhos vendados percebam.

Acertar no alvo

Material- Quadro- negro-lenços

Disposição- 2 colunas

Desenvolvimento- Uma criança de um dos partidos com os olhos vendados e um giz na mão, caminhando em direção ao alvo, deverá assinalar no quadro.



Retira-se a venda dos olhos e verifica-se quantos pontos o partido ganhou. Assim sucessivamente até terminar as colunas, sendo vencedor o partido que somar maior números de pontos.

Jogos de campo

Tocar os 4 cantos

Disposição- 2 colunas

Desenvolvimento- As crianças colocadas em 2 colunas no centro do campo, sentadas. Ao sinal, correr em massa, tocar os 4 cantos do local e voltar ao lugar reformando as colunas. Ganha o partido que primeiro reformar a coluna.

REMENDOS

Disposição- a vontade no campo, uma criança será o "pegador".

Desenvolvimento - Ao sinal o pegador correrá em perseguição aos companheiros. O jogador que fôr prêso deverá conservar a mão sobre o local em que foi tocado pelo pegador e passará a ser perseguidor. Esta posição deverá ser conservada até que o mesmo consiga pegar novo jogador.

Nariz comprido

Disposição- a vontade no campo.

Desenvolvimento- poderão ser escolhidos um ou mais pegadores. O pegador, com o braço direito estendido à frente do corpo, passa o braço esquerdo por baixo e por fora do mesmo, indo segurar de leve a parte superior do nariz. Conservando esta posição êle procurará alcançar um dos companheiros. Ao consegui-lo, o jogador tocado é que passará a adotar esta posição de "nariz comprido" e o antigo jogador correrá livremente.

Observação:- A professora deverá chamar a atenção das crianças para que não segurem o nariz de maneira a prejudicar a respiração.

Contornar as bandeirolas

Material- 2 ou mais bolas, bandeirôlas

Disposição- 2 ou mais colunas.



Desenvolvimento- Os alunos divididos em colunas, tendo a frente de cada grupo uma bandeirola. Duas ou mais bolas em poder de cada grupo. Com as mãos através de batidas, os alunos fazem com que as bolas rolem pelo solo em direção a bandeirola. Deverão contorná-la e voltar. A vitória caberá ao partido que primeiro reformar a coluna.

Contornar um objeto

Disposição- Colunas

Material- Um objeto qualquer colocado à frente de cada coluna, a uma distância de 5 m, aproximadamente.

Desenvolvimento- Ao sinal, o primeiro de cada coluna corre ao redor do objeto, volta ao seu lugar, toma o segundo aluno pela mão, correndo ambos ao redor do objeto e assim sucessivamente, até que todos os alunos da coluna, segurando-se pelas mãos contornem o objeto e retornem aos seus lugares, retificando imediatamente o alinhamento.

Variação- "Sempre dois"

"O soldado marcha"

Disposição- Circulo

Desenvolvimento- A professora iniciará o jogo lembrando às crianças como se locomovem de diferentes maneiras os diversos animais: cavalo-corre; sapo- saltar; passarinho- vôa etc. Cada vez que a professora disser o nome de um animal, todos deverão imitar o seu movimento característico de locomoção, depois de haverem respondido prontamente: "corre, salta ou vôa; acrescentando ainda que quando se referir ao soldado as crianças deverão "marchar" e quando ouvirem o nome de um vegetal, será a vez de "parar". Os movimentos serão feitos em circulo, exceto a corrida que será a um local previamente determinado.

Ex: Soldado! (marcha) Cavalo!

(corre) Sapo (salta) Roseira

(para)

V.B.G.



Preto ou Branco

Disposição- Duas fileiras

Material- Tábua ou papelão com uma face pintada de preto e a outra de branco.

Desenvolvimento- As duas fileiras se defrontam distantes 3 metros uma da outra. Uma das equipes será a branca e a outra preta. A professora joga para o ar a tábua; quando o lado preto e a outra de branco.

Desenvolvimento- As duas fileiras se defrontam distantes 3 metros uma da outra. Uma das equipes será a branca e a outra preta. A professora joga para o ar a tábua; quando o lado preto cair virado para cima, este partido corre atrás do branco para pegá-lo até um limite de 15 m. mais ou menos. Quando cair o branco, será a vez desta equipe perseguir a preta. Os alunos presos podem ir saindo do jogo ou passar para o partido que o prendeu.

Cabeça pega o rabo

Disposição- Duas ou mais colunas.

Desenvolvimento- Alunos enlaçados pela cintura; a criança da frente procura pegara de trás.

Erros a evitar. Soltar a cintura do companheiro.

Revezamento no quadrado

Material- 4 bolas

Disposição- Risca-se um quadrado, quatro partidos ocupam cada um dos lados do quadrado.

Desenvolvimento- Os primeiros jogadores, à direita, de cada partido têm uma bola; a um sinal saem à direita, com a bola, dão a volta por fora do quadrado, vindo entregá-la ao companheiro do partido, colocando-se à sua esquerda. Este sai correndo e faz o mesmo percurso. Vence o partido, em que o ultimo jogador completar a voltar em primeiro lugar.

"Canguru"

Material- 2 bolas

Disposição- 2 colunas

Desenvolvimento- Os alunos divididos em 2 partidos, em afastamento lateral, tendo o primeiro jogador de cada coluna uma bola na mão. Ao sinal dado, esses primeiros jogadores flexionam o tronco e passam a bola por entre as pernas do companheiro à sua retaguarda, o qual, do mesmo modo, passa-a ao jogador que lhe fica atrás, até



que a bola chegue ao último jogador da coluna. Este, de posse da bola, segura-a entre os joelhos, com as mãos atrás da nuca e nessa posição vai saltando, até colocar-se frente à coluna, recomeçando, então, o jogo, como anteriormente. Vence o partido, cujo primeiro jogador retornar à frente em primeiro lugar.

Corrida contrária

Disposição-Círculo

Desenvolvimento- Os alunos formam um círculo, voltado para o centro fora, fica um jogador que andando em redor do círculo, inesperadamente bate em outro qualquer, e sai correndo. O aluno tocado corre junto do círculo, em direção contrária procurando chegar ao lugar vago, antes que o companheiro. Se não o conseguir, fará da mesma maneira que o primeiro até que tome outro lugar no círculo.

O tunel em círculo

Disposição-Círculos

Desenvolvimento- Dois círculos concêntricos, com os alunos formados aos pares, frente um para o outro, mãos apoiadas nos ombros, reciprocamente; um aluno fora do círculo, designado corredor. Este corre em redor do círculo e bate nas costas de um aluno de qualquer dupla do círculo, enquanto o aluno que lhes deu saída ficará esperando para fazer dupla com o corredor que chegar primeiro; aquele que chegar por último será o novo corredor.

O lobo e o cordeiro

Disposição- Círculo, mãos dadas.

Desenvolvimento- Um aluno será destacado fora do círculo, fazendo o papel de "lobo" e um dos alunos do círculo será designado "cordeiro" o lobo deverá ser impedido por todo o círculo que deverá girar para a direita (sempre em torno do seu centro) procurando afastar o "cordeiro" do "lobo.

A Educação Física nos parques infantis, tem como objetivo, principalmente a recreação, a fim de compensar o novo sistema de vida, o qual veio de certo modo, modificar bruscamente a forma viver de vida da criança.

Em nosso programa, portanto, os jogos estão em primeiro lugar.

A fim de que os jogos atinjam os seus objetivos - (desenvolvimento físico, psíquico, moral e social) é necessário que sejam bem dados pelas educadoras.

Vamos dar aqui algumas normas, nas quais vocês, educadoras, podem se basear.

- 1) Deve-se conhecer bem o jogo: seu mecanismo e suas regras
Qualquer dúvida possibilita a indisciplinas e a desordem.
- 2) Dividir bem os alunos: de modo que os grupos fiquem bem equilibrados. Se durante o jogo, perceber que há supremacia de um grupo sobre o outro, fazer as modificações necessárias.
- 3) Respeitar as regras: Dar liberdade às crianças, mas, fazê-las respeitar sempre as regras do jogo. Qualquer violação de regra deve-se usar o apito com discrição.
- 4) Falta de interesse. Deve-se suspender o jogo quando as crianças mostrarem falta de interesse. Convém, nesse caso, substituí-lo ou modificá-lo.
- 5) Incentivar os tímidos. É frequente encontrarmos crianças sem entusiasmo e sem alegria num jogo. Devemos encorajá-las e impedir que sejam burladas pelos demais.
- 6) Evitar palavrões ou bravatas e que o jogo se transforme em motivo de briga entre as crianças.
- 7) Cumprimentos. Após o jogo é interessante ensinar o grupo derrotado a cumprimentar o vencedor.

Z.S.

Mod. 53/70-Expediente de Ed.101