



Fundamentação:

Para garantir uma aula bem executada e atingir os objetivos propostos, é essencial realizar um planejamento cuidadoso, levando em consideração a diversidade de alunos presentes na sala de aula. O professor deve estar ciente de que cada aluno é único, com características individuais que influenciam sua aprendizagem. Portanto, o grande desafio é adaptar o ensino para atender às necessidades específicas de cada estudante, evitando assim frustrações e garantindo a eficiência da aula.

Para enfrentar esse desafio, é fundamental que o professor esteja atualizado e familiarizado com as pesquisas e artigos que abordam a temática da aprendizagem e do desenvolvimento humano. Esses recursos fornecem informações valiosas sobre as características de cada faixa etária, ajudando o docente a compreender melhor seus alunos e a ajustar suas estratégias de ensino de acordo com suas necessidades.

Nesse contexto, este módulo tem como objetivo fornecer uma visão geral sobre os aspectos cognitivos e motores das crianças e adolescentes. No entanto, é importante ressaltar que este não é um conteúdo acabado, mas sim um ponto de partida para aprofundar os estudos nessa área e encontrar soluções práticas para os desafios que surgem com cada nova geração de alunos.

Ao compreender melhor as características individuais de seus alunos e ao adaptar suas estratégias de ensino de acordo com essas características, o professor estará mais bem preparado para promover uma experiência educacional enriquecedora e eficaz para todos os estudantes.

Objetivo:

- Compreender posturas e atitudes das crianças;
- Entender peculiaridade de cada faixa etária;
- Desenvolver competências e habilidades, por meio das atividades lúdicas;



As 4 fases de uma aula de sucesso:

Degustação: Preparar, planejar os detalhes

Fantasia: Fazer a criança entrar no mundo da imaginação

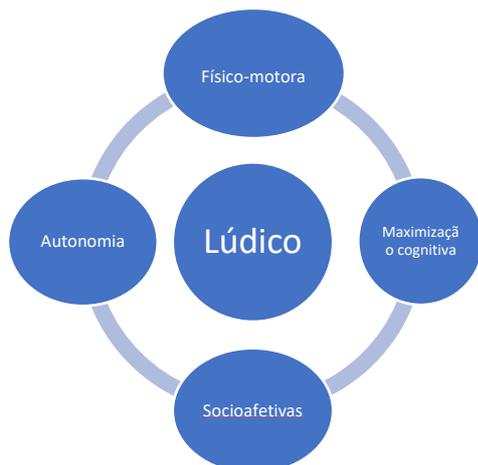
Vertigem: Atividade que envolve adrenalina (friozinho na barriga) Ex: Sensação da montanha russa

Competição: Envolver ações que estimulem trabalho em equipe, unir-se em prol de vitória conquistada no coletivo ou individual.

1. Definição de público e área de atuação.



2. O que lúdico proporciona:



3. Objetivos em cada etapa escolar



DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

- **Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
- **Participar** ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
- **Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- **Expressar**, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
- **Conhecer-se** e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.



COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.



4. Características Cognitivas e motoras por faixa etária.

Crianças de 03 a 06 anos

Cognitivo

- Posturas e atitudes egocêntricas, concentrando atenção em si;
- Pouca capacidade de conservar a atenção e a concentração por muito tempo, exigindo troca constante e rápida de ações e/ou atividades;
- São cercadas pelo mundo da fantasia, da imaginação e do faz de conta, como princesas e super-heróis;
- A criança mais próxima dos 6 anos apresenta assimilação das atividades a partir das operações concretas;
- Transição do jogo simbólico para o jogo com regras;
- Tendências a apresentar emoções extremas, como o choro;
- Interesse em números e letras;
- Compreensão das regras, mas quase sem segui-las;
- Geralmente sentem medo de escuro e de personagens;

Motor

- Boa coordenação motora para habilidades básicas, como andar e o correr, demonstrando prazer e motivação pela prática;
- Desenvolvimento e melhora da coordenação visiomotora para atividades que estimulam abrir, fechar, empilhar, recortar e encaixar;
- Apreciação das atividades que envolve equilíbrio, como subir em árvores e saltar numa perna só;
- Desenvolvimento da coordenação motora fina.

Socioafetivo

- Início da formação de vínculos afetivos com as pessoas mais velhas;
- Participação em jogos compostos por pequenos grupos de indivíduos;
- Linguagem verbal para expressões de sentimentos às pessoas mais próximas;
- Gosto por aventura e por se sentir independente;
- A criança solitária tem "amigos imaginários";
- Gosto por ser elogiada;
- Forte apego e laço familiar;



- Organização em grupos cada vez maiores no decorrer do tempo.

Crianças de 07 a 12 anos –

Cognitivo

- Transição do egocentrismo para socialização;
- Reflexão sobre o objeto concreto e execução de ações práticas;
- Seguem as regras estabelecidas no jogo;
- Participação na construção dos jogos, como definição de funções, regras elaboradas, etc;
- Possibilidade de participar de grandes jogos, com regras cada vez mais complexas e variadas;
- Compreensão e armazenamento das experiências já vivenciadas, relacionando-as com as novas;
- Necessidade de motivação no desenvolvimento de seu intelecto, com ações que proporcionem reflexões e descobertas.

Motor

- Início da combinação das habilidades motoras básicas;
- Boa coordenação motora global e precisão nas habilidades de locomoção, estabilização e manipulação, sendo uma etapa totalmente viável para incentivo às atividades esportiva e aquelas que demandam esforço físico.



Atividades

Músicas coreografadas

Tunak Tunal tun

<https://www.youtube.com/watch?v=vTIIMJ9tUc8>

Real Joy

https://www.youtube.com/watch?v=WhyI8_TqQ8o

É verão

<https://www.youtube.com/watch?v=9k5Rgf40fnI>

Mosquito Tic

<https://www.youtube.com/watch?v=wD3Kp9dCU90>

Edinho Paraguassu

<https://open.spotify.com/intl-pt/album/1mHGzFgtuC8vZMh2migRMD?si=OcWXBpJUQQSXMeLemwl5pQ>

Legal, Legal, Legal
Edinho Paraguassu

Olá, como vai?

Olá, como vai?

Eu vou bem

Eu vou bem

E você vai bem também!

Legal, legal, legal, legal, legal, legal, legal, legal x2



Zeca Pacotinho

Edinho Paraguassu

Zeca Pacotinho

É muito bonitinho

Parece um cabritinho

Que não para de pular

Ele gosta de brincar

Ele gosta de dançar

Um passinho para o lado

E um abraço apertado

Limãozinho

A cobra não tem pé!!!!

A cobra não tem mão!!!

Como que ela sobe no pezinho de limão. Hey!

Ela sobe. Hey!

Ela desce. Hey!

Ela tem o corpo mole! Então Vaiiiiiiiiiii

Limãozinho vai, vai limãozinho, vai limãozinho vai

Vai limãozinho (repete varias vezes)

Joaninha pequenina

Joaninha pequenina pequenina,

Arrasta a saia pelo chão, pelo chão

Ela é meu bem, ela é meu bem



Se ela canta baixinho eu vou cantar também.
Aí vai: se ela canta gritando eu vou cantar também
Se ela canta saltando eu vou cantar também
Se ela canta batendo palmas eu vou cantar também....

Olhando Sem Cessar

Olhando sem cessar
O Mundo que esta lá
É o grande animal
De bicicleta vai
É o elefantão
Que cabeça ele tem
Uma trombinha para frente
E um rapinho para traz

Uma Galinha e um pato

Uma galinha
E um pato
Inventaram uma maneira de esconder
Num Sapato apertadinho
De Bolinha amarelinha
De lacinho cor de rosa
Que a mamãe comprou
E o papai pagou
E vovó pegou
E no lixo jogou
Lixeiro passou



E embora levou

A Banana

Tinha uma banana
No meio do caminho
Escorreguei
Cai no espinho
E doeu ai
E dou aiaiaiai
Fez dodói no bum bum
Tibum tibum
Fui para o médico de caminhão
Chegando lá, para me curar, me deu uma injeção
E doeu ai
E dou aiaiaiai
Fez dodói no bum bum
Tibum tibum
Fui para a casa e minha história contei
E meio distraído na agulha sentei
E doeu ai
E dou aiaiaiai
Fez dodói no bum bum
Tibum tibum

Era um Cavalo

Era um Cavalo
Guloso e Comia Capim



I Di Tanto Comer Capim
Ficou com braço assim
Assim,Assim,Assim, HEY!
(Vai incluindo,Braços,Pernas,Bumbum,Pescoço..)

A Pantera cor de rosa

cheguei em casa sentei no almofadão... puff puff

para assistir televisão... tique tique

Apareceu uma figura engraçada hahaha

te contei, não

te contei? não

era o desenho da pantera cor de rosa

param param

param

param param param param param

param ram rma

Na árvore tem

Na árvore tem gaio

No gaio tem ninho

No ninho tem ovo

No ovo tem gema

Gema é amarela

Amarelo é o sol

O sol que esquenta, esquenta a estrada

(Mudar a voz: fino, grosso, alto, baixo)



Todo Movimento

Todo movimento, precisa de um balanço;

Todo balanço, precisa de um movimento;

Baila, Baila, com este dedo, com outro dedo, com este cotovelo, com outro cotovelo;

Todo movimento, precisa de um balanço;

Todo balanço, precisa de um movimento;

Baila, Baila, com este dedo, com outro dedo, com este cotovelo, com outro cotovelo;

com este joelho, com outro joelho, com este pé, com outro pé, com este bum bum, com outro bum bum.

OBS: Duas batidas na coxa e uma palma (estilo tu.. tu.. (coxa)... tá (palma))

Hoje não tem aula

Ei galera

Galera Boa

Não estou ouvindo nada,

Tem que ser mais forte

Tem que ser GRITANDO (baixo, grosso, fino)

Ei garotada balaoa balaoe

Ei garotada

Hoje não tem aula

Hoje tem passeio

Oh garotada balaoa balaoe

ATIVIDADES DE QUADRA

Acorda seu urso

Idade: 3 a 6 anos

Materiais: nenhum

espaço: quadra



Desenvolvimento: Atividade na qual o educador configura o ambiente de forma que as crianças possam correr de maneira segura. Um ponto específico é designado para o urso, onde ele permanece deitado e "dormindo", enquanto o restante do grupo caminha lado a lado, dizendo "acorda seu urso, acorda seu urso, acorda", até se aproximarem do urso. Quando o urso "acorda" e se levanta, todos correm até a linha de base, e quem for pego se torna o próximo urso.

Corrida de Estatuas

Idade: 03 a 06 anos

Material: nenhum

Espaço: Quadra, pátio

Desenvolvimento: Todas as crianças vão ficar juntas ao lado umas das outras, ao lado de um lado da quadra ou atrás do professor. O objetivo é chegar a um ponto específico que o professor escolher. Elas devem seguir essas regras: não passar na frente do professor; quando o professor olhar para trás, todos devem ficar parados como estátuas, e quem se mexer volta para o começo ou fica por último. Quem chegar primeiro ao ponto determinado vence o desafio.

Imitando os bichos

Idade: 03 a 06 anos

Material: nenhum

Espaço: Quadra ou salão

Desenvolvimento: Todas as crianças ficam juntas de um lado do lugar. O professor diz o nome de um animal ou objeto, e as crianças vão imitá-lo enquanto vão de um ponto para outro. Quando chegarem ao outro lado, o professor dá outro comando para voltar.

Batendo no Balão com as partes do corpo

Idade: 03 anos acima

Material: Balões Nº 8 ou 9

Espaço: Quadra ou salão

Desenvolvimento: Todos vão ficar lado a lado, segurando um balão cheio e amarrado. Quando o facilitador der o comando, todos irão do ponto A ao ponto B, realizando os movimentos pedidos. Eles vão bater no balão com a mão direita, esquerda, cabeça, pé direito, pé esquerdo, barriga, e assim por diante.



Passa Fação cooperativo

Idade: 05 anos acima

Materiais: Corda

Espaço: Quadra (área do futsal e voleibol)

Desenvolvimento: Duas pessoas vão ficar responsáveis por balançar a corda, e os outros vão formar uma fila única para passar por baixo dela, um de cada vez. Não é preciso que o professor avise quando passar. É importante lembrar que a corda não pode tocar quem estiver passando por baixo dela. Variação: Da mesma forma que antes, mas agora as pessoas devem passar em duplas, trios, quartetos ou todos de uma vez.

Pega Pega Fuji Fuji

Idade: 04 a 08 anos

Material: Cones ou giz

Espaço: Quadra

Desenvolvimento: Um jogador, o "pegador", fica no meio da quadra. Os outros, os "fugitivos", ficam de um lado. Eles têm que atravessar para o outro lado sem serem pegos pelo pegador. Só podem atravessar quando o pegador gritar "PEGA - PEGA", e os fugitivos responderem "FUGI - FUGI". Depois de responderem, eles atravessam sem serem pegos. Se alguém for pego, fica parado no lugar, como um obstáculo, mas também se torna um pegador, mesmo sem poder se mexer. O jogo continua assim até todos serem pegos.

Balão na Fita

Idade: Acima de 6 anos

Material: Fita crepe grossa e balão Nº 9

Espaço: Quadra ou Salão

Desenvolvimento: Divida as crianças em dois grupos e coloque-os em fila. Dois voluntários serão escolhidos para serem as "bases" para grudar os balões. Eles serão enrolados com fita crepe, deixando a parte colante exposta. Quando o facilitador der o comando, os dois primeiros de cada grupo saem correndo, colam o balão na base e voltam correndo. Então, os próximos da fila fazem o mesmo, até que todos tenham ido. O grupo que concluir primeiro vence. Lembre-se de dar um balão cheio para cada criança.

Variação: elaborar circuitos psicomotores com cones e arcos.



Velocidade máxima

Idade: 7 a 11 anos

Material:

- Cadeiras
- Barbante
- Bexigas
- Balde
- Aro de basquete
- Bambolê

Espaço: Quadra ou campo

Desenvolvimento: Desafio em Circuito: Todos pela Vitória!

Regras:

- Cada ponto é contabilizado quando todos os membros da equipe concluem a prova.
- As provas começam e terminam ao sinal do professor.
- Cada prova tem a duração de 2 minutos, seguida por 1 minuto para a troca de estações.
- Quanto mais rápido as equipes forem, mais pontos acumularão, levando à vitória.

Provas:

1. Teia da Aranha:

- Seis cadeiras são dispostas em paralelo, com um labirinto de barbante entre elas.
- O objetivo é que a equipe passe pelo labirinto sem tocar no barbante.
- Cada vez que todos os membros alcançam o outro lado, um ponto é conquistado.

2. Arremesso Molhado:

- Um balde com balões de água é colocado na marca do lance livre em uma quadra de basquete.
- Um participante fica embaixo do aro.



- Cada membro da equipe tenta fazer com que os balões passem pelo aro, simulando uma cesta.
- O participante abaixo do aro tenta pegar a bexiga sem estourá-la.
- A quantidade de balões que passam pelo aro determina os pontos da equipe.

Ou

- Organize bambolês em formato de amarelinha e deixe de 3 a 4 bolas de basquete ou vôlei disponíveis para serem arremessadas.
- Os membros da equipe se organizam em fila e, um por um, passam pela amarelinha e arremessam as bolas na cesta.
- O objetivo é converter o máximo de cestas possível para ganhar pontos.

3. Encaixadinha:

- Uma quantidade de bambolês é colocada próxima a uma árvore, com um galho escolhido.
- Cada participante tenta encaixar um bambolê no galho em um arremesso.
- A quantidade de bambolês encaixados determina os pontos da equipe.

Quatro elementos (4 elementos)

Idade: 6 a 11 anos

Material: cones, bolas de eva.

Espaço: quadra.

Desenvolvimento: O professor vai explicar sobre os 4 elementos da natureza: fogo, terra, ar e água. Depois, os alunos serão divididos em 4 grupos, cada um representando um elemento, posicionados nas quatro pontas da quadra de futsal. Cada aluno de um grupo será nomeado com um elemento diferente, mas se houver mais de 4 alunos, podem repetir os elementos até todos serem identificados. No centro da quadra, haverá um caçador de elementos, cuja função é correr e tocar (pegar) os alunos representando os elementos. Quando ele conseguir tocar alguém, esse aluno vira o novo caçador. Os alunos precisam ficar atentos ao chamado do caçador; quando ele gritar o nome de um elemento, aquele aluno deve correr o mais rápido possível para outra ponta que ainda não tenha sido escolhida por ele. O jogo termina quando todos os alunos forem pegos.

Observações: Os alunos não podem voltar para a mesma ponta que já estiveram antes.

Variação: Em vez de correr, o caçador pode tentar "queimar" os elementos jogando uma bola de EVA. Quando um elemento é queimado, ele vai para o centro e se torna o novo caçador. Se o caçador estiver sem a bola, ele deve ficar na linha lateral da quadra de



futsal e esperar que alguém jogue a bola para ele, a fim de ir para o centro e tentar queimar outro aluno. O jogo termina quando todos os elementos forem queimados, ou quando o grupo perder o interesse.

Carimba Ameba

Idade: 07 anos acima

Material: bolas de e.v.a

Espaço: Quadra

Desenvolvimento: É um jogo individual, parecido com queimada. Um jogador tem a bola e os outros se espalham pela quadra. Quem está com a bola não pode se mover, mas pode tentar acertar os outros para "queimá-los". Se alguém é atingido, fica sentado no lugar, mas pode se levantar novamente tocando alguém que ainda esteja de pé e gritando "AMEBA", ou pegando uma bola que venha na sua direção. O jogo continua e mais bolas podem ser adicionadas para torná-lo mais divertido.

Variação: Carimba ameba de time, onde o grupo é dividido em duas equipes, talvez usando coletes. As regras de movimento são as mesmas, mas com algumas mudanças: quando alguém é queimado e quer se levantar, precisa tocar alguém do time adversário, ou se receber a bola, deve arremessá-la para queimar um oponente (que então fica sentado). O jogo termina quando todos os membros de um time são queimados.

Entra no gol

Idade: 07 anos acima

Materiais: Nenhum

Espaço: Quadra (área do futsal)

Desenvolvimento: Divide as crianças em dois times, como na brincadeira rouba bandeirinha. Mas, desta vez, cada time precisa ter todas as pessoas dentro do gol para vencer. O campo é dividido ao meio, metade para o time A e metade para o time B. Os campos são os "piques" e não podem ser pegos. Se alguém estiver no campo do adversário e for pego, deve ficar abaixado no lugar. Para ser salvo, alguém do time precisa passar por cima dele (pular). Para vencer, todos do time devem entrar no gol, que também é um pique, mas os jogadores podem sair a qualquer momento para ajudar um companheiro ou ficar em seu campo de jogo.

Variação: Os jogadores adversários podem dar as mãos e fazer uma disputa de força. Quem ganhar faz o outro ficar "queimado" (abaixar no local).



Corredor

Idade: 8 anos acima

Materiais: Cone e bola de iniciação nº 8

Espaço: Quadra (área do futsal e voleibol)

Desenvolvimento: Divide-se a turma em dois grupos. Sendo que um grupo terá missão de passar pelo corredor e o outro time de pegar a bola e tentar queimar a pessoa que estiver dentro da área de jogo. A área de jogo assemelha-se a letra "U" e para ficar um corredor de ida e volta coloca-se cone na vertical bem no meio da letra exemplificada. O time que ataca não poderá jogar a bola para traz e o time que defende estarão proibidos de invadir o corredor e tentar aceitar o oponente do pescoço para baixo. Quando a pessoa é queimada, está deverá ficar parada bem no ponto onde foi acertada, só poderá se movimentar quando o próximo jogador fizer o arremesso e tocar em uma das mãos. Caso eles consigam passar pela linha do corredor da volta marcam ponto, caso o jogador for queimado duas vezes este não marcará. Quando todos do time fizer arremesso inverte as funções. O time ganhador será aquele que conseguir queimar mais pessoas do time adversário.

Varição: A pessoa que for queimada passa para o outro time.

JOGOS DE SALÃO

Jogo da vida

Idade: 7 anos acima

Material: Borrachinha de dinheiro

Espaço: sala de aula

Desenvolvimento: Cada aluno receberá 3 borrachinhas para colocar no punho. O jogo é para ganhar o máximo de borrachinhas seguindo estas regras:

1. Durante uma conversa sobre o tema "Farmácia" com outra pessoa, não é permitido usar palavras que comecem com as letras C e S.
2. Para ganhar a borrachinha do outro, você não pode rir durante a conversa.
3. Para ganhar a borrachinha do outro, não é permitido usar as palavras "porque", "como" e "qual" durante a conversa.

Antes de começar o jogo, o professor explicará aos alunos que eles terão uma "vida" que precisa ser protegida até o final do jogo.



Observações: Quem perder um desafio passa sua borrachinha para o ganhador. Se alguém perder todas as borrachinhas, está fora do jogo e deve sentar. O vencedor é quem tiver mais borrachinhas no final.

Qual é a música

Idade: 7 anos acima

Material: caixa de som, playlist, gabarito das músicas, cabos, extensões.

Espaço: sala de aula.

Desenvolvimento: Os alunos serão divididos em dois grupos com o mesmo número de participantes, podendo ser meninos contra meninas ou conforme decidido pelo professor. Cada grupo receberá um quadro e giz para escrever a resposta. O professor explicará que durante a música todos devem ficar em silêncio absoluto e somente o grupo da vez pode se manifestar. Quando a música parar, o professor perguntará qual é a música, e a resposta deve estar escrita no quadro.

Variação: O professor pode continuar a música, soltando um trecho e depois pausando novamente para o grupo continuar. Após a resposta, o professor toca o trecho correto da música para conferir.

Trilha sonora de filmes

Idade: 5 anos acima

Material: filmes, playlist, gabarito, cabos e extensões

Espaço: sala de aula

Desenvolvimento: Os alunos serão divididos em dois grupos com o mesmo número de participantes, podendo ser meninos contra meninas ou conforme decidido pelo professor. Cada grupo receberá um quadro e giz para escrever a resposta. O professor explicará que durante a música todos devem ficar em silêncio absoluto e somente o grupo da vez pode se manifestar. Quando a música parar, o professor perguntará qual é o nome do filme, e a resposta deve estar escrita no quadro.

Super Senha

Idade: 8 a 11 anos

Material: 25 arcos, papel, caneta e prancheta

Espaço: Sala de aula ou pátio

Desenvolvimento: No espaço, são colocados 25 bambolês formando um quadrado de 5x5. Uma folha mostra a formação dos bambolês com um caminho de entrada e saída.



O caminho consiste em 10 movimentos corretos. As equipes escolhem um bambolê e tentam entrar nele. Se escolherem o caminho correto, têm direito a escolher o próximo movimento. Se estiver errado, saem do caminho e é a vez da próxima equipe. A equipe que decifrar o caminho primeiro vence.

CÓDIGOS DE SILÊNCIO

Professor diz: Olha a bombaaaa
Alunos respondem: oooooo bummmm.

Professor diz: Olha o disco voador.
alunos: olha para direita com a mão tipo continência na testa e diz – aonde; olha para esquerda com a mão tipo continência na testa e diz – aonde.
Todos: Ah, fala sério.

Mão no nariz é diz: Exxxxxulaichoooooo aiiii.

Professor diz: água na chaleira
Alunos respondem: chiiiiiiiiiiiiii

Professor diz: Pepsi, pepsi com limão
Alunos respondem: Twist