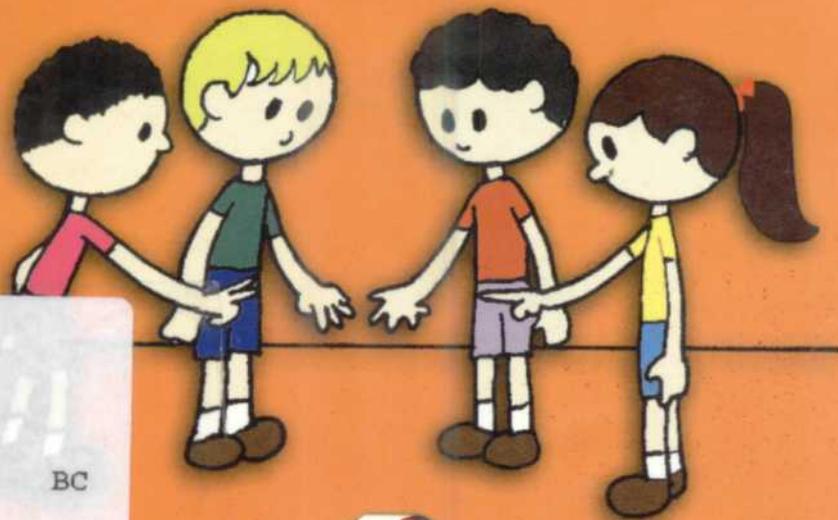


Raul Ferreira Neto



RECREAÇÃO

na escola



4-053.2
R
30 - 68 BC
62



SPRINT

Raul Ferreira Neto

RECREAÇÃO

na escola

2ª edição

2002



Direitos exclusivos para a língua portuguesa
Copyright ©2001 by EDITORA SPRINT LTDA.
Rua Adolfo Mota, 69 - Tijuca
CEP 20540-100 - Rio de Janeiro - RJ
Telefax.: OXX-21-2264-8080 / OXX-21-2567-0295 / OXX-21-2284-9340
e-mail: sprint@sprint.com.br homepage: www.sprint.com.br

Reservados todos os direitos.

Proibida a duplicação ou reprodução desta obra, ou de suas partes, sob quaisquer formas ou por quaisquer meios (eletrônico, mecânico, gravação, fotocópia ou outros) sem o consentimento expresso, por escrito, da Editora.

Editoração: Teresa Perrota Revisão:
Cristina da Costa Pereira
Capa: João Renato Teixeira c Teresa Perrota
Ilustrações: AVaz

CIP-Brasil. Catalogação na fonte.
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

F443r	FERREIRA NETO, Raul Recreação na escola / Raul Ferreira Neto. - Rio de Janeiro: 2a edição : Sprint. 2002	
	inclui bibliografia ISBN 85-7332-128-8	
	1. Educação Física infantil 2. Recreação infantil 3. Jogos infantil 4. Escolas-exercícios e jogos	
00-1252. 130900 150900		CDD 372.86 CDD 372.86
		009571

Depósito Legal na Biblioteca Nacional, conforme
Decreto nº 1.825 de 20 de dezembro de 1967.

Impresso no Brasil
Printed in Brazil



À minha mãe. (In memoriam)



currículo do autor

- Licenciado em Educação Física - UERJ. Especialização em Psicomotricidade Aplicada à Escola - UFRJ.
- Mestrado em Ciência da Motricidade Humana - UCB/RJ.
- Professor do Colégio de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Professor do Instituto de Educação Física da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Professor da disciplina Recreação e Jogos da UCB/ RJ.
- Professor da prefeitura da cidade do Rio de Janeiro.



Durante muitos anos acreditava-se que a inteligência do homem vinha do coração. Apenas no século II que se descobriu ser do cérebro esta função.

Foi juntando as emoções do coração e a determinação do ser que o professor, Raul Ferreira Neto, teve a coragem e a determinação de administrar suas aulas através das atividades que trouxeram à tona as condições de liberar em seus alunos suas emoções e suas manifestações do ser. Raul nos traz, neste livro, uma somatória de atividades que devem ser analisadas, repetidas e aperfeiçoadas. Uma vez que em muito podem contribuir para a atuação de seus leitores em suas atividades.

O grande valor desta obra está no fato de se colocar, ao alcance de todos, a condição de enriquecer nossos conhecimentos e da enorme possibilidade de se diversificar o ato de recriar.

É em função destes vinte anos ininterruptos de atuação na área que nos deixa a certeza de que só com muito amor e dedicação pode um homem contribuir com seus conhecimentos, pesquisas e experiências, deixando uma obra de tamanha grandeza, onde fica clara a humildade em dividir e contribuir para a continuidade do crescimento e do desenvolvimento de nossos alunos e discípulos.

Conheci o professor Raul Ferreira Neto participando de um Congresso Internacional de Recreação e Tempo Livre, onde já demonstrava uma dedicação e um entusiasmo ímpar pela arte de ensinar através das atividades recreativas.

Ao recomendar aos educadores de todo o Brasil a leitura desta obra, bem como a preocupação em diversificar-la para adaptar e melhorar ainda mais nosso crescimento e discernimento na área, desejaria dirigir ao autor uma palavra de agradecimento em nome de todos aqueles que acreditam na alegria de viver e ensinar divertindo.

Ciente de que estas formas de atingir o equilíbrio bio-psico-social do ser humano.



A apresentação deste livro me traz entusiasmo e satisfação. Entusiasmo ao ver preenchido um espaço na literatura orientadora da formação prática dos profissionais de Educação Física e satisfação pelo convite de fazê-lo.

Seu autor harmoniza em sua trajetória profissional, uma forte base teórica, vivencial a um progressivo amadurecimento na docência dentro dos ensinos fundamental médio e superior.

A obra aqui apresentada contém os fundamentos teóricos e a estruturação prática das atividades de integração e socialização; dos piques, dos contestes, das atividades em círculos, dos circuitos recreativos, bem como das atividades para dias de chuva, de volta à calma e de confraternização. Todas elas emolduradas pela compreensão e respeito ao sentir, pensar e agir infantil, garantindo um processo formativo com alegria e prazer nas aulas de Educação Física, aplicável tanto em estruturas escolares como não-escolares de ensino.

Parabenizo ao amigo e profissional, Raul Ferreira Neto, por ter concretizado neste livro o seu momento atual de desenvolvimento docente e à comunidade de Educação Física pela oportunidade de participar dele.

Eugênio da Silva Corrêa

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
ATIVIDADES DE SOCIALIZAÇÃO E INTEGRAÇÃO	11
1.1 - Bingo Alimentar	11
1.2 - Encontro dos Grandes Amigos	11
1.2.1 - Atividades em Duplas	12
1.2.2 - Atividades em Trincas	13
1.2.3 - Atividades Em Quartetos	15
1.2.4 - Atividades em Quintetos	17
PIQUES	20
ATIVIDADES EM CÍRCULOS	23
CONTESTES	30
4.2 - Contestes sem Materiais	30
4.2 - Contestes com Diferentes Materiais	31
4.3 - Contestes Com Bolas	32
CIRCUITO RECREATIVO	36
EXERCÍCIOS DE VOLTA À CALMA	46
ATIVIDADES PARA DIAS DE CHUVA	51
ATIVIDADE DE CONFRATERNIZAÇÃO	56
CONCLUSÃO	58
BIBLIOGRAFIA	59



INTRODUÇÃO

"Só eu sei
Das esquinas por que passei
Só eu sei...."

O conteúdo do presente trabalho está fundamentado em toda uma experiência de vida. Experiências pessoais que compõem uma trajetória tecida com os finos fios do prazer de minha própria história pessoal, e de meu ser educador, atuando há vinte anos, ininterruptamente, regendo turmas do CA. à 4a série, com experiência também no segundo segmento do ensino fundamental, no ensino médio e no superior, o que, ao longo do tempo, vem municiando-me para que, junto aos meus alunos, levando-lhes o meu saber para trocar com eles outros saberes, possa construir um fazer pleno de ação, reflexão, buscas, descobertas, revelações.

Desta forma, ousadamente, permito-me abandonar nesta introdução, o "nós". Quero e preciso referir-me a mim mesmo nesta experiência transformadora. Abandonarei, portanto, o consagrado discurso plural, pois pulsa em mim o meu singular.

Foi no singular que fiz minha pessoa. Foi no singular que, com muita garra, ultrapassei tantas barreiras.

E ainda é, no singular, que deixo renascer em cada aula a criança que brinca comigo, para fazer brincar tantas outras crianças.

O ser e o ensinar se entrecruzam na minha trajetória. Isto me fez construir uma forma muito própria de ser professor. Sou todo eu, quer nas turmas das classes de alfabetização, quer nas turmas de 3o grau.

Na década de 70, terminei meu curso universitário e fiz-me então professor de educação física.

Comecei a descortinar um novo horizonte em busca de novos caminhos. No curso de mestrado defendi a dissertação: Fatores que proporcionam prazer nas aulas de Educação Física no Segmento do Ensino Fundamental: o discurso discente. Tive a oportunidade de ouvir alunos. O ponto de partida foi disseminar atitudes e discursos infantis que despertam a ascensão à alegria e o prazer em nossas aulas. Decodificar o texto das crianças foi, sem dúvida, surpreendente, gratificante e, acima de tudo, um prazer inquestionável.

Analisar o processo em que se elaboram as significações do prazer, onde a espontaneidade da criança, aliada à sua sensibilidade e aos seus conhecimentos prévios, tecem os caminhos da revelação, e aqui está um dos resultados, o meu primeiro livro, fruto dessa caminhada.

Por fim, ousou dizer que foi na soma de tantos plurais, de tantas vivências e convivências, de tantas trocas surpreendentes, no fazer-me aprendiz junto aos meus alunos, que venho tecendo a coragem de me repensar a cada dia, para assumir a coragem maior de, entre buscas e indagações, me permitir uma contribuição para meus pares, mesmo tendo a clareza de que ainda há muito chão para se tocar, muita estrada a se construir, muitas vidas que clamam pela alegria do viver com PRAZER.



ATIVIDADES DE SOCIALIZAÇÃO E INTEGRAÇÃO

1.1 - Bingo Alimentar

Esta atividade é ideal para o início do ano letivo, ou para iniciar algum encontro, onde as pessoas não se conheçam. Proporciona uma integração, um processo de trocas afetivas em situações lúdicas. Experimente!

Devemos dividi-la em três momentos:

- 1º Momento - Cada aluno irá escolher um nome de uma comida. Logo após, receberá uma folha de papel ofício, que irá dobrar quatro vezes. Esta folha que representa um retângulo, ao ser dobrada, será dividida em dezesseis novos retângulos pequenos.
- 2º Momento - Ao sinal do professor, os alunos deverão procurar dezesseis colegas, e perguntar os seus nomes e da comida escolhida por eles, anotando-os nos pequenos retângulos da folha, como, por exemplo, abaixo:

Janaína Feijoada	Fábio Carne assada	Bruno Bife com Batata Frita	Caio Estrogonofe
Fernanda Bobó de camarão	Alessandra File de peixe	Fabiano Galinha ao molho pardo	Hugo Empadão de galinha
Rafael Almôndega	Nayara Lasanha	Camila Arroz de forno	Pedro Henrique Farofa
Matheus Puré de batata	Victor Salada de maionese	Gisele Macarronada	Vitória Bife à milanesa

- 3º Momento - Após terem preenchido os dezesseis retângulos, os alunos receberão um número. O professor fará um sorteio, e o aluno sorteado deverá falar o seu nome e o da sua comida (poderá responder as outras perguntas, fazendo, assim, uma apresentação à turma). O professor dirá, após a explanação do aluno, que quem tiver em sua carteira o nome deste aluno marcará um ponto. Será vencedor o aluno que preencher primeiro a carteira.

1.2 - Encontro dos Grandes Amigos

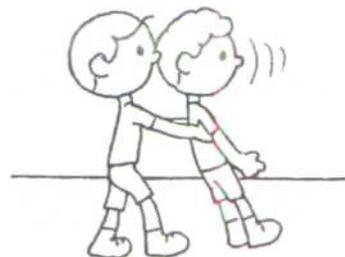
Vinícius de Moraes dizia que "a vida é a arte do encontro embora haja tanto desencontro pela vida". A proposta aqui é de encontros sucessivos que promovam trocas, descobertas, crescimentos.

Esta atividade abre espaços para que nas aulas os alunos descubram seus "corpos lúdicos", que em sua origem são espontâneos: criam, brincam, sentem e vivem o prazer. Ela visa ao reconhecimento, à integração, à socialização: o EU e o(s) outro(s), numa ciranda de trocas e descobertas.

1.2.1 - Atividades em Duplas

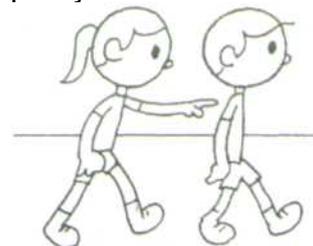
IMITAR E CAIR

Um aluno à frente e outro atrás, ao sinal do professor, o da frente deverá se deslocar, fazendo vários movimentos diferentes, e o de trás irá acompanhá-lo, imitando seus movimentos. Após alguns segundos, ao sinal do professor, os dois param e o que está à frente protege o seu corpo para trás, sem dobrar os joelhos, e o que está atrás deverá segurá-lo, não podendo deixar o amigo cair no chão. Depois, trocam-se as posições e recomeça a atividade.



CARRINHO MALUCO

A mesma formação anterior, sendo que o aluno que está à frente será o carrinho, o que está atrás, o motorista. Este "carro" se locomoverá da seguinte forma: quando o motorista colocar o seu dedo indicador na parte superior "das costas", do carro este irá andar para frente, e, ao retirar o dedo, o carro ficará parado. Para dobrar à direita ou à esquerda, basta colocar a mão no ombro direito ou esquerdo do carro. Para a ré, colocam-se as duas mãos, uma em cada "ombro" do carrinho. Depois, trocam-se as posições.



OBSERVAÇÃO: para estimular a criatividade, podemos pedir para que os alunos criem os seus próprios códigos, não podendo repetir a proposta oferecida pelo professor. Boa viagem!

SACI DUPLO

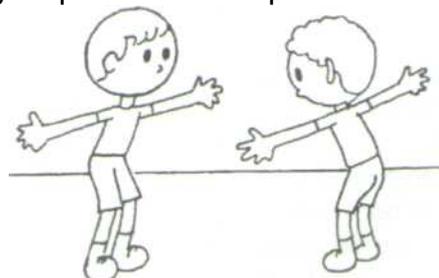
Um em frente ao outro. Um segura a perna direita (que está estendida e elevada à frente) do outro. As mãos direitas são colocadas nos

ombros. Ao sinal do professor irão fazer um giro de 360 ° graus, e logo após, um novo giro, trocando-se as posições das pernas e das mãos.



O ESPELHO

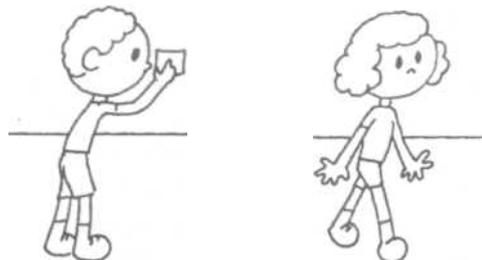
A mesma posição anterior. Um aluno (imagem) irá fazer vários movimentos diferentes, dinâmicos ou não, e outro (espelho) terá que imitá-lo. Depois, trocam-se as posições, e quem era imagem passa a ser espelho.



OBSERVAÇÃO: Incentive os alunos, peça-lhes que façam movimentos bem criativos.

O FOTÓGRAFO E O MODELO

Um aluno será o fotógrafo, que deverá fotografar, de forma bem dinâmica, o modelo em várias situações (praticando esportes, na praia, na passarela, a escolha do próprio modelo e etc.). Diga aos alunos que tanto fotógrafo quanto modelo são muito criativos e de nível internacional.

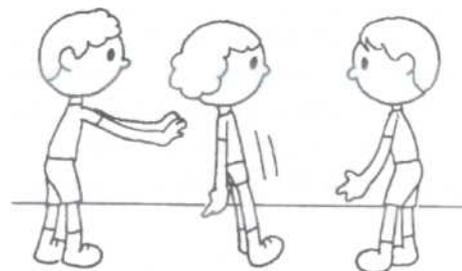


OBSERVAÇÃO: Após 3 (três) a 5 (cinco) fotos, trocam-se as funções, ou seja, quem era fotógrafo passa a ser modelo.

1.2.2 - Atividades em Trincas

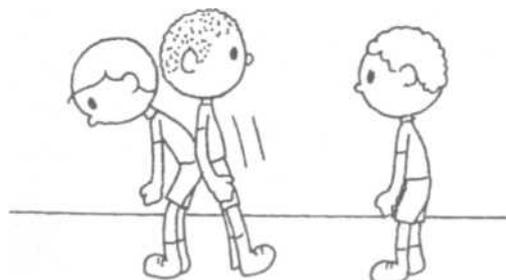
JOÃO BOBO

Um aluno no centro, os outros, um à frente e o outro atrás. Deverão colocar uma das mãos no corpo do companheiro do centro, que não deverá tirar os dois pés do chão, projetando o seu corpo para a frente e para trás, exercitando continuamente esses movimentos. É o tradicional João Bobo.



VARIÁVEIS

Ofereça outras propostas, como, por exemplo: a mesma trinca, porém os dois alunos que estão nas extremidades não poderão projetar, nem receber o aluno do centro, com as mãos; deverão usar outra parte do corpo.



Após a trinca experimentar os movimentos, esta deverá mudar as posições dos alunos, mantendo a mesma proposta, porém sem usar as mãos e as partes anteriores já utilizadas.

Assim, todos os alunos passarão pelo centro, e teremos um show de criatividade.

Faça comentários construtivos.

DESLOCAMENTO DOS APOIOS

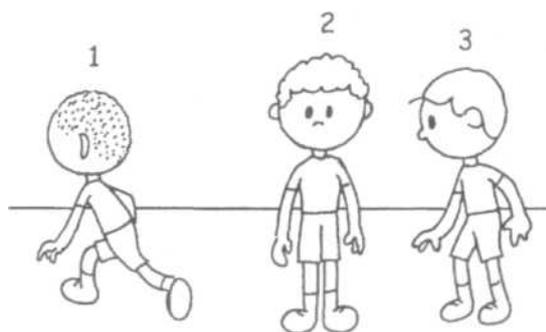
As trincas de mãos dadas, ao se deslocarem pelo espaço o estarão fazendo com determinado número de apoios, ou seja, estarão andando normalmente. O professor agora determinará o número de apoios (8,10,12,6,3,2) em que as trincas irão se locomover. Por exemplo: oito apoios, todas as trincas se locomoverão usando oito partes dos seus corpos no solo.



NÚMERO COLADO

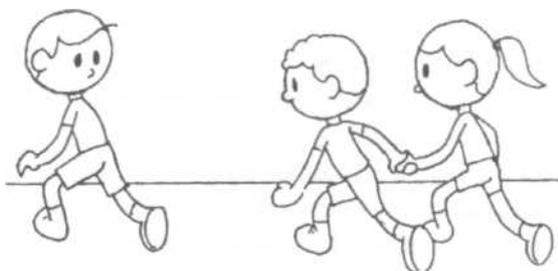
As trincas serão numeradas da direita para a esquerda em 1,2,3, e irão se locomover, andando de mãos dadas. Ao sinal do professor, o número 1 vai fugir (correr pelo espaço), o número 2 fica "colado" (parado no mesmo lugar) e o número 3 vai correr atrás do número 1. Ao pegá-lo, o número 1 fica "colado" e o 3 "foge". Neste instante, o número 2, que estava colado, é

automaticamente descolado e vai "pegar" o número 3, e assim sucessivamente.



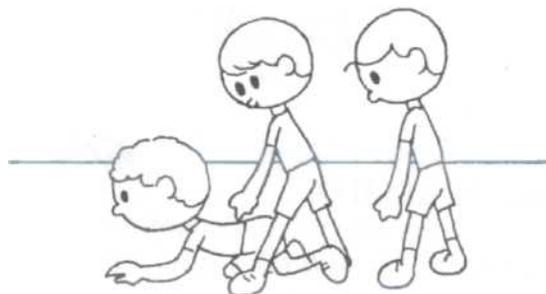
NÚMERO PEGADOR

A trinca é numerada de 1 a 3, da direita para esquerda. O professor anuncia um dos três números. O número citado deverá correr para "pegar" os demais. Neste momento, surgirá o primeiro pego, que dará a mão ao companheiro e, juntos, irão pegar o outro companheiro. Repita a atividade até os três números serem anunciados.



PASSAR POR DEBAIXO DO CORPO

A trinca formará um pequeno trenzinho que se deslocará, comandado pelo aluno da frente, o qual executará vários movimentos, que deverão ser repetidos pelos demais. Quando o professor disser pare, o primeiro aluno e o segundo ficam imóveis, com as pernas afastadas, e o último passa por baixo, indo para a frente e iniciando, de imediato, a atividade. Continuar até que os três comandem o trem.

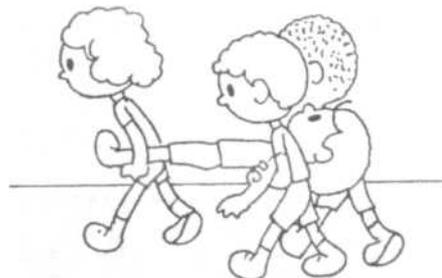


1.2.3 - Atividades Em Quartetos

Todos os alunos devem ser numerados de 1 a 4, da esquerda para a direita.

COMPRAS NO SUPERMERCADO

Os quartetos deverão se locomover como se estivessem em um supermercado. O professor anuncia um número. O número citado se transforma em um produto (escolhido por ele) à venda em um supermercado (batata, gelatina, ovos, macarrão etc.) e os demais terão que transportá-lo por um pequeno espaço.



MONUMENTOS FAMOSOS

A atividade inicia-se de forma idêntica à anterior, sendo que o número anunciado deverá se transformar em um monumento famoso (Cristo Redentor, Estátua da Liberdade, Torre Eiffel, Torre de Pisa etc); os demais companheiros deverão transportá-lo.



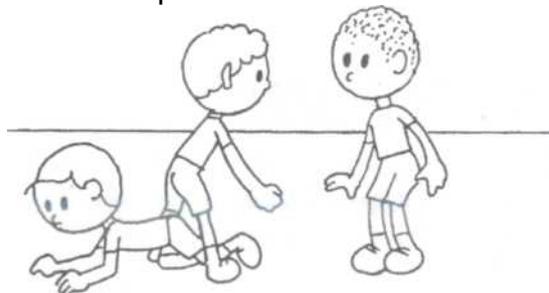
COLA-COLA

O número anunciado pelo professor deverá ficar em uma posição estática (estátua) e os demais deverão "colar" partes iguais do seu corpo no corpo do companheiro. Vamos ver quem consegue "colar" um maior número de partes do seu corpo.



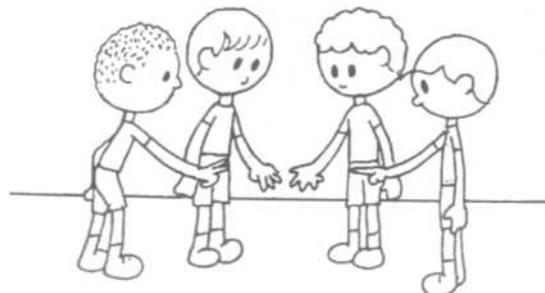
PASSAR PELO CORPO

O início da atividade é semelhante às demais, sendo que o aluno que fizer a pose deverá executá-la, explorando o espaço. Os demais deverão passar por baixo de todos os segmentos de seu corpo.



ADEDONHA

Os quatro alunos farão a tradicional adedonha. O aluno vencedor terá o direito de pedir para os demais amigos fazerem uma atividade (tipo "bento que bento o frade"), e o vencedor terá o direito, a escolher a próxima atividade.



1.2.4 - Atividades em Quintetos

CARNIÇA LÚDICA

Um trenzinho será formado pelo quinteto, que, ao primeiro sinal do professor, irá se locomover. Ao segundo sinal, os quatro primeiros componentes se abaixam e o último salta sobre os demais, até chegar à frente para ser o maquinista do trem, recomeçando a atividade.



PASSEIO EM UMA VERNISSAGEM

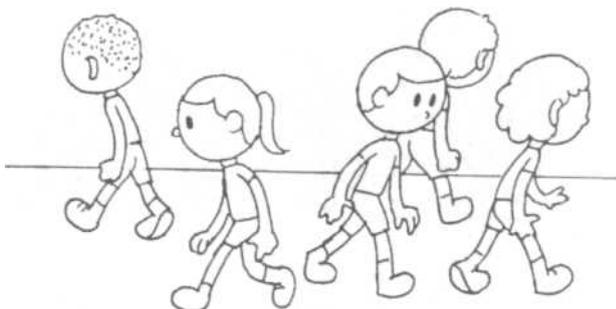
Os quintetos serão numerados da esquerda para a direita de 1 a 5. Todos estarão de mãos dadas, passeando em uma exposição de quadros. Porém, está muito calor e o ar condicionado não está funcionando. O professor

diz um número, este deverá "desmaiar" e os demais não poderão deixar o amigo cair no chão. Todos os números deverão ser anunciados.



ENCONTRO DAS VOGAIS

Em cada quinteto, os alunos escolherão uma vogal. As vogais formam uma grande família (todos se abraçam). Porém, um dia, houve uma pequena discordância e elas resolveram se separar. Ao sinal do professor, o "a" vai procurar os outros "as", o "e" vai procurar os outros "es", e assim até o "u". Neste momento, todos os "as", "es", "is", "os", "us" estarão juntos, e darão um grande abraço. Faça uma proposta de uma atividade que possam realizar juntos. Exemplo: cantarem, com coreografia, a música "Atirei o pau no gato", usando apenas a sua letra.



TREZINHO CEGO

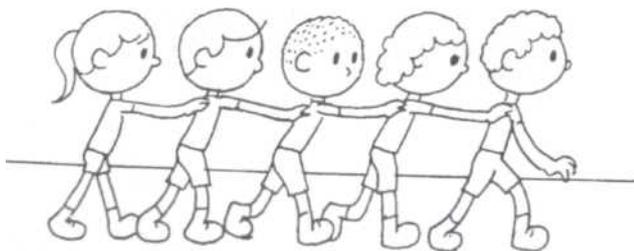
Os quintetos formarão trens (coluna) que se locomoverão pelo espaço.

O professor dirá que neste momento ocorre um grande nevoeiro, e que o maquinista sofreu uma "perda de visão" momentânea. O primeiro aluno do trem deverá fechar os olhos. E a viagem continuará. O professor anuncia que o segundo aluno do trem teve o mesmo problema, e este deverá fechar os olhos também.

E assim anuncia a problemática com o terceiro, o quarto e o quinto, até todos os alunos do trem estarem com os olhos fechados.

Com certeza cada grupo terá que criar suas estratégias, para que não haja graves acidentes e para tenham boa viagem.

Ao final, o nevoeiro passa e todos retornam à sua visão.



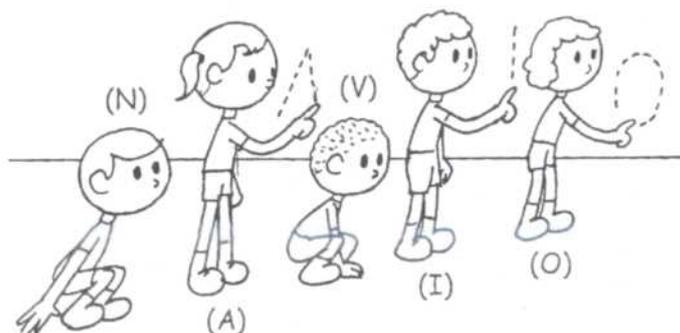
FORÇA CORPORAL

Todo o grupo escolhe uma representação gestual estática para cada uma das vogais.

Divididos em quintetos, escolherão uma palavra com cinco letras por grupo, que deverá ser apresentada aos demais, que farão a leitura.

Na palavra escolhida pelo grupo, as vogais serão apresentadas com a forma (representação gestual), e, nas consoantes, os alunos ficarão abaixados. A leitura será feita da direita pela esquerda. Exemplo: A palavra escolhida por um grupo é NAVIO. O primeiro aluno que representa o N ficará agachado; o segundo, A, fará o gesto escolhido; o terceiro, V, agadiado; o quarto, I e o quinto, O farão o gesto escolhido, respectivamente.

Os demais grupos terão que fazer a leitura.



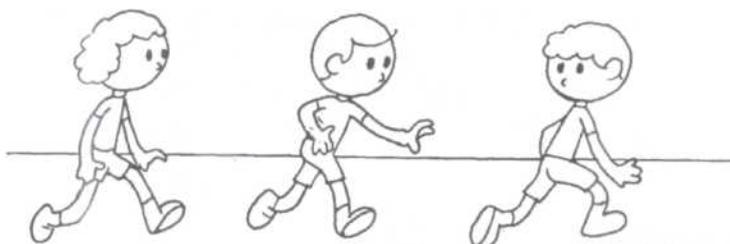


PIQUES

São umas das atividades físicas mais lúdicas que existem. Todos os seres humanos têm a necessidade do movimento. O correr e o pegar são atividades naturais interessantes e altamente divertidas. Todos os piques têm sua origem no "pique ta" (pega) onde existe(m) um(s) pegador(es), que irá(ão) pegar os demais.

MÃO NO PEGA

O aluno pegador, ao tocar no colega, faz um novo pegador, que terá que colocar uma das mãos na parte do corpo que foi tocada, ficando a outra mão disponível para pegar um novo colega.



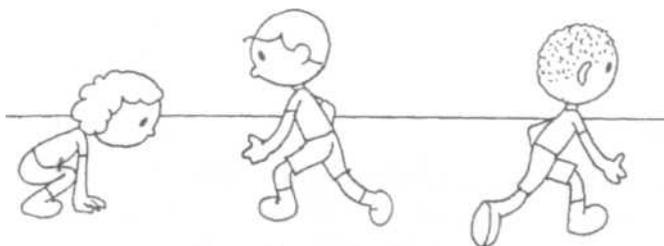
PIQUE COLA AMERICANO

O aluno pegador corre atrás dos demais; aqueles que forem pegos deverão ficar "colados", com as pernas afastadas. O pegador continua "colando" e os colegas que estiverem livres, deverão passar por baixo das pernas deles, salvando-os.



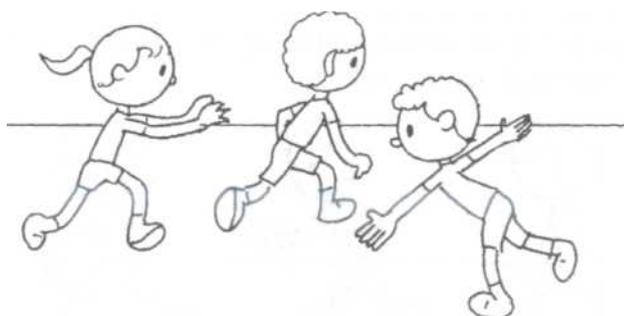
PIQUE COLA BRASILEIRO

A mesma atividade, porém o "colado" fica agachado, para ser salvo. O colega tem que saltar sobre ele.



AVIÃO

O pegador não poderá pegar os colegas que estiverem na posição de um avião (exercício de ginástica olímpica).



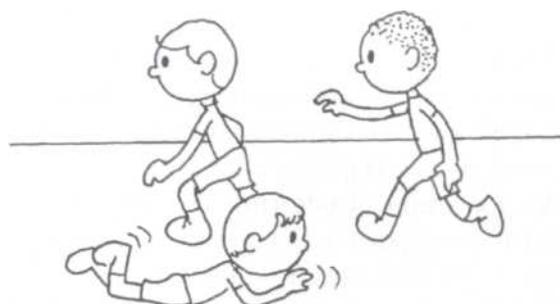
TARTARUGA

O pegador não poderá pegar os colegas que estiverem na posição de tartaruga, em decúbito dorsal, porém mexendo os membros superiores e inferiores. O aluno pego passa a ser o pegador.



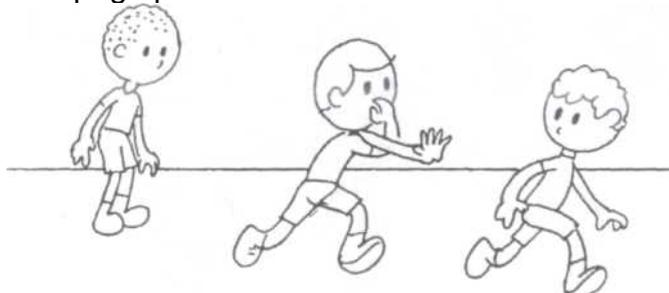
JACARÉ

A mesma atividade anterior, porém a posição é a de jacaré. Ao contrário da tartaruga, o aluno deverá ficar em decúbito ventral, movimentando os membros superiores e inferiores.



ELEFANTINHO

O pegador deverá correr para pegar os demais, com uma das mãos segurando o nariz e a outra passando por dentro da figura formada, imitando, assim, como se fosse a tromba da elefantinho. O aluno só poderá pegar os colegas com sua "tromba". Quem for pego passa a ser elefantinho também.



PIQUE CRONOMETRADO

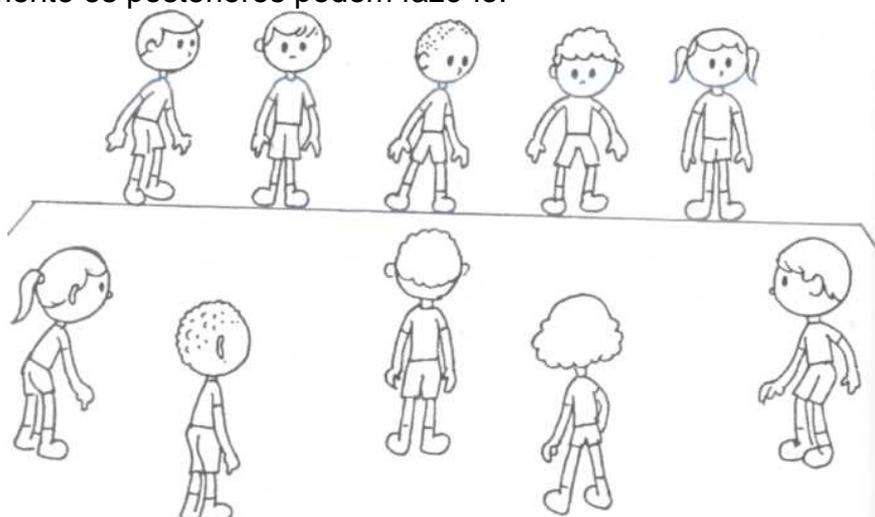
A turma deverá ser dividida em dois grupos, com o mesmo número de alunos.

Um grupo ficará em uma linha de fundo da quadra, e os alunos, livremente, dentro do espaço previamente determinado.

O grupo que estiver primeiro na linha de fundo deverá se dispor da seguinte maneira: um aluno ao lado do outro. Ao sinal do professor, que estará com um cronômetro na mão, este dará a partida e ligará o cronômetro. O primeiro aluno correrá atrás dos alunos que estão livres e dispersos pela quadra. Ao pegar um aluno, ele deverá voltar e tocar na mão do próximo companheiro, e assim sucessivamente até chegar ao último.

O professor irá cronometrar quanto tempo este grupo levou para pegar o outro, e depois reverterá as posições. Os pegadores agora serão os perseguidos. Após a cronometragem final, teremos o grupo vencedor.

OBSERVAÇÃO: O aluno que for pego por um companheiro, o próximo não pode pegá-lo, somente os posteriores podem fazê-lo.





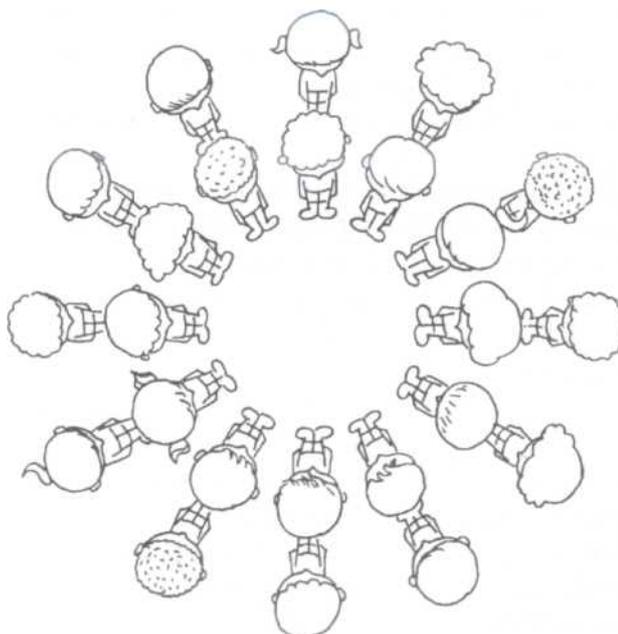
ATIVIDADES EM CÍRCULOS

ATIVIDADES EM CÍRCULOS

São atividades onde os alunos movem-se circularmente, geralmente retornando ao local de partida. Movimento circular sinaliza a união, pois todos estão de mãos dadas, produzindo o encontro e ampliando os relacionamentos, o companheirismo e a amizade, como que numa ciranda mágica. O círculo é o início de tudo, mas não é o fim de nada, já dizia uma criança falando das brincadeiras em círculos.

ÔNIBUS, MOTORISTA, PASSAGEIRO E ACIDENTE

Os alunos são dispostos formando dois círculos concêntricos. O professor, no centro, começa a contar uma história, e todas as vezes que falar a palavra ônibus, o aluno que está na frente troca de lugar com o que está atrás.



Todas as vezes que o professor falar a palavra motorista o aluno que está na frente (círculo interno) deverá mudar de lugar com seus companheiros que estão no mesmo círculo, não podendo mudar com o colega da direita nem da esquerda. Deverá pular pelo menos um colega. E a história continua. Em seguida, todas as vezes que o professor falar passageiro é a vez de trocar os alunos que estão atrás (círculo exterior). Quando o professor, em sua narração, disser a palavra acidente, todos os alunos mudam de lugar e posições, formando dois novos círculos. Após a explanação e exemplificação, a atividade começa, o professor também participará. Primeiro como narrador, depois entrando no lugar de um aluno. O aluno que não tiver dupla dará

continuidade à história será o narrador, até entrar no lugar alguém, surgindo o novo narrador.

ENCONTRO E DESPEDIDAS

A turma será dividida em dois círculos com números iguais de alunos, que estarão um ao lado do outro, separados por uma pequena distância. Os alunos de ambos os círculos serão numerados. O número 1 de um círculo, irá fazer dupla com o número 1 do outro círculo, e assim sucessivamente.

No primeiro momento, o professor pedirá que os dois arados se movimentem para direita ou esquerda cantando músicas.

Após alguns instantes, o professor dá o sinal, e os dois círculos se separam. O número 1 do círculo deverá encontrar o seu par de número 1 do outro círculo, darão as mãos e aguardarão a próxima proposta.

Após o encontro de todas as duplas, o professor solicita que elas façam uma pose que represente um desporto. Digamos que o desporto escolhido tenha sido o voleibol. O aluno poderá fazer a forma da cortada, e o outro a recepção de manchete, ou seja, dentro do mesmo desporto formas diferentes. É importante deixar a criatividade dos seus alunos fluir.

Você poderá dizer que serão escolhidas as três poses mais criativas.

OBSERVAÇÃO: Chame o pessoal de apoio da escola, o senhor da cantina etc. para serem jurados. Com certeza eles irão adorar.

Após, dê um sinal para que as duplas se separem e voltem a formar os dois círculos anteriores. O círculo que se formar primeiro é um círculo muito bom!

Agora, chame os jurados, coloque os alunos sentados nos seus círculos, e peça que eles apontem as três duplas mais criativas. As duplas escolhidas deverão se apresentar para os colegas, que escolherão a dupla mais criativa. Como sugestão outros temas podem ser abordados: cena do dia-a-dia na família, a paz, o amor etc. Aqui, a criatividade é sua.

PERIQUITO

Um grande círculo. Um aluno no centro será o periquito, que deverá se movimentar ao som das vozes dos alunos que dirão, batendo palmas:

Periquito, periquito, parece com papai (bis)

Após a repetição, ele escolhe um aluno e grupo repetirá:

Para cima: Neste momento levantará os membros superiores, junto com o amigo escolhido.

Para baixo: Abaixam os membros superiores.

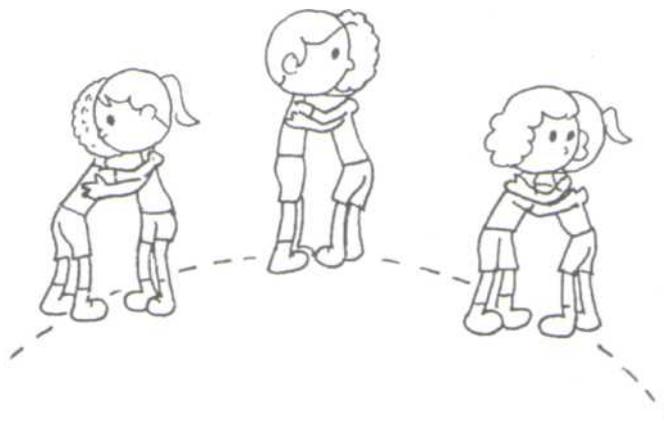
Para frente: Darão um saltito para frente.

Para trás: Darão um saltito para trás.

Esta movimentação deverá ser feita 2 (duas) vezes. O aluno escolhido passa a ser periquito também, e os dois deverão procurar dois novos. Segue a atividade até que todos virem periquitos.

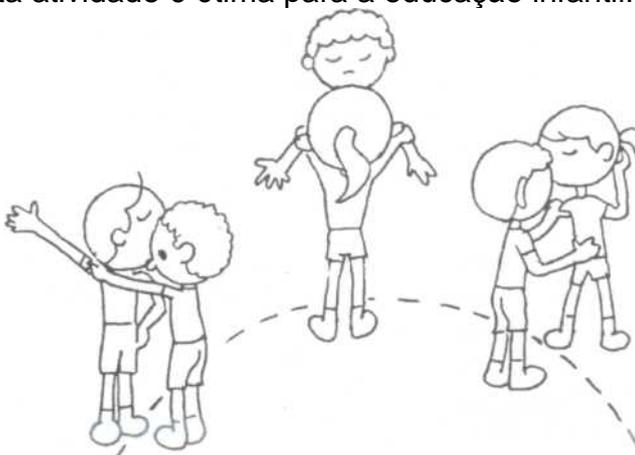
MEUS NOVOS VIZINHOS

Um grande círculo; ao sinal do professor, os alunos deverão cumprimentar seus vizinhos da esquerda e da direita, com um abraço. Ao outro sinal, deverão formar um novo círculo, sendo que o aluno que estava ao lado dos outros dois deverá procurar novos companheiros, não podendo ficar ao lado dos colegas anteriores. Segue a atividade até que todos tenham ficado ao lado de todos.



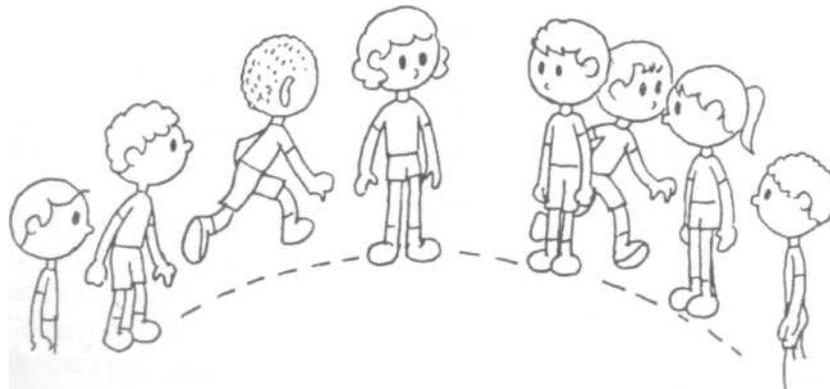
EU ESTOU ASSIM

Dois círculos, um interno, outro externo. Os alunos do círculo interno ficarão com os olhos fechados, os do círculo externo irão "modelar" o corpo dos colegas, fazendo lindas poses. Depois, irão procurar um espaço e farão com o seu corpo a mesma pose que fizeram com o corpo do seu companheiro; estes, ao sinal do professor, abrirão os olhos e irão descobrir quem os "modelou". A seguir, trocam-se os círculos. Esta atividade é ótima para a educação infantil!



CORRIDAS DOS NÚMEROS

Um grande círculo, onde os alunos são numerados de 1 a 5. Teremos, assim, vários quintetos. O professor diz um número, por exemplo, 3, (três) e todos os números três deverão correr por fora do círculo até chegar ao seu local de origem. Após todos os números correrem deverão descansar. O professor falará outros números até que todos corram. Após, fará uma final com os vencedores de cada número.



Faça algumas modificações, como, por exemplo, correr por dentro do círculo, começar sentados.

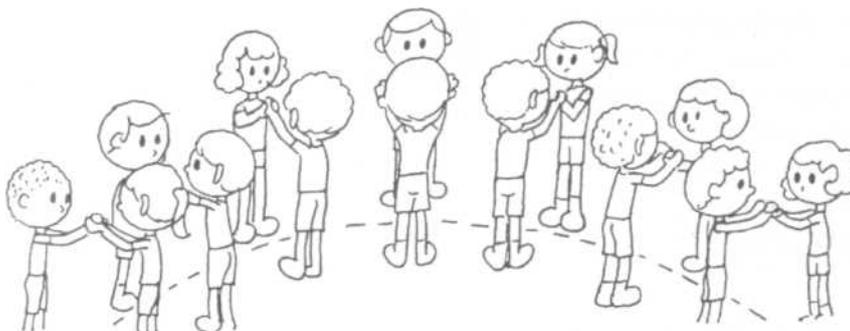
Não se esqueça também de consultar os seus alunos.

NA FRENTE EU NÃO PEGO

Um grande círculo, sendo que dois alunos deverão ficar de fora. Estes deverão estar separados por uma pequena distância. Um será o pegador e o outro o perseguido. Ao sinal do professor, o pegador correrá atrás do perseguido por fora do círculo e este, para não ser pego, deverá entrar na frente de um colega que está no círculo. Neste momento, este colega passa a ser o pegador e o pegador anterior passa a ser o perseguido, e assim a atividade continua.

TÚNEL CIRCULAR

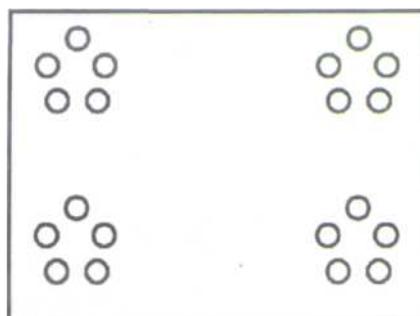
Dois círculos, um interno e outro externo. Um aluno coloca-se de frente para o outro, de mãos dadas, formando um túnel circular. Um aluno correrá por dentro do túnel; ao parar no meio de uma das duplas, ficará no círculo de dentro. Neste momento, a dupla deverá se desfazer, e seus componentes deverão correr por fora do círculo da seguinte forma: os dois correrão, em direções opostas, pela sua direita, por fora do círculo. Quem chegar primeiro ao seu local de origem dará as mãos ao aluno que está parado, esperando. E quem chegar depois será o aluno que irá correr por dentro do túnel, procurando uma nova dupla.



39

CATADA DE FRUTAS

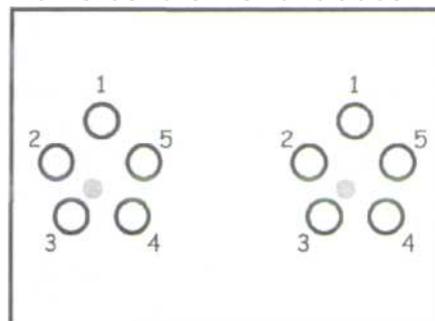
A turma será dividida em quatro círculos com números iguais de alunos. Os círculos serão dispostos nos quatro cantos da quadra. Cada aluno os círculos estarão representando uma fruta (maçã, pêra, mamão, abacaxi e uva). Assim, num círculo com cinco alunos, cada um representará uma fruta acima citada. Ao sinal do professor, os círculos girarão, e, quando ele disser salada de frutas darão se desfazer e formar outros círculos, apenas com um tipo de fruta. Será vencedor o grupo de frutas que primeiro se encontra, em sua totalidade.



BOBINHO DUPLO

Material: - duas bolas

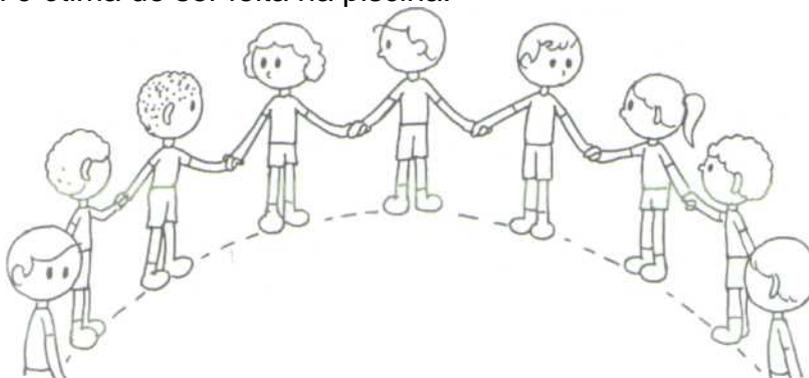
Dois círculos com número igual de alunos, um em cada lado da quadra, não muito próximos. O professor deverá numerá-los. O número 1 de um círculo corresponde ao número 1 do outro, e assim sucessivamente. Cada círculo terá uma bola, que os alunos passarão entre si. Quando o professor anunciar um número, como, por exemplo, 3, os alunos cujos números foram anunciados deverão deixar o seu círculo e tentar pegar a bola do círculo vizinho. O aluno que conseguir pegar a bola primeiro marca um ponto para o seu grupo. A atividade continua até que todos os números forem anunciados.



TACOS ENTRELAÇADOS

Um grande círculo onde todos estão de mãos dadas. Os alunos devem observar bem os colegas que estão do seu lado direito e do seu lado esquerdo. Reforce para que eles não tenham dúvida de quem está segurando sua mão direita e quem está segurando sua mão esquerda. Após a observação detalhada, todos deverão largar as mãos, e se misturarem no centro, aleatoriamente. Quando o professor disser "Mandrake!", todos ficarão imóveis fazendo unia linda pose, com as mãos para cima. Em seguida, pede que, sem saírem de seus lugares, dêem as mãos aos colegas que estavam no círculo, inicialmente, ou seja, dará a mão direita ao seu colega que estava à direita e a mão esquerda ao que estava à esquerda. Após todos terem dado as mãos, terão que formar o círculo inicial.

OBSERVAÇÃO: Se todos os alunos derem as mão certas, não haverá erro. Esta atividade também é ótima de ser feita na piscina.



COELHINHO NA TOCA 1, 2, 3, 4, 5, 6

Um grande círculo. A cada três alunos, configura-se uma toca, onde o aluno do meio é o coelho e os dois das extremidades, de mãos dadas, formam a toca. Todas as tocas formam um grande círculo, no centro está um aluno, será o coelho sem toca. Quando o professor disser "coelhinho na toca 1,2,3", todos os coelhinhos trocam de toca e o que está no centro procura uma toca. O aluno que não conseguir sua toca, vai para o centro do círculo, passando a ser o coelho sem toca. Esta é a descrição do tradicional "Coelhinho na toca 1,2,3." Depois de duas ou três repetições da primeira modalidade, o professor deve numerar todas as tocas da seguinte forma: o aluno que estiver na extremidade da toca, lado direito do coelho, será o número 1, o que estiver na outra extremidade, lado esquerdo, será o número 3. E o do centro, o coelho, será o número 2.

- Quando o professor disser "coelhinho na toca número 1", só correrão os números 1 (lado direito do coelho). Os alunos de número 2 (coelho) e do número 3 (lado esquerdo do coelho) ficarão no mesmo lugar e deverão procurar outras extremidades da toca. E o aluno que está no centro também.
- Quando o professor disser "coelhinho na toca número 2", só correrão os "coelhinhos". As tocas permanecerão.
- Quando o professor disser "coelhinho na toca número 3", só correrão os números 3 (extremidades - lado esquerdo do coelho).

- Quando o professor disser "coelhinho na toca número 4", neste momento quem corre são as tocas (as extremidades), que irão pegar os coelhinhos que permanecem no mesmo lugar.
- Quando o professor disser "coelhinho na toca número 5", as tocas correm, porém as extremidades separadas (lado direito para um lado esquerdo, para outro), formando novas tocas, os coelhos permanecem no mesmo lugar.
- E finalmente, quando o professor disser: coelhinho na toca número 6, todos correm separados, toca e coelho, quando cada um vai para um lado, formando-se novas tocas com novos coelhos.

O aluno que não formar uma toca completa será o novo coelho.

Apesar de conter muitas informações, esta é uma atividade divertidíssima!



CONTESTES

São atividades caracterizadas pela não interferência de um aluno, no espaço do outro. Cada grupo realiza a atividade no seu local predeterminando, sem haver interferência do outro. Geralmente acontece em colunas, havendo sempre o revezamento de todos os participantes.

4.2 - Contestes sem Materiais

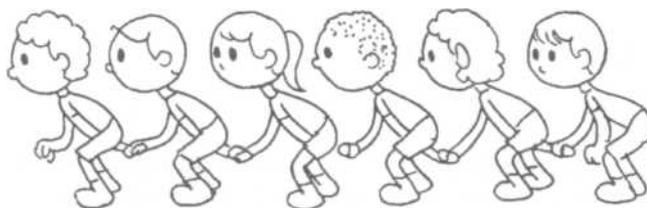
LEVA-E-TRAZ

Duas colunas, o primeiro aluno de cada coluna dará a mão ao colega que estiver atrás. Ao sinal para iniciar a atividade, os dois deverão correr até um local, em frente à sua coluna, previamente determinado pelo professor. O primeiro aluno fica neste local e o segundo volta para buscar o terceiro, e assim sucessivamente até o último aluno da coluna. Este, ao chegar ao local, deverá trazer o primeiro, que voltará para buscar o segundo, e assim sucessivamente, até todos estarem em seus locais de origem.



CENTOPÉIA

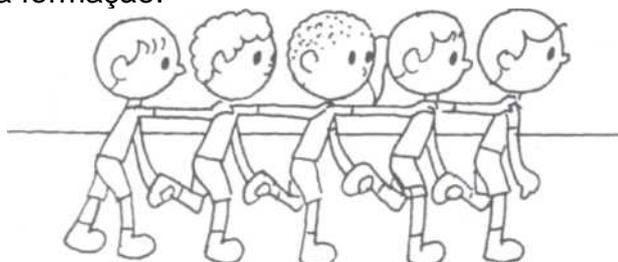
Duas colunas, o primeiro aluno deverá colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o segundo, que está atrás, deverá segurar a mão do primeiro com a sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o terceiro, que está atrás, deverá segurar a mão do segundo com sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas, e assim sucessivamente, até chegar ao último da coluna, formando uma linda centopéia. Ao sinal do professor, estas centopéias terão que se deslocar até um local previamente determinando por ele. Vencerá a centopéia que chegar primeiro, sem largar as mãos.



SACI

Duas colunas, os alunos na posição de um saci somente com um dos pés de apoio, no chão; a outra perna deverá estar flexionada para trás. O segundo aluno segurará a perna do primeiro; o terceiro, a perna do segundo e assim sucessivamente, todos colocando a mão no ombro do colega da frente.

O último aluno da coluna também flexionará a perna. O grupo de sacis deverá se deslocar até um determinado local. Será vencedor o grupo que chegar primeiro e não desfizer a formação.

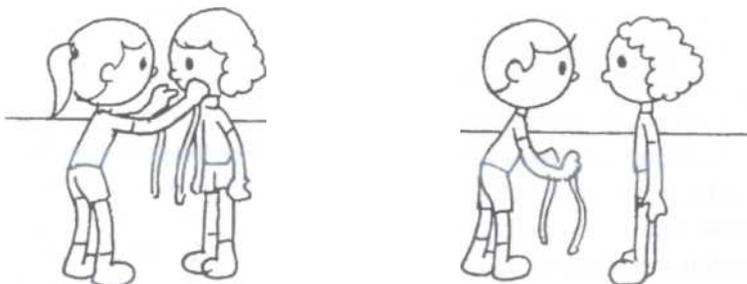


4.2 - Contestes com Diferentes Materiais

EMÍLIA

Material: - várias tiras de pano.

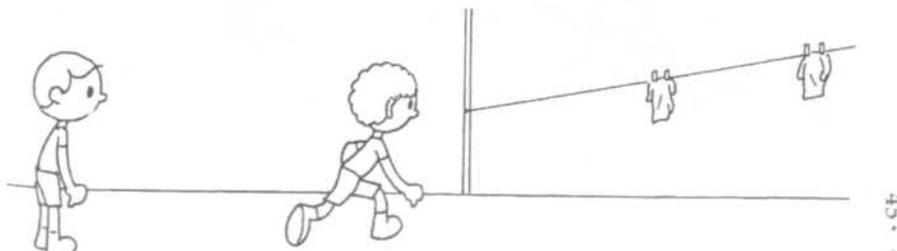
Duas colunas, uma aluna de frente para cada coluna, a uma distância de 1,5 metro. Cada um dos alunos das colunas estará com duas tiras, que, ao sinal do professor, deverá colocá-las, uma de cada vez, para enfeitar as suas colegas, transformando-as em Emília (boneca de pano). Até o momento não há competição, mas certamente eles irão fazer o mais rápido possível, tudo bem! Converse com eles. Após as duas Emílias serem muito bem caracterizadas, peça que elas dançam, acompanhadas pelo grupo, cantando uma música que esteja no contexto da atividade. A seguir, começa a competição. Um de cada vez terá que pegar duas tiras do corpo da Emília. A Emília que ficar sem todas as tiras e chegar primeiro à sua coluna, dará a vitória a seu grupo.



VARAL

Duas ou mais colunas. A alguns metros à frente deve-se colocar uma corda elástica estendida na largura do espaço adquirido, a uma altura ao alcance dos alunos, e duas ou mais camisas (dependendo do número de colunas) "presas" na corda, cada uma com dois pregadores, imitando um varal. Ao sinal do professor, o primeiro aluno da coluna correrá até o varal, tirará a camisa e a vestirá; colocará em seguida os pregadores no varal. Só assim

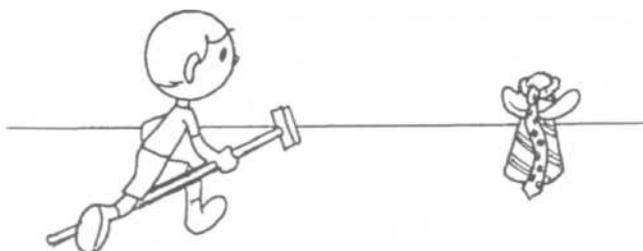
poderá voltar até o seu colega que está à frente da coluna. Tirará a camisa e deverá entregá-la ao próximo, que irá vesti-la, neste local, e logo após levar até o varal. Tirará a camisa e a prenderá com os pregadores. Voltará, em seguida, até a sua coluna. Os demais companheiros repetirão a atividade até chegar ao último da coluna.



CAUBÓI

Materiais: - dois cones.
 - dois chapéus de caubói.
 - duas gravatas.
 - dois cavalinhos de cabo de vassoura.

Duas colunas com números iguais de alunos. Colocam-se os dois cones, alguns metros à frente das colunas, com os dois chapéus de caubói em cima, por último, as gravatas preparadas para serem colocadas no pescoço (espaço que passe pela cabeça dos alunos). Os primeiros alunos de cada coluna estarão "montados" em seus cavalinhos de pau. Ao sinal do professor, se deslocarão até os seus cones, colocarão a gravata (sem apertar o nó), botando o chapéu na cabeça, e deverão voltar até o seu segundo colega da coluna. Após a troca (passam-se o cavalo, a gravata e o chapéu), aquele que recebê-los deverá ir até o cone, deixar o chapéu e a gravata, voltar em seu cavalo até o próximo colega; assim, sucessivamente, até chegar ao último.

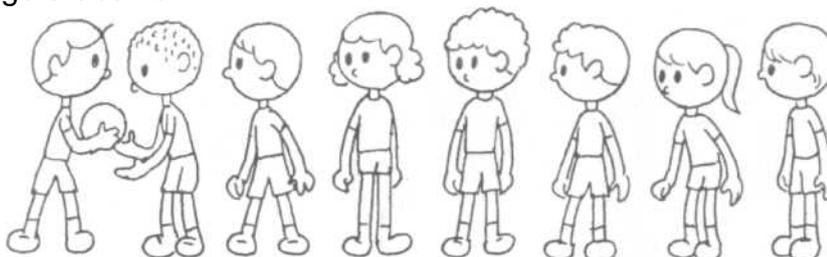


4.3 - Contestes Com Bolas

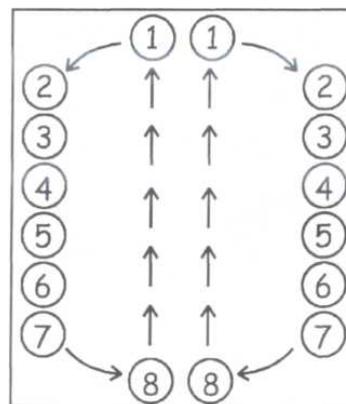
NANCIBOL

Material: - duas bolas.

Dois grupos, com oito alunos cada, estarão dispostos nas laterais da quadra, conforme a figura abaixo:



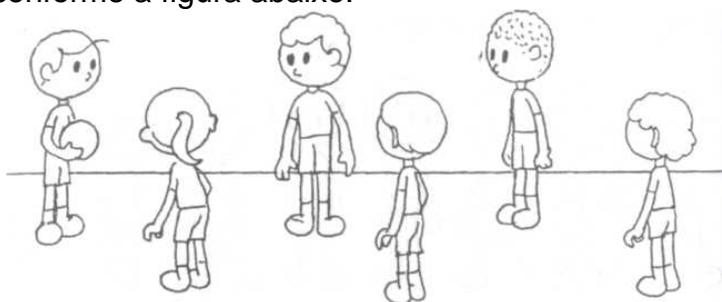
Os alunos, da posição de número 1, iniciarão a atividade segurando uma bola. Ao sinal do professor, passarão a bola ao colega de número 2, que passará ao de número 3, até chegar ao colega de número 8. Neste momento, todos os alunos trocarão de posições, ou seja, o número 1 vai para o lugar do número 2, que vai para o lugar do número 3, e assim sucessivamente, até o número 8. Ao receber a bola, este deverá se deslocar, quicando-a até a posição de número 1. A atividade termina quando todos voltarem às suas posições iniciais.



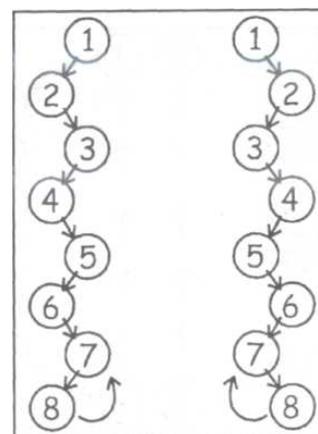
BOLA EM ZIGUEZAGUE

Material: - duas bolas iguais, de cores diferentes, de preferência.

Dois equipes com números iguais de alunos, dispostos nas laterais da quadra, em ziguezague, conforme a figura abaixo:



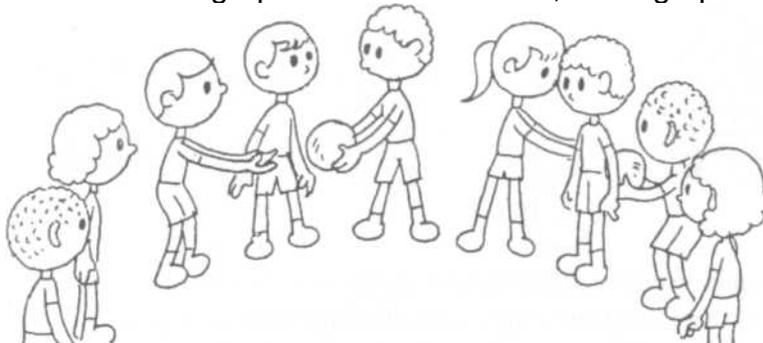
O primeiro aluno de cada grupo estará com uma bola. Ao sinal, deverá passá-la ao companheiro próximo, que vai passá-la ao outro, até chegar ao último. Este, ao receber, retorna ao seu companheiro, até o aluno que iniciou a atividade.



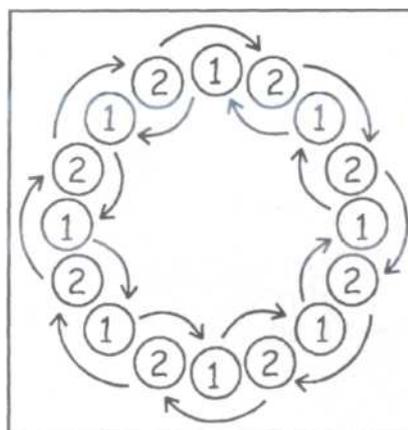
ROLA CIRCULAR

Material: - duas bolas do mesmo tamanho, mas de cores diferentes.

Um grande círculo. Os alunos serão numerados e intercalados em 1 e 2. Os alunos de número 1 formam um grupo e os de número 2, outro grupo.



Ao sinal do professor, o primeiro aluno do grupo nº1 passa a bola pela direita aos seus companheiros e o de nº 2 passa a bola pela esquerda aos seus companheiros, conforme a figura acima. Até chegar aos alunos que estão em primeiro lugar nos seus grupos.



BOLA EM COLUNAS

Material: - duas bolas.

Duas colunas, com os alunos sentados em ziguezague, ou seja, um ao lado do outro, porém em sentido contrário.

Ao sinal do professor, os primeiros alunos de cada coluna deverão passar a bola para o companheiro próximo, até chegar ao último, que retornará. A atividade termina quando a bola chegar ao local de origem.



BOLA QUENTE

Material: - duas bolas

Mesma formação da atividade anterior, porém todos os alunos com as pernas estendidas, bem próximos, e com as mãos para trás.

A bola será colocada sobre as pernas dos primeiros alunos de cada coluna. Ao sinal do professor, deverão passar a bola, sem o auxílio das mãos, em hipótese nenhuma. A bola tem que ir até o último aluno e voltar até o aluno que iniciou a atividade.



OBSERVAÇÃO: A bola tem que passar pelas pernas de todos os alunos.

ABRACADABRA

Material: - duas bolas.

Mesma formação da atividade anterior, porém não tão próximos, e as mãos à vontade. A bola deverá ser passada em ziguezague, o último aluno da coluna, ao recebê-la, deverá levantar-se e dizer bem alto: "abracadabra"; neste momento, todos os companheiros farão uma vela (exercício da ginástica olímpica). Ele, de posse da bola, deverá se deslocar entre as velas até o início da coluna, reiniciando a atividade. A atividade terminará quando todos os alunos falarem abracadabra.



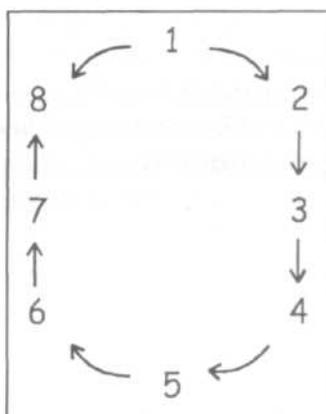
CIRCUITO RECREATIVO

Também podemos denominar esta atividade de GINCANA POR ESTAÇÕES.

É uma reunião de atividades recreativas onde todos os componentes dos grupos participantes passam por todas as estações (locais onde serão desenvolvidas as tarefas), em um mesmo tempo determinando.

As atividades devem ser intercaladas, ou seja, uma atividade com predominância da parte motora, e logo após uma atividade com predominância da parte cognitiva.

Os alunos serão divididos em grupos com números iguais de componentes. O número de grupos deverá estar de acordo com o número de estações. O professor deverá coordenar e marcar o tempo (mais ou menos um a dois minutos) para o desenvolvimento das atividades. Em cada estação haverá uma pessoa responsável para explicar a tarefa a ser realizada e anotar em uma folha quantos pontos aquele grupo obteve.



Este circuito poderá ser realizado tanto em sua aula, quanto em dias de grandes eventos na escola (dias das mães, dos pais, dia da criança, dos professores etc.). Deverá ser realizado com o máximo de 8 (oito) estações, e com o mínimo de 4, intercalando atividades motoras e cognitivas, como no campo ao lado.

O professor distribuirá os seus alunos pelas oito estações. Ao chegarem, ouvirão dos responsáveis as devidas explicações para a execução das atividades. Após, o professor dará o sinal de começar, devendo marcar o tempo predeterminando para que todos os oito grupos realizem as atividades, como no exemplo. Após o término do tempo, os grupos farão um rodízio no

sentido horário; assim, ao final, todos os oito grupos passarão pelas oito estações.

•ESTAÇÃO N° 1 (motora)

ACERTAR A CESTA

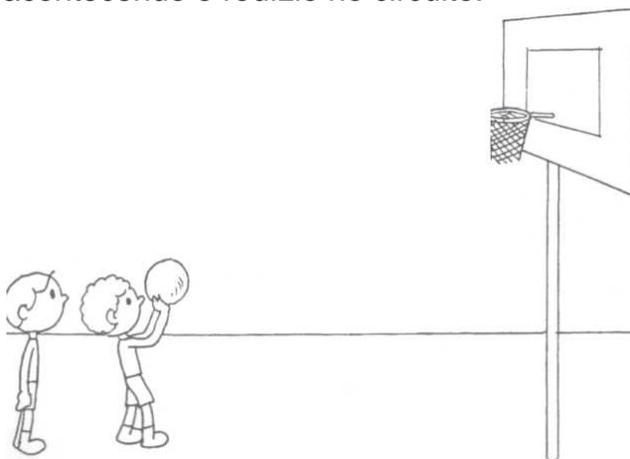
Material: uma bola.

Local: Em uma quadra onde haja uma cesta de basquetebol ou um alvo suspenso.

Os alunos estarão em coluna, o primeiro aluno da coluna estará com uma bola. Quando o professor der o sinal, os alunos farão arremessos, tentando fazer cestas.

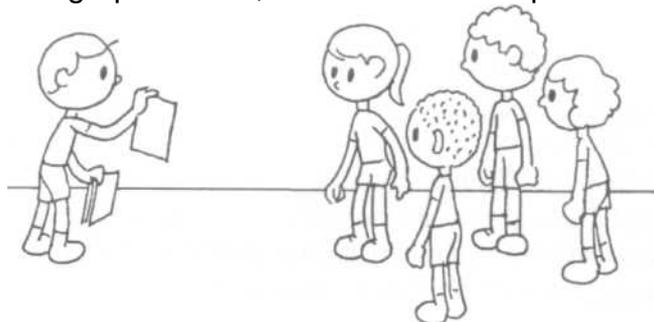
Todos os componentes têm que participar. Ao final do tempo, o responsável marca dez pontos para cada arremesso conseguido pelo grupo.

Neste momento, este grupo vai para a estação n° 2, para ouvir as explicações. O grupo que estará na estação 2 vai para a 3, e assim sucessivamente, acontecendo o rodízio no circuito.



• ESTAÇÃO N° 2 (cognitiva) QUEM SOU EU?

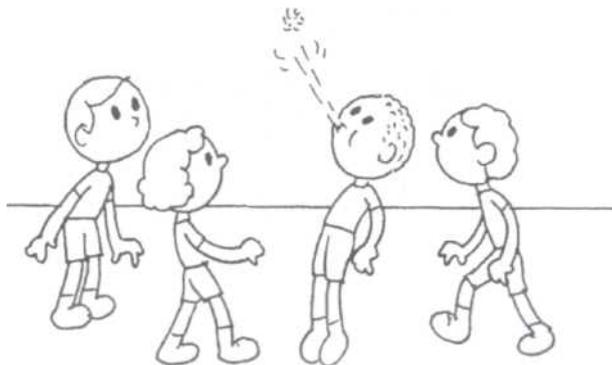
O responsável terá uma quantidade de fotos (tiradas de jornais, revistas) de pessoas famosas e deverá mostrá-las rapidamente para o grupo. Terão que identificar e escrever o nome correspondente em um papel. Cada personalidade que o grupo aceitar, este marcará dez pontos.



• **ESTAÇÃO N° 3 (motora)**
ALGODÃO

O responsável, ao sinal o professor, jogará para cima um pedacinho pequeno de algodão, e todos os componentes não poderão deixar o algodão cair no chão, nem encostá-lo em parte alguma do corpo dos componentes. Todas as vezes que isto acontecer o grupo perde dois pontos, e o responsável deverá reiniciar a tarefa, até o professor finalizá-la.

OBSERVAÇÃO: O grupo, ao chegar a esta estação, já deverá ter trinta pontos garantidos.



• **ESTAÇÃO N° 4 (cognitiva)**
ENCONTRE O RESULTADO

O responsável mostra para o grupo, em uma folha, números que representam as quatro operações. Os alunos terão que armar, e encontrar o resultado.

Exemplo:

$$1) 789564 + 652317 + 265983 =$$

$$2) 897465 - 542389 =$$

$$3) 746806 \times 6 =$$

$$4) 5468792 : 8 =$$

Cada resultado certo vale cinquenta pontos. O responsável já deve ter o resultado em uma outra folha de papel.

OBSERVAÇÃO: O grau de dificuldade dos cálculos deve corresponder, obviamente, ao nível de escolaridade dos alunos.

• **ESTAÇÃO N° 5 (motora)**
VESTIR AS ROUPAS

Material: - várias vestimentas diferentes e de tamanhos variados.

Um aluno terá que vestir o maior número de roupas possível, com o auxílio do grupo. Cada roupa vestida vale dez pontos.



• **ESTAÇÃO N° 6 (cognitiva)**
QUEBRA-CABEÇA

Material: - um quebra-cabeça.

As peças do quebra-cabeça deverão estar espalhadas. O grupo terá que encaixá-las corretamente, no tempo determinando. Cada peça encaixada vale dois pontos.



• **ESTAÇÃO N° 7 (motora)**
ACERTE O CARTAZ

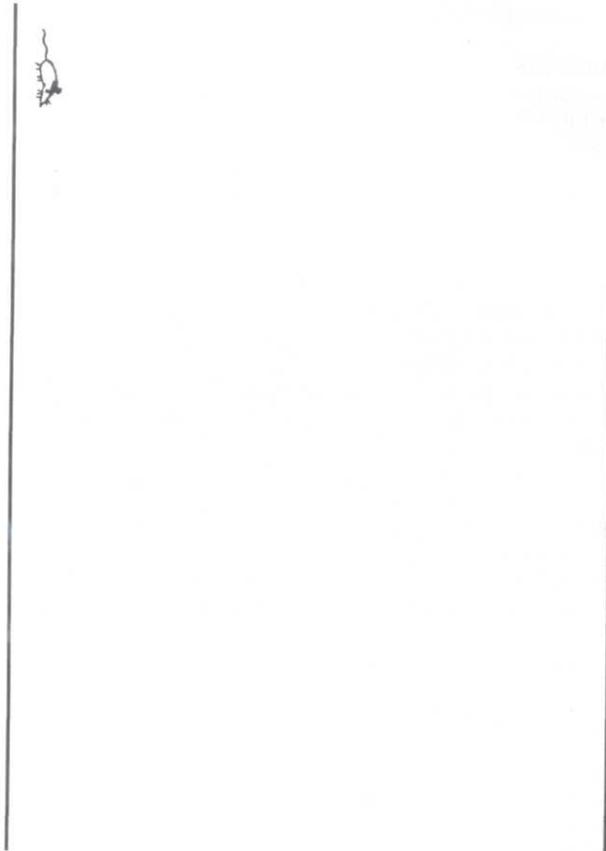
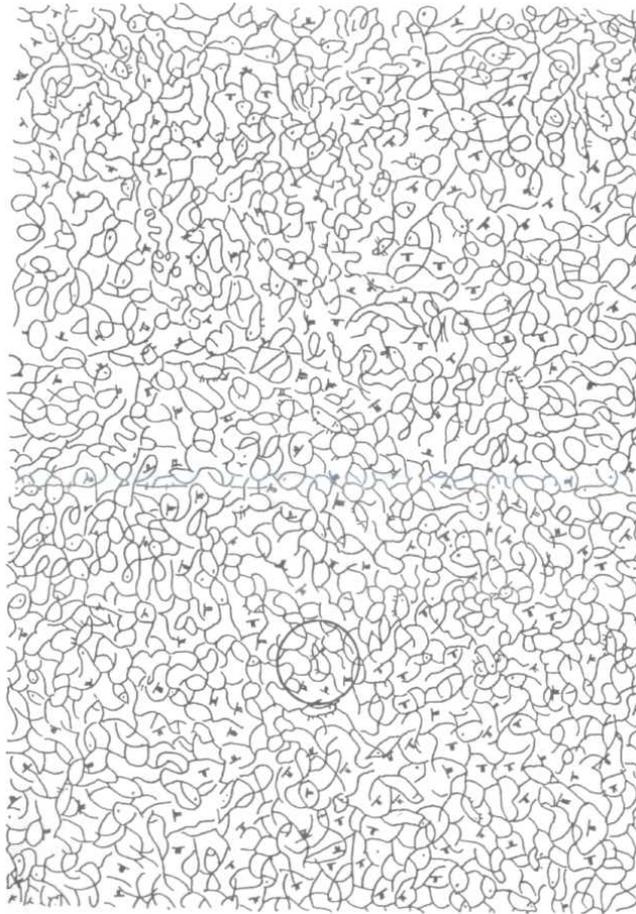
Material: - um desenho em cartolina, ou em outro material qualquer.

Um cartaz com uma divisão de pontos, partes, por exemplo: parte superior $<$ inferior x pontos, a parte central y. pontos, partes laterais n pontos. Os alunos, dispostos em coluna, um de cada vez, atirarão uma caixa pequena no cartaz. Na parte em que a caixa parar, o aluno terá direito a marcar a pontuação expressa. No final, será feito o somatório dos pontos em/por grupo.

• **ESTAÇÃO N° 8 (cognitiva)**
PROCURE O RATO

O responsável mostra ao grupo uma folha (deixe os alunos manuseá-la) Nesta folha estarão desenhados dois ratinhos, sem bigode e com cartola. Vários ratinhos, com bigode e sem cartola, e vários ratinhos completos: bigode e cartola. O grupo que encontrar um desses ratinhos ganha dez pontos; se encontrar os dois ratinhos, ganha cem pontos.

Ao final, mostrar os dois ratos como na figura abaixo: um na parte frontal da folha (dez pontos) e o outro, no verso da folha.



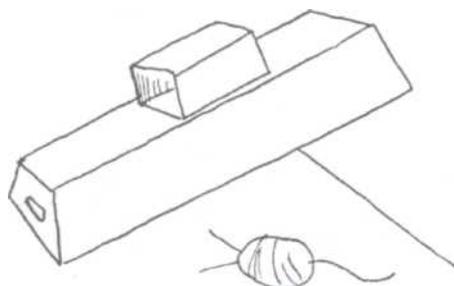
Depois que todos os grupos passarem por todas as estações, os responsáveis se reúnem para somar a pontuação de cada grupo. O professor, neste momento, estará avaliando a atividade com os alunos, enquanto esperam a divulgação do resultado final.

SUGESTÕES DE OUTRAS ESTAÇÕES

• MOTORAS

PEGUE O RATO

Material: - um plinto (parte superior - tampa).
 - um rato, confeccionado com uma meia marrom e jornal. Não esqueça o bigode e o rabinho.
 - uma caixa de sapato.
 - um bastão.



Coloca-se o plinto em posição inclinada em uma parede. Pegue uma caixa de sapato, retire as duas partes da largura, prendendo as partes do compartimento com a fita crepe na parte superior do plinto, formando assim um "túnel". O responsável coloca o rato no início do "túnel", soltando-o. Os alunos estarão dispostos em colunas. O primeiro, que estará com bastão na mão, deverá, assim que o responsável soltar o rato, pegá-lo. Todos os componentes deverão tentar pegar o rato. Cada rato pego vale dez pontos.

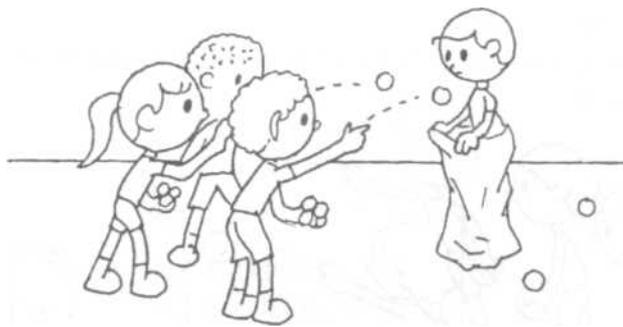
ADIVINHAR O ANIMAL

Em um saco plástico, estarão vários nomes de animais. Um aluno, escolhido pelo grupo, fará o sorteio e terá que imitar (expressão corporal) o animal sorteado. O grupo tentará descobrir qual é o animal. Cada animal certo vale dois pontos.

ATIRE AS BOLINHAS

Material: - várias bolinhas pequenas de isopor.

Um aluno do grupo será colocado a pequena distância dentro de um saco (tipo estopa); e os demais terão que lançar as bolinhas dentro do saco. Cada bolinha acertada, dois pontos.



BOLINHA NA CASA CERTA

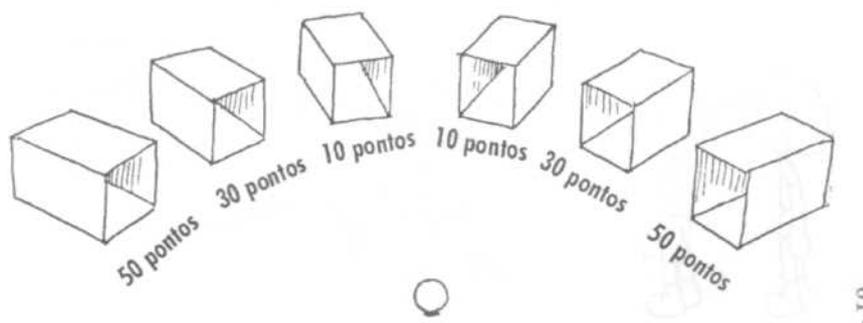
Material: - seis caixas de sapato.
- uma bolinha de pingue-pongue.

Retirar uma das partes do sentido da largura da caixa de sapatos, transformando-a em caixas numeradas, que estarão dispostas em semicírculo.

Uma bolinha é colocada em determinado local predeterminado à frente do semicírculo.

Um aluno de cada vez terá que colocar a bolinha dentro de uma das casas, soprando-a.

Cada bolinha acertada ganha o valor correspondente à casa.

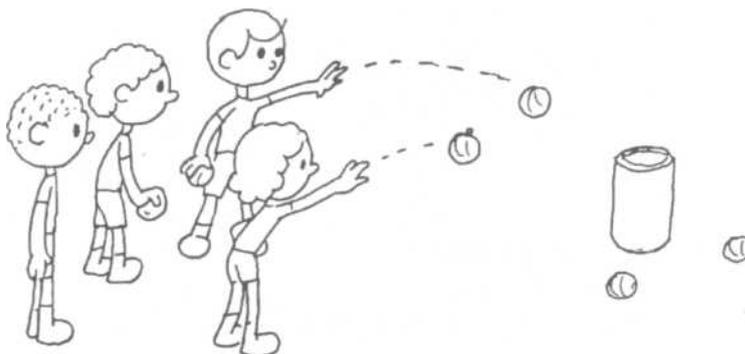


ACERTAR O ALVO

Material: - um anteparo com um orifício no centro. - várias bolas de meia.

O anteparo deve ser colocado a uma distância de mais ou menos três metros do grupo. Os alunos, de posse das bolas de meias, deverão arremessá-las, tentando atingir o orifício.

Cada aluno que conseguir atingir o orifício com a bola marcará cinco pontos para o grupo.



COLOCAR O RABO

Material: - desenho de um cavalo sem rabo. Um pequeno rabo com um imã na ponta.



Os alunos do grupo, um de cada vez, de olhos vendados, terão que se deslocar para o local onde está o desenho e colocar o rabo do cavalo no lugar certo. Quem acertar marca dez pontos para o seu grupo.

COGNITAS

DESCUBRA AS PALAVRAS

O responsável pela estação mostra uma folha para os alunos com quinze palavras onde as letras estão ordenadas de forma não-convencional. O grupo terá que identificar e escrever a palavra correta.

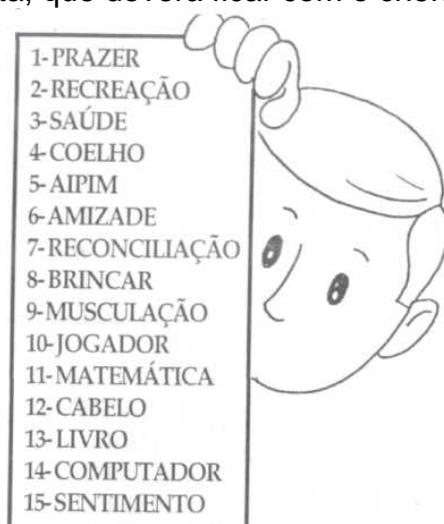
OBSERVAÇÃO: Cada palavra descoberta vale dez pontos.

SUGESTÃO DE ORDENAÇÃO



ORDENAÇÃO CORRETA

(Esta é a resposta correta, que deverá ficar com o chefe da estação).



FORMAR PALAVRAS

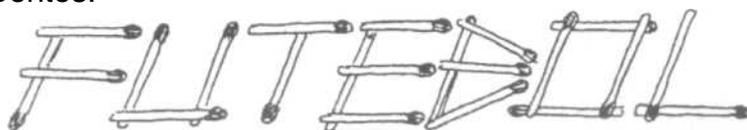
O responsável mostra uma folha (conforme a figura), contendo várias sílabas. O grupo deverá formar o maior número de palavras possível, num tempo determinado. Cada palavra formada corretamente vale cinco pontos.



ESCREVER COM PALITOS

Material: - três caixas de fósforos.

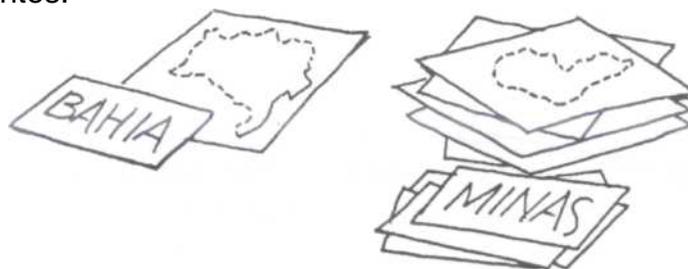
Os palitos de fósforos deverão estar espalhados em um local. Os alunos terão que formar nomes de esportes com os palitos. Cada palavra certa valerá cinco pontos.



QUAL A CAPITAL?

Material: - carteias, contendo o contorno dos mapas dos estados brasileiros. - carteias, contendo o nome das capitais dos estados brasileiros.

Todas as carteias estarão misturadas; ao sinal, o grupo deverá juntar o mapa do estado com a sua capital correspondente. Cada união certa valerá cinco pontos.



VOCÊ RECONHECE A MINHA VOZ?

Material: uma fita gravada com vozes de pessoas conhecidas.

O grupo irá ouvir pequenas falas de dez pessoas conhecidas do grupo (cantor, locutor, diretor, jogador de futebol etc). Cada voz identificada valerá dez pontos.

QUAL É A MÚSICA?

Material: uma fita gravada com músicas de sons e de ritmos diferentes.

O grupo ouvirá as músicas e terá que escrever os nomes delas. Cada música certa valerá dez pontos.

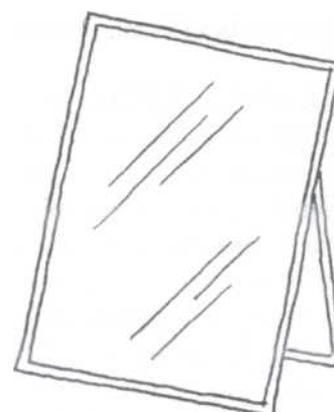


EXERCÍCIOS DE VOLTA À CALMA

Depois de tantas atividades ativas, com grande gasto energético, é sempre recomendável que se ofereçam aos alunos momentos lúdicos, com atividades calmantes.

A volta à calma é realizada na última parte da aula, geralmente com jogos simbólicos, jogos sensório-motores e desafios cognitivos.

ESPELHO MÁGICO



Os alunos estarão sentados em círculo. Coloca-se um espelho no centro. Antes, o professor anunciará que este espelho não é um simples objeto, mas sim, um espelho mágico, capaz de adivinhar qualquer coisa.

Ele, o professor, pegando o espelho, perguntará: "Espelho, espelho meu, existe alguém mais bonito do que eu?" Aí, o professor imediatamente diz que o espelho está dizendo que não! (provavelmente todos os alunos falarão alguma coisa ao mesmo tempo).

O professor pede que um dos alunos vá ao centro do círculo e se olhe no espelho, dê um sorriso e volte a sentar em seu lugar. Após este momento, o professor, que não estará no local, voltará, pegará o espelho, passará por todos os alunos no círculo, e descobrirá quem olhou.

Como? É simples!

Antes de começar a aula, você combina com um dos alunos participantes, exemplificando a atividade, e pedindo para que ele imite os gestos e as atitudes do aluno que se olhou no espelho.

A MAGIA COLORIDA

É uma variável da magia negra. O professor diz a um dos alunos que será capaz de adivinhar uma palavra qualquer escolhida pelo grupo.

Mas como? Você combina com ele uma cor, por exemplo, vermelho. Você irá falar o nome de várias palavras, e ele dirá que não foram estas palavras escolhidas pelo grupo, mas quando você falar a palavra certa, ele dirá: sim! esta é a palavra que o grupo escolheu.

Exemplo: Fulano, a palavra escolhida pelo grupo foi mata? O aluno responderá não! Você continua, a palavra escolhida pelo grupo foi tomate? O aluno responderá não! Você continua, a palavra escolhida foi dedo? Aí, ele responde sim! Esta foi a palavra.

Mas como? Você não combinou uma cor, vermelho, então a palavra certa virá após você falar alguma coisa, que seja vermelho. Após a palavra tomate (vermelho), veio a palavra dedo.

BOLINHA, BOLINHA, OI!

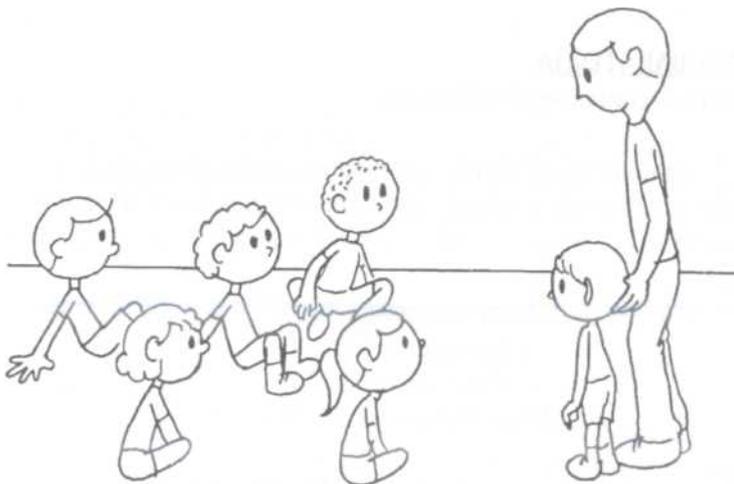
Alunos em pé, formando um círculo ou semicírculo. O professor demonstrará a atividade da seguinte forma: colocando a mão esquerda totalmente aberta à altura de seu rosto, deverá colocar o dedo indicador da mão direita, em cima (ponta) de todos os dedos da mão esquerda, repetindo em cada um deles o seguinte refrão: bolinha (dedo mínimo), bolinha (indicador), bolinha (maior de todos), bolinha (anelar), após percorrer toda saliência (espaço) entre a ponta do anelar e do indicador deverá dizer "oi", e voltar.

Quando chegar ao dedo mínimo, deverá encaixar as duas mãos (disfarçadamente) abaixo do abdome. O professor, após a demonstração, pedirá que todos repitam, cada um de uma vez, a atividade.

OBSERVAÇÃO: Provavelmente a maioria irá executá-la preocupando-se com a seqüência dos dedos e em falar bolinha, bolinha, oi, sem perceber o encaixe das mãos, ou seja, acertará a atividade quem fizer a seqüência certa e, ao final, encaixar as duas mãos abaixo do abdome. Crie variações!

JOGO DAS CORES

Alunos sentados livremente na quadra. O professor escolherá um aluno, e dirá para a turma que este colega é capaz de adivinhar qualquer objeto que esteja com um dos alunos, previamente escolhido pelo grupo. Neste momento, o professor se afasta um pouco com o aluno, e combina, que o grupo escolherá um objeto colorido (qualquer cor que não seja branco). Ele apontará para todos os objetos de cores brancas (camisetas, meias, tênis), e o aluno responderá que não. O primeiro objeto colorido que o professor apontar é o escolhido pelo grupo. Caso o objeto escolhido pelo grupo seja de cor branca, o professor apontará para objetos coloridos (verde, vermelho, amarelo etc.), o primeiro objeto branco foi escolhido pelo grupo.



BONECA ELETRÔNICA

A turma dividida em dois grupos, cada um representado por um (a) aluno (a) que é a (o) boneca (o). O grupo A deverá escolher duas partes do corpo de suas bonecas para que um aluno do outro grupo possa ligar e desligar a boneca (o). O professor cronometrará para ver o grupo que realiza mais rápido a atividade.

OBSERVAÇÃO: O aluno que for ligar e desligar a boneca, não poderá passar a mão continuamente. Deverá tocar nas várias partes do corpo da (o) boneca (o).

ESPINGARDA X CAÇADOR X LEÃO

A turma será dividida em três grupos. O professor pede para que toda a turma faça uma pose, caracterizando uma pessoa segurando uma espingarda (posição de atirar). Depois, todos farão a pose de um leão (braços estendidos e levantados, com ligeiro flexionamento dos punhos (posição de ataque) e boca aberta. Por último, farão a pose de um caçador procurando a caça (uma das mãos na testa, com joelhos semiflexionados).

Cada grupo escolhe uma das três poses. Ao sinal do professor, os grupos farão suas poses. Grupos iguais não marcarão ponto, só o grupo que fizer diferente marcará.

DONA BARATINHA

O professor conta a seguinte história:

"Era uma vez uma Baratinha que morava sozinha na floresta. Um belo dia ela estava arrumando a sua casa e encontrou uma moeda. Ela ficou muito rica. Desejava muito se casar, foi até o jornal da floresta e colocou o seguinte anúncio:

Quem quer casar
Com dona Baratinha.
Ela é boa e bonitinha,
E tem dinheiro na caixinha.

Vários animais apareceram, porém dona Baratinha não podia se casar com todos, por isso, resolveu fazer uma seleção".

O professor pede que cada aluno escolha o nome de um animal e começa a perguntar, para ver se ele casa ou não com dona Baratinha. O primeiro a se casar será o aluno que falar um animal que comece com a letra A (arara), depois com a letra B (burro), depois com a letra C (cavalo), e assim até chegar à última letra o alfabeto.

OBSERVAÇÃO: Como elemento facilitado, podemos usar, como regra, nomes de animais começados por vogais.

FESTA NO CEU

O professor diz que é muito amigo de São Pedro, e que ele o convidou, pedindo que convidasse também a turma toda para uma grande festa no céu, no próximo sábado. Como será uma festa de aniversário, não podemos deixar de levar um presente. Então ele anuncia o nome do presente que vai levar, e pede que cada aluno fale o nome do seu. Alguns entrarão na festa, outros não! Por quê?

Caso o professor leve um rádio, só poderá ir à festa o aluno que falar um presente cuja letra inicial seja o (última letra de palavra rádio), este aluno falou óculos (ele entrou na festa). O próximo, para acertar, tem que falar um presente que comece com a letra s. Ou seja, o presente tem que começar com a última letra da palavra anterior.

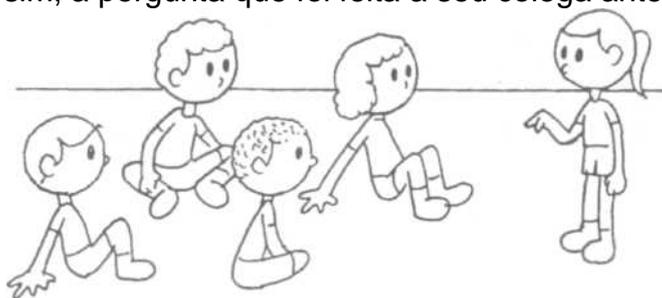
JOGO DAS SÍLABAS

Alunos sentados em círculos, divididos em dois grupos. Um aluno se retira e, ao voltar, todos os colegas falarão ao mesmo tempo uma palavra DISSÍLABA. Ele terá que adivinhar qual é a palavra. O professor pede para que o grupo escolha uma palavra dissílaba (exemplo: bala). Como o círculo estará dividido em duas partes, uma das partes vai falar a primeira sílaba ba e a outra, a segunda sílaba la, ao mesmo tempo, ao sinal do professor.

O PSIQUIATRA

Alunos sentados livremente pelo espaço. Um aluno será o psiquiatra. Ele terá que diagnosticar, ao final, após fazer uma série de perguntas, um comportamento inerente a todos. Ou seja, o grupo tem uma mania. O professor combina com a turma que quando o "doutor" chegar, vai escolher um aluno, e fará a primeira pergunta. Todos terão que prestar atenção. Neste momento, o professor irá interferir, dizendo ao psiquiatra que este paciente infelizmente, hoje, não está ouvindo, nem falando, pedindo que ele se dirija a outro "paciente". Quando o psiquiatra fizer a próxima pergunta, este "paciente", em vez de responder o que lhe foi perguntado, responderá a pergunta que foi feita ao colega anterior. Ou seja, o comportamento estranho, a

mania, reside no fato de que os alunos não respondam as suas perguntas corretamente, e sim, a pergunta que foi feita a seu colega anterior.

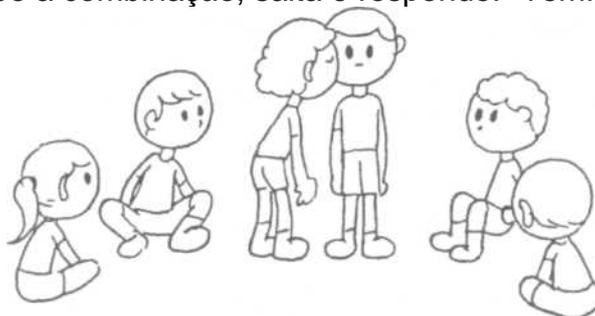


TEM BOBO AÍ?

Alunos em círculo. Um aluno se retira e, ao voltar, todos estarão fazendo um mesmo movimento; observará atentamente. O professor fará a seguinte pergunta: "Tem bobo aí?" Todos fazem um mesmo movimento respondendo: "Tem!"

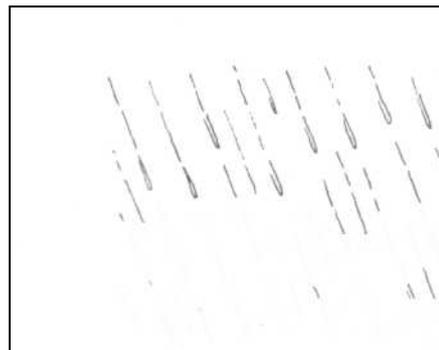
Porém, apenas um aluno, escolhido pelo professor, não faz este movimento, e o colega que estará observando terá que descobrir quem é. Após a descoberta, recebe uma salva de palmas.

O aluno descoberto (deverá ser conhecido por todos, alegre, brincalhão e ter espírito esportivo) se retira e neste momento o professor combina com a turma, que após ele acertar e ficar no círculo, e outro aluno tentar descobrir, ele fará três vezes a pergunta: "Tem Bobo aí?" Na primeira e, na segunda vez, todos saltam com as mãos para cima, e respondem: "Tem!" Porém, na terceira vez, após a pergunta, todos ficam parados. Apenas aquele aluno, que não sabe a combinação, salta e responde: "Tem!"



JOÃOZINHO CARENTE

Alunos sentados em círculo. Você apresenta um boneco e diz que é o Joãozinho, um menino muito bonito, que tem quase tudo, mas falta algo muito importante. Os alunos tentarão descobrir o que falta. O aluno que disser a palavra carinho deverá ser elogiado. Dê um beijo na face do Joãozinho e entregue-o para o aluno que acertou. Peça para que todos, a partir deste, um de cada vez, façam um carinho no Joãozinho, o novo amigo. Após todos terem feito, fale ao grupo que todos deverão fazer no colega, que está sentado à sua direita, o mesmo carinho que fez no Joãozinho. Comece você dando um beijo na face do aluno que iniciou a atividade.



ATIVIDADES PARA DIAS DE CHUVA

Os dias de chuva em muitas escolas tornam-se dias do "não fazer nada" nas aulas de educação física.

É nesta hora que o pingue-pongue entre a quadra e a sala de aula pode ser uma alternativa para tornar esses dias tristes, em ricos espaços de convivências e de fazer acontecer atividades de encontro, de alegria e de prazer.

VOLEIBOL DE PALAVRAS

O professor dividirá o quadro-negro, em duas partes iguais. A turma estará dividida em duas equipes. Cada equipe escolhe seis palavras trissílabas, que representarão seus jogadores, como no exemplo abaixo:

	Grupo 1	Grupo 2	
Bolo	Macaco	Cereja	Lado
	Pássaro	Formiga	
	Peteca	Bebida	
	Pescado	Cebola	
	Boneca	Carrinho	
	Tomate	Tijolo	

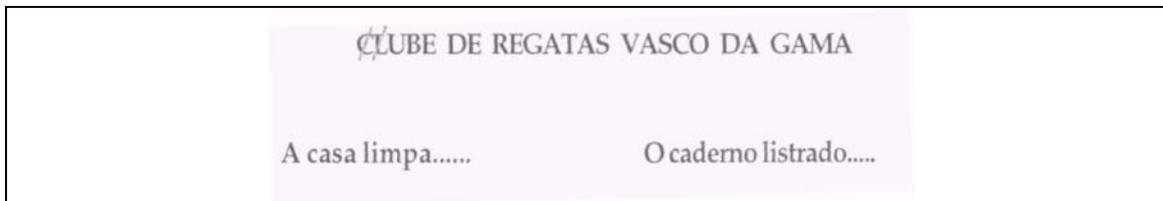
Após, "nomear" os jogadores, a equipe decidirá por quem iniciará a atividade. Um aluno vem ao quadro, pega uma sílaba de uma das palavras (Exemplo: la de cebola), e, logo após, pega uma sílaba da equipe número 1 (do de pescado) e forma uma palavra dissílaba (lado). Depois é a vez da equipe número 1, onde o aluno pega primeiro uma sílaba de suas palavras (bo de boneca), e depois uma sílaba de uma das palavras da outra equipe (lo de tijolo), formando a palavra bolo. Será vencedora a equipe que escrever o maior número de palavras dissílabas.

OBSERVAÇÃO: Uma regra importante é que a equipe tem que primeiro pegar uma sílaba de uma de suas palavras e depois uma sílaba de uma das palavras da outra equipe.

A sílaba escolhida não pode ser repetida em outra palavra.

CAÇA-LETRAS

O professor escreve um nome ou frase no quadro-negro. Divide a turma em dois grupos (A e B); cada grupo terá que construir um texto, obedecendo a ordem das letras das palavras, como, por exemplo:



Após decidirem, por par ou ímpar, quem iniciará a atividade, os grupos escolhem um artigo para iniciar o texto. O primeiro aluno do grupo vencedor irá ao quadro e escreverá uma palavra com a letra C (casa), após o primeiro do segundo também (caderno). Os segundos de cada grupo escreverão com a letra L, os terceiros com a letra U, e assim sucessivamente, até chegar à última letra do nome.

A pontuação e a revisão ortográfica deverão ser feitas coletivamente, no final do texto. Poderá ser escolhido o texto mais criativo, mais coerente, mais lúdico etc.

JOGO DA PERSONALIDADE

Turma dividida em dois grupos com o mesmo número de componentes. Cada um escolherá uma pessoa famosa (uma personalidade), um grupo terá que adivinhar, através de perguntas, quem é essa pessoa. As perguntas têm que dar margem a apenas duas respostas (sim ou não), para se chegar à personalidade escolhida pelo grupo.

Sugestões de perguntas:

- 1) - É homem?
- 2) - É brasileiro?
- 3) - Está vivo?
- 4) - É cantor?
- 5) - É negro?
- 6) - É político?
- 7) - É atleta?
- 8) - É loura?
- 9) - Tem mais do que cinquenta anos?
- 10) - É ator?

QUEM SOU EU?

Turma dividida em dois grupos (A e B). Cada um será representado por um aluno. Os grupos escolherão uma pessoa famosa (personalidade). Os alunos representantes se retiram do espaço da aula por alguns instantes. Os alunos do grupo A falam para o grupo B, e vice-versa, as pessoas escolhidas.

Após decidido por par ou ímpar, é chamado o aluno do grupo A, que está lá fora. Ele, ao sinal do professor, que está de posse de um cronômetro para marcar o tempo, terá que descobrir que personalidade representa através de perguntas para a sua equipe, que dêem margem a duas respostas (sim ou não), ou seja, ele é a personalidade escolhida pelo grupo, e depois é a vez do aluno do grupo B, que será a personalidade escolhida pelo grupo A.

Sugestões de perguntas:

- 1) - Eu sou homem?
- 2) - Eu sou branco?
- 3) - Eu sou jogador de futebol?
- 4) - Eu sou cantora?
- 5) - Eu sou político?
- 6) - Tenho cabelos pretos?
- 7) - Trabalho na televisão? 8)-Sou professor?
- 9) - Sou gordo?
- 10) - Estou vivo?

SER OU NÃO SER

O professor chama um aluno, que deverá olhar para todos na turma e escolher um colega. A turma deverá descobrir, ao final da atividade, o colega escolhido por esse aluno, através das respostas das seguintes interrogações feitas pelo grupo, um de cada vez.

Exemplo: um aluno pergunta:

Se esta pessoa fosse um carro, que carro ela seria ?

O aluno responde aos companheiros, o tipo de carro, baseado nas suas referências pessoais, sobre a leitura que faz do outro.

• **Sugestões:** uma marca, um supermercado, um animal, uma planta, super herói, um ator, uma comida.

Sugestões de perguntas:

- 1) - Se esta pessoa fosse uma marca, qual seria?
- 2) - Se esta pessoa fosse um supermercado, qual seria?

As interrogações sempre têm que ser feitas da seguinte maneira. Se esta pessoa fosse um (a)....., o que.....ela seria?

Após, o professor poderá fazer uma avaliação, e a turma pedir as devidas justificativas.

DESENHAR A PALAVRA

A turma dividida em dois grupos (A e B). Os grupos escolherão uma palavra qualquer. Após decidirem por par ou ímpar, os alunos do grupo B falarão a sua palavra para um aluno do grupo A, que irá ao quadro desenhá-la; seus colegas terão que descobrir qual é a palavra escolhida pelo grupo B. Depois é a vez do aluno do B desenhar a palavra do grupo A. O professor deve cronometrar o tempo.

PANTOMIMA DA PALAVRA

A mesma atividade anterior, sendo que se desenvolverá a partir da expressão corporal, ou seja, através da mímica, podendo-se apontar para objetos expostos na sala. Em hipótese alguma poderá ser feito uso da palavra falada.

VIAGEM AO MUNDO

O professor escreve no quadro-negro a seguinte frase: "EU VOU FAZER UMA VIAGEM AO REDOR DO MUNDO"

E convida seus alunos para fazerem parte desta excursão, lembrando que esta viagem pode ser por qualquer lugar do mundo (países, capitais, estados, municípios, bairros, vilas, e lugarejos). Começará pela Espanha, e perguntará aos alunos, um de cada vez, por onde deve continuar a viagem.

Ao aluno que não acertar, momentaneamente, lhe será dito que ele ainda não está viajando e passará a vez para o seguinte, até que todos descubram o segredo. Acertará o aluno que falar um lugar que comece com a letra u (Uruguai), depois com a letra v (Volta Redonda), depois com a letra o (Ouro Preto), após u (Uberaba), e assim até chegar à letra o, última letra da palavra mundo, que finaliza a frase acima. Os alunos terão que seguir as letras das palavras da frase que está escrita no quadro-negro.

O FEITIÇO VIRA CONTRA O FEITICEIRO

O professor não poderá falar, a princípio, o nome da atividade; deverá pedir que os alunos escolham um colega e solicitará, através de um bilhete, que ele faça uma atividade. Em um papel o aluno escreverá:

De: seu nome.

Para: nome do colega escolhido.

Gostaria de que: o colega escolhido imitasse um cantor famoso.

Após recolher todos os bilhetes, revelará o nome da atividade. Então, quem irá fazer a atividade não é o aluno escolhido e sim, quem a solicitou.

COMPARTIMENTOS DE UMA CASA

A turma será dividida em dois grupos que anotarão, em três minutos, o nome de dez objetos que existem em um compartimento de uma casa (os compartimentos devem ser sorteados para os grupos). Em seguida, cada grupo fará uma relação de dez itens, objetivando descobrir os itens escolhidos pelo outro grupo. Quem acertar mais itens será o vencedor.

OUTRAS PALAVRAS

A turma poderá ser dividida em vários grupos.

O professor coloca no quadro-negro uma palavra, contendo diversas letras, preferencialmente não repetidas.

Os grupos terão o tempo de três minutos para anotar em uma folha o maior número possível de palavras, com quatro letras no mínimo, usando como referência a palavra escrita anteriormente no quadro-negro.

O grupo vencedor será o que anotar o maior número de palavras.

NÚMEROS LIVRES

O professor coloca no quadro-negro números de 1 a 30. Cada aluno escolherá um número e o escreverá em um papel. O professor dirá um número, por exemplo, 21. Se algum aluno escolheu este número, deverá mostrar ao professor e terá o direito de falar o próximo número, digamos que ele fale 14. O aluno (ou alunos) que escolheu (escolheram) tal número, estará (estarão) livre (s). O último aluno será o perdedor.



ATIVIDADE DE CONFRATERNIZAÇÃO

DINÂMICA DO BOMBOM

Estamos chegando ao término da nossa proposta.

Esta atividade é ideal para finalizar uma caminhada, após um ano letivo, um semestre, um período, alguns encontros e já está chegando a hora de ir.

O professor fará uma breve despedida, dirá ao grupo que trouxe um presente e que escolherá um aluno para recebê-lo, em nome do grupo.

Você já deverá ter providenciado uma caixa de bombom embrulhada diversas vezes.

A primeira folha é o papel de presente com um lindo laço.

O professor escolhe o aluno mais maduro do grupo para ganhar o presente, por exemplo.

O aluno escolhido deverá desembulhá-lo, retirando o papel do presente e deverá ler a seguinte mensagem, que está escrita na segunda folha:

***Muito obrigado pela escolha!
Fiquei honrado por ter sido escolhido o mais maduro do grupo.
Mas por minha longa experiência de vida, não posso ficar com o presente,
vou passá-lo ao mais jovem do grupo.***

Logo após, retirado este papel contendo a mensagem, entregará o presente ao colega escolhido por ele como o inexperiente.

O colega escolhido abre o presente e encontra a mensagem na terceira folha:

***Gostei muito da lembrança!
Porém, por ser muito jovem, não é justo ficar com o presente.
Vou doá-lo ao mais simpático do grupo.***

O colega escolhido lê a mensagem da quarta folha:

É sempre muito bom quando alguém nos acha simpático! Obrigado! Mas também não posso ficar com o presente. Vou doá-lo ao mais elegante do grupo.

O colega escolhido lê a mensagem da quinta folha:

Minha elegância é apenas um pequeno detalhe, diante da sua, ao me passar o presente. Obrigado, mas não ficarei, também com o presente. Vou entregá-lo ao mais comunicativo do grupo.

O colega escolhido lê a mensagem da sexta folha:

***Obrigado pela escolha!
A comunicação realmente é uma dádiva que recebi.
E, como é dando que se recebe, vou passar o presente ao mais tímido do grupo.***

O colega escolhido lê a mensagem da sétima folha:

***Fiquei super feliz com a escolha!
Porém, por ser tinta pessoa muito tímida, não posso ficar com o presente.
Vou doá-lo, então, ao mais inteligente do grupo.***

O colega escolhido lê a mensagem da oitava folha:

***Ufa!!! Que escolha difícil! Pois são muitas as pessoas inteligentes no grupo.
Obrigado! Mas também não ficarei. Vou passar ao mais criativo do grupo.***

O colega escolhido lê a mensagem da nona folha:

***Neste grupo todos nós somos criativos, pois a criatividade é um fator comum a todos os seres humanos.
Também vou passar o presente, entregando-o ao mais competitivo do grupo.***

O colega escolhido lê a mensagem da décima folha:

***Acredito que todas as pessoas que cumprem as regras honestamente,
respeitando setis adversários, também são verdadeiros vencedores.
Obrigado! Porém, também vou entregar o presente, neste momento, ao mais amigo da turma.***

O colega escolhido lê a mensagem da décima primeira folha:

***Ter amigos é ter um tesouro!
Muito obrigado pela escolha. Fico muito feliz por ter sido escolhido o mais amigo do grupo.
Vou dividir o presente com todos vocês.***

Neste momento, ele abre a caixa de bombom e oferece a todos os amigos, promovendo assim uma confraternização geral. A atividade, transforma, sem dúvida, o EU em NÓS. É o grupo que se faz na alegria, no prazer de estar junto.



Chegamos ao final de uma viagem pelo prazer. Retornando aqui, ao meu singular, quero crer que a minha experiência, ao longo de todo o meu percurso, convivendo com pessoas que precisam e merecem ser felizes - nossos alunos - possa ser partilhada com meus pares.

Acredito que, na alegria do prazer, poderemos despertar o sabor do fazer dentro do nosso espaço de aula, no cotidiano das nossas escolas. Enquanto disserem para nós que "estamos atrapalhando" é porque estamos vivos, fazendo educação.

Nossos alunos precisam viver intensamente. Nós precisamos viver mais intensamente ainda para promovermos as mudanças que se fazem necessárias.

Conto com você para partilhar de muitos dos meus momentos vividos e convidados na coragem do encontro. Não trago receitas, mas sim, caminhos que podem ser escolhidos, revisitados e recriados, a partir de toda a sua vivência.



ALMEIDA, Paulo Nunes. **A explosão recreativa dos jogos.** São Paulo, Estrutura, 1997.

_____. **Educação lúdica.** São Paulo, Loyola, 5a ed., 1987.

ALVES, Rubens. **Conversas com quem gosta de ensinar.** São Paulo, Cortez, 1990.

CHATEAU, Jean. **A criança e o jogo.** Trad. Guida Amaral de Almeida. São Paulo, Summus, 1987.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro.** São Paulo, Scipione, 1984. GOUVEA, Ruth. **Recreação.** Rio de Janeiro, Agir, 1984.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura.** Trad. João Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1980.

MARCELINO, Nelson C. **Pedagogia da animação.** São Paulo, Papirus.

MARINHO, Inezil Penna. **Educação Física, recreação e jogos.** São Paulo, CIA Brasil, 1971.

SNYDERS, Georges. **Alegria na escola.** São Paulo, Manole, 1988. WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro, Imago, 1975.