

Projeto de intervenção no espaço do recreio escolar

“Quero é jogar”

Nos jogos lúdico-motores procuram-se atingir os seguintes objetivos:

- Promover um comportamento motor ativo, estimulando diferentes habilidades motoras (manipulativas, locomotoras e posturais);
- Fomentar aprendizagens em outras áreas do saber contempladas nas Orientações Curriculares;
- Criar um ambiente apelativo, atrativo e adequado à faixa etária em causa.

Os jogos introduzidos envolvem essencialmente marcas visuais no chão do recreio e a introdução de alguns materiais, nomeadamente, bolas e sacos de areia.

“O CARACOL”

Material: Marcas visuais no chão;
Sacos de areia ou pedrinhas.

Objetivos: Promover o equilíbrio dinâmico; Estimular habilidades de locomoção (salto a pé-coxinho); Promover noções de contagem.

Descrição: A primeira criança lança uma pedra no início do caracol, depois ao pé-coxinho vai empurrando essa pedra até conseguir alcançar o centro do caracol, sem que esta saia do caracol. Se a pedra sair do interior do caracol passa a vez de jogar a outra criança e assim sucessivamente. Cada criança pode também saltar só para as casas com número par ou número ímpar.



“A MACACA”

Material: Marcas visuais no chão; Sacos de areia ou pedrinhas.

Objetivos: Estimular habilidades de manipulação de objetos (lançar por baixo);
Estimular habilidade de locomoção (salto a pé-coxinho);
Promover o equilíbrio dinâmico;
Promover noções de contagem;

Descrição: Joga uma criança de cada vez. A criança tem que lançar uma pedra ou um saquinho de areia acertando nas várias casas e percorrer esse percurso ao pé-coxinho, sem perder o equilíbrio.



“A LAGARTINHA”

Material: Marcas visuais no chão.

Objetivos: Estimular habilidade de locomoção (salto a pés juntos ou salto a pé coxinho).

Descrição: Cada criança tem que se colocar na cabeça e vai saltando a pés juntos ou a pé-coxinho, dizendo o nome das letras

“A BORBOLETA”

Material: Marcas visuais no chão; Sacos de areia.

Objetivos: Estimular habilidade de manipulação de objetos ; Promover raciocínio lógico-matemático e noções de contagem.

Descrição: Esta borboleta funciona como alvo.

Cada criança tem direito a 1saquinho de areia e pode jogar sozinha ou em equipa. À medida que acertam com o saquinho nas formas geométricas numeradas vão somando o resultado.

No final, quem obtiver mais pontos ganha.



“PULA – PULA”

Material: Marcas visuais no chão.

Objetivos: Estimular habilidades de locomoção (salto a pés juntos e salto a pé-coxinho); Estimular o equilíbrio dinâmico e lateralidade .

Descrição: As crianças têm que saltar conforme as marcas das pegadas equilibrando-se para chegar ao fim da linha sem cair. Tanto podem ir a pés juntos ou ao pé-coxinho, a saltar ou andar para a frente ou para trás.



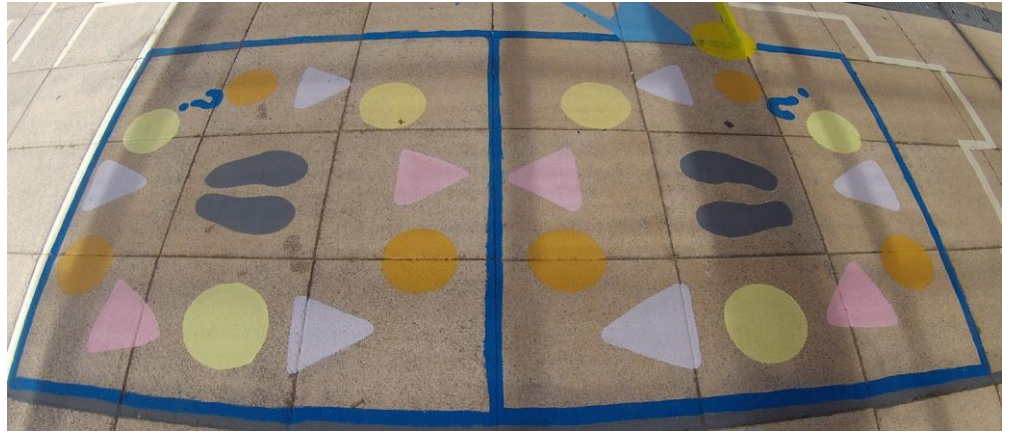
a

“O ESPELHO”

Material: Marcas visuais no chão.

Objetivos: Estimular a percepção da lateralidade e o esquema corporal; Estimular o equilíbrio estático; Distinguir as cores.

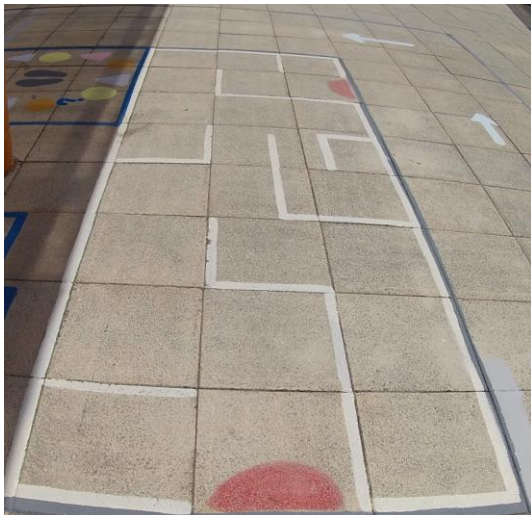
Descrição: No início, quem acertar qual a forma e a cor que falta no ponto de interrogação será quem começa a fazer as posições para o espelho imitar. Cada criança posiciona-se na marcação das pegadas a criança executa determinados movimentos e a outra tem de copiar, em espelho. Por exemplo, toca com a mão no círculo laranja e com o pé no círculo amarelo e a outra tem que repetir sem se enganar.



“PERCURSOS E LABIRINTOS”

Material: Marcas visuais no chão.

Objetivos: Estimular o equilíbrio dinâmico; Estimular o raciocínio, comparar tempos, percursos e distâncias.



Descrição: Cada criança posiciona-se na marcação e tem que percorrer o percurso que escolhe. Pode ser feito individualmente ou em em equipes para ver quem chega primeiro a forma correspondente.

