

Guião do jogo

Pretende-se que os alunos se divirtam, de forma orientada, fazendo movimentos variados e apropriados à idade, de uma forma autónoma.

O jogo começa no pé de uma grande flor, os alunos devem subir a mesma seguindo e contando os números até 10.

Seguem depois em zigue- zague até à "macaca" saltando de número em número. Seguindo uma linha que saiu do novelo, cheia de curvas, os alunos continuam o caminho dando os saltos da rã.

Em seguida, seguem a passo onde cada passo é de uma cor diferente do outro. Chegam à joaninha onde encontram o alfabeto e o podem dizer.

Com as marcações e as orientações dos pés todas diferentes, saltando de pé em pé chegam ao labirinto em círculo.

Depois saltam de bola em bola até ao caranguejo. Para chegar ao rio que os leva aos peixes é necessário que façam o caminho do caranguejo (caminhando para trás).

Depois de escolherem uma cor e por consequência um peixe, podem fazer um jogo da macaca com os números até 10.

Em seguida, saltam de cor em cor em cima das bolas coloridas sendo observados pela abelha gigante que os leva em zigue-zague até ao caminho dos pés dentro e fora do círculo.

Depois de subirem a escada arco-íris chegam às "nuvens."