

ATIVIDADE 1

ESCONDE VARETA (OBJETOS):

ESCONDER OBJETOS (QUENTE E FRIO, QUEIMOU E ESFRIOU)

MATERIAL: QUALQUER OBJETO (CANUDO, PALITO, ETC).

ALGÜEM ESCONDE UM OBJETO, ENQUANTO OS OUTROS FECHAM OS OLHOS. À VOZ DE “PRONTO”, AS CRIANÇAS SAEM A PROCURAR. QUEM ESCONDEU O OBJETO VAI ALERTANDO, CONFORME A DISTÂNCIA QUE ESTIVEREM DO ESCONDERIJO: “ESTÁ QUENTE” (QUANDO PRÓXIMO), “ESTÁ FRIO” (QUANDO LONGE), “ESTÁ QUEIMANDO” (QUANDO BEM PERTO). QUEM ENCONTRAR O OBJETO SERÁ O ENCARREGADO DE ESCONDÊ-LO NA REPETIÇÃO DA BRINCADEIRA.

ATIVIDADE 2

MORTO VIVO:

O ADULTO PODE SER O LÍDER PRIMEIRO E FICARÁ À FRENTE DOS OUTROS PARTICIPANTES. É ELE QUEM DARÁ AS INSTRUÇÕES A SEREM SEGUIDAS PELOS JOGADORES.

QUANDO O LÍDER DISSER: ‘MORTO!’, TODOS TERÃO QUE AGACHAR. QUANDO O LÍDER DISSER: ‘VIVO’, TODOS TERÃO QUE FICAR EM PÉ. QUEM NÃO CUMPRIR OU ERRAR O COMANDO É ELIMINADO, ATÉ FICAR SOMENTE UM PARTICIPANTE, QUE SERÁ O VENCEDOR E O PRÓXIMO LÍDER.

A VELOCIDADE EM QUE OS COMANDOS DE ‘VIVO’ OU ‘MORTO’ SÃO DADOS, VAI DEFINIR O GRAU DE DIFICULDADE DA BRINCADEIRA, ASSIM COMO A SEQUÊNCIA, QUE FICARÁ POR CONTA DO LÍDER, COM O INTUITO DE CONFUNDIR E EXIGIR MAIS ATENÇÃO DOS PARTICIPANTES.

VARIAÇÕES (OUTRO JEITO DE JOGAR):

✓ QUANDO FALAR: “MUITO VIVO” - PULAR DE FELICIDADE. ENTÃO, PREPARE O SALTO, DE PREFERÊNCIA COM OS BRAÇOS PARA CIMA.

✓ CLARO QUE SE VOCÊ PODE FICAR VIVO”, CONSEGUE FICAR TAMBÉM “MUITO MORTO”. COMO? DEITADO NO CHÃO.

✓ PANELA DE PRESSÃO: AO OUVIR O COMANDO, OS PARTICIPANTES DA BRINCADEIRA

DEVEM GIRAR EM TORNO DE SI MESMOS, COM UMA MÃO NO ALTO DA CABEÇA, FAZENDO CHIIIIIIII OU O BARULHO DA PANELA DE PRESSÃO QUE VOCÊ CONHEÇA.