

**ANO 2025/2026 PLANIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES - Arte e Movimento AM – ATL GENTE MIÚDA**

	<b>Atividade</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Descrição/Materiais</b>
<b>1.</b>	Criança Post-It	<p>Promover a interação entre as crianças (quebrando o gelo entre as mesmas bem como conhecer os colegas de uma forma lúdica e divertida);</p> <p>Desenvolver a concentração e a atenção; Promover o trabalho em equipa;</p>	<p>O local do jogo deve ser amplo, onde as crianças possam correr à vontade.</p> <p>A cada criança são distribuídos 10 post-its, de cores aleatórias, a cor não tem qualquer importância.</p> <p>Assim que o adulto der a partida as crianças correm e tentam colar os post-its em quem conseguirem alcançar, só podendo colar um post-it cada vez que alcançarem o colega. O jogo termina quando as crianças já não tiverem nenhum post-it para colar. No fim desta dinâmica, cada criança deve dizer uma curiosidade sobre si, segundo o nº de post-its que tem colados. Ou seja, se tiver 5 post-its colados, deverá dizer 5 curiosidades sobre si.</p> <p><u>Material:</u> Post-its.</p>
<b>2.</b>	Mímica e Pantomima	<p>Desenvolver novas formas de expressão.</p> <p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;</p> <p>Estimular a criatividade;</p>	<p>As crianças colocam-se em círculo. O adulto escolhe um objeto que servirá de base para a mímica da criança (caneta, casaco, lápis, garrafa de água). À vez a criança representa uma ação ou palavra utilizando o objeto escolhido pelo adulto e o corpo. O primeiro que adivinhar, será o próximo a fazer a mímica e assim sucessivamente.</p> <p><u>Variante:</u> exercício de mímica a pares.</p> <p><u>Material:</u> objeto à escolha aleatório</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
3.	Estátuas Vivas	<p>Estimular a criatividade;</p> <p>Incentivar novas aprendizagens;</p> <p>Desenvolver a concentração;</p> <p>Estimular a atenção e o raciocínio;</p> <p>Aprender através da experimentação;</p>	<p>Durante a primeira parte da atividade, as crianças estão aos pares e terão de imitar o colega e os seus movimentos de forma alternada e mudando de pares, conforme a indicação do adulto.</p> <p>Na segunda metade da atividade continuarão os pares e um deles será uma estátua. O colega terá de o moldar como se fosse barro. Em seguida o escultor observa a sua obra.</p>
4.	Nivelando	<p>Desenvolver a motricidade;</p> <p>Estimular a criatividade;</p> <p>Comunicar através da expressão corporal;</p>	<p>O adulto organiza o grupo e orienta-o para se deslocarem livremente no espaço escolhido.</p> <p>O objetivo da atividade é que as crianças se desloquem seguindo as instruções do adulto, que passam por orientar e indicar velocidades e níveis de caminhar no espaço.</p> <p>Por exemplo: "Nível alto (bicos dos pés), Nível normal( caminhar normal) e Posição cadeira (agachamento)".</p> <p>Velocidade: câmara lenta, normal e rápido.</p> <p>Cenários: Vidro, areia, gelo, lama, quente.</p> <p>Emoções: apaixonado, triste, feliz, medo, zangado.</p>
5.	Teatro sensorial	<p>Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças.</p> <p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;</p> <p>Estimular a criatividade;</p> <p>Incentivar novas aprendizagens;</p> <p>Desenvolver a concentração;</p>	<p>As crianças formam grupos, e colocam-se em linha. Escolhem uma para ser o movimento. Dispostos em linha e de costas voltadas. A criança seguinte da linha deve imitar a criança que se movimenta. No fim da atividade a turma partilha como se sentiu a ser espelho ou a comandar os movimentos.</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
6.	Marionetas	<p>Estimular a concentração e o autoconhecimento</p> <p>Conhecer as diferentes emoções que afetam o ser humano</p> <p>Aprender a importância das emoções</p>	<p>As crianças são divididas em grupos de 2. Um deles incorpora a marioneta, o outro o marionetista (manipulador da marioneta). A marioneta coloca-se numa posição relaxada e aguarda pelos movimentos do marionetista que deverá começar a manipular o corpo e os movimentos do seu par. De seguida, trocam-se as posições dando a oportunidade dos pares explorarem ambas as posições.</p>
7.	Robô	<p>Estimular a atenção e o raciocínio;</p> <p>Aprender através da experimentação;</p> <p>Encorajar a cooperação e o trabalho em equipa;</p> <p>Desenvolver novas formas de expressão.</p> <p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;</p> <p>Estimular a criatividade;</p>	<p>As crianças são divididas em grupos de 2 - pares. Um ocupa o lugar do robô, devendo manter os olhos fechados. O manipulador do robô dará indicações ao mesmo tocando-lhe nas costas. Um toque no topo das costas, indicará andar para a frente, no fundo das costas, indica parar, toque no ombro direito- virar para a direita, toque no ombro esquerdo - virar para a esquerda.</p> <p>De seguida, trocam-se as posições dando a oportunidade dos pares explorarem ambas.</p> <p><u>Variações:</u> alterar o toque pela palavra (exemplo: frutas - banana-parar; laranja - frente...etc)</p>
8.	Encontro a meio	<p>Desenvolver a motricidade;</p> <p>Estimular a criatividade;</p> <p>Comunicar através da expressão corporal; Aprender a trabalhar em grupo;</p>	<p>As crianças são divididas em grupos de 2 - pares. O grupo é orientado pelo adulto, colocando-se alinhado no centro, virado de frente um para o outro. O adulto orienta os pares para que estes se cumprimentem com um aperto de mão.</p> <p>Com as mãos apertadas os pares fecham os olhos e andam para trás 3 passos (definido pelo adulto). O objetivo é que regressem à posição inicial, encontrando-se no mesmo movimento inicial, mantendo sempre os olhos fechados.</p> <p><u>Nota:</u> a criança não deve tentar encontrar o par com as mãos. Deve seguir à risca os passos estabelecidos para o reencontro.</p> <p><u>Variações:</u> abraço, dar dez com as mãos, etc.</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
9.	Matar a mosca	Desenvolver a motricidade; Estimular a criatividade; Comunicar através da expressão corporal; Aprender a trabalhar em grupo;	O grupo deve colocar-se em roda. O adulto inicia a dinâmica. O adulto precisa de ajuda para se livrar da mosca, as crianças ao seu lado viradas para si, deverão matar a mosca em conjunto ( batendo palmas ao mesmo tempo). O adulto deverá baixar-se e colocar-se em posição de agachamento, para não ser atingido pelos seus colegas. A mosca segue no sentido dos movimentos do relógio, e desta vez o adulto deverá ajudar a matar a mosca, a criança ao seu lado esquerdo deverá baixar-se.
10.	Zip- zap-Boing	Incentivar a atividade física como lazer Desenvolver a concentração e a atenção Estimular a criatividade Desenvolver a motricidade	Formamos uma roda com as crianças para praticarmos este jogo de movimentos e sons - Para passar movimento para os lados (uma palma em seta), a criança deve dizer: <b>ZIP</b> - Para passar movimento para a frente (uma palma em seta), a criança deve dizer: <b>ZAP</b> - Para devolver o movimento para a pessoa que te enviou anteriormente, a criança deve fazer uma <b>onda com o corpo</b> , como se fosse uma gelatina e dizer: <b>BOING</b> . Vão saindo os jogadores que falham o movimento/som.  <u>Variante:</u> Utilizar um avião de papel.

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
11.	Estátuas em construção	<p>Estimular a atenção e o raciocínio;</p> <p>Aprender através da experimentação;</p> <p>Encorajar a cooperação e o trabalho em equipa;</p>	<p>O grupo é orientado para fazer um círculo. Duas crianças iniciam a dinâmica, ao centro, criando uma situação em estátua. De seguida, uma terceira criança do círculo retira a primeira e constroi uma nova situação com a segunda, sem alterar o movimento dela. O grupo orienta-se pelos ponteiros do relógio, seguindo a dinâmica.</p> <p><u>Nota:</u> as crianças não podem alterar a posição da estátua que fica ao centro, apenas devem completar o cenário.</p>
12.	Construção coletiva	<p>Desenvolver novas formas de expressão.</p> <p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;</p> <p>Estimular a criatividade;</p>	<p>O adulto orienta a turma dividindo-a em grupos. O adulto indica o tema da dinâmica e cada grupo deverá representar fisicamente algo que esteja relacionado com o tema. (Exemplo: meios de transporte - comboio, avião, etc; animais - elefante, cobra, minhoca, aranha, etc).</p>
13.	Rato e Gato  Labirinto	<p>Estimular a capacidade de raciocínio; Promover o trabalho em equipa;</p> <p>Incentivar a atividade física como lazer e diversão;</p> <p>Desenvolver a memória/Estimular a memória;</p>	<p>O adulto define um rato (fugitivo) e um gato (apanhador). O restante grupo forma filas paralelas com os braços esticados, tocando no colega do lado e fechando a fila. Ao sinal do adulto o rato desloca-se nas "ruas" criadas pelo grupo, sem poder nunca passar pelas barreiras de braços dos colegas. Ao sinal do adulto (palma) as crianças da fila devem movimentar-se para a direita, fazendo a fila inverter 90°. Quando o gato apanhar o rato, o adulto troca os intervenientes.</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
14.	Rato e Gato  Labirinto	Estimular a capacidade de raciocínio; Promover o trabalho em equipa;  Incentivar a atividade física como lazer e diversão;  Desenvolver a memória/Estimular a memória;	O adulto define um rato (fugitivo) e um gato (apanhador). O restante grupo forma filas paralelas com os braços esticados, tocando no colega do lado e fechando a fila. Ao sinal do adulto o rato desloca-se nas “ruas” criadas pelo grupo, sem poder nunca passar pelas barreiras de braços dos colegas. Ao sinal do adulto (palma) as crianças da fila devem movimentar-se para a direita, fazendo a fila inverter 90º. Quando o gato apanhar o rato, o adulto troca os intervenientes.
15.	Troca de lugares	Desenvolver a concentração;  Estimular a atenção e o raciocínio;  Aprender através da experimentação;  Encorajar a cooperação e o trabalho em equipa;	O grupo forma um círculo e o adulto distribui números pela roda, 1/2/3. De seguida o adulto diz um dos números, por exemplo, o nº 2, e estas têm de trocar de lugar, sem poderem voltar ao lugar de onde saíram. Des seguida, aumentasse o número de números, consoante o decorrer da dinâmica.
16.	Palmas em andamento	Desenvolver a motricidade;  Estimular a criatividade;  Comunicar através da expressão corporal; Aprender a trabalhar em grupo;	O adulto orienta as crianças a se disporem livremente no espaço da atividade. Ao sinal do adulto as crianças devem adaptar o seu andar, segundo a orientação do mesmo. As velocidades são definidas inicialmente pelo adulto, 0(parado), 1(andar normal),2(marcha),3(correr)- aumentando os números no decorrer da atividade.  <u>Variantes:</u> palmas em andamento sempre que passar pelo colega; duas crianças de costas com costas, posição de caranguejo.

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
17.	<p>Será que rompe?</p> <p>(Experiência Científica)</p>	<p>Fomentar a literacia científica das crianças; Desenvolver a concentração;</p> <p>Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças;</p> <p>Aproximar as crianças do mundo científico através da exploração de experiências didáticas e sensoriais.</p>	<p>Num primeiro momento, deveremos encher o saco com água até 2/3 do seu volume total e, de seguida, com a ajuda da pipeta, adicionar algumas gotas de corante para dar cor à mesma. Num segundo momento, uma criança deverá segurar o saco com as mãos (segurando sempre na parte de cima parte onde fica o zipper) enquanto uma outra criança pega num lápis e faz força sobre o saco (na zona onde tem água) para que o lápis fure o saco e o atravesse de uma ponta à outra. Poderão ser usados tantos lápis quanto aqueles que as crianças quiserem.</p> <p><u>Material:</u> Luvas; Corante; Saco com zipper; Pipeta; Lápis afiado;</p> <p>Água. <u>Vídeo informativo:</u></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=umX2t7TiSzA">https://www.youtube.com/watch?v=umX2t7TiSzA</a></p>
18.	<p>Lâmpada de lava</p> <p>(Experiência Científica)</p>	<p>Incentivar a atividade científica como lazer; Fomentar a literacia científica das crianças; Desenvolver a concentração;</p> <p>Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças;</p> <p>Aproximar as crianças do mundo científico através da exploração de experiências didáticas e sensoriais.</p>	<p>Primeiramente, devemos encher <math>\frac{3}{4}</math> da garrafa transparente ou do frasco com óleo alimentar. Deveremos, também, adicionar ao copo medidor 50 ml de água e, com a ajuda da pipeta adicionar algumas gotas de corante para dar cor à mesma. Numa segunda fase, utilizando um funil, adicionamos a água com corante à garrafa/ frasco. Por fim, colocamos a pastilha efervescente no recipiente e observamos o resultado.</p> <p><u>Material:</u> Luvas; Espátula de plástico; Corante; Copo de medição; Pipeta; Pastilha efervescente; Funil; Óleo alimentar; Água; Garrafa transparente ou frasco.</p> <p><u>Vídeo informativo:</u> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f31SnodjfuM">https://www.youtube.com/watch?v=f31SnodjfuM</a></p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
19.	Bombas Explosivas (Experiência Científica)	<p>Incentivar a atividade científica como lazer; Fomentar a literacia científica das crianças; Desenvolver a concentração;</p> <p>Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças;</p> <p>Aproximar as crianças do mundo científico através da exploração de experiências didáticas e sensoriais.</p>	<p>Com a ajuda de um copo de medição, deveremos medir 5 ml de ácido cítrico e transferi-lo para um outro recipiente maior. A este recipiente, e utilizando uma pipeta, juntamos 5 gotas de corante alimentar da cor que preferirmos. De seguida, deveremos adicionar uma colher de café de sal de cozinha e misturar muito bem com a espátula de plástico. Novamente com a ajuda do copo de medição, mediremos 5 ml de bicarbonato de sódio e juntamo-la à mistura contida no recipiente, misturando muito bem. Se sentirmos que a mistura feita se encontra muito seca poderemos colocar algumas gotas de água - idealmente a mistura deverá ter uma consistência seca, mas viscosa. Com as luvas calçadas, e passando primeiramente as mãos por água, formamos pequenas bolinhas até a mistura acabar. Por fim, deixamos secar durante a noite e, no dia seguinte, testamos as nossas bombas explosivas.</p> <p><u>Material:</u> Luvas; Espátula de plástico; Copo de medição; Pipeta; Corante; Bicarbonato de sódio; Ácido cítrico; Sal de cozinha; Colher de café; Taça; Água.</p>
20.	Nuvem Arco-Íris (Experiência Científica)	<p>Incentivar a atividade científica como lazer; Fomentar a literacia científica das crianças; Desenvolver a concentração;</p> <p>Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças;</p> <p>Aproximar as crianças do mundo científico através da exploração de experiências didáticas e sensoriais.</p>	<p>Num primeiro momento, utilizando uma tesoura ou de um x-ato (com a supervisão e auxílio de um adulto) a garrafa pequena de plástico deverá ser cortada ao meio, sendo apenas necessária para a experiência a metade de cima da mesma. De seguida, o pedaço de papel de cozinha deverá ser sobreposto à parte da garrafa que foi recortada, sendo preso com um elástico. Com o corante alimentar de várias cores, pintemos o papel de cozinha tal como se fosse um arco-íris (linha a linha) até o mesmo se encontrar totalmente pintado. Num seguinte momento, coloquemos num prato um pouco de água diluída com sabão. Por fim, colocamos a garrafa pequena de plástico, com a parte onde se encontra o pedaço de papel pintado submersa na água, no prato e puxamos para cima a garrafa formando uma nuvem colorida. Com crianças mais velhas, a experiência poderá ser realizada não só puxando a garrafa com a mão como também soprando através do gargalo da garrafa.</p> <p><u>Material:</u> Luvas; Garrafa pequena transparente; Prato; Papel de cozinha; Corante alimentar de várias cores; Elástico; Sabão; Água.</p> <p><u>Vídeo informativo:</u>  <a href="https://pt.pinterest.com/pin/466192998945543652/">https://pt.pinterest.com/pin/466192998945543652/</a></p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
21.	Nuvem Arco-Íris  (Experiência Científica)	Incentivar a atividade científica como lazer; Fomentar a literacia científica das crianças; Desenvolver a concentração;  Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças;  Aproximar as crianças do mundo científico através da exploração de experiências didáticas e sensoriais.	Num primeiro momento, utilizando uma tesoura ou de um x-ato (com a supervisão e auxílio de um adulto) a garrafa pequena de plástico deverá ser cortada ao meio, sendo apenas necessária para a experiência a metade de cima da mesma. De seguida, o pedaço de papel de cozinha deverá ser sobreposto à parte da garrafa que foi recortada, sendo preso com um elástico. Com o corante alimentar de várias cores, pintemos o papel de cozinha tal como se fosse um arco-íris (linha a linha) até o mesmo se encontrar totalmente pintado. Num seguinte momento, coloquemos num prato um pouco de água diluída com sabão. Por fim, colocamos a garrafa pequena de plástico, com a parte onde se encontra o pedaço de papel pintado submersa na água, no prato e puxamos para cima a garrafa formando uma nuvem colorida. Com crianças mais velhas, a experiência poderá ser realizada não só puxando a garrafa com a mão como também soprando através do gargalo da garrafa.  <u>Material:</u> Luvas; Garrafa pequena transparente; Prato; Papel de cozinha; Corante alimentar de várias cores; Elástico; Sabão; Água.  <u>Vídeo informativo:</u> <a href="https://pt.pinterest.com/pin/466192998945543652/">https://pt.pinterest.com/pin/466192998945543652/</a>

<p><b>22.</b></p>	<p>Caçador de Sol  (Expressão artística)</p>	<p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;  Estimular a criatividade;  Incentivar novas aprendizagens;  Desenvolver a concentração;  Fomentar o interesse em novos materiais artísticos;  Explorar técnicas de recorte e colagem;  Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças.</p>	<p>Cada criança deve, primeiramente, pensar no desenho/ imagem que quer ver desenvolvida no seu caçador de sol, sendo que este deve ter o tamanho do cartão que tem disponível. Após pensar e, seguidamente, realizar o desenho no cartão, deverão ser marcados e recortados, utilizando uma tesoura ou de um x-ato (com a supervisão e auxílio de um adulto), os espaços onde serão colados os vários pedaços de celofane. Quando a colagem dos vários pedaços de celofane estiver realizada e seca, as crianças devem experimentar livremente o seu caçador de sol.</p> <p><u>Material:</u> Cartão; Papel de celofane; Tesoura; Cola.</p>
<p><b>23.</b></p>	<p>Livro Pop-Up  (Expressão artística e dramática)</p>	<p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;  Estimular a criatividade;  Incentivar novas aprendizagens;  Desenvolver a concentração;  Fomentar o interesse em novos materiais artísticos;  Explorar técnicas de recorte e colagem;  Encorajar o ato de planificar e executar de acordo com a planificação.</p>	<p>Inicialmente, as crianças deverão ser divididas em grupos de 2 ou 3 elementos. Numa primeira fase da atividade, cada grupo elege ou inventa uma pequena história que goste e, de seguida, elabora um projeto de desenho de um livro pop-up dessa mesma história, escolhendo técnicas e materiais (se necessário mostrar às crianças alguns exemplos de livros pop-up para as ajudar no processo de criação). O livro pop-up é um livro que se torna tridimensional, onde os recortes de papel tridimensionais causam movimentação nas páginas captando a atenção e curiosidade do leitor. A segunda fase da atividade é a execução. Nesta fase é importante referir às crianças que aquilo que projetaram no papel serve de base, mas à medida que forem construindo, devem permitir pequenas alterações, se assim considerarem importante.</p> <p><u>Vídeo informativo:</u> <a href="https://youtu.be/8uCibVGfxYY">https://youtu.be/8uCibVGfxYY</a> ou <a href="https://youtu.be/D8gnjoef6ZE">https://youtu.be/D8gnjoef6ZE</a></p> <p><u>Material:</u> Papel colorido; Lápis de cor; Marcadores; Tesoura; Cola; Régua.</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
24.	Binóculos de Explorador (Expressão artística)	<p>Desenvolver a motricidade fina e a coordenação motora;</p> <p>Estimular a criatividade;</p> <p>Incentivar novas aprendizagens;</p> <p>Desenvolver a concentração;</p> <p>Fomentar o interesse em novos materiais artísticos;</p> <p>Explorar técnicas de recorte e colagem;</p> <p>Alimentar a curiosidade e o ímpeto exploratório das crianças.</p>	<p>Cada criança deverá ter acesso a dois rolos de papel higiênico que, numa primeira instância, devem ser decorados com marcadores, tintas ou outro material à sua escolha. Após decorados, os rolos deverão ser unidos pelas laterais sendo utilizado para esse efeito um tubo de cola. Por fim, quando a decoração e colagem dos rolos de papel higiênico se encontrar realizada, as crianças devem experimentar livremente os seus binóculos de explorador observando a natureza ao seu redor.</p> <p><u>Material:</u> Rolos de papel higiênico; Marcadores; Tintas; Material de decoração; Tesoura; Cola.</p>
25.	Já o contraste? (Dramatização)	<p>Estimular a criatividade;</p> <p>Incentivar novas aprendizagens;</p> <p>Desenvolver a concentração;</p> <p>Estimular a atenção e o raciocínio;</p> <p>Aprender através da experimentação;</p> <p>Encorajar a cooperação e o trabalho em equipa;</p> <p>Desenvolver novas formas de expressão.</p>	<p>As crianças deverão ser divididas em 2, 3 ou mais grupos, consoante o número de elementos da turma em questão. Após esta divisão inicial, é colocado no centro o tabuleiro/ cartaz que contém vários desenhos do conhecimento das crianças, e cada grupo manter-se-á numa ponta do tabuleiro. Quando os grupos se encontrarem definidos, é hora de dramatizar. Para isso, uma das equipas deverá observar o tabuleiro atentamente e, em consenso, eleger uma das imagens desenhadas. Seguidamente, essa mesma equipa deverá eleger um dos seus membros para dramatizar a imagem escolhida. O objetivo é que as outras equipas consigam não só adivinhar a dramatização como encontrar a imagem escolhida antes do tempo da ampulheta se esgotar.</p> <p><u>Material:</u> Tabuleiro/ cartaz com várias imagens ou desenhos; ampulheta</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
26.	Jogo da memória	<p>Estimular a capacidade de raciocínio;</p> <p>Promover o trabalho em equipa;</p> <p>Incentivar a atividade física como lazer e diversão;</p> <p>Desenvolver a memória/Estimular a memória;</p>	<p>O adulto prepara previamente várias caixas com materiais dentro. A quantidade de elementos dentro da caixa dependerá da idade e do número de crianças no grupo.</p> <p>Aos pares as crianças jogam à vez. Uma mostra os objetos e diz o que está dentro da caixa, colocando tudo lá dentro e tapando-a. O colega tem de se lembrar dos objetos que lhe foram mostrados ( o colega pode ir repondo os objetos referidos/adquiridos na mesa.</p> <p>Os pares devem alternar a função entre si nas próximas jogadas. <u>Material:</u> caixa com objetos</p>
27.	Comboio desgovernado	<p>Desenvolver a concentração;</p> <p>Estimular a atenção e o raciocínio;</p> <p>Aprender através da experimentação;</p> <p>Encorajar a cooperação e o trabalho em equipa;</p>	<p>As crianças ficam em fila com os braços em cima dos ombros do colega da frente. O primeiro da fila leva o comboio orientando os restantes colegas. Muda de direção ou de velocidade conforme queira. Passado um tempo a criança da frente vai para o fim da fila e o colega seguinte assume a liderança do comboio. Todas as crianças devem ter a oportunidade de liderar o comboio pelo menos uma vez.</p>
28.	Organização Silenciosa	<p>Incentivar a atividade física como lazer</p> <p>Desenvolver a motricidade</p> <p>Desenvolver a concentração e a atenção</p> <p>Contribuir para um bom desenvolvimento social</p>	<p>Nesta atividade o objetivo é as crianças explorarem o conceito de organização e silêncio.</p> <p>O adulto dará comandos específicos ao grupo para que este se organize, em silêncio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-por alturas, por cor de olhos, por tamanho do pé, por cor de cabelo, etc.</li> </ul>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
29.	Jogo dos pontos	Incentivar novas aprendizagens; Desenvolver a concentração; Aprender através da experimentação;	Cada criança terá uma folha com vários pontos e um marcador. Colocados em roda em grupos grandes ou pequenos, conforme o adulto entender. À vez, as crianças deverão lançar o dado e rodear na folha o respetivo número de pontos. Ou seja, se uma criança lançar o dado e sair o número 5, deverá rodear cinco pontos seguidos na folha, independente da direção. O jogo termina quando alguma criança consegue rodear todos os pontos da sua folha.  <u>Material:</u> folha com pontos, marcador, dado
30.	Corrida de tartarugas	Desenvolver a motricidade fina; Estimular a criatividade; Incentivar novas aprendizagens; Experimentar diferentes materiais; Praticar o corte e colagem;	. O adulto deverá previamente ter preparado 3-4 tartarugas que serão necessárias para o jogo. Para a preparação das tartarugas é apenas necessário colar à espátula de madeira uma das extremidades do fio de lã e a tartaruga (feita de cartolina) à outra extremidade.  O jogo consiste em distribuir tartarugas pelas crianças e 3-4 de cada vez, colocados lado a lado deverão enrolar o fio de lã na espátula até o mesmo acabar e a tartaruga chegar à espátula. Vence o jogo quem mais rápido conseguir enrolar o fio e chegar à tartaruga.  <u>Material:</u> Cartolinas, lã, espátulas de madeira, cola.
31.	Acerta as cores	Desenvolver a memória Desenvolver a concentração e a atenção Desenvolver a motricidade	O objetivo deste jogo é ter um conjunto de garrafas com diferentes cores numa ordem escolhida aleatoriamente pelo adulto ( as crianças não deverão ver, nem saber a ordem) e as crianças conseguirem adivinhar o lugar certo de cada cor, posicionando o outro conjunto de garrafas na ordem correta. Este jogo poderá ser dinamizado em equipas ou individualmente.  <u>Material:</u> garrafas com várias cores (duplicadas).

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
32.	Pique-Bandeira	Incentivar a atividade física como lazer Desenvolver a motricidade  Desenvolver a concentração e a atenção Desenvolver a criatividade	<p>O jogo pique bandeira é vivenciado tradicionalmente entre duas equipes, contendo o mesmo número de integrantes cada. O campo de jogo varia de acordo com o número de integrantes e o local em que é realizado. O objetivo do jogo consiste em trazer a bandeira que está sob posse da equipe adversária. Para evitar que a outra equipe vença, os jogadores devem proteger as bandeiras em seus campos ao mesmo tempo que tentam capturar a outra, no campo adversário.</p> <p>Entretanto, algumas regras dificultam a captura do bandeira. A mais conhecida é aquela que garante que as equipes "congelem" os adversários se eles entrarem em seu campo em forem encostados por algum segmento corporal. Há em cada lado do campo uma área destinada às equipas que tentam capturar a bandeira, na qual não podem ser "congelados" pelos adversários. Na maioria dos casos, essa área circunda a bandeira almejada.</p>
33.	Jogo dentro e fora	Incentivar a atividade física como lazer Desenvolver a motricidade  Desenvolver a concentração e a atenção Desenvolver a criatividade	<p>Utilizando a fita cola ou o giz, o adulto começa por delimitar no chão uma forma geométrica que poderá ser um círculo, um quadrado no chão uma forma geométrica que poderá ser um círculo, um quadrado, etc. Inicia-se o jogo com as crianças do lado de fora da forma e, à medida que o adulto mandar, deverão saltar para dentro ou para fora da forma geométrica. As crianças que se enganaram vão saindo do jogo até restar apenas um.</p> <p><u>Material:</u> fita cola e giz.</p>

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
34.	Jogo “Seis Palavras”	Incentivar a atividade física como lazer Estimular a criatividade Desenvolver a motricidade Estimular a atenção e o raciocínio	Uma criança fica no meio da roda e uma criança da roda esconde um objeto. A pessoa do meio tem que descobrir com quem está o objeto. Quando descobrir diz uma letra e a pessoa que está com o objeto tem o tempo do objeto dar a volta na roda para dizer seis palavras que iniciem pela letra dita. Se a pessoa não disser vai para o meio da roda.  Material: objeto.
35.	Jogo “Nomes na Roda”	Incentivar a atividade física como lazer e diversão Comunicar através da expressão corporal Estimular a concentração Aprender a trabalhar em grupo	A turma forma um círculo. Escolhe-se uma criança para iniciar o jogo, a quem se dá uma bola. Ao jogar a bola a criança deve dizer o nome para quem o colega que recebeu a deve enviar de volta. Exemplo: O Zé joga a bola para o Alexandre e diz Rodrigo. O Alexandre deve jogar para o Rodrigo (que o Zé falou) e dizer o nome de outra pessoa, Alana. O Rodrigo deve jogar para a Alana e assim sucessivamente. Quando o grupo estiver bem atento incluir mais uma bolinha, ou mais, permanecendo a mesma regra.  Material: bola.
36.	Cuida do balão	Fomentar a concentração e a atenção Estimular a curiosidade Incentivar a atividade física como lazer Desenvolver a motricidade Promover o trabalho em equipa	São necessários tecidos e balões ou bolas. As crianças formam grupos de 4 ou 5. Cada grupo fica com um tecido e um balão. As crianças seguram nas pontas do tecido e por cima do tecido rola o balão. O objetivo é não deixar cair o balão ao chão.  Material: balões e tecido.

	Atividade	Objetivos	Descrição/Materiais
37.	Jogo Cabeça-Peça	Incentivar a atividade física como lazer Desenvolver a concentração e a atenção Desenvolver a motricidade Comunicar através da expressão corporal	Sentadas no chão aos pares, cada par terá uma peça no centro. O adulto irá mencionar partes do corpo (Ex: cabeça) onde os participantes terão de tocar. Depois de tocar devem pegar na peça que se encontra no centro. O primeiro a pegar na peça ganha o jogo. Podem jogar as vezes que desejarem.  <u>Material:</u> legos.
38.	Mexe que cai!	Incentivar a atividade física como lazer Estimular a criatividade  Desenvolver a motricidade Desafiar para completarem os jogos Desenvolver a concentração	Este jogo pode ter música. A criança coloca uma caixa nas costas, mais concretamente na zona lombar. A caixa tem uma abertura arredondada na parte superior e muitas bolas no seu interior.  Pede-se à criança para se movimentar de modo a que as bolas caiam da caixa. Termina o jogo quando saírem todas as bolas da caixa.  <u>Material:</u> caixa, bolas, fita.