



Jogos de Interior

Comparações

Comparações

- Os jogadores colocam-se em círculo, sentados no chão ou em cadeiras.
- Antes de o jogo começar, os jogadores devem praticar o seguinte ritmo: duas palmadas no chão ou nas pernas e duas no ar; e logo a mão direita assinala o ombro direito e a esquerda o ombro esquerdo.
- O jogo começa com as palmadas. A seguir, um jogador pede ao companheiro da sua direita que invente uma comparação, por exemplo: «alto como» ou «branco como», enquanto põe as mãos nos ombros.

Observações: o educador pode acompanhar as palmadas com o pandeiro ou cantando.

Idade	6-10 anos
Material	Pandeiro
Número de jogadores	Ilimitado
Orientações pedagógicas	Trabalhar a coordenação motora e a facilidade de expressão oral

- Imediatamente o outro jogador confirma a comparação e continua o jogo com as palmadas, e pedindo outra comparação ao companheiro seguinte, até chegar outra vez ao primeiro.
- Quando o jogador não responde, passa-se à frente e questiona-se o da sua direita.



O director

O director

O director

- Os jogadores colocam-se em círculo, sentados no chão e olhando para o interior, onde se encontra o «director» de orquestra.
- O «director» coloca as mãos no chão. Pouco a pouco, levanta-as, e os jogadores iniciam uma canção. O volume da voz vai aumentando (em crescendo*) à medida que o «director» vai erguendo mais as mãos.
- Quando o «director» baixa as mãos, o volume da voz vai diminuindo (decrecendo*).
- Quando as mãos do «director» tocam no chão, significa o final.

Idade 6-10 anos

Número de jogadores Ilimitado

Orientações pedagógicas Controlar a intensidade* da voz

