

Jogos de salão

Educação Física

Enviado por: _marcelocosta@seed.pr.gov.br

Postado em:10/06/2015

Por Artigo por Colunista Portal - Educação Jogos de salão - Atividade recreativa em acampamentos e colônia de férias Segmentação de demanda: Quantidade – mínimo 10 participantes. Período – diurno, preferivelmente em dias de chuva ou noturno, principalmente em dias muito frios ou chuvosos. Espaço – interno. Infraestrutura – salão de atividades. Equipamentos – conforme tarefas solicitadas. Material – conforme tarefas solicitadas. Equipe – um monitor responsável pela atividade e juiz, um monitor auxiliar e um monitor para cada equipe. Desenvolvimento – antes da atividade deverão ser listadas as tarefas que serão realizadas e separar todo o equipamento e material necessário. Após dividir os participantes em equipes iguais, esses devem se posicionar conforme a indicação do monitor responsável pela atividade, de acordo com o jogo que será aplicado. Há algumas atividades de salão que não são consideradas jogos, pois nem sempre há um vencedor, são apenas para diversão. Seguem alguns exemplos de atividades de salão: Jogo da adivinhação – antes da atividade o coordenador prepara uma lista com o que deve ser adivinhado pelas equipes, por exemplo, cor: azul-marinho, animal: girafa, utensílio doméstico: enceradeira, etc. As equipes, posicionadas em cantos distintos, elegerão um representante, que deverá expressar a ideia da equipe sempre que for a vez da mesma. O monitor responsável pela atividade comenta então o que ele está querendo, no primeiro caso, uma cor, e cada uma das equipes tentarão adivinhar qual cor está escrita na lista, cada uma em sua vez, sorteada sua ordem. Marca ponto a equipe que acertar primeiro o que está sendo pedido. Vence a equipe que marcar maior número de pontos. Qual é a música? – antes da atividade o coordenador prepara uma lista de músicas que devem ser adivinhadas e cantadas pelas equipes; o coordenador cita a música do papel, com o nome e um trecho da mesma, e separa uma palavra da música que será a dica para a equipe descobri-la. É interessante o coordenador checar com o monitor que aplicará a atividade se esse conhece as músicas listadas. O monitor fornece a palavra a todos e dá um minuto para a primeira equipe tentar adivinhar a música e cantá-la ou descobrir outra música com a mesma palavra e cantá-la. Se a equipe, ao final de um minuto, cantar a música correta, ganha dois pontos, se cantar outra música que contenha a mesma palavra, ganha um ponto. Se a equipe não conseguir descobrir nenhuma música, a vez é passada para a segunda equipe, que deve imediatamente cantar a música se a tiver descoberto, caso contrário a vez passará para a próxima equipe e assim por diante. Se ninguém descobrir a música, o monitor deverá cantá-la. Vence a equipe que fizer o maior número de pontos. Jogo da mímica – antes da atividade o coordenador prepara uma lista de filmes (correspondentes à demanda, ou seja, se forem idosos, procurar filmes mais antigos, etc.) a serem adivinhados pelas equipes por meio de mímica. O monitor responsável pela atividade chama o primeiro participante da primeira equipe e sussurra em seu ouvido o nome de um filme. O participante terá um minuto para representar por meio de mímica o filme a todos do salão, não somente a sua equipe. Sua equipe tentará adivinhar qual é o filme, se conseguir consegue o ponto, se não conseguir a próxima equipe poderá dar seu palpite e assim por diante. Se nenhuma equipe acertar, o monitor responsável pela atividade deverá fazer a mímica do filme até alguém acertar.

Vence a equipe que acertar o maior número de filmes. Este conteúdo foi acessado em 10/06/2015
- site Portal - Educação. Todas as informações nela contida são de responsabilidade do autor.