

O COMANDANTE MANDA!

Idade:

A partir de 5 anos

Nº de participantes:

Duas ou mais crianças, animador

Material:

Nenhum

Objetivo:

Desenvolvimento concentração e atenção auditiva para reagirem rapidamente.

As crianças sentam-se ao redor de uma mesa e o animador determina diversos comandos, para que as crianças façam movimentos:

- **Comando fraquinho**- todos devem batucar a mesa com seus dedos.
- **Comando oco**- todos fecham as mãos e as batem na mesa.
- **Comando punho**- todos devem bater os punhos sobre a mesa.
- **Comando mão aberta**- Todos batem a mesa com a mão aberta (para baixo).

Atenção! O animador deve procurar fazer com que as crianças errem seu movimento.

A partir do momento de que der a ordem de comando do movimento, as crianças não devem trocá-lo a não ser quando nova ordem for emitida, mesmo que o animador mude seu gesto (sem mandar). Então elas devem estar atentas ao comando falado e não ao que estão vendo. Quem errar e repetir um movimento que o animador ainda não ordenou vai ter que pagar uma prenda ou sair do jogo. Quem ficar mais tempo no jogo sem errar será o próximo comandante.

Dica: Primeiro, as crianças precisam sentir-se seguras ao escutar as ordens- você deve treinar um pouco, até que estejam sabendo jogar, para depois então, iniciar essa parte do jogo, que é a de tentar confundir os movimentos delas.

OBS.:

As crianças não precisam apenas entender o comando de movimento para reagirem corretamente. Elas precisam também ouvir exatamente e se concentrar para não cometerem nenhum erro, quando o animador as quiser enganar.