

**Componente Curricular:**

**Grupo:**

## **ATIVIDADE PRÁTICA - ORIENTAÇÃO PARA O PROFESSOR.**

### **DE QUE ANIMAL SE TRATA**

FORMA-SE UM GRANDE SEMICÍRCULO COM TODOS OS PARTICIPANTES. A CRIANÇA VAI NA CAIXA MÁGICA E RETIRA A IMAGEM DE UM ANIMAL, OLHA SEM MOSTRAR PARA OS COLEGAS. OS ESCOLHIDOS SENTAM-SE NO CHÃO. A CRIANÇA ESCOLHIDA SE POSICIONA DE FRENTE PARA OS COMPANHEIROS E IMITA O ANIMAL COM GESTOS E SONS. O RESTANTE DA TURMA DEVE ADIVINHAR QUAL O NOME DO ANIMAL QUE FOI REPRESENTADO. O JOGO TERMINA QUANDO TODOS TIVEREM IMITADO O ANIMAL SORTEADO.

