

## **RUMO ao DUO – Brincadeiras de coral infantil: Momentos X**

Essas brincadeiras podem ser realizadas nos 'momentos X' descritas no documento 1, o primeiro enviado nesse grupo de WhatsApp – ritual de ensaio.

Todas as brincadeiras devem ser exemplificadas, antes de solicitadas.

### TÍTULOS / OBJETIVOS

1. Planetas Malucos / Trabalhar a pulsação e expressividade / consciência corporal
2. Espelho / Despertar a criatividade corporal e o respeito ao próximo
3. Personagem dublado / Controlar ações e expressões faciais, interpretação
4. Palavra condensada / Despertar a percepção auditiva concomitante
5. Ao contrário / Incitar a concentração
6. Palavra atrasada / Exercitar a memória
7. Audição atenta / Estimular a atenção auditiva
8. Quantos tenho? / Ativar a consciência corporal e percussão corporal

#### 1. PLANETAS MALUCOS

**EXPLANAÇÃO:** faz de conta que existem 5 planetas diferente e vamos agir, conforme as regras de cada planeta, dançando no ritmo da música.

##### Planetas / regras:

Planeta Robô: dançar como um robô.

Planeta Doidinho: movimentos malucos, não comuns.

Planeta Redondo: todos os movimentos devem prevalecer de maneira circular (cuidado com rodar).

Planeta Perna de Pau: não pode dobrar os joelhos.

Planeta Terra: dançar normal, como de costume.

Acionar um áudio de uma música. Costumamos usar as demonstrações do teclado, mas pode usar qualquer música que seja adequada à idade. Deixar preparado músicas de diferentes andamentos.

Todos em pé – e não vale encostar no outro. Ao iniciar a música, um planeta deve ser anunciado. Depois de alguns segundos, mudar o planeta. Após experimentarem uns 3 tipos de planeta, mudar a música e continuar. Atenção para solicitar que, seja qual for o planeta, os movimentos devem ter coerência rítmica (pulsação).

#### 2. ESPELHO

**EXPLANAÇÃO:** em duplas, um de frente para o outro, em pé. Se faltar um integrante, fazer com o regente ou instrumentista. Um integrante deve realizar movimentos aleatórios, de maneira LENTA e ou outro imitar.

**REGRAS:** usar a criatividade. Não vale tocar o outro, pular, correr ou se deitar. Determinar quem de cada dupla começa e depois trocar. Geralmente, contamos 1 – 2 para cada dupla e quem ficou com o 1, começa. É extremamente importante que quem faz o movimento realize de maneira muito lenta e quem é o espelho imite o movimento como se fosse um.

### 3. PERSONAGEM DUBLADO

EXPLANAÇÃO: em duplas. Devem sair da sala e combinar uma frase simples (ideias no final). Um deve interpretar a voz, de preferência bem modificada e o outro apenas expressar corporalmente (boca e corpo).

REGRAS:

- Não pode ser uma frase muito longa e nem com efeito inadequado.
- Quem vai interpretar fisicamente fica na frente e quem vai realizar a voz, fica atrás da pessoa (meio que escondido).
- Quem interpreta fisicamente não pode falar a frase, mas deve mexer a boca (falar sem som).
- Trocar os papéis.

Exemplos de frases:

- ‘Ai... Que dor de barriga!’
- ‘A minha voz combina comigo?’
- ‘Não briga comigo!’

OBS: se a criança que emite a frase estiver escondida, fica mais interessante. Combinar uma maneira de iniciar as ações, para que aconteça sincronizada.

### 4. PALAVRA CONDENSADA

EXPLANAÇÃO: escolher uma dupla. Saem da sala e escolhem uma palavra de 2 sílabas. Ao entrar na sala, frente ao coro, devem falar, ao mesmo tempo, cada qual uma sílaba da palavra. Por exemplo: se a palavra escolhida for ‘teto’, um fala TE, o outro fala TO – ao mesmo tempo! O coro deve tentar adivinhar a palavra. Quem adivinhar, escolhe alguém para ser a próxima dupla. Se ficar fácil, passar para 3 pessoas falando uma palavra de 3 sílabas.

REGRAS: tem que ser falado que ser ao mesmo tempo, em alto e bom tom – sem gritar. Pode repetir, até alguém adivinhar. Evitar palavras com sílabas repetidas, como, p.ex., ‘banana’ – ao menos inicialmente.

### 5. AO CONTRÁRIO

EXPLANAÇÃO: o regente vai verbalizar palavras de duas sílabas. O coro deve responder com as sílabas ao contrário, ou seja, a última sílaba deve ser a primeira e vice-versa. Exemplo:

Regente: CA-SA. Coro: SA-CA (SA com som de ZA).

REGRAS: responder imediatamente. Se a maioria errar, repita a mesma palavra. Pode usar o recurso corporal de ‘colocar’ uma sílaba em cada mão – esticar a mão esquerda e verbalizar a 1ª sílaba, em seguida, a 2ª sílaba na mão direita. O recurso visual ajuda. A sílaba tônica deve ser respeitada, p.ex.: MO-TO, resposta = TO-MÓ.

Assim que estiverem conseguindo com eficiência, passar para 3 sílabas. Dica: escreva as palavras no planejamento – mais eficiente. Pode, com o tempo, solicitar que algum aluno dite palavras. Também, depois de exercitado e entendido, num outro ensaio, realizar a chamada criativa usando esse recurso. Fale o nome do aluno e ao invés dele responder com ‘presente’, fala uma palavra com duas sílabas e o coro responde ao contrário. Se o aluno faltou, todos (ou alguns) respondem TOU-FAL (faltou).

## 6. PALAVRA ATRASADA

EXPLANAÇÃO: as palavras ouvidas devem ser verbalizadas com uma palavra de atraso. Exemplo:

Regente fala	Coro responde
Lápis	-
Dedo	Lápis
Azul	Dedo

REGRAS: se alguém errar, segue em frente, vai tentando!

Dicas: fale devagar, bem articulado.

## 7. AUDIÇÃO ATENTA

EXPLANAÇÃO: o regente deve falar partes do corpo e colocar a mão. Às vezes, deve colocar a mão na parte diferente do que fala. O coro deve sempre seguir o que OUVI.

REGRAS: não vale fechar os olhos ou mudar a direção, ou seja, deve ficar olhando para o regente. Se assim não fizer, não exercitará a mente - a atenção auditiva.

## 8. QUANTOS TENHO?

EXPLANAÇÃO: o regente fala uma parte do corpo ou um órgão. O coro responde com percussão corporal, conforme a quantidade:

Um: bater palma

Dois: bater os pés

Mais que dois: mãos batem na coxa da perna por algumas vezes.

Por exemplo:

Regente fala (falar sempre no singular)	Coro responde
Boca (nariz, língua, estômago etc.)	Bate uma palma
Mão (olho, sobrancelha, orelha, rim etc.)	Bate os dois pés no chão
Dedo (dente, fio de cabelo etc.)	Bate as mãos na coxa

Atenção: apesar de obvio, se atente para deficientes. E tudo bem não saber sobre os órgãos internos. Ensine.

Criança precisa brincar. A concentração não costuma ser prolongada. Por esses motivos, estes momentos de descontração criativos, geralmente envolvendo o corpo são tão importantes. Funcionam como uma recompensa, descanso – mesmo que esteja trabalhando, desenvolvendo e aguçando os sentidos e a mente.

Enfim, compartilhe também suas estratégias! A união faz a força! Vamos somar experiências e fortificar a nossa arte coral!



13/07/2023

Via WhatsApp