

## Expressão Corporal

Plano de Sessão – Prof. Luísa Leitão / Prof. Cecília Pires

Sessão – nº 8

Data: 23/11/07

<b>Objectivos/Competências</b> Treinar competências sociais Responsabilizar-se pelo seu corpo e pelas suas acções Colaborar com os seus pares Experimentar, através da expressão corporal, gerir emoções e sentimentos, partindo das histórias exploradas, e de alguns conteúdos trabalhados no âmbito do programa.	<b>Observações:</b> Desempenho excepcional A Joana manteve-se em pé sozinha durante alguns segundos. Os colegas pararam o que estavam a fazer e bateram-lhe palmas
---	---

**Tema: – Conto da Mata dos Medos**

**Regras: Ninguém toca em ninguém; Não Falar**

	Desempenho	Avaliação
<b>Aquecimento – Andar:</b>		
normal – frente/trás	O grupo participou com entusiasmo, esforçando-se por não associar a fala aos movimentos.	Após o momento de relaxação o grupo reuniu-se em círculo e conversou sobre a sessão. Cada elemento referiu os momentos que mais gostou e porquê, o que sentiu, o que gostava de repetir noutra sessão e o que não gostou ou gostou menos e porquê. A sessão foi registada através de fotografias.
com o livro na cabeça		
nas costas		
na barriga		
numa mão		
<b>Aquecimento – Correr:</b>		
à ouriço	O grupo reproduziu os movimentos de acordo com a referência mental que cada um tem dos animais propostos (sem modelo do adulto, im/pares)	A sessão foi registada através de fotografias. <b>OCORRÊNCIAS</b> No jogo, dois ou três elementos não se sentaram quando se enganaram, e outros elementos tiveram de ser ajudados para conseguirem não os acusarem. Durante a relaxação um elemento foi à casa de banho e quando voltou bateu com a porta. Apesar do óptimo comportamento, na reflexão final, o grupo foi avaliado com 19,5, Devido às ocorrências
à toupeira		
à caracol		
à lagarta		
à chapim		
<b>Aquecimento – Saltar / Rebolar:</b>		
na areia	Nestes dois momentos o grupo ficou mais agitado e teve maior dificuldade em controlar a fala e os espaços.	
em cima de caruma		
em cima da relva		
<b>Dança:</b>		
Árvores a dançar com o vento	Cada um por si. Muito Bem	
<b>Jogo:</b>		
Ouriço – Ouriçar – Fazer o que quiser	Neste jogo o adulto referiu desordenadamente um animal e todos tiveram de fazer o que lhes foi previamente indicado. Quem se enganou saiu do jogo.	
Toupeira -Tapar os olhos e andar com braço esticado		
Coelho – Bater com o pé no chão		
Lagarta – Em fila, andar com um braço no ombro do colega da frente e coçar a comichão		
Caracol – A ver o mar		
Chapim – Voar		
<b>Relaxação:</b>		
Deitados no largo do pinheiro grande ouvem o som do mar		

Data: 23 / 11 / 2007

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_