

## Building their Tomorrows, Today! Sirocco! Comenius Project

<b>TITLE</b>	Caixa da Concentração
<b>NUMBER OF PARTICIPANTS</b>	Uma turma de alunos, incluindo alunos com Hiperatividade
<b>OBJECTIVES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver a visão para distinguir as cores;</li> <li>• Desenvolver a atenção visual pela observação das imagens e os pormenores que as distinguem;</li> <li>• Desenvolver a relação social em grupo e as suas regras básicas;</li> <li>• Promover a concentração;</li> <li>• Promover a paciência;</li> <li>• Trabalhar a posição de como a criança deve colocar os cubos;</li> <li>• Trabalhar a coordenação motora.</li> </ul>	
<b>COMPETENCES</b>	<p>Ser capaz de distinguir cores, imagens e pormenores;</p> <p>Ser capaz de desenvolver a sua relação social;</p> <p>Ser capaz de se concentrar e de ter paciência;</p> <p>Ser capaz de coordenar os seus movimentos.</p>
<b>Material needed</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 56 cartões com bonecos vestidos com peças de roupa com várias cores;</li> <li>• 3 dados onde cada um dos seus lados vai ter desenhado uma peça de roupa e a sua respetiva cor;</li> <li>• Retângulo com várias formas;</li> <li>• 1 Berlinde;</li> <li>• Suporte com os pauzinhos para colocar os arcos;</li> <li>• Arcos;</li> <li>• Suporte para colocar os cubos;</li> <li>• Cubos ilustrados com animais.</li> </ul>
<b>DESCRIPTION</b>	<p>A caixa está dividida em vários jogos, entre os quais:</p> <p>O jogo dos Guizitos, colocam-se no centro com as imagens voltadas para cima, sorteia-se a vez</p>

	<p>do jogador. O primeiro jogador lança o dado e conforme a cor que sair o jogador deverá recolher cinco bonecos que tenham na sua roupa ou calçado a cor que lhe calhou; O jogo termina quando acabarem os cartões que estão no centro. Ganha o jogador que tiver recolhido o maior número de cartões.</p> <p>O Jogo de painel de Grafismo tem como objetivo a cada criança colocar-se em frente ao retângulo, onde cada criança vai colocar o berlinde no início da forma e vai percorrendo o percurso sem levantar o berlinde.</p> <p>O jogo do acerta o Alvo consiste em estar afastado do suporte, as crianças vão tentar acertar com os arcos nos pauzinhos que estão colocados no suporte e estão divididos por tamanho e cada criança vai lançar o dado e cada lado do dado vai conter o tamanho dos círculos do suporte e cada criança vai tentar acertar no tamanho que calhar no dado.</p> <p>O jogo dos cubos dos Animais, cada criança terá de colocar os cubos em cima do suporte de forma a ilustrar e a montar o animal que está desenhado nos cubos.</p>
<b>NUMBER OF SESSIONS</b>	1 session / 1 hour

### Anexos:

#### Painel de Grafismo



Acerta ao Alvo



Cubos dos Animais

