

## Saltos no tempo – a cruz

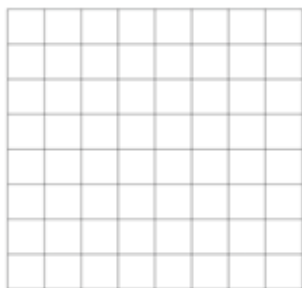
COLABORADOR	Lucas Ciavatta
FAIXA ETÁRIA	A partir de 6 anos até o final do ensino médio
DURAÇÃO	1 aula
CARACTERÍSTICAS	Pulso, coordenação, cooperação.
ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO	Área externa ou sala de aula, sem cadeiras.
ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS	Toda a classe
RECURSOS NECESSÁRIOS	Giz ou fita crepe ou barbante ou uma rede
CONTEÚDO RELACIONADO	Roda de conversa 9

**Objetivos:**

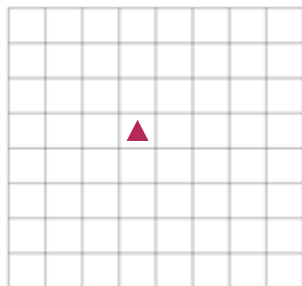
Os conhecimentos musicais necessários são mínimos: ter alguma noção de regularidade e saber contar até quatro. Vários aspectos musicais e extra-musicais podem, e devem, ser levantados: risco, responsabilidade, trabalho em grupo, rigor, atenção ao outro. A ideia inicial é simples: saltar exatamente para o lugar que alguém estava ocupando, no exato momento em que este alguém salta para um outro lugar. A partir daí, seguimos criando uma série de desdobramentos. Aqui você vai encontrar o primeiro “desenho”: a Cruz. Tenha ela como base e pense também em criar novos “desenhos” junto com seus alunos.

**Descrição da atividade:**

Faça uma marcação no chão como um tabuleiro de xadrez. Teremos um grande quadrado com cada lado dividido em oito partes.



Você pode fazer essa marcação desenhando-a com giz, com fita crepe, com barbante preso em cadeiras ou com uma rede. A rede não é imprescindível, porém ela simplifica bastante o dia a dia, por ser fácil de abrir e fechar e abreviar, assim, o tempo dos preparativos.

**Construindo a “Cruz”**

1. Chame um aluno (um voluntário) e peça que ele fique em um quadrado localizado no centro da rede, virado para um dos lados;

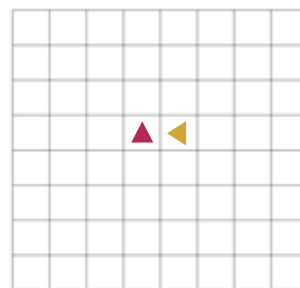
**Obs:** encontre referências claras no espaço onde você está e defina: “o lado que está virado para a janela” ou “o lado que está virado para a porta”;

2. Conte até quatro e peça ao aluno que pule para frente e chegue ao quadrado que está a sua frente exatamente no próximo “1”;

**Obs:** dê tempo para que ele treine algumas vezes e faça isso com precisão;

3. Chame um outro aluno e peça que ele fique em um outro quadrado bem ao lado daquele onde está o primeiro aluno;

**Obs:** o segundo aluno deve estar olhando para o ombro do primeiro aluno (ou seja, o segundo aluno está virado para um lado ortogonal ao primeiro).

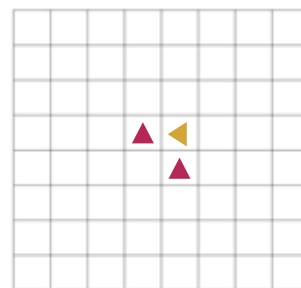


4. Conte até quatro e os dois devem pular para frente chegando ao quadrado à frente de cada um exatamente no próximo “1”;

**Obs:** É só nesse momento que, de fato, é possível ter uma dimensão de onde se pode chegar com o Saltos no Tempo. Curta esse momento. Fale de responsabilidade, risco de machucar ou ser machucado, seriedade para poder brincar.

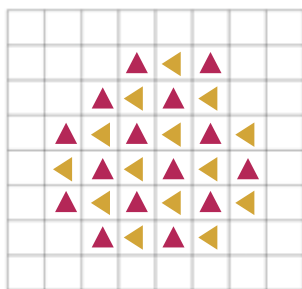
5. Conte até quatro e os dois devem pular para trás chegando ao quadrado que está atrás no próximo “1”;

6. Chame um terceiro aluno que ficará olhando para o ombro do segundo;

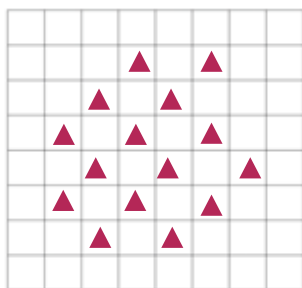


7. Conte até quatro e os três devem pular para frente, bater três palmas e pular para trás;

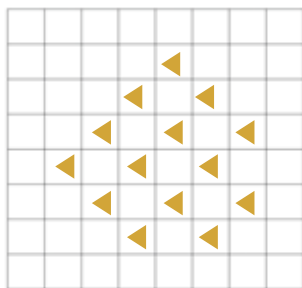
8. Neste momento, você pode chamar todos os alunos para participar;



9. Para minimizar o risco de alguns errarem e se chocarem (atenção: esse risco sempre existirá e faz parte do jogo), você pode pedir que saiam da rede todos que estão virados para, por exemplo, "a janela", e contar até quatro para que pulem para frente, batam três palmas e pulem para trás;



10. E depois, o mesmo com os que estão virados para "a porta";



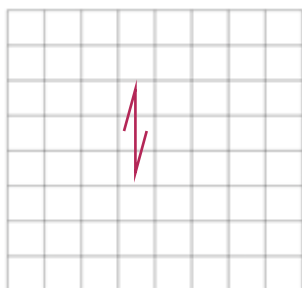
11. Tendo todos na rede, conte até quatro, todos devem pular para frente, bater três palmas e voltar;

**Obs:** uma observação importante a ser feita é a ideia de fixar este quadrado do qual se parte e ao qual se volta, pois, quando a movimentação se tornar mais complexa, essa ideia será valiosa para que cada um possa se localizar melhor.

### Avançando na "Cruz"

12. Conte até quatro, todos devem pular para trás, bater três palmas e voltar;

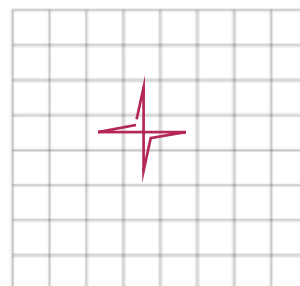
13. Conte até quatro, todos devem pular para frente, bater três palmas, voltar, bater três palmas, pular para trás, bater três palmas e voltar;



14. Conte até quatro, todos devem pular para direita, bater três palmas e voltar;

15. Conte até quatro, todos devem pular para esquerda, bater três palmas e voltar;

16. Conte até quatro, todos devem pular para frente, bater três palmas, voltar, bater três palmas, pular para trás, bater três palmas, voltar, pular para direita, bater três palmas e voltar, pular para esquerda, bater três palmas e voltar.



### Ampliando as Possibilidades

Até agora lidamos apenas com o espaço. Está na hora de lidarmos com o tempo!

1. Conte até quatro e os alunos devem fazer a Cruz dentro de uma métrica ternária (ou seja, pulando e batendo apenas duas palmas);

2. Conte até quatro e os alunos devem fazer a Cruz dentro de uma métrica binária (ou seja, pulando e batendo apenas uma palma);

3. Conte até quatro e os alunos devem fazer a Cruz três vezes: uma vez dentro de uma métrica quaternária, uma vez dentro de uma métrica ternária e uma vez dentro de uma métrica binária;

4. Conte até quatro e os alunos devem fazer a Cruz em compassos alternados: um compasso de 4, outro de 3, outro de 2, outro de 4, outro de 3, outro de 2 e outro de 4;

5. Crie com seus alunos novas sequências para os sete momentos de palmas que existem na Cruz:

. 2, 3, 4, 2, 3, 4

. 2, 3, 2, 3, 4, 2

e incontáveis outros;

6. Reúna quatro sequências criadas pelo grupo e faça-as em sequência.

7. Isto parece não ter fim! E, de fato, não tem.