

Jogo das flechas

COLABORADOR	Núcleo Barbatuques® (André Hosoi, João Simão e Maurício Maas)
FAIXA ETÁRIA	A partir dos 14 anos
DURAÇÃO	3 aulas
CARACTERÍSTICAS	Pulso, tempo e contratempo.
ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO	Sala de aula, sem cadeiras.
ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS	Em roda, sentados ou de pé. Com roupas confortáveis e despojados de anéis, colares ou brincos.
RECURSOS NECESSÁRIOS	O corpo do professor e o dos alunos
CONTEÚDO RELACIONADO	Roda de conversa 4

Objetivos:

Desenvolver a noção de pulso, tempo e contra tempo.
Estimular a capacidade de atenção e concentração.

Descrição da atividade:

Aquecimento

Usar a mesma sequência das prática 9 e 10 do Fundamental 1 (p. 236 e 237). O aquecimento antes de fazer qualquer prática de percussão corporal deve se tornar uma rotina.

Jogo da flecha sem pulso

Todos (inclusive o professor) devem estar em pé formando uma roda.

Uma pessoa bate uma palma em direção a outra pessoa, como se fosse um gesto de lançar uma flecha, cuidadosamente mirada aos olhos. Aquele que recebe a flecha, repassa para outra pessoa (que pode ser inclusive a mesma pessoa que enviou para ele). Esta relança a "palma-flecha" para outra dentro da roda. Assim vai prosseguindo o jogo. Todos devem estar em estado de alerta e prontidão para receber a palma e logo repassar para outra pessoa.

Fazer a mesma coisa só que com o som do pé.

Na próxima etapa, cada pessoa lança dois sons, um com o pé (Tum) e o outro com a mão (Pá).

Ex: Tum Pá (uma pessoa), Tum Pá (outra pessoa), e assim por diante.

Quando a sequência se tornar contínua, é muito comum surgir células rítmicas mais estáveis.

Ex:

Jogo da Flecha com pulso (percebendo o tempo)

Ainda em roda, todos devem marcar juntos um pulso com o pé. É importante que seja um andamento confortável (semelhante ao andar), em torno de 47 bpm.

Lembrar sempre de alternar os pés, buscando um equilíbrio no movimento.

As flechas agora serão mandadas junto com o pulso, ou seja, no momento que o pé bate no chão.

Ex:

DICA:

- Caso o aluno não consiga responder à flecha rapidamente, peça para que espere o próximo pé.

Jogo da Flecha no contratempo

A flecha (palma) deverá ser lançada no contratempo (entre os sons dos pés).

É natural que os alunos busquem o contratempo.

Havendo dificuldade, peça para que cantem Pá junto com a palma.

A voz costuma ser um grande auxiliador para resolver desvios motores.

Dica: Podemos variar os tipos de palma assim como substituir os timbres do jogo por outros sons corporais (boca, voz, peito, pernas etc.).

Ex: