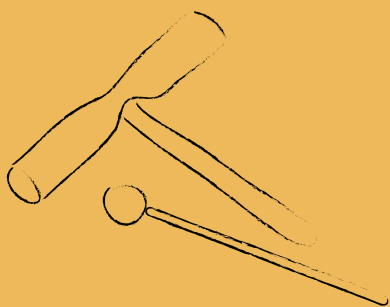




DANÇAR COMO UM PICA-PAU

VAI PRECISAR DE:

- Um "Ding Dong" (qualquer material que tenha dois sons diferentes e que possa servir para marcar a pulsação. Por exemplo, um bloco de dois sons).
- Espaço onde seja possível circular livremente.



Canto Rítmico "Pica-Pau":

Pico-Pico Saranico,
Quem te deu tamanho bico.
Foi um pica-pau malhado,
Branco, preto e encarnado,
Dendrocopos, dendrocopos,
Do Japão até Marrocos.
Dendrocopos, dendrocopos,
Do Japão até Marrocos.

Parte 1

Pica-Pau, pica, pica, pica,
Pica-pau pica takatakata
Pica-Pau, pica, pica, pica,
Pica-pau pica tukutukutu

Dendrocopos de Bragança,
pica, toca, canta e dança.
Dendrocopos de Loulé,
pica, pica, pica bué.
Dendrocopos de Munique,
não há pau que ele não pique.
Dendrocopos de Paris,
diz que pica, pica diz.
Dendrocopos de Bruxelas,
picam eles e picam elas.

Parte 2

Pica-Pau, pica, pica, pica,
Pica-pau pica takatakata
Pica-Pau, pica, pica, pica,
Pica-pau pica tukutukutu

1. Utilizando gestos, convide os participantes a ocupar o espaço livre (aconselhamos a não utilizar palavras para fomentar uma maior concentração e escuta).

2. Preparação do jogo "ding dong" (os participantes observam o educador até que as "regras" do jogo estejam estabelecidas): Utilize o "ding dong" e percute uma sequência de sons. Por exemplo, ding ding, dong. De seguida, no momento de silêncio, faça uma sequência de três movimentos à sua vontade (o número de movimentos corresponderá sempre ao número de sons). Volte a utilizar o "ding dong" e percute uma sequência de sons com uma combinação diferente da anterior. Por exemplo, dong dong ding ding. De seguida, faça uma sequência de quatro movimentos diferentes dos anteriores. Continue esta atividade até considerar que os participantes compreenderam as regras do jogo.

3. Jogo do "ding dong" (os participantes aplicam as regras aprendidas no ponto anterior, fazendo corresponder o número de movimentos ao mesmo número de sons ouvidos): Execute várias combinações diferentes (em número de sons "ding" ou "dong" e respetivas sequências) e permita que os participantes se movimentem nos momentos de silêncio – depois de escutarem a sequência de sons. Quando quiser terminar o jogo, percute o "ding dong" ininterruptamente: ding, dong, ding, dong, ding, dong... Nesse momento, os participantes deverão movimentar-se continuamente, uma vez que não ocorrem momentos de silêncio.

4. **Canto Rítmico – Parte 1:** Assim que o movimento ininterrupto estiver estabelecido, inicie o canto rítmico "Pica-Pau" enquanto percute o "ding dong". Os participantes devem escutar e movimentar-se enquanto entoa o canto rítmico. Imediatamente antes de chegar às partes destacadas a negrito, faça uma pausa na percussão do "ding dong" e incentive os participantes a imitar esses versos. Faça com que os participantes repitam os versos até considerar que já os aprenderam. Depois, volte atrás no canto rítmico e convide os participantes a completá-lo (nas partes destacadas a negrito).

Notas:

- Tenha atenção à qualidade da sua voz e procure ser muito expressivo;
- Repita o canto rítmico quantas vezes achar pertinente.

5. **Canto rítmico – Parte 2 (Jogo da Rima):** Parte do canto rítmico pica-pau é composto por rimas elaboradas com as localidades onde o Dendrocopos habita. Neste jogo, pode optar por ensinar aos participantes as rimas já existentes ou desafiá-los a criar novas rimas com estas ou outras localidades. À semelhança do jogo anterior, faça uma pausa na percussão antes das frases destacadas a negrito para que os participantes compreendam em que momento são convidados a imitar/criar novas rimas.

6. **Canto Rítmico:** Agora que os participantes já aprenderam as várias partes do canto rítmico, convide-os a movimentarem-se livremente enquanto executam em conjunto o canto rítmico completo. Faça uma pausa na percussão do "ding dong" nos versos destacados a negrito de forma a que os participantes compreendam em que partes devem executar os versos que aprenderam anteriormente.

Nota: Caso tenham criado novas rimas, faça a substituição.