

# 16. "Axitiquinha"

LED'S  
Play

## Valores

Cooperação, Confiança, Criatividade e Partilha.

## Objetivo

**Pedagógico:** Favorecer a comunicação e a concentração.

**Prático:** Realizar a sequência de movimentos de forma simétrica, sem sair do círculo.

## Participantes

Mínimo: 2 participantes

Máximo: sem número limite de participantes

Indicado: 20 a 25 participantes

## Tempo

30 a 45 minutos

## Material

Material para desenhar o círculo e os quadrantes (fita balizadora, fita adesiva, fio de lã, etc.)

## Briefing

Agrupam-se os alunos em pares.

Cada elemento do par coloca-se de frente um para o outro e dentro de um círculo desenhado no chão e dividido em quatro partes iguais.

Cada jogador coloca o pé num dos quadrantes ficando frente a frente entre si.

O jogo consiste em seguir ritmicamente uma sequência de movimentos sem sair do círculo, sempre de forma simultânea ao par (sem o interferir) e sem sair das linhas divisórias.

Os movimentos a realizar são:

1. Rodar sobre o pé direito passando o esquerdo ao outro quadrante e ficando de costas para o par.
  2. Rodar sobre o pé esquerdo colocando o pé direito no seguinte quadrante e voltando a ficar de frente.
  3. Repete-te o primeiro e segundo movimentos até voltarem à posição inicial.
- A sequência repete-se indefinidamente até que um dos elementos se engane. Quando ocorre tal situação, deverão trocar de par.

## Notas

Como alternativa, poderá ser estimulada a execução dos passos com maior velocidade ou a realização de um ou mais saltos no próprio lugar entre cada um dos passos. Este jogo é originário de Moçambique.

## Debriefing

*Que estratégias foram utilizadas para que o jogo não fosse interrompido?*

*O que sentiram quando conseguiram fazer o exercício durante algum tempo sem se enganarem?*

*Houve algum dos jogadores que se tenha assumido como líder? Porquê?*

*Acham que o jogo melhorou a medida que o tempo passava? Como e porquê?*

*Qual o aspeto que consideraram mais importante neste jogo? O que aprenderam?*