

Instruções para o jogo - Context - ING7_06UN04

Game: Whatever you do, do it well!¹

Sugestões de tarefas para os alunos realizarem:

IMITATE (MICHAEL JACKSON, AN OPERA SINGER, AN ELEPHANT...)	SING (A SONG, AN AMERICAN SONG,IMAGINE,...)	PLAY (THE GUITAR, THE FLUTE,...)
WHISTLE (THE BRAZILIAN NATIONAL ANTHEM, A KID'S SONG,...)	DO (KICK-UPS, JUMPING JACKS,...)	DANCE (ROCK, HIP-HOP,...)
DRAW (A CAKE, A MONKEY, A PENCIL...)	JUMP (ROPE)	SAY (A POEM, A JOKE,...)

INSTRUÇÕES:

1. Escreva 5 tarefas em uma folha de papel, coloque cada uma em um envelope diferente e grude-os em cinco carteiras da sala de forma aleatória.
2. Explique aos alunos que eles irão participar de um jogo: Whatever you do, do it well. e que você colocou 5 envelopes embaixo de cinco carteiras. Os alunos que encontrarem os envelopes deverão executar a tarefa proposta enquanto que os demais alunos julgarão se a tarefa foi realizada bem fazendo o sinal de polegar para cima ou polegar para baixo, a depender do "julgamento".
3. **Variações:** Você também pode colocar os envelopes sobre cinco carteiras escolares, ou solicitar cinco alunos voluntários e pedir que retirem de uma caixinha/copo a tarefa que deverão realizar.

¹ Created by Gleima Vanin - June 2018