**DINÂMICA: BATENDO PALMAS**

**Objetivo**: proporcionar descontração aos participantes.

**Material**:

* 2 Prêmios

Parte superior do formulário

Parte inferior do formulário

**Desenvolvimento**:

1. Coloque a célula em círculo;
2. Uma pessoa deve começar batendo 1 palma, em seguida a pessoa ao seu lado, de forma que flua no sentido horário;
3. Se uma pessoa, na sua vez, bater 2 palmas o sentido é invertido;
4. Quem bater palma no momento errado é eliminado;
5. Quando restar somente duas pessoas o jogo acaba e elas ficam com os prêmios.

**Outras ideias**:

Use a criatividade e adicione novos movimentos ao jogo. Por exemplo se na vez de um participante no lugar da palma ele se abaixar, o seguinte não pode bater palma. Outro exemplo, caso um participante, na sua vez, aponte para um outro a palma deve ser batida pelo que foi apontado seguindo o sentido normal da brincadeira.