

# Histórias de Ana Maria Machado

Jogos, brincadeiras e atividades para  
trabalhar as histórias na escola.  
Para alunos da 1ª e 2ª séries  
do Ensino Fundamental  
(2º e 3º anos)

**Apresentação e criação: Anna Flora**

Mestre em Teatro aplicado à Educação pela Universidade de São Paulo.

O tema da sua tese foi "A introdução do texto literário no jogo teatral com crianças".

Durante quinze anos lecionou Teatro para crianças e adolescentes.

Desde 1986 organiza oficinas para educadores de Educação Infantil e para o Ensino Fundamental sobre jogo e literatura. É autora de trinta livros para crianças.

Em 1997 ganhou, em parceria com Ruth Rocha, o Prêmio Jabuti de Melhor Livro Didático para a coleção Escrever e Criar e, no ano de 2001, outro Prêmio Jabuti para a mesma coleção, na categoria Livro do Ano.

Ilustrações de Avelino Guedes



SALAMANDRA

# Sumário

A Coleção Batutinha	3
A criança e a literatura	4
Algumas estratégias para criar uma “rede de leitores”	5
O cantinho da nossa biblioteca	5
A roda de histórias	5
Antes da leitura	5
Durante a leitura	6
Após a leitura	6
Atividades para depois da leitura de A Velha Misteriosa	7
Atividades para depois da leitura de Camilão, o comilão	13
Atividades para depois da leitura de Beto, o Carneiro	19
Atividades para depois da leitura de <i>Doroteia, a centopeia</i>	27
Atividades para depois da leitura de O distraído sabido	35
Atividades para depois da leitura de Currupaco Papaco	41
Atividades para depois da leitura de Severino faz chover	49
Atividades para depois da leitura de Uma história de Páscoa	58
Atividades para depois da leitura de Um gato no telhado	65

## A Coleção Batutinha

As histórias que fazem parte dessa coleção foram publicadas originalmente na revista *Recreio*, que, no final da década de 1970, desempenhou um papel fundamental na verdadeira “revolução” ocorrida na literatura infantil brasileira, tão elogiada e premiada no mundo inteiro.

Posteriormente, a Salamandra publicou essas histórias em forma de coleção, uma em cada volume, sempre ilustradas por um artista diferente. Com nove títulos, todos apresentando narrativas curtas, marcadas pela oralidade, as histórias dessa coleção alternam gente e animais como personagens. O ponto comum é a busca de valores, como a amizade e o companheirismo.

Histórias de Ana Maria Machado

Ilustrações de vários artistas

Sugestão de faixa etária: leitores a partir de 6 anos

## A criança e a literatura

**E**m primeiro lugar, é preciso dizer que as atividades aqui sugeridas partem do pressuposto de que nada substitui a relação direta da criança com a leitura da obra literária. Sendo a apreciação estética uma experiência pessoal e única, cada leitor tem seu jeito próprio de desfrutar a história, estabelecendo ligações entre o texto e a vida. Isso quer dizer que trabalhar com literatura na escola significa proporcionar às crianças, antes de tudo, a oportunidade de ler.

Entretanto, em algumas situações de leitura, é estimulante compartilhar os aspectos mais significativos do enredo com outras pessoas. Nesse sentido, a escola é um dos espaços ideais para que ocorra essa troca, devido às oportunidades de convivência que ela proporciona. Além disso, o educador pode estimular o debate com questões e brincadeiras relevantes.

Assim, os objetivos das atividades propostas neste manual são:

- A fruição literária da história em si, sem transformar a literatura em um simples instrumento para abordar conteúdos de outras disciplinas.
- A criação de elos entre a literatura e outras áreas do conhecimento, respeitando a singularidade de cada área.

Os instrumentos para estabelecer essa ligação são o jogo e a linguagem, elementos presentes tanto na literatura como no desenvolvimento cognitivo da criança.

É importante também ressaltar um outro aspecto: a literatura, por ser arte, não estabelece normas nem regras de comportamento. Portanto, é fundamental que a própria criança leitora descubra nas entrelinhas do texto que valores estão implícitos nas ações dos personagens.

É claro que o adulto na sala de aula não deixa de ser um “lançador de ideias” para o grupo, ampliando os aspectos relevantes da história e apresentando questões instigantes a partir do texto. No entanto, muito mais importante é a sua força como “educador-leitor”. Não há incentivo maior para a leitura do que conviver com pessoas que leem muito por puro prazer, pois a criança percebe de longe quando há sintonia entre o que o adulto diz e aquilo que ele faz.

Por isso, é o trabalho silencioso do “educador-leitor” que dá sentido a atividades como os “cantinhos de leitura”, as “rodas de histórias” e as “bibliotecas da turma”. Criar uma “rede de leitores” é uma tarefa diária, “miúda”, que se estende por um longo tempo. E é bom que seja assim — para ser duradouro. (E, por falar nisso, você seria a mesma pessoa se não tivesse lido os livros que marcaram sua vida?)

Finalmente, é preciso destacar que, apesar de as propostas a seguir estarem ancoradas em uma base teórica, elas são apresentadas por meio de um discurso simples e direto, como se o(a) professor(a) estivesse realizando as atividades com as crianças.

# Algumas estratégias para criar uma “rede de leitores”

## O cantinho da nossa biblioteca

Uma ideia simples para organizar uma biblioteca de sala de aula é pregar três ou quatro prateleiras em uma das paredes. É importante que as prateleiras sejam colocadas em uma altura compatível com a das crianças para que estas possam escolher os livros sozinhas.

Com os alunos, arrume os livros em cestas de plástico, que serão depois colocadas nas prateleiras. Para essa faixa etária, é mais fácil organizar os livros por assunto: cesta dos contos de fadas, cesta das histórias folclóricas, cesta das coleções etc. Os alunos podem criar um símbolo para cada “cesta”, ou seja, para cada assunto.

Peça a eles que desenhem cada símbolo em uma etiqueta, pregando-a na respectiva cesta.



## A roda de histórias

As atividades sugeridas a seguir podem ser realizadas com todos os livros da coleção. Logo após as sugestões gerais de atividades, apresentamos sugestões específicas para serem desenvolvidas após a leitura de cada livro. Ao iniciar uma atividade que exige alguns materiais, o(a) professor(a) deve considerar o número de alunos da classe, para que não falte nem sobre material.

### Antes da leitura

Faça um círculo no chão usando fita crepe, delimitando o espaço onde o grupo se sentará. Isso ajuda a criar um clima de aconchego para se compartilhar a leitura entre todos.

Leve uma mala pequena (que se vende em lojas de brinquedos) ou um pequeno baú. Será o “Baú de histórias”. Coloque o livro dentro do baú e este no meio da roda. Convide uma criança para abrir o baú, tirar o livro e apresentá-lo para a turma: dizer o título, o nome do autor e do ilustrador.

Comente com os alunos a relação entre a ilustração da capa e o título. Algumas perguntas que você pode propor:

- Qual é o título do livro?
- A ilustração da capa mostra o quê?
- Vocês acham que o título “combina” (tem relação) com a ilustração?

Analise também a contracapa, em que aparece a foto da autora e uma apresentação da coleção. Uma criança pode ler o texto da contracapa para a turma. Mostre outros livros/ coleções que tenham uma apresentação na contracapa (não precisa ser necessariamente da Coleção Batutinha; podem ser outros livros, de outros autores).

## Durante a leitura

Uma criança pode contar para o grupo o trecho da história que ela está lendo. Todos os leitores podem comentar o que estão achando da passagem do enredo, trocar impressões sobre o que acontecerá mais adiante etc.

Cada aluno pode também desenhar as cenas principais da história até o trecho que leu.

Em seguida, pode-se fazer uma leitura em voz alta do “trecho do dia”.

## Após a leitura

Cada criança cria sua própria capa para o livro, usando um pedaço de cartolina dobrado ao meio e lápis coloridos. Você pode propor:

- Crie um outro título para a história que lemos.
- Crie uma nova ilustração para a capa. Não se esqueça de que a ilustração tem que ter ligação com o título.
- Não se esqueça de escrever na capa o nome da autora e o seu nome como ilustrador.

Proponha também que escrevam na contracapa uma outra apresentação para a história. Depois, cada aluno lê o texto de apresentação que criou para o livro.

Pode-se também organizar uma exposição das capas criadas pela turma.

# Atividades para depois da leitura de *A Velha Misteriosa*

Ilustrações de Ionit Zilberman



## **Atividade 1:** Como eu imagino a casa misteriosa

Na roda de histórias você inicia a conversa:

– O que vocês acharam dessa história? Qual foi o trecho de que mais gostaram?

Incentive as crianças a fazer seus comentários com calma, a trocar as impressões que tiveram em relação ao enredo. Prossiga a conversa, organizando a exposição de cada criança que queira falar:

– Vocês conhecem ou já viram alguma casa meio misteriosa, que tenha chamado sua atenção?

– Onde a casa fica? Como é a fachada?

– Você já viu alguém entrar na casa? Como era a pessoa?

(Exemplo de uma narrativa que pode ser criada: “Perto da minha rua tem uma casa com anões de pedra no jardim. Ela parece um chalé de boneca. Lá mora um casal de velhinhos. O velho se parece com um dos anões ... “.)

Em seguida, estabeleça uma ligação entre os depoimentos das crianças e a descrição da casa da história feita pela autora. Releia as características da casa para todos:

... havia uma casa velha, com um jardimzinho, umas árvores, uma grade toda enfeitada, uma porção de mato crescendo pelo quintal.

Mostre como a escritora cria um clima misterioso; o leitor fica até com vontade de conhecer o lugar. Distribua para as crianças folhas de sulfite ou cartolinas e gizes de cera. Leia novamente a descrição, enquanto elas desenham a casa da Velha Misteriosa.

Quando todos tiverem terminado, cada um apresenta seu desenho para a turma. Aproveite para mostrar que não há dois desenhos idênticos. Alguns podem até ser parecidos, mas não são iguais. Isso acontece porque ninguém lê ou ouve uma história de um jeito igual ao de outra pessoa.

Coloque todos os desenhos da casa misteriosa em volta do Baú de histórias.

## **Atividade 2:** O livro de receitas da tia Dolinha

Nesta atividade, vamos incentivar dois aspectos fundamentais do desenvolvimento cognitivo da criança: o real e o imaginário.

Durante a brincadeira faremos um elo entre a linguagem informativa (as receitas de doces) e o jogo dramático (a oficina de doces da tia Dolinha).

### *Materiais necessários*

Aluno:

- 1 receita qualquer de doce
- 1 pote de plástico
- 1 etiqueta grande
- 1 canetinha hidrocor escura e fina
- 1/2 folha de papel celofane
- 1/2 folha de papel crepom

Obs.: Como o papel celofane e o papel crepom serão usados para fazer doce “de mentirinha”, sugira que os alunos escolham cores como: amarelo para o quindim, laranja para o doce de abóbora, verde para figada, marrom para brigadeiro etc.

Na roda de histórias, você propõe:

— Vamos brincar de “Oficina de doces da tia Dolinha”?

Primeiro, leia com as crianças a receita que cada um trouxe e monte com elas o livro de receitas.

Depois faça os doces de papel.

### **O livro de receitas**

Cada um mostra e lê a receita que trouxe de casa.

Pergunte como a criança conseguiu a receita: com alguém da família, em algum caderno ou livro etc.

Observe com a turma se há receitas iguais, se há jeitos diferentes de fazer um mesmo doce etc.

Mostre que as instruções são muito importantes. Quem estiver seguindo a receita tem que ler muito bem o texto, não errar as medidas nem as quantidades, para que o doce “dê certo”.

Cada criança cola sua receita em uma folha de sulfite. Depois, todas as folhas devem ser reunidas num livro e os alunos podem criar uma capa para O livro de receitas da tia Dolinha.

### **Brincando de fazer doce**

Divida o grupo, organizando quatro ou cinco crianças em cada equipe. Todas devem picar os papéis celofane e crepom para fazer os doces, seguindo as receitas do livro. Os demais ingredientes podem ser de faz-de-conta ou massinha de modelar.

Proponha às crianças:

— Vamos colocar os “doces” dentro dos potes?

Depois, peça para cada criança que cole a etiqueta em seu pote e escreva o nome do doce que criou.

Exemplo:



Professor(a): Guarde os potes na classe caso deseje desenvolver a próxima atividade, “A loja de doces da tia Dolinha”.

### **Atividade 3:** A loja de doces da tia Dolinha

#### *Materiais necessários*

Professor:

- 1 caneta-pincel escura e grossa
- 3 cartolinas
- 4 caixas médias (descartadas em supermercados)
- 2 rolos de papel crepom de qualquer cor
- fita crepe

Aluno:

- 5 ou 6 pedrinhas ou tampinhas de garrafa

Converse na roda de histórias:

— Tião descobriu que tia Dolinha fazia doces sozinha o dia todo e depois levava as encomendas para os clientes. Aí, o que Tião resolveu fazer?

(Ele chamou todo mundo para ajudar tia Dolinha: para provar os doces, carregar as sacolas e entregar as encomendas.)

— Vamos escolher um “cantinho” da classe para ser nossa lojinha.

Pegue os potes com os “doces” que eles fizeram na atividade anterior. Distribua as caixas de supermercado com as bocas viradas para baixo. Forre as partes de cima com papel crepom.

Escreva em uma das cartolinas: “Lojinha de doces da tia Dolinha”. Pregue a cartolina na parede com a fita crepe.

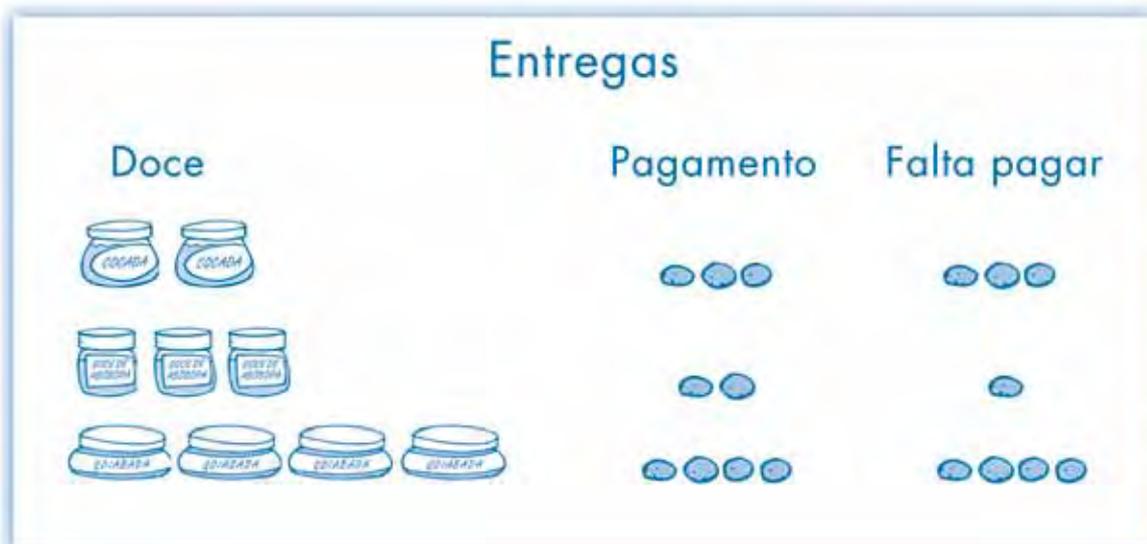
Algumas crianças serão os fregueses, outras, os ajudantes da tia Dolinha.

Combine o preço de cada pote de doce: 3 pedrinhas, 2 pedrinhas etc.

Escreva em outra cartolina:



Em outra folha de cartolina eles escrevem:



#### Atividade 4: Histórias de antigamente

Esta atividade estabelece um elo entre histórias e memórias do cotidiano.

Releia para a turma os dois últimos parágrafos do livro:

*E todo mundo se reúne em volta da tia Dolinha, para ouvir velhas canções ou histórias bem compridas com fadas, gênios, princesas encantadas, gigantes e dragões. Histórias de antigamente que ninguém sabe contar tão bem como os velhos.*

*Experimente só. Peça a um deles para contar uma.*

Proponha às crianças que entrevistem, por escrito, uma pessoa mais velha da família. Quem puder traz uma foto do entrevistado.

Outra opção é entrevistar a pessoa mais velha da escola.

Sugestões de perguntas para a entrevista:

- Você se lembra de alguma história que ouvia quando era criança?
- Quem contou essa história para você?
- Você conhece algum conto de fadas ou alguma história folclórica?

Entregue a cada criança uma ficha de perguntas com espaços para respostas. Deixe um campo para que ela preencha com o nome e a profissão do entrevistado, e também um espaço para que escreva os trechos mais interessantes da história que o entrevistado narrou.

Se for possível, combine com antecedência: um dos entrevistados pode vir à roda contar histórias para as crianças.

Na roda de histórias, mostre as fotos, nome e profissão das pessoas mais velhas que foram entrevistadas. Apresente as entrevistas e faça algumas perguntas: Vocês se lembraram de histórias semelhantes? Conhecem alguma das histórias de que os entrevistados se lembraram? (Por exemplo: “Chapeuzinho Vermelho”, “O jabuti e a onça” etc.)

Aproveite essa oportunidade para mostrar que as histórias de fadas e os contos populares são transmitidos de uma geração a outra, por meio da narrativa oral ou da leitura. Por isso, é comum conhecermos histórias que nossos avós também conhecem.

Algumas crianças poderão ler os trechos mais interessantes das histórias que anotaram. Sugestão: organize um rodízio, distribuindo a leitura em vários dias.

Monte com os alunos o “Mural das histórias de antigamente”: pregue uma folha de papel kraft na parede. Podem ser colocadas as fotos das pessoas que foram entrevistadas, bem como podem ser escritos os trechos mais interessantes das entrevistas e das histórias.

### **Atividade 5:** Criação e produção de uma redação

Antes de a turma se sentar na roda de histórias, coloque um guarda-chuva preto aberto no meio da roda. Dentro do guarda-chuva, nas varetas, pregue as várias histórias que eles anotaram durante a entrevista. Ao lado do guarda-chuva, coloque uma sacola com os potes de doce da dona Dolinha.

Na roda de histórias, converse com as crianças:

— Na história, a Velha Misteriosa sempre carregava sacolas. Uma sacola, na realidade, é um objeto simples. Mas na literatura o que é comum muitas vezes se torna intrigante, dependendo do “clima” que o autor cria. Nessa história, as crianças ficavam curiosas, desejavam saber o que havia dentro das sacolas... Vamos, a partir de um objeto comum, criar algo misterioso. Por exemplo: um guarda-chuva. (É apenas uma sugestão, o objeto pode ser outro.)

A história pode ser “O velho que carregava histórias dentro do guarda-chuva”. Você poderá fazer algumas perguntas para ajudar as crianças no desenvolvimento da história:

- Qual era o nome do velho?
- Onde o velho morava?
- Como era a casa dele? Ele morava com alguém?
- Como era o dia a dia do velho? Ele sempre andava com um guarda-chuva?
- Como ele recolhia as histórias das pessoas?
- Durante a noite, o que ele fazia com as histórias que tinha ouvido durante o dia?
- Quando chovia, o que acontecia?

Poderá, também, sugerir um início para a história:

“Um dia, o velho foi até a casa da tia Dolinha encomendar uns doces e esqueceu o guarda-chuva lá. Aí...”. Cada criança, por escrito, continua a história e depois apresenta o texto para o grupo.

# Atividades para depois da leitura de *Camilão, o comilão*

Ilustrações de Claudio Martins



## **Atividade 1:** O personagem que eu escolheria

Na roda de histórias, inicie a conversa com algumas perguntas:

– Como era Camilão? O que ele gostava de fazer? Como ele conseguia comida? Vocês repararam que a autora escolheu um nome que tem o “jeitão” do personagem?

Prossiga a conversa com alguns comentários:

– A autora brinca com os vários significados e com a sonoridade das palavras, fazendo as seguintes ligações: Camilo - Camilão - comilão - porco - comida - gula. Quando nós lemos a história, também fazemos essas ligações na nossa cabeça.

Então, sugira a atividade:

– Vamos também criar nomes que tenham ligações com o jeito do personagem. Que nome você daria para um personagem que fosse dorminhoco e preguiçoso? Que palavras combinam com “preguiça”? Por exemplo: sono, rede, canção de ninar.

– E se a gente fosse criar um nome para um personagem que fosse muito agitado e rápido? Que palavras combinam com “agitação”? Por exemplo: correr, pular, dançar etc.

Distribua as folhas de sulfite e as canetas hidrocor para as crianças desenharem e escreverem os nomes dos personagens. Depois, cada aluno mostra o personagem e o nome que criou para ele.

Organize um mural, “O nome e o jeito do personagem”, com os trabalhos dos alunos.

## **Atividade 2:** Aprendendo a fazer associações

Além do Camilão, os outros personagens da história também são bichos.

Instigue as crianças a apreciar as ligações que podem ser feitas entre os bichos e as situações da história:

– Qual é o bicho que dá queijo e leite para Camilão?

(A vaca.)

– Que nome ela tem?

(Mimoso.)

– Por que a autora escolheu a vaca para dar leite e queijo para Camilão?

(Porque leite e queijo são duas coisas que associamos à vaca.)

– Qual é o bicho que dá milho para Camilão?

(A galinha.)

— Que nome ela tem?

(Quiqui.)

— Por que a autora escolheu uma galinha para dar milho para Camilão e não um cachorro, por exemplo?

(Porque as galinhas comem milho.)

— Qual é o bicho que dá mel para Camilão?

(A abelha.)

— Que nome ela tem?

(Zizi.)

— Por que a autora escolheu uma abelha para dar mel para o Camilão?

(Porque as abelhas produzem mel.)

Sugestão: Você também pode mostrar as ligações que há entre os nomes de alguns personagens e o som que eles fazem. Por exemplo: Zizi, o nome da abelha, lembra o som que esse animal faz: zzzz.

Distribua uma folha de sulfite para cada criança. Proponha para a classe:

- Desenhar um bicho (que seja diferente dos que aparecem na história) e a comida que ele vai dar para o Camilão.
- Criar e escrever um nome para ele.

Incentive as crianças a estabelecer uma ligação entre o bicho, a comida que ele dá e o nome que ele tem. Por exemplo: a gata Mimi deu onze sardinhas para o Camilão; ou o tamanduá Tatá deu doze formigas para o Camilão.

Todos desenham e depois apresentam suas criações para a turma.

### **Atividade 3:** Brincando com o conceito de “história cumulativa”

#### *Materiais necessários*

Professor:

- 1 minidicionário para crianças
- 1 cesta de palha
- 1 guardanapo grande
- 4 caixinhas de leite vazias
- 7 copos de plástico

- 1 pratinho de papel e garfinhos de plástico (conforme o número de alunos)
- 2 toalhas (velhas) de mesa

Aluno:

- 1 rolo de papel crepom verde
- 1 rolo de papel crepom marrom
- 1 rolo de papel crepom amarelo

Divida o grupo em equipes. Peça às crianças que reservem alguns pedaços de papel crepom, não muito grandes, para utilizarem no fim da atividade. Oriente-as a confeccionar, com o restante do papel, os copos plásticos e as caixinhas de leite vazias, os seguintes objetos de cena:

- 1 melancia
- 2 abóboras
- 3 queijos
- 4 litros de leite (as próprias caixinhas de leite vazias)
- 5 espigas de milho
- 6 bananas
- 7 potes de mel (com os sete copos de plástico)
- 8 pés de alface
- 9 cenouras
- 10 avelãs

Depois que confeccionarem os objetos de cena, cada criança pega **um só** objeto de cena e senta-se em roda, seguindo a ordem em que as comidas aparecem na história. Veja a ilustração:



Quando todos estiverem sentados em roda segurando os objetos de cena, você pega os materiais que trouxe de casa, a cesta (com o guardanapo dentro dela) e propõe:

— Na história, o Camilão pega uma melancia, depois, duas abóboras, depois, três queijos etc. Isto é, as “coisas vão crescendo” à medida que a história vai sendo contada. Esse tipo de história se chama “história cumulativa”. Vamos procurar no dicionário o significado das palavras: “cúmulo” e “cumular”.

Cúmulo: reunião e coisas sobrepostas / montão.

Cumular: acumular, dar ou conceder em alto grau ou grande quantidade.

Leia novamente a história com as crianças. Quando chegar ao trecho:

— Puxa, quanta melancia! E eu aqui com tanta fome que acho até que vou desmaiar.

Será que você podia me arranjar uma?

— Está bem. Uma só não faz falta. Tome.

E lá se foi Camilão pela estrada. Com sua cesta. Na cesta, uma melancia. O guardanapo por cima.

Então, a criança que está com a melancia de papel crepom a coloca dentro da cesta, põe o guardanapo por cima e **fica segurando a cesta enquanto você continua a leitura da história.**

Quando você ler o trecho que mostra o Camilão pedindo 2 abóboras, o aluno que está com a cesta, que tem 1 melancia, passa a cesta para as duas crianças que estão sentadas ao lado segurando as 2 abóboras. Elas colocam as 2 abóboras dentro da cesta, põem o guardanapo por cima e **ficam segurando a cesta enquanto você continua a leitura da história.**

Quando você ler o trecho em que Camilão encontra a vaca Mimosa e ganha 3 queijos e 4 litros de leite, as crianças que estão segurando a cesta passam para os alunos ao lado. Estes colocam os 3 queijos e as 4 caixinhas de leite dentro da cesta. Não poderão esquecer de colocar o guardanapo por cima!

As crianças permanecerão segurando a cesta enquanto você continua a leitura. A cesta, por sua vez, vai passando pela roda, acompanhando as situações do enredo.

No final da história, uma criança coloca a cesta no meio da roda. Outro aluno lê este trecho:

*Nosso amigo leitão pode ser guloso, mas todo mundo gosta dele. Porque divide o que tem.*

*Camilão vai dar uma festa de comilança. E convidar todos os amigos que deram alguma coisa a ele.*

Em seguida, você faz a seguinte pergunta:

— E na festa de comilança vai ter o quê?

Então, a criança que está no meio da roda vai tirando uma comida por vez da cesta do Camilão, enquanto todos contam:

- 1 melancia
- 2 abóboras
- 3 queijos
- 4 litros de leite... E assim sucessivamente.

Depois, você estende as toalhas de mesa no chão.

Todos picam papel crepom fazendo de conta que é comida e servem nos pratinhos com garfinhos para os convidados da festa do Camilão, que serão representados pelas próprias crianças.

#### **Atividade 4:** Parlendas e cantigas folclóricas cumulativas

Já vimos que a história do Camilão é uma “história cumulativa”. Há parlendas e cantigas de roda que também “acumulam coisas”. Sugestão:

##### *A árvore da montanha*

A árvore da montanha oê, iaô } bis

Essa árvore tem um tronco

Ai, que tronco, belo tronco

Ai, ai, ai que amor de tronco

O tronco da árvore

A árvore da montanha oê, iaô } bis

Esse tronco tem um galho

Ai, que galho, belo galho

Ai, ai, ai que amor de galho

O galho do tronco

O tronco da árvore

A árvore da montanha oê, iaô } bis

Esse galho tem uma folha

Ai, que folha, bela folha

Ai, ai, ai que amor de folha

A folha do galho

O galho do tronco

O tronco da árvore

A árvore da montanha oê, iaô } bis

.....

Obs.: Na cantiga, os participantes podem ir “acumulando” as coisas que quiserem. No final, a letra estará assim:

O ninho da ave

A ave da folha

A folha do galho

O galho do tronco

O tronco da árvore

A árvore da montanha oê, iaô } bis

### **Atividade 5:** Criação coletiva e redação de uma história cumulativa

Nessa faixa etária é mais interessante criar uma história em grupo, pois a estrutura desse tipo de narrativa é muito complexa para a criança fazer sozinha.

Apresente temas que incentivem o aspecto cumulativo da narrativa. Por exemplo:

#### *O Natal da família Coelho*

No Natal, cada membro da família Coelho, em vez de bola, leva uma cenoura para colocar na árvore.

Vovô Coelhão acabou de montar a árvore. E colocou uma cenoura lá no alto, no lugar da estrela.

Dlim, dlom!

É tia Juju e tio Jô com seus filhotes: Jeca, Jica, Joca e Juca.

Cada um coloca uma cenoura na árvore. Agora já são sete cenouras na árvore!

Dlim, dlom!

É o tio Benevides com tia Benvinda e seus seis filhotes: Babi, Betinho, Bel, Bernardo, Bia e Benevides

Júnior.

Cada um pendura uma cenoura na árvore.

A árvore ficou mais pesada ainda... Então, ... (as crianças continuam a história).

# Atividades para depois da leitura de *Beto, o Carneiro*

Ilustrações de Jean-Claude Alphen



## **Atividade 1:** Somos todos diferentes!

Na roda de histórias, converse com as crianças:

– Vamos chamar um aluno da outra classe ou um funcionário da escola. Quem quer contar um resumo da história para eles? Não esqueça que a pessoa que irá escutar talvez não conheça o livro. Você vai apresentar o livro e contar um pouco sobre a história. É um resumo.

Quem quiser ajuda o colega a completar a apresentação.

Depois que o convidado for embora, aprofunde a conversa com o grupo a respeito da história:

– O poeta cuidava dos carneiros. Os carneiros obedeciam ao pastor. Mas Beto era um carneiro diferente. Por quê?

(O Beto queria ser ele mesmo, usar o cabelo do jeito que gostava. Não queria seguir a carneirada e fazer tudo igual aos outros.)

– Você acha que as pessoas, quando estão em turma, têm um comportamento parecido com a carneirada? Só se vestem do mesmo jeito, gostam das mesmas músicas?

– Você já teve vontade de fazer alguma coisa diferente do resto da turma? E como as pessoas reagiram?

– Turma é sempre bom ou às vezes cansa? Você gosta de brincar sozinho? Quando e do quê?

Depois da discussão, proponha uma redação com o tema: “Eu e minha turma”.

## **Atividade 2:** Fazendo teatro

### *Materiais necessários*

Professor:

• 1 tecido de algodão liso azul medindo 3 x 3 m ou 6 rolos de papel crepom azul emendados com fita adesiva

• fita crepe

Aluno:

• 1 saco plástico de lixo tamanho 50 litros (para forrar o chão e deitar-se sobre ele)

• tesoura sem ponta

- chumaços de algodão
- folhas de sulfite brancas
- cola
- roupa velha (para brincar no chão)

Aviso: A primeira parte desta atividade precisa ser feita em um dia em que haja nuvens no céu, mas as outras etapas não dependem dessa condição para serem realizadas.

No pátio da escola, converse com as crianças:

— Quem já observou as nuvens no céu? As nuvens têm diversas formas (charuto, cachorro, carneiro, vaso...). Quem quer contar para a turma alguma forma que viu ou imaginou a partir da observação de uma nuvem passando no céu?

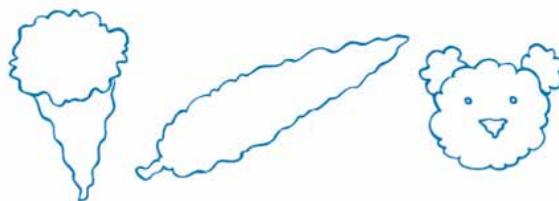
Todos devem estender o saco plástico e se deitar de costas sobre ele. Prossiga a conversa:

— Vamos olhar as nuvens e observar como elas se transformam no céu. Quem quiser pode observar uma nuvem só ou várias ao mesmo tempo.

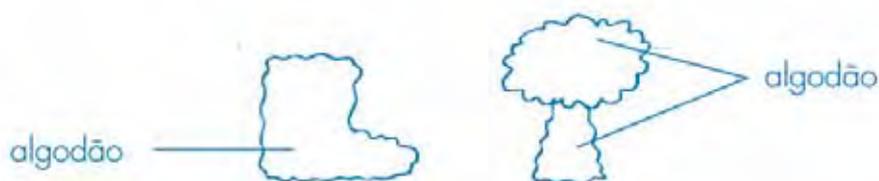
Depois que a turma tiver observado as nuvens e trocado informações a respeito dos vários formatos que elas sugeriram, todos se levantam, dobram os sacos de lixo e se sentam em roda. Você deverá estender no chão o tecido de algodão azul (ou as folhas de papel crepom azul). Ele representa o céu, onde as crianças vão colar as nuvens que serão desenhadas.

Peça às crianças que desenhem nas folhas de sulfite as nuvens, com as várias formas observadas por elas.

Quem quiser poderá também desenhar o Beto transformado em nuvem. Não tem importância que sejam feitas várias nuvens “bebetas”, fica até bonito um céu repleto de “Betos”.



Em seguida, as crianças deverão colar chumaços de algodão em cima das nuvens que desenharam:



Depois, elas recortam e colam as nuvens no tecido azul. Peça que fiquem em pé na roda e proponha a atividade:

— Vamos levantar nosso céu!

Algumas crianças levantam o tecido, que representa o céu, sobre suas cabeças. Enquanto isso, outros alunos imaginam que são “Betos” transformados em nuvens e dançam em câmera lenta sob o céu:



Sugestão: Se for possível, leve um aparelho de tocar CD e um CD de música erudita para a “dança dos Betos” (não é imprescindível, mas a brincadeira ficará mais animada).

Dicas de músicas: Air, de Sebastian Bach, e Trumpet tune and air, de Purcell.

Depois que as crianças dançarem, abaixe um pouco o volume do som. Combine com elas: um aluno pode representar o vento. Pergunte:

— Como seria o diálogo do Beto com o vento?

Prossiga a conversa:

— O vento anda por entre as nuvens...

Depois, oriente-as a fazer um rodízio: quem foi nuvem da vez seguinte segura o tecido azul que representa o céu para os outros dançarem.

Em seguida, todas guardam os materiais (que serão aproveitados caso realizem a próxima atividade).

Depois, poderão fazer uma redação com o tema: “A conversa do ‘Beto Nuvem’ com o vento”.

### Atividade 3: O jogo da viração — O céu vai virar mar

#### Materiais necessários

Professor:

- o mesmo tecido azul que representou o céu, com as nuvens que as crianças colaram
- opcional: um aparelho de tocar CD e um CD que tenha a música erudita Barcarola, de Offenbach

Aluno:

- pedaços de papéis coloridos (para fazer os peixes, estrelas-do-mar etc.)
- tesoura sem ponta
- cola

Organize uma roda, com todos sentados no chão do pátio. Estenda o tecido azul no meio da roda e converse com a turma:

— Depois que Beto se cansou de ser nuvem, ele quis virar outra coisa: espuma do mar!

Então, vamos transformar nosso céu em mar.

Todos devem desenhar peixinhos, sereias, estrelas-do-mar, caranguejos nos papéis coloridos, recortar e colar sobre o tecido. Não precisa descolar as nuvens do tecido — agora elas são as espumas do mar.

Depois que eles colarem as figuras no mar, sentados no chão, cada um pega uma pontinha do tecido e o sacode suavemente, para cima e para baixo, imitando o movimento das ondas.



Sugestão: Para criar um “clima” interessante, coloque a música sugerida no início da atividade, enquanto todos movimentam o mar, para cima e para baixo, seguindo o ritmo da música.

Depois de alguns minutos, abaixe um pouco o volume para a próxima etapa da brincadeira.

Ainda sentados no chão, em volta do tecido, oriente cada criança a virar-se em direção a um dos colegas que está sentado ao seu lado, de modo que fiquem um de frente para o outro, formando duplas. Um representará a dona Onda, o outro, Beto, transformado em espuma.

Estimule a criação de um diálogo entre as duplas fazendo algumas perguntas: Como é a conversa entre os dois na história? O que Beto quer fazer? O que dona Onda responde?

Cada dupla deve apresentar para a turma o diálogo que criou.

Depois da apresentação, você pode guardar o tecido (com todos os adereços colados), caso resolva desenvolver a atividade 5, na qual ele será reutilizado.

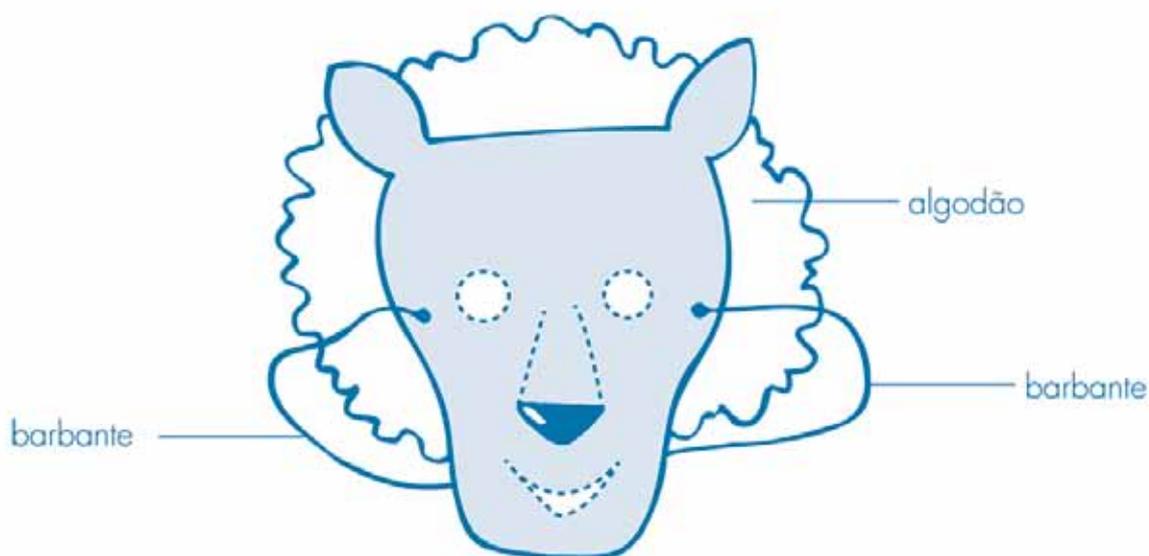
#### **Atividade 4:** O carneiro Beto e a cantiga folclórica *Carneirinho, Carneirão*

##### *Materiais necessários*

Professor:

- 1 máscara da face do carneiro Beto (feita com antecedência)

Para a confecção da máscara, use papel-cartão e algodão para o “cabelo”. Faça dois furos na altura das orelhas e amarre dois fios de barbante (60 cm cada um), um em cada lado. Recorte o lugar dos olhos, da boca e do nariz.



Na roda de histórias, converse com as crianças:

— Quem conhece a cantiga Carneirinho, Carneirão?

Algumas crianças provavelmente já conhecem a cantiga, mas outras, não. Por isso, ensine a letra e cante com a turma. Todos deverão fazer os gestos correspondentes aos versos:

*“Carneirinho, Carneirão*

*Olhai para o céu, olhai para o chão*

*Manda o rei nosso senhor, senhor, senhor*

*Para todos se levantarem”* (todos deverão se levantar nesse momento)

A cantiga se repete, variando somente as ordens: “para todos se ajoelharem”, “para todos se sentarem”, “para colocarem as mãos na cabeça” etc.

Após a cantiga, pergunte para a turma:

— Se Beto estivesse cantando junto com o grupo, vocês acham que ele obedeceria ou não o que o rei nosso senhor mandou? Por quê?

Depois que eles decidirem qual seria a reação de Beto diante das ordens dadas, proponha para uma criança colocar a máscara de Beto. Todos devem cantar novamente a cantiga e, quando chegar ao trecho “manda o rei nosso senhor”, todos deverão obedecer à ordem do rei, menos Beto, que fará um gesto diferente do grupo. Em seguida, outra criança usará a máscara para fazer o papel de Beto.

### **Atividade 5:** Os bichos também “falam”

*Materiais necessários*

Aluno:

- 10 cartões de cartolina branca medindo 5 x 5 cm cada um
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor

Na roda de histórias, releia o trecho do livro em que Beto conhece Memeia. Depois pergunte para a turma:

— Como Beto e Memeia se tornaram amigos? Como ela se sentia? Já aconteceu com vocês alguma situação parecida com essa? Quando vocês chegaram aqui na escola, quem foi a primeira pessoa que conversou com vocês? Quem foi seu primeiro amigo?

Organize a conversa para que todos possam dar seu depoimento na roda.

Em seguida, proponha:

— Vamos perceber como a autora brinca com o sentido das palavras:

Por que será que Memeia tem esse nome? E o nome do Beto?

(Memeia: Méé... Beto: Bééé...)

Após responderem às perguntas, explique:

— Quando a gente imita ou escreve o som que os bichos fazem, isso se chama “onomatopeia”. Por exemplo: “cocoricó” ou “au-au”.

Na roda, cada um poderá imitar o som do bicho que quiser.

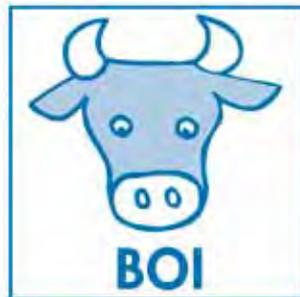
Em seguida, cada criança pega os seus materiais: os cartõezinhos e as canetinhas coloridas.

Proponha:

— Vamos organizar duplas. Cada dupla vai criar um “jogo de memória dos bichos”.

Explique às crianças como fazer. Sugestão:

— Pegue um dos quadradinhos brancos e desenhe nele o bicho que você quiser. Escolha um bicho que emita algum som, por exemplo: leão, gato, abelha, vaca etc. Quem quiser escreve o nome do bicho com o desenho. É importante combinar com seu colega para que cada um escolha um bicho diferente do outro.



— Pegue outro quadradinho branco e escreva nele o som (a onomatopeia) produzido pelo bicho que você desenhou.

Por exemplo:



Depois, proponha a cada dupla de crianças que pegue mais dois quadradinhos, desenhe outro bicho em um deles e escreva o som que ele faz no outro. E assim sucessivamente, até que estejam preenchidos os dez quadradinhos: cinco com animais desenhados e cinco com as onomatopeias escritas.

As duplas começam a jogar. As regras são as mesmas do Jogo de Memória tradicional, que é uma brincadeira que muitas crianças conhecem:



1. Organizar dois montes com os cartões virados para baixo: o monte dos bichos e o monte dos cartões das onomatopeias.

2. Embaralhar bem cada um dos montes.

3. Um jogador desvira um cartão do monte dos bichos e um cartão do monte das onomatopeias. Se eles não forem correspondentes, volta a embaralhar as figuras em seus respectivos montes. Ganha quem conseguir desvirar mais cartões correspondentes.

# Atividades para depois da leitura de *Doroteia, a centopeia*

Ilustrações de Elisabeth Teixeira



## **Atividade 1:** Teatro - Roteiro e encenação

*Materiais necessários*

Professor:

- 3 ou 4 folhas de papel kraft brancas
- 200 folhas de sulfite brancas

Aluno:

- 1 conjunto de canetinhas hidrocor
- 1 peça de tecido verde (tecido barato, como algodão ou tule) medindo mais ou menos 30x 30 cm
- tesoura sem ponta
- fita adesiva
- fitinhas coloridas (de embrulhar presente)

Obs.: Colocar os materiais dentro de uma sacolinha de supermercado.

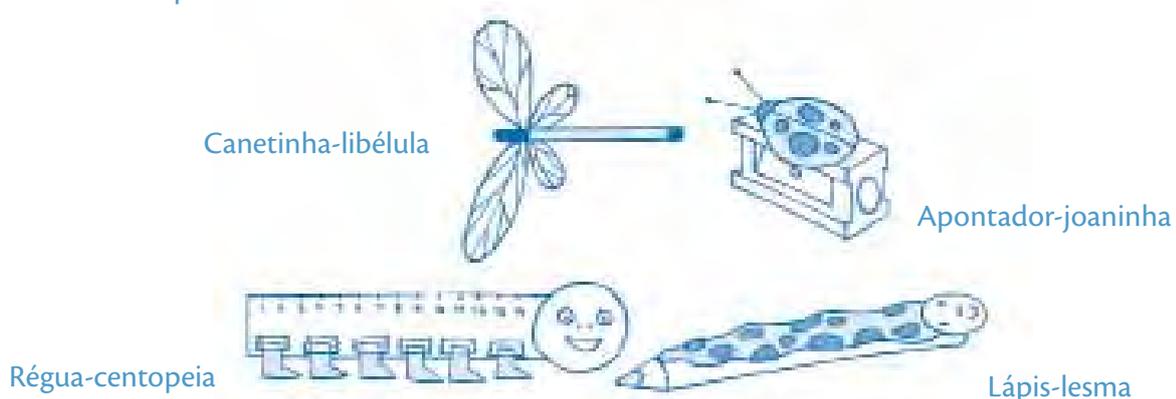
Na roda de histórias, conversar com o grupo, lembrando os trechos que os alunos acharam mais significativos da história. Por exemplo:

– Como era o jardim onde Doroteia morava? Quais eram os bichinhos que viviam no jardim? O que eles faziam e como se relacionavam uns com os outros? Por que Doroteia estava triste? O que o doutor Caracol descobriu que Doroteia tinha? E depois? O que os bichinhos resolveram fazer para ajudar Doroteia? etc.

Após terem conversado sobre a história, proponha:

– Vamos construir alguns dos personagens que aparecem na história. Utilizaremos os objetos do nosso dia a dia. É só usar a folha de sulfite, canetinhas hidrocor, fita adesiva e fitinhas coloridas.

Por exemplo:



Após terem construído os bichinhos, oriente as crianças a colocá-los dentro da sacolinha de supermercado, com os outros materiais. Não tem importância se os bonecos amassarem um pouco; na hora da brincadeira as crianças “arrumam” os bichinhos.

Monte com as crianças o jardim da Doroteia no pátio. Cada aluno leva o seu livro *Doroteia, a centopeia* e lápis grafite. Você deve levar as folhas de sulfite.

Organize uma roda com todos sentados no chão. Divida-a em “rodinhas” formadas por 4 a 5 crianças. Os participantes das equipes devem estender no chão os tecidos verdes, um ao lado do outro, formando um “jardim”.

Deixe-os brincar com os “objetos-personagens” criando situações e diálogos. É importante você não interferir no “faz de conta” das crianças.

Depois da brincadeira, organize novamente a roda maior. Proponha às crianças:

— Vamos reler os trechos da história que achamos mais interessantes e escrever um roteiro para nossa peça a partir deles.

Obs.: Devido à faixa etária das crianças, sugerimos um roteiro simples, baseado em três eixos: ONDE (o lugar onde se passa a cena), QUEM (os personagens que aparecem na cena) e O QUÊ (a ação).

Combine com as crianças quais serão as cenas da peça. Depois, escreva na folha de papel kraft, com letras bem grandes:

Roteiro do teatro — “Doroteia, a centopeia”

Primeira cena

Onde: No jardim

Quem: As abelhas, as formigas e os grilos

O quê: Os bichinhos conversando e trabalhando

Antes de escrever a segunda cena, converse com a turma, apontando no roteiro:

— Todo roteiro de teatro mostra três coisas: o lugar onde a cena acontece é o “onde”; os personagens que aparecem na cena são o “quem” e o “o quê” indica a ação dos personagens.

Após ter escrito a primeira cena com a turma, distribua folhas de sulfite para as crianças. Cada equipe copia a primeira cena. Em seguida, os próprios participantes escolhem e escrevem as cenas seguintes do roteiro.

Não tem importância se os roteiros ficarem diferentes uns dos outros. A proposta é justamente mostrar que no teatro há diversas maneiras de representar uma história.

Todas as equipes apresentam seus roteiros para o grupo. Cada equipe deve ensaiar a peça usando os “objetos-personagens” — semelhante a um teatro de fantoches. Depois apresenta seu teatro para a turma.

Após as apresentações, evite perguntar qual foi a melhor encenação, tampouco compare o desempenho dos “atores”. Em vez disso, você pode perguntar:

— Durante o nosso teatro, quais trechos do livro foram escolhidos por todas as equipes? Quais passagens do enredo foram escolhidas somente por uma equipe?

O grupo deve identificar quais são essas passagens.

Aponte dois aspectos que parecem contraditórios, mas que, na verdade, estão integrados: ninguém interpreta uma história do mesmo jeito que outra pessoa, mas é comum muitas pessoas se lembrarem das mesmas passagens da narrativa.

## **Atividade 2:** Mutirão dos “criadores” de centopeias

### *Materiais necessários*

Professor:

- 6 rolos de papel crepom verde (para o corpo da centopeia)
- 1 pacote de folhas de sulfite brancas
- 1 pedaço de cartolina branca, em forma de círculo, medindo, mais ou menos, 20 cm de diâmetro

(para a face da centopeia)

- 1 minidicionário para crianças
- 1 novelo pequeno de lã preta
- fita adesiva
- cola
- fita crepe

Aluno:

- 4 pedaços de papel-cartão branco cortados no formato 20 x 20 cm
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor
- 1 revista velha (grossa e com bastantes páginas)
- 1 minidicionário para crianças

- fita crepe
- fitinhas coloridas (de embrulhar presente)

Na roda de histórias:

Ler novamente o seguinte trecho da história:

*Na nossa colmeia todos trabalham para todos — disse Zizi.*

*— No nosso formigueiro também — confirmou Tita.*

Você pode acrescentar:

— ... E na nossa turma todos brincam com todos. Vamos construir em mutirão a nossa Doroteia.

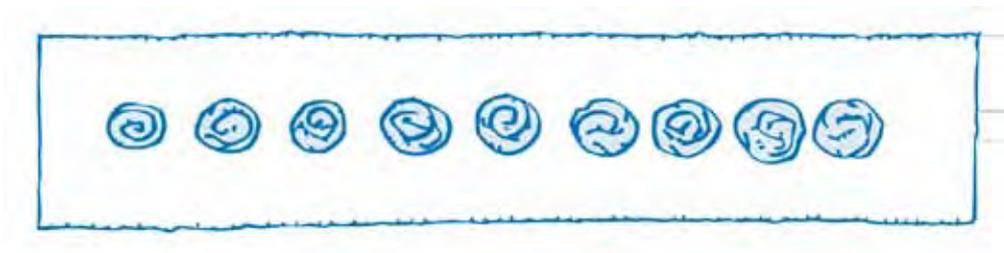
Quem sabe o que é “mutirão”? Vamos procurar o significado dessa palavra no dicionário?

Em seguida:

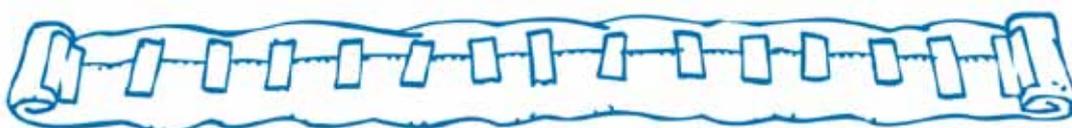
— No nosso mutirão vamos construir a Dorotéia e também seus sapatinhos.

Todos deverão pegar os materiais que trouxeram de casa e se dirigir ao pátio. Lá, divida o grupo em 6 equipes (com 5 crianças, mais ou menos, em cada uma). Cada equipe vai construir uma parte do corpo da Doroteia. Depois, devem juntar todos os pedaços, formando a centopeia.

É muito fácil: distribua um rolo de papel crepom verde para cada equipe. Em seguida, os participantes abrem o rolo e estendem a folha inteira de papel crepom no chão. Depois, pegam as revistas velhas e retiram algumas páginas para fazer bolas de papel (mais ou menos do tamanho de uma bola de tênis). Colocam as bolas em linha reta, no meio da folha de crepom:



Enrolam e prendem as bordas da folha de papel crepom com fita crepe, apertam as duas extremidades e prendem as pontas com fita crepe, para as bolas não escaparem:



Depois, colocam o corpo do boneco nesta posição (com o lado onde estão os pedaços de fita adesiva voltado para baixo):

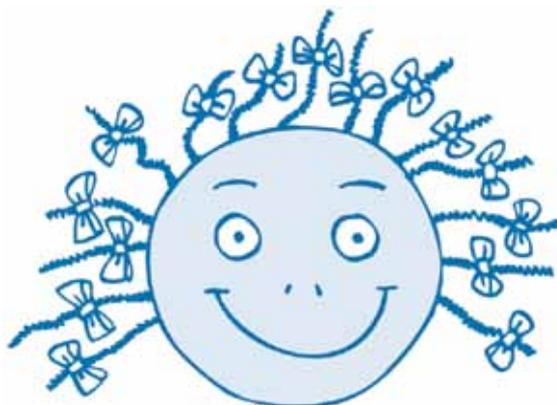


Em seguida, proponha:

— Cada equipe construiu uma parte do corpo da Doroteia. Agora, vamos juntá-las, formando uma grande centopeia.



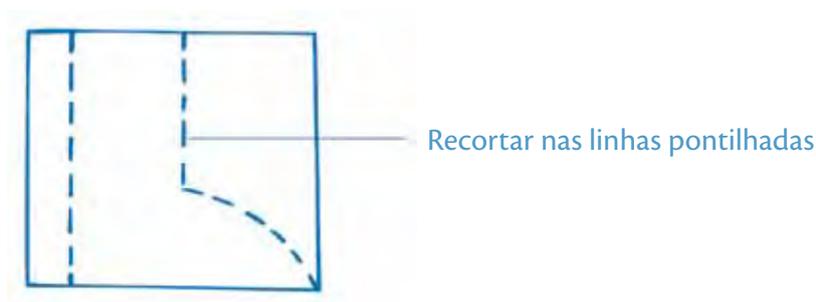
Em seguida, pegue o círculo de cartolina que você trouxe de casa. Nele, desenhe a face da personagem e convide as crianças para ajudar a colar os cabelos, que serão os fios de lã preta, enfeitando-os com as fitinhas coloridas:



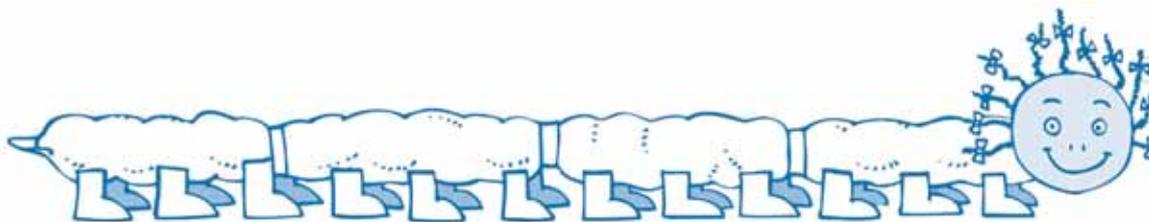
Pregue com fita crepe a face da Doroteia em uma das extremidades do corpo da centopeia. Em seguida, proponha a construção dos sapatinhos da Doroteia. Cada criança da equipe cria o modelo que quiser. Um pé pode ser diferente do outro.

Cada participante deve pegar os quadradinhos de cartolina que trouxe de casa. Em cada quadradinho, desenhar, pintar e recortar um sapato.

Você pode seguir este modelo de sapato, pois será fácil prendê-lo no corpo da centopeia:



Depois, usando fita crepe, as crianças prendem cada sapato no corpo da centopeia. Dica: fazer “aneizinhos” de fita crepe, com o lado adesivo para fora (assim a fita não aparece):



A Doroteia da turma está pronta! Agora, cada aluno pega uma folha de sulfite e recorta um retângulo medindo mais ou menos 10 x 4 cm. Nesse retângulo, escreve uma frase sobre a Doroteia.

Depois, cada aluno lê a frase que criou e prega o pedaço de papel com fita adesiva no corpo da centopeia:



Quando os cartões estiverem pregados no corpo do boneco, todos carregam a centopeia até as outras classes e anunciam:

— A Doroteia está vindo até aqui para convidá-los para a leitura do livro *Doroteia, a centopeia*. Será na roda de história, no pátio (combinar data e hora).

### **Atividade 3:** Referências literárias

#### *Materiais necessários*

Professor:

- o livro *Doroteia, a centopeia*, de Ana Maria Machado
- o livro *Reinações de Narizinho*, de Monteiro Lobato
- 1 pacote de folhas de sulfite brancas
- 1 minidicionário para crianças

Aluno:

- 1 minidicionário para crianças

Na roda de histórias, conversando com a turma, releia o seguinte trecho do livro *Doroteia, a centopeia*:

*Veio o médico. O famoso doutor Caracol, aluno do doutor Caramujo, médico mais famoso ainda.*

Pergunte para a turma:

— Quem conhece o personagem — o doutor Caramujo? Ele aparece em qual livro? Quem escreveu esse livro?

Mostre a ilustração do doutor Caracol do livro *Doroteia, a centopeia* e a ilustração do doutor Caramujo do livro *Reinações de Narizinho*, de Monteiro Lobato.

Caso as crianças não conheçam o doutor Caramujo, de Monteiro Lobato, leia o capítulo “A pílula falante” de *Reinações de Narizinho*. Nesse capítulo, o doutor Caramujo dá as pílulas para Emília falar, pois nessa época ela ainda era muda, como todas as bonecas de pano.

Mostre para as crianças que é comum um autor, em uma história, citar personagens de um outro escritor. Isso se chama “referência literária”.

Distribua uma folha de sulfite para cada criança e converse com elas:

— Vamos procurar no dicionário e escrever o significado das palavras “referência” e “literária”.

Em seguida, sugira a criação de uma redação em que apareça uma “referência literária”. Sugestão:

“Um dia, Doroteia encontrou um sapatinho de cristal no canteiro das violetas. ‘Quem teria perdido só um pé de sapato!’ — ela pensou.

Então, Doroteia resolveu colocar um anúncio no Jornal do Jardim:

PROCURA-SE A DONA DE UM SAPATINHO DE CRISTAL.

FAVOR PROCURAR DOROTEIA, A CENTOPEIA.

No dia seguinte...”

Outras sugestões:

- Doroteia encontra o Gato de Botas.

- Doroteia encontra o Pequeno Polegar usando a bota de sete léguas.
- Doroteia encontra a família da velha que mora dentro de uma bota.

Sugestão: Durante a semana, leia os capítulos iniciais de *Reinações de Narizinho* até o trecho em que o doutor Caramujo dá as pílulas falantes para Emília. Depois, o livro deverá ficar na biblioteca da classe para quem quiser continuar a leitura em casa.

# Atividades para depois da leitura de *O distraído sabido*

Ilustrações de Cris Eich



## Atividade 1: Fazendo teatro

Na roda de histórias, converse com as crianças:

– Como era Pedrinho? Vocês acham que ele era distraído ou não? E você? Alguma vez você já se distraiu? Como foi? Alguma vez você já reparou em coisas que ninguém tinha prestado atenção?

Após a conversa na roda, divida o grupo em equipes (cinco crianças, no máximo, em cada uma). Cada equipe escolhe um dos casos de distração que aparecem na história e o apresenta por meio de mímica para o grupo. Por exemplo: Pedrinho pegando a gaveta que o pai tinha pedido a ele / Pedrinho na sala de aula / Pedrinho passeando com os amigos na floresta etc.

A turma terá que adivinhar qual a cena “de distração” que a equipe está representando para a classe.

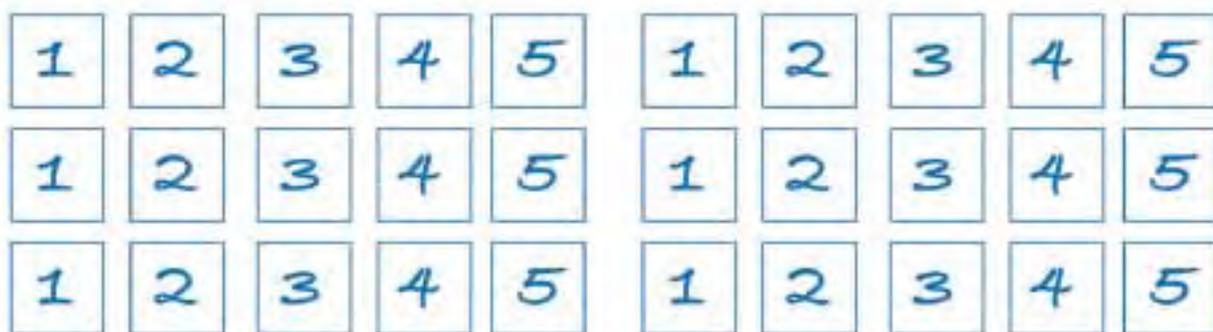
## Atividade 2: O jogo do distraído

*Material necessário* (de acordo com o número de alunos; neste caso, cálculo para 30 alunos)

Professor:

- 30 cartões de papel branco (medindo 7 x 7 cm cada um)

Escreva com caneta de tinta escura os seguintes números em cada cartão:



Leve para o pátio os cartões e o livro. Organize uma roda com as crianças, todas sentadas no chão.

Converse com a turma:

— Durante o passeio na Reserva Florestal, os amigos de Pedrinho brincam com um jogo de palavras.

Releia o trecho da história que mostra isso:

— *Quem sabe uma fruta com a letra c?*

[...]

*Os meninos jogavam:*

— *E com a letra j?*

— *Jaca!* — gritou Pedrinho.

— *Jabuti, jacaré, jaguar* — diziam os outros.

— *Agora o jogo é de nome de bichos!*

*Você se distraiu e nem viu que mudou.*

Distribua um cartão para cada criança seguindo a ordem numérica. Veja a ilustração:



Depois que todos os cartões forem distribuídos, proponha:

— Primeiro, cada um vai mostrar o seu cartão para o grupo e dizer bem alto o número que está escrito nele.

Depois que todos apresentaram seus números:

— Quem tem número par, 2 e 4, diz o nome de um bicho. Quem tem número ímpar, 1, 3 e 5, diz o nome de uma fruta. Pode começar com qualquer letra.

Cada criança, uma por vez, diz a sua palavra.

Comece o jogo com a criança que está sentada à sua esquerda segurando o número 1. Por exemplo: ela diz “maçã”.

Em seguida, o aluno que está ao lado segurando o número 2 diz “cavalo”.

O aluno que está ao lado segurando o número 3 diz “banana”.

O outro, ao lado, que está segurando o número 4 diz “gato”.

Então, o aluno que está segurando o número 5 diz “abacate”.

E assim sucessivamente. Veja a ilustração:



Quem se distrair e disser a palavra errada vai “chocar” na roda.

### Atividade 3: As entrelinhas do texto

#### Materiais necessários

Professor:

- 1 minidicionário para crianças
- 2 canetinhas hidrocor, uma vermelha e outra verde
- 2 folhas de papel kraft brancas
- 6 cópias do seguinte trecho da história (pode ser escrito em folha de sulfite):

“— Quando o Zé deixou cair aquele papel, bem que eu me lembrei da história de João e Maria”.

Em uma das folhas de papel kraft, escreva com a caneta verde e letras bem grandes o seguinte trecho da história de Ana Maria Machado:

“Os meninos jogavam:  
— E com a letra j?  
— Jaca! — gritou Pedrinho.  
— Jabuti, jacaré, jaguar — diziam os outros.  
— Agora o jogo é de nome de bichos!  
Você se distraiu e nem viu que mudou.”

Na outra folha de papel kraft, escreva com caneta vermelha o seguinte texto:

“...Então, as crianças mudaram as regras do jogo: em vez de cada uma dizer o nome de uma fruta com j, tinha que dizer o nome de um animal com j.  
No entanto, Pedrinho, que era muito distraído, disse ‘jaca’.”

A atividade se inicia no pátio. Organize uma semirroda com todos sentados no chão. Coloque, um ao lado do outro, os dois textos que estão escritos nas folhas de papel kraft.

"Os meninos jogavam:

- E com a letra j?
  - Jaca! – gritou Pedrinho.
  - Jabuti, jacaré, jaguar – diziam os outros.
  - Agora o jogo é de nome de bichos!
- Você se distraiu e nem viu que mudou."

"...Então, as crianças mudaram as regras do jogo: em vez de cada uma dizer o nome de uma fruta com j, tinha que dizer o nome de um animal com j.

No entanto, Pedrinho, que era muito distraído, disse 'jaca'."

Leia e mostre o texto de Ana Maria Machado:

"Os meninos jogavam:

- E com a letra j?
  - Jaca! – gritou Pedrinho.
  - Jabuti, jacaré, jaguar – diziam os outros.
  - Agora o jogo é de nome de bichos!
- Você se distraiu e nem viu que mudou."

Aponte no texto um recurso literário que a autora usa de maneira muito bonita: ela "esconde" uma parte da história para que o leitor conclua por ele mesmo. Ela não conta tudo, deixa o leitor pensar sobre o que aconteceu.

Esse recurso se chama "entrelinhas" do texto. Procure no dicionário, com os alunos, o significado da palavra "entrelinhas".

Em seguida, leia o texto que está na outra folha de papel kraft:

"...Então, as crianças mudaram as regras do jogo: em vez de cada uma dizer o nome de uma fruta com j, tinha que dizer o nome de um animal com j.

No entanto, Pedrinho, que era muito distraído, disse 'jaca'."

Mostre para as crianças que esse texto não é de Ana Maria Machado. Instigue-os a perceber como fica sem graça “explicar demais” todas as passagens da história.

Em seguida, divida o grupo em 6 equipes. Distribua para cada equipe uma das tiras de papel onde você escreveu este outro trecho do livro:

*“— Quando o Zé deixou cair aquele papel, bem que eu me lembrei da história de João e Maria”.*

Você pode propor:

— O leitor que conhece a história João e Maria sabe por que Pedrinho se recordou desse conto de fadas. Isso está nas entrelinhas do texto. De que passagem do conto Pedrinho se recordou?

Observe se as próprias crianças conseguem identificar a cena do conto que está nas entrelinhas desse trecho de *O distraído sabido*. (É o trecho da história em que João e Maria jogam pedrinhas no chão para não se perderem na floresta.)

Cada equipe mostra essa cena da maneira que quiser: criando um teatro, fazendo um desenho ou construindo a cena com massinha de modelar. A intenção é interpretar o texto que está nas entrelinhas por meio da linguagem teatral ou plástica.

Em seguida, cada equipe mostra o seu trabalho para o grupo.

## Atividades para depois da leitura de *Curupaco papaco*

Ilustrações de Alcy



### **Atividade 1:** O jogral dos papagaios rebeldes

*Materiais necessários*

Professor:

- 1 minidicionário para crianças
- 1 folha de sulfite branca

Aluno:

- 1 pedaço de papel-cartão, de qualquer cor, medindo 50 x 3 cm
- 1 pedaço de barbante medindo 60 cm
- 1 rolo de papel crepom verde já cortado em pequenos “rolinhos” de 5 cm cada um
- tesoura sem ponta
- fita adesiva

Escreva a seguinte frase em ~ de folha de sulfite:

CHEGA DE REPETIR PALAVRAS!  
SOMOS TODOS LOUROS LIVRES!

A atividade se inicia com todos indo para o pátio, levando os materiais necessários indicados e o livro *Curupaco Papaco*. Todos devem se sentar no chão, formando a roda de histórias. Converse com as crianças sobre alguns aspectos gerais da história:

- Como era a vida de Papaco?
- Como o papagaio se sentia na venda do seu Manoel?
- O que Pac o fez depois que fugiu da venda do seu Manoel? etc.

Em seguida, todos pegam o livro e você propõe:

– Vamos fazer uma brincadeira a partir desta passagem da história que eu vou reler para vocês.

Releia a história do início até o seguinte trecho:

Por isso, um dia em que seu Manoel tirou a corrente dele para limpar, Paco bateu asas e voou.

Após reler o trecho, diga para a turma que a brincadeira que vocês vão fazer se chama “jogral”. Procure com as crianças o significado dessa palavra no dicionário.

*Jogral: aquele que interpreta poemas ou canções, recitador, declamador.*

Você pode acrescentar que a definição de “jogral” foi se modificando um pouco com o passar dos anos:

— Há muito, muito tempo, no século XII, XIII, os poetas que cantavam e recitavam nas festas dos castelos eram conhecidos como “jograis”. Atualmente, a palavra se refere a um conjunto de pessoas que recitam juntas, criando um bonito jogo de vozes. É parecido com um coral, só que, em vez de cantar, os participantes declamam em grupo.

Prossiga a conversa:

— Vamos fazer os preparativos para o nosso jogral. Depois, faremos um ensaio.

### **Para fazer a fantasia de papagaio**

Cada criança desenrola os “rolinhos” de papel crepom formando longas tiras verdes.

Depois, coloca essas tiras nos braços, dando um nozinho bem frouxo para não rasgar o papel. Faz de conta que elas são as asas do papagaio.

Quem quiser pode enfeitar a cabeça com algumas tiras de papel crepom. Veja a ilustração:



Cada criança prende no próprio tornozelo (fazendo um nó frouxo) o pedaço de barbante, imitando a correntinha que prende o papagaio no poleiro. Em seguida, amarra uma das pontas do barbante no “poleiro” (feito com o pedaço de papel-cartão). Veja a ilustração:



### Organização do jogral

Um papagaio fica ao lado do outro. Podem-se fazer duas meias rodas, dependendo do número de crianças. Veja a ilustração:



Combine qual criança lerá a frase escrita na folha de sulfite que você trouxe de casa:

CHEGA DE REPETIR PALAVRAS!  
SOMOS TODOS LOUROS LIVRES!

A criança lerá a frase quando você fizer um sinal.

Avise a todos que primeiro farão um ensaio. Depois, repetirão o jogral sem interrupções.

Durante o ensaio, você será o narrador e maestro do jogral. Depois, se alguma criança quiser, deixa o jogral e desempenha um desses papéis.

## O ensaio

O narrador lê o início da história até o trecho *Todo mundo achava Paco muito divertido. Então, para de ler e os jograis repetem várias vezes as seguintes palavras (imitando voz de papagaio): “Currupaco Papaco”.*

Combine com as crianças:

— Vamos criar jogos sonoros variando o tom das declamações: recitar rápido, recitar baixo. Quando alguns perguntarem “Currupaco Papaco?”, outros responderão “Currupaco!” etc.

O jogral também pode brincar com outras frases da história. Por exemplo: “Currupaco Papaco. Papagaio louro do bico dourado”.

Após alguns segundos o narrador deverá dar um sinal para todos os papagaios pararem de declamar. Em seguida, lerá a história a partir do trecho: *“Só ele é que não achava graça nenhuma naquele negócio de ficar empoleirado o tempo todo...” até “Todo dia ele via as mesmas coisas, as mesmas paredes, as mesmas caras. Já estava farto”.*

Depois da leitura, o narrador dará outro sinal, desta vez para que a criança que está com a folha de sulfite leia bem alto a frase: “CHEGA DE REPETIR PALAVRAS! SOMOS TODOS LOUROS LIVRES!”.

Em seguida, o narrador lê o seguinte trecho do livro: *“Por isso, um dia em que seu Manoel tirou a corrente dele para limpar, Paco bateu asas e voou”.*

Então, todos os “Pacos” do jogral se soltam das “correntinhas” e saem voando pelo pátio. Enquanto voam, cada um declama o que quiser imitando voz de papagaio:

“Viva a liberdade!”, “Asas pra que te quero!”, “Louro livre!” etc.

Se eles quiserem, poderão apresentar o jogral para outras classes.

### **Atividade 2:** O diário de bordo de Paco

*Materiais necessários*

Professor:

- 1 minidicionário para crianças

Aluno:

- 2 folhas de sulfite brancas

Na roda de histórias, converse com as crianças:

— Quando Paco foge da venda do seu Manoel, ele vai morar em um navio com o comandante. Ele navega por muitos mares e conhece diversos países.

Em seguida, proponha ao grupo:

— Agora, cada um vai criar o diário de bordo de Paco. Primeiro, vamos procurar no dicionário o significado das palavras “diário” e “bordo”.

Cada criança anotará na folha de sulfite o significado dessas duas palavras. Em seguida, escreverá: “DIÁRIO DE BORDO DE PACO”.

Sugestões de perguntas para ajudar as crianças no desenvolvimento do diário:

- Estamos em alto-mar. Faz sol ou chove?
- O que Paco vê?
- Ele faz algum trabalho no navio?
- Como é o comandante?
- E se o navio enfrentasse uma tempestade, como seria?
- O navio desembarcou em um lugar distante. Como é esse lugar?

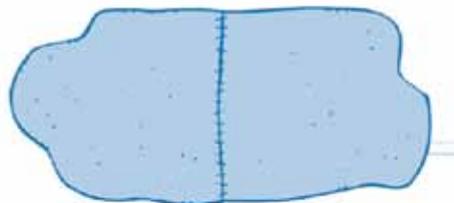
Depois, quem quiser lê o seu diário de bordo para o grupo.

### **Atividade 3:** Paco no barquinho dos pescadores

*Materiais necessários* (de acordo com o número de alunos; neste caso, cálculo para 30 alunos)

Professor:

- 6 folhas de papel kraft brancas (cada folha pode ser do tamanho de uma folha de jornal, medindo mais ou menos 60 x 30 cm)
- 6 folhas de papel crepom azul ou 6 pedaços de tule azul (1 x 1 m)
- 2 folhas de papel-cartão marrom recortadas no formato abaixo e já pregadas uma na outra com grampeador. Será a “Ilha dos sinônimos”. Veja a ilustração:



Aluno:

- 10 folhas de sulfite brancas
- tesoura sem ponta
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor finas
- fita adesiva

A atividade se inicia no pátio. Todos levam os materiais e o livro e sentam-se na roda de histórias. Releia o livro a partir da seguinte passagem até o final da história:

*Até que um dia, ele viu aparecer uma ilha lá longe.*

Após a leitura, divida a classe em 6 equipes. Distribua uma folha de papel kraft para cada uma delas e oriente as crianças a construir um barquinho de papel.

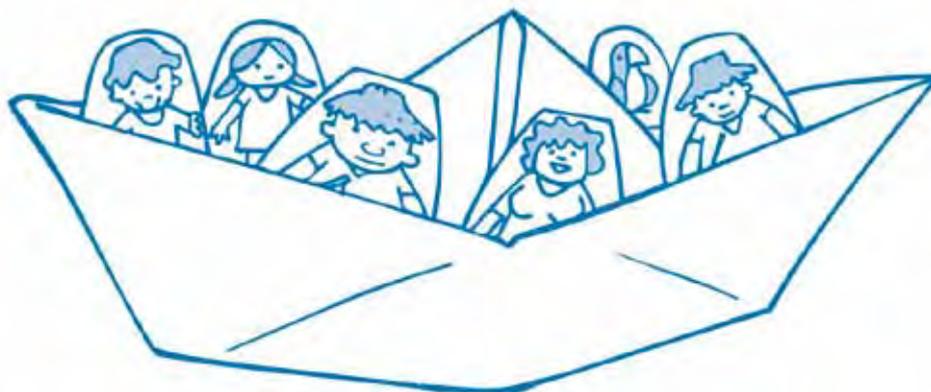
O barco ficará mais ou menos do tamanho de uma folha de jornal. O tamanho é proposital, pois as crianças colocarão o Paco e a família dos pescadores dentro dele.

Usando as folhas de sulfite que trouxeram de casa, cada equipe desenha e recorta 6 figuras: pai, mãe, três filhos e o papagaio.

Sugestão: Este é um jeito fácil de construir os bonecos. Peça às crianças que desenhem as figuras seguindo mais ou menos as seguintes medidas para a altura de cada um: o pai e a mãe podem ter 10 cm, os filhos, 7 cm e Paco, 6 cm:



Depois que as figuras forem recortadas, deverão ser pregadas no barco com fita adesiva. Veja a ilustração:



## Construindo o cenário do mar e da Ilha dos sinônimos

Forme um círculo com as crianças, mantendo os integrantes de cada grupo próximos uns dos outros, e posicione a ilha de papel-cartão ao centro. Entregue um rolo de papel crepom azul ou o tule a cada grupo e oriente as crianças a abri-lo a partir da ilha, a uma certa distância um dos outros para que cada equipe tenha espaço suficiente para movimentar os barquinhos. Peça que colem a extremidade interior do papel (ou do tule) sob a ilha. Veja a ilustração ao lado:



Esse cenário poderá ficar no próprio chão ou sobre uma mesa grande.

Após sua construção, conversar na roda:

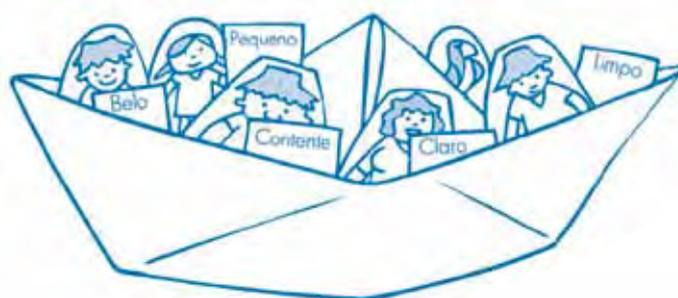
— Os papagaios repetem as palavras. Mas os papagaios dos nossos barcos usam sinônimos. Cada participante da equipe escreverá um adjetivo em um pedacinho de papel (8 x 5 cm). Não vale dois participantes escreverem a mesma palavra.

Sugestão: Devido à faixa etária das crianças, fica mais fácil escrever só adjetivos, porque elas terão que escrever sinônimos para essas palavras.

As crianças escreverão a palavra no pedacinho de papel como indicado a seguir, deixando um espaço em branco abaixo dela. Se a equipe tiver 5 crianças, serão 5 papezinhos com 1 adjetivo escrito em cada um:

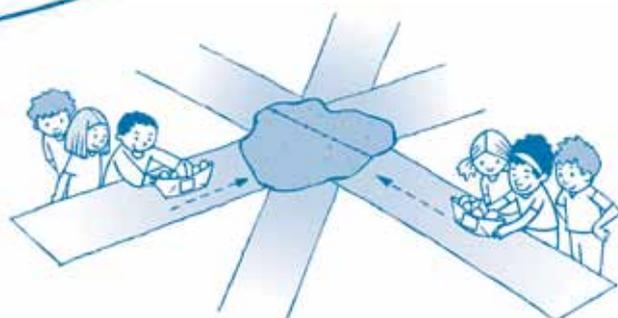


Em seguida, cada criança coloca seu papelzinho (com o adjetivo escrito) dentro do barquinho da equipe. Ficará assim:



Cada equipe movimenta seu barquinho pelo mar de sua equipe até a Ilha dos sinônimos.

Veja a ilustração:



Chegando à ilha, uma equipe troca com a outra os papezinhos onde estão escritos os adjetivos. A troca pode ser organizada da seguinte maneira:

equipe 1 troca com equipe 2

equipe 3 troca com equipe 4

equipe 5 troca com equipe 6

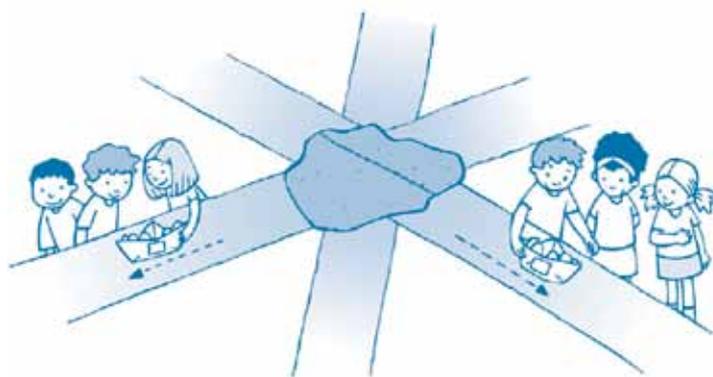
Após a troca dos papéis, cada equipe escreve (no papel que recebeu) um sinônimo para o adjetivo que está escrito. Por exemplo: A equipe 1 recebeu da equipe 2 os seguintes adjetivos:



Então, a equipe 1 escreverá em cada papelzinho um sinônimo para a palavra que está escrita:



Cada equipe volta pelo mesmo trajeto: o mar de crepom. Quando chegar ao fim da folha de papel crepom, a equipe lê para a turma os adjetivos e os sinônimos que estão escritos nos papezinhos.



#### **Atividade 4:** Redação — As aventuras de Paco

Cada criança escolhe um dos temas abaixo (ou cria outro):

- Paco encontra um papagaio (pipa) que uma criança está empinando no céu.
- Paco, já livre e morando no barco dos pescadores, desembarca um dia numa praia e encontra um papagaio preso no poleiro de uma barraca que vende frutas.
- Paco encontra um bando de papagaios voando na floresta.

## Atividades para depois da leitura de *Severino faz chover*

Ilustrações de Ellen Pestili



**Atividade 1:** Um exercício de imaginação e comparação

*Materiais necessários*

Professor:

- 1 cartolina branca
- 1 Atlas Geográfico que tenha o mapa do Brasil mostrando as diversas regiões brasileiras e um mapa que mostre o índice pluviométrico dessas regiões
- fotos coloridas do sertão e da caatinga

Sugestões - as seguintes matérias da *Revista Geográfica Universal*

“O cenário vivo do Grande Sertão Veredas”, janeiro de 1990, p. 72.

“O verde e a seca na caatinga de Aiuaba”, agosto de 1982, n. 93.

“Jequitinhonha: o sertão de Minas”, março de 1983, p. 108.

“Chapada Diamantina”, maio de 1985, p. 7.

E os livros:

Vários autores e fotógrafos. *Brasil: retratos poéticos*. São Paulo: Escrituras, 2001. v. 1,2 ou 3.

MARIANI, Anna. *Paisagens, impressões: o semiárido brasileiro*. São Paulo: Cia. das Letras, 1991.

SALVADOR, Monteiro; KAZ, Leonel. *Caatinga: sertão e sertanejos*. Rio de Janeiro: Edições Alumbamento, 1994-1995.

Aluno:

- 5 ou 6 folhas de sulfite brancas
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor ou giz de cera

Na roda de histórias, mostre no mapa do Brasil onde fica o Nordeste e o sertão e explique que esse é o lugar em que Severino vive. Indique para as crianças da classe a região em que elas vivem.

Se você conseguiu o mapa que mostra o índice pluviométrico de cada região brasileira, aponte como cada cor representa uma determinada quantidade de chuva. Converse com a classe:

— Vamos ver qual é a cor que representa a quantidade de chuva que cai no sertão (durante um mês ou um ano). Depois, vamos observar no índice pluviométrico a cor que representa a quantidade de chuva da nossa região. Onde chove mais? No sertão ou no lugar onde moramos?

Em seguida, mostre as fotos coloridas da caatinga e do sertão. Incentive as crianças a perceber que, apesar da grande aridez na época da seca, a caatinga e o sertão florescem quando chove. Fica tudo verde, as flores brotam e há uma grande variedade de bichos que conseguem sobreviver nessas regiões.

Depois, releia o livro a partir da passagem *A terra de Severino é que não era muito parecida com uma porção de outros lugares que a gente conhece... até Mas não choveu.*

Você pode propor para a turma:

— Desenhe a rua onde você mora. Imagine e desenhe como você acha que é o lugar onde Severino mora.

Cada um mostrará seus desenhos para o grupo. Converse e compare na roda:

— Quais são as semelhanças entre o lugar em que você mora e onde Severino vive? Quais são as diferenças?

Junte todos os desenhos e monte o livro de desenhos *A cidade e o sertão*. Quem quiser cria e desenha uma capa com a cartolina que você trouxe para o livro da turma.

## **Atividade 2:** Mensagem para as nuvens

### *Materiais necessários*

Professor:

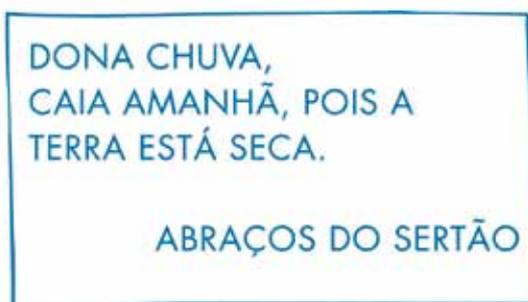
- 1 folha de papel kraft para o “Mural das mensagens do Severino”

Aluno:

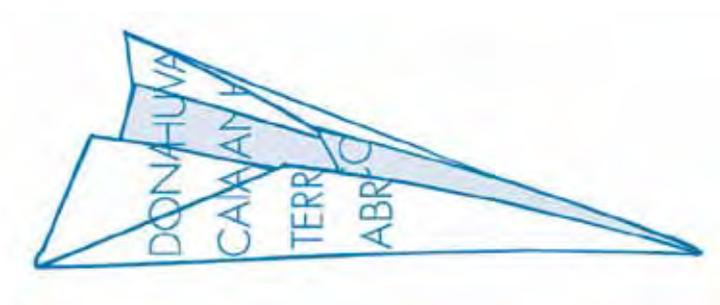
- 1 folha de sulfite colorida (qualquer cor)

Na roda de histórias, converse com a turma:

— As crianças da história fizeram várias tentativas para que chovesse. Uma delas escreveu mensagens em aviõezinhos de papel para enviá-las às nuvens. Vamos fazer uma brincadeira a partir dessa passagem do enredo. Cada um pega sua folha de sulfite e escreve uma mensagem para as nuvens pedindo chuva.



As crianças leem as mensagens que criaram na roda de histórias. Em seguida, fazem um aviõezinho de papel com a folha escrita. Veja a ilustração:



No pátio, todos lançarão seus aviõezinhos para o alto. Depois que os aviõezinhos caírem no chão, deverão pregá-los no “Mural das mensagens do Severino”.

### **Atividade 3:** Literatura e Artes Plásticas

Nesta atividade faremos uma ligação entre a história *Severino faz chover* e dois quadros do artista plástico Candido Portinari: *Pipas* (1943) e *Retirantes* (1942).

Sugestão de bibliografia:

ROSA, Nereide S. Santa. *Candido Portinari*. São Paulo: Moderna, 1998.

FABRIS, Annateresa. *Candido Portinari*. São Paulo: Edusp, 1996.

VÁRIOS AUTORES. Coleção “Gênios da Pintura”: *Portinari*. São Paulo: Abril, 1967.

Combine (com quinze dias de antecedência) com o professor de Artes Plásticas:

- a) O professor de Artes Plásticas também deverá ler *Severino faz chover*.
- b) Cada criança construirá um papagaio (pipa) na aula de Artes.
- c) O professor de Artes Plásticas também participará da atividade na roda de histórias.

No dia da atividade traga:

- 2 cartolinas brancas
- 1 caneta-pincel preta e grossa
- fita crepe

Na roda de histórias, releia o livro *Severino faz chover a partir do trecho Então ele teve uma ideia melhor. até Os desenhos foram subindo, subindo, mas não chegaram até às nuvens...*

Em seguida, mostre, com o professor de Artes Plásticas, uma foto de Portinari. O professor de Artes pode contar um pouco sobre a vida do artista, ressaltando que Portinari retratou a realidade brasileira: o povo trabalhando, a paisagem, as brincadeiras das crianças (como soltar pipas, por exemplo).

Reforce que o artista não pintou só as belezas do Brasil, mas também o lado triste e duro da vida do povo: a seca no Nordeste, os retirantes...

Mostre o quadro *Pipas*, de Portinari. Incentive a apreciação estética dos elementos plásticos que compõem essa pintura:

- O que o quadro mostra?
- O que mais chama sua atenção nesse quadro?
- Há alguma cor que sobressai na tela?
- Há alguma figura que sobressai no quadro?
- Você acha que Portinari pintou com aquarela, giz de cera ou carvão?

Incentive a seguinte comparação: a ilustração do livro (que mostra a pipa com os desenhos pendurados na sua linha) e as pipas criadas por Portinari no quadro “Pipas”.

Sugestões para a conversa:

— No quadro *Pipas* o artista mostra pipas no céu. É muito bonito, porque quem admira o quadro imagina quem está empinando. Os empinadores não aparecem. Ou seja: é a visão do artista sobre uma brincadeira das crianças brasileiras. Já a pipa da ilustração do livro tem uma porção de desenhos pendurados na linha. Por que vocês acham que o ilustrador mostrou isso?

Observe se as crianças estabelecem a seguinte ligação: na história, os desenhos pendurados na linha da pipa são um elemento importante do enredo. Essa é uma diferença importante entre a pintura do quadro e a ilustração do livro: a ilustração está sempre ligada com a história; mostra o que acontece no enredo. Já o artista, quando pinta um quadro, só está preocupado em retratar a visão que ele tem sobre um determinado tema.

Tanto o ilustrador como o artista plástico são criadores, mas têm jeitos diferentes de criar.

Quando você for mostrar o quadro *Retirantes* de Portinari, além das perguntas sobre os elementos plásticos sugeridos anteriormente, faça um elo entre a pintura e a ilustração do livro, que mostram uma família fugindo da seca:

— Na ilustração do livro, as cores que sobressaem é o amarelo e o vermelho. Já no quadro de Portinari, as cores mais marcantes são o azul e o marrom, que reforçam a aridez e a secura do ambiente. Na ilustração do livro, a família de retirantes está esboçada só nos contornos; as figuras são retratadas ao longe. Já no quadro, a família é retratada de perto; podemos observar os rostos e as expressões das pessoas.

Coloque uma cartolina ao lado da outra na semirroda e proponha:

— Vamos escrever algumas das comparações que fizemos entre a história Severino faz chover e os dois quadros de Portinari.

Uma criança vai escrevendo nas cartolinas à medida que o grupo aponta as semelhanças e as diferenças entre a obra literária e a plástica:

### **A história *Severino faz chover***

- Mostra a seca e a chuva no sertão.
- No início da história, a ilustração mostra uma paisagem seca. Só no final, depois da chuva, a paisagem fica exuberante.
- No início da história predominam as cores amarela e vermelha.
- A ilustração do livro está ligada à história. Por isso, a pipa aparece com desenhos dependurados.

### **Os dois quadros de Portinari**

- O quadro *Retirantes* mostra a família que foge da seca.
- A paisagem é seca. Não há chuva no quadro *Retirantes* de Portinari.
- No quadro *Retirantes* predominam as cores azul e marrom.
- No quadro *Pipas* a pintura não está ligada a nenhum enredo. O artista mostra a sua visão: pipas no céu.

Sugestão: Escrevam outras comparações.

### **Atividade 4:** Nossos desenhos para fazer chover

#### *Materiais necessários*

Professor:

- 1 perfurador

Aluno:

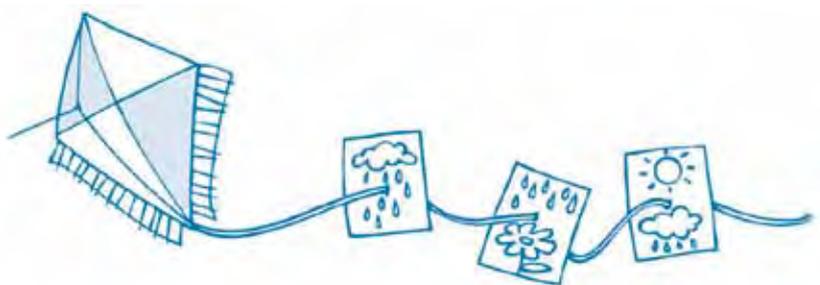
- a pipa feita na aula de Artes Plásticas
- 2 folhas de sulfite brancas
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor ou giz de cera

Na roda de histórias, leia com o grupo o seguinte trecho do livro:

*Quando a pipa ficou pronta, os meninos enfiaram os desenhos na linha.*

*Os desenhos foram subindo, subindo, mas não chegaram até as nuvens...*

Oriente as crianças a fazerem um desenho pedindo chuva para as nuvens. Depois, perfure as folhas desenhadas para todos pendurarem seus desenhos nas pipas. Veja na ilustração:



Brinque de soltar pipas com a turma. Depois, as crianças poderão levar as pipas para casa ou pendurá-las no “Mural das mensagens do Severino”, sugerido na atividade 2.

### **Atividade 5:** Pombo-correio

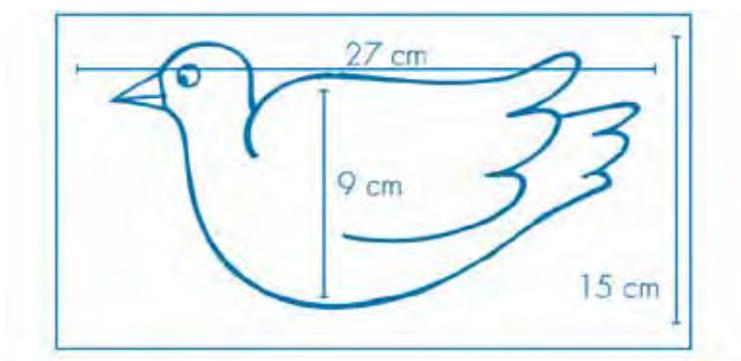
#### *Materiais necessários*

(de acordo com o número de alunos; neste caso, cálculo para 30 alunos)

Professor:

- 1 rolo de fita para presentes
- 10 palitos para churrasco
- tesoura sem ponta
- perfurador
- 10 fotocópias do desenho a seguir (pombo-correio) em folhas de sulfite brancas, seguindo as

medidas sugeridas:



Aluno:

- 1 folha de sulfite branca
- tesoura sem ponta
- fita adesiva
- ½ folha de cartolina

No pátio, na roda de histórias, releia o livro Severino faz chover a partir do trecho seguinte até o final da história:

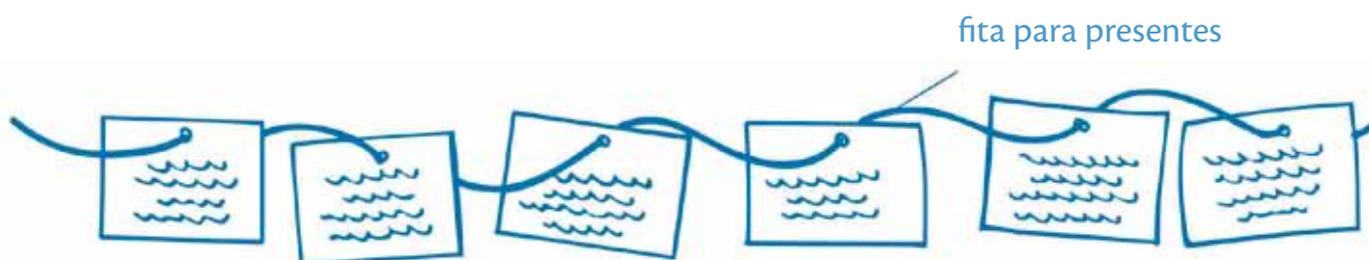
*Então, Severino teve uma ideia: amarrou os desenhos na perninha de um pombo-correio.*

Após a leitura, divida o grupo em 5 equipes. Distribua para cada equipe 2 fotocópias do pombo-correio, 1,50 m da fitinha para embrulhar presente e 2 palitos para churrasco.

### Antes de montar os pombos no fio

Cada participante da equipe deverá cortar um pedaço medindo mais ou menos 9 x 7 cm de sua folha de sulfite. É preciso cortar a folha para que ela não pese muito na fita que o pombo levará.

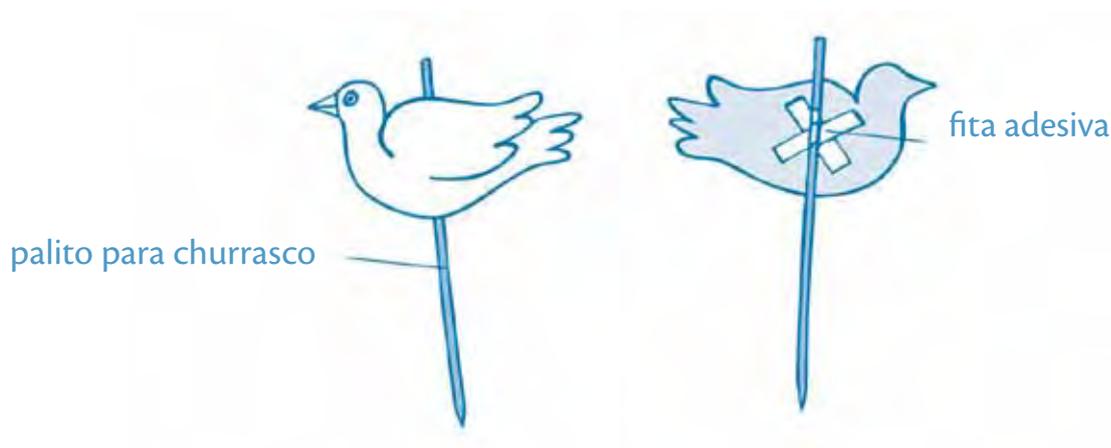
Depois, cada criança faz um pequeno desenho ou escreve uma mensagem para as nuvens no pedaço de folha de sulfite. Em seguida, todos mostram seus desenhos e leem suas mensagens. Você deve perfurar as folhinhas com as mensagens para que as crianças as prendam na fita. Veja a ilustração:



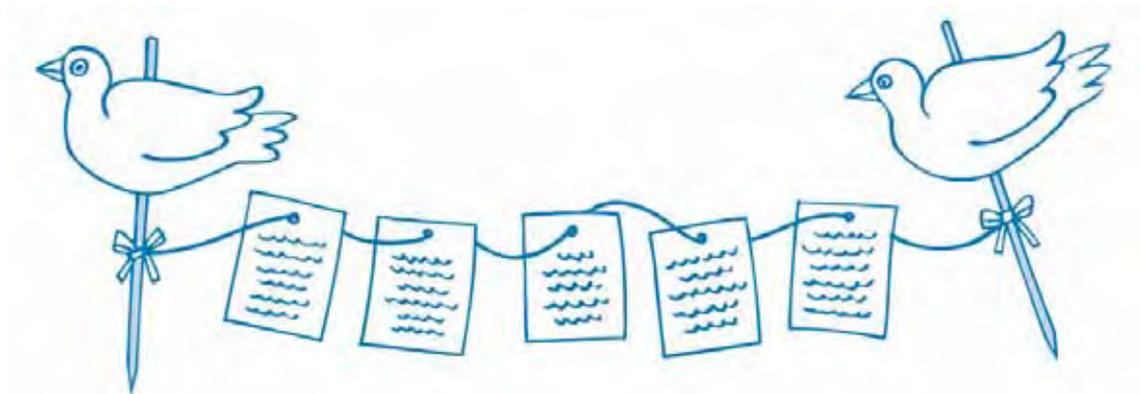
### Para montar os pombos

As duas fotocópias do pombo-correio entregues às crianças servirão de modelos para que cada equipe construa dois pombos. Os participantes devem colocar cada fotocópia em cima de uma folha de cartolina, copiar os contornos dos modelos e recortar as figuras.

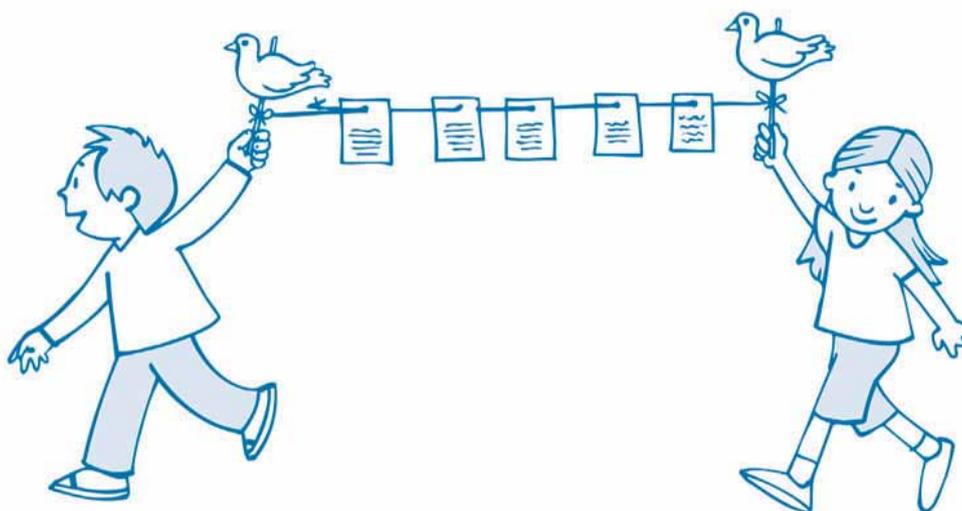
Depois, pregarão cada pombo em um palito de churrasquinho. Para a fita adesiva não aparecer, basta cruzá-la nas costas da figura. Veja a ilustração:



Amarre cada ponta da fita (onde estão as mensagens e os desenhos pendurados) em cada palito para churrasco em que foram presos os pombos. Veja a ilustração:



As equipes andarão pelo pátio fazendo os pombos-correios “voarem” pela escola. Veja a ilustração:



#### **Atividade 6:** Intercâmbio cidade-sertão

Pesquise alguns endereços de escolas que fiquem no sertão do Brasil. Você consegue isso na internet ou na Secretaria de Educação da sua cidade.

Ligue ou mande *e-mail* para a direção de uma das escolas, falando sobre sua intenção em promover um intercâmbio entre seus alunos e os alunos dessa escola.

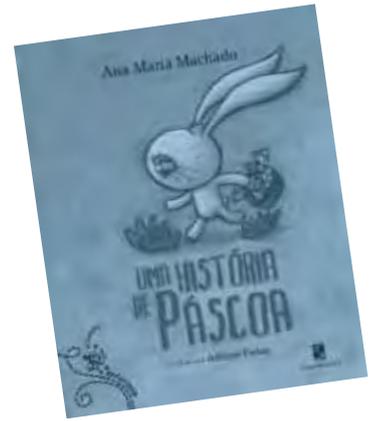
Incentive as crianças a se corresponder por e-mail ou escrevendo cartas.

Sugestão de informações a serem trocadas:

- Onde você mora?
- Onde fica sua escola?
- Como você vai para a escola?
- Qual é sua brincadeira predileta?
- Como é a paisagem em volta da sua escola?
- Onde você mora chove muito ou pouco?
- Você conhece o livro *Severino faz chover?* etc.

# Atividades para depois da leitura de *Uma história de Páscoa*

Ilustrações de Adilson Farias



## Atividade 1: Os dois lados da história

*Materiais necessários*

(de acordo com o número de alunos; neste caso, cálculo para 30 alunos)

Professor:

- 15 fotocópias destes trechos da história, que mostram o ponto de vista de Joãozinho:

✂ .....  
.....

– Coelhoinho de Páscoa existe mesmo? Será que eu vou ganhar muitos ovinhos?

✂ .....  
.....

... Joãozinho pulou da cama bem cedinho e lá se foi para o jardim procurar os ovos de chocolate que o coelhoinho de Páscoa devia ter trazido para ele.

Procurou, procurou e nada achou.

✂ .....  
.....

– Ué, não é você quem traz os ovos de chocolate para mim?

✂ .....  
.....

– Eu fiquei triste, mas tenho mais pena ainda é do coelhoinho. Ele queria tanto umas cenouras coloridas ...

✂ .....  
.....

... daí a pouco, Joãozinho saiu de casa. Com uma cesta cheinha de cenouras [ .. ]. Andou até o matinho lá no fundo do jardim e começou a esconder tudo por ali.

✂ .....  
.....

– aba! aba! Chocolates! Ovinhos! Bombons! - gritava Joãozinho.

✂ .....  
.....

- fita crepe

- 15 fotocópias destes trechos da história que mostram o ponto de vista do coelho

Dudu:

✂ .....  
.....

– Menino de Páscoa existe mesmo?

Será que vou ganhar muitas cenourinhas?

✂ .....  
.....

Dudu tinha acordado mais cedo ainda. Saiu da toca aos pulos e lá se foi pelo meio das moitas, procurando as cenourinhas que o menino de Páscoa devia ter trazido para ele.

Procurou, procurou e nada achou.



— Ué, não é você quem traz cenouras coloridas para mim?...



— Eu fiquei triste, mas tenho mais pena ainda é do menino. Ele queria tanto uns ovos de chocolate coloridos...



... Dudu estava do outro lado do jardim, perto da casa, com uma cesta cheia de ovos de chocolate [...].  
Adivinhe o que ele estava fazendo...

Isso mesmo, escondendo tudo por ali.



— Que delícia! Minhas cenourinhas! Viva! — gritava Dudu.



Aluno:

- 1 cartolina branca
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor
- cola
- tesoura sem ponta

Na roda de histórias, converse com a turma:

— Vocês já ganharam ovos de Páscoa? Alguém já escondeu ovos de Páscoa para vocês procurarem?

Como foi? Você se lembra de alguma Páscoa muito legal?

Ressalte que essa história apresenta dois lados: o ponto de vista do menino Joãozinho e o ponto de vista de Dudu, o coelhinho de Páscoa. O jogo que faremos mostra essas duas visões.

## O jogo

Todos levam o livro e seus materiais para o pátio e sentam-se no chão em semirroda.

Organize a turma em duplas. Por exemplo: jogador **A** e jogador **B**.

O jogador **A** desenha um menino no alto da folha de cartolina.

O jogador **B** desenha um coelho no alto da outra folha de cartolina.

## Jogador A



## Jogador B



Distribua as fotocópias dos trechos da história. O jogador **A** recorta nas linhas pontilhadas os trechos referentes a Joãozinho e os dobra (o texto não pode aparecer). O jogador **B** recorta nas linhas pontilhadas os trechos referentes ao coelho Dudu e os dobra da mesma forma. Depois, os trechos de ambos os jogadores devem ser misturados para que os jogadores não possam identificá-los.



O jogador **A** deverá escolher um dos papeizinhos e abri-lo. Se no papelzinho estiver escrito um trecho que mostre o ponto de vista de Joãozinho, o jogador **A**:

- Ganha 1 ponto e desenha 1 pauzinho na cartolina, ao lado da figura do menino.
- Coloca o papelzinho (sem colar) com o texto aparecendo sobre a cartolina em que está desenhado o menino.

c) Passa a vez para o jogador **B**.

Se no papelzinho estiver escrito um trecho que mostre o ponto de vista do coelho Dudu, o jogador **A**:

- Não ganha ponto.
- Coloca o papelzinho (sem colar) com o texto aparecendo sobre a cartolina em que está desenhado o coelho.

c) Passa a vez para o jogador **B**.

O jogador B deve escolher um dos papezinhos e abri-lo. Se no papelzinho estiver escrito um trecho que mostre o ponto de vista do coelho Dudu, o jogador **B**:

a) Ganha 1 ponto e desenha 1 pauzinho na cartolina, ao lado da figura do coelho Dudu.

b) Coloca o papelzinho (sem colar) com o texto aparecendo sobre a cartolina em que está desenhado o coelho.

c) Passa a vez para o jogador **A**.

Se no papelzinho estiver escrito um trecho que mostre o ponto de vista do menino, o jogador **B**:

a) Não ganha ponto.

b) Coloca o papelzinho (sem colar) com o texto aparecendo sobre a cartolina em que está desenhado o menino.

c) Passa a vez para o jogador **A**.

E assim sucessivamente. Quando todos os papezinhos estiverem abertos:

a) O jogador **A** cola os papezinhos referentes ao Joãozinho na ordem certa na cartolina.

b) O jogador **B** cola os papezinhos referentes ao coelho na ordem certa na cartolina.

Em seguida, no grupo, um aluno lê todos os trechos que mostram o ponto de vista de Joãozinho e o outro aluno lê os trechos que mostram o ponto de vista do coelho Dudu. Depois, a turma vai para a classe e todos pregam as cartolinas na parede da sala.

## **Atividade 2:** Um presente surpresa

### *Materiais necessários*

Aluno:

- 1 porção de argila individual
- 2 folhas de jornal

Todos deverão se dirigir ao pátio da escola com a porção de argila, o jornal e o livro. Converse com as crianças:

— O pai do Joãozinho cria um presente para o menino dar ao coelho Dudu. Que presente é esse? E o pai do coelho Dudu também cria um presente para dar ao Joãozinho. Que presente é esse?

Em seguida, divida a turma em duplas. Todas colocam suas porções de argila sobre as folhas de jornal. Cada um constrói com argila um objeto que seja significativo para o enredo, por exemplo: um ovo de chocolate, uma cenoura, um coelho, um menino. Depois, cada participante da dupla deverá esconder o presente que vai dar.

O parceiro tem que descobrir onde o presente está, seguindo as regras da brincadeira folclórica “quente/frio”.

Você pode dizer que essa é uma brincadeira antiga, do tempo em que os pais deles eram crianças, e muito divertida. Pergunte se eles a conhecem.

O parceiro que escondeu o presente dá a dica para o outro, dizendo: “Tá frio!”, se o colega estiver longe do local onde o presente está escondido, e “Tá quente!”, se o colega estiver perto do local.

### **Atividade 3: O encontro**

Na roda de histórias, converse com os alunos:

— No livro *Uma história de Páscoa* a autora cria um jogo bonito: um personagem é um menino, e o outro, um coelho. Os dois vivem em lugares diferentes, um é bicho e o outro é gente, mas mesmo assim eles têm uma coisa em comum: os dois esperam ganhar presentes na Páscoa.

Há um momento da história em que os dois personagens se encontram. Que momento é esse? Como eles se comportam um em relação ao outro?

## **Ampliando a interpretação da história**

Sugira às crianças que imaginem como seria o encontro de dois personagens bem diferentes, mas que têm algum interesse em comum.

Sugestões:

• “A Menina da cidade e a Fada da floresta”: A Menina quer ganhar uma varinha de condão e aprender a fazer mágica; a Fada quer aprender a ler e a escrever.

• “O Papagaio do pirata e a Sereia”: o Papagaio quer nadar, a Sereia quer voar. Em seguida, cada um escolhe um dos temas e escreve a sua redação. Oriente a elaboração da redação por meio de algumas perguntas:

- Como eles se encontraram?
- O que aconteceu?
- Eles tiveram que enfrentar alguma situação difícil?
- De que jeito um ajudou o outro?
- Eles conseguiram o que desejavam ou não?

#### Atividade 4: O presente que eu dei

##### Materiais necessários

Professor:

- 4 folhas de papel celofane de qualquer cor

Aluno:

- ¼ de folha de papel crepom
- 2 folhas de sulfite brancas
- fita adesiva

Na roda de histórias, converse com a turma:

— No livro, Joãozinho tem um desejo: dar um presente para o coelhinho. O pai dele o ajuda. O coelho Dudu também deseja oferecer um presente de Páscoa ao menino. O pai do coelho o ajuda.

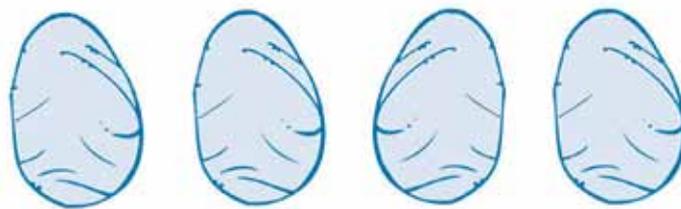
Proponha para o grupo:

— Você já deu alguma coisa para outra pessoa, sem ser presente de Natal ou de aniversário? Alguém da sua família o ajudou a criar ou a escolher esse presente? Como foi?

Cada um escreve sobre o tema: “Um presente que dei para outra pessoa”.

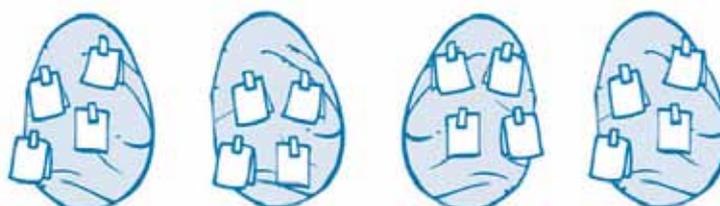
Depois, divida a turma em 4 grupos. Os integrantes de cada grupo devem abrir e amassar os pedaços de folhas de papel crepom que trouxeram de casa, formando um só ovo, bem grande, como se fosse ovo de Páscoa.

Em seguida, distribua para cada grupo uma folha de papel celofane para embrulharem o ovo. Ficará assim:



Cada aluno deverá ler a sua redação, dobrar a folha em que ela foi escrita e pregar com fita adesiva no “ovão” do grupo.

Serão os ovos “os nossos presentes”. Veja a ilustração:



# Atividades para depois da leitura de *Um gato no telhado*

Ilustrações de Simone Matias



## **Atividade 1:** Minha travessura

Na roda de histórias, converse com a turma:

– Como era o gato Renato? Do que ele gostava de brincar? Um dia, o que foi que o gato Renato fez? O que aconteceu quando ele encontrou o Vadico, um gato vadio?

Prossiga a conversa:

– O gato Renato fugiu do castigo e foi passear pelos telhados com Vadico. Qual foi a consequência dessa travessura? (O gato fica perdido nos telhados da cidade.) Você já fez alguma travessura? Como foi? Ela teve alguma consequência?

Depois que todos conversarem e trocarem muitas ideias, cada um escreve uma redação com o tema “Minha travessura”.

## **Atividade 2:** O jogo do encontro

*Materiais necessários*

Aluno:

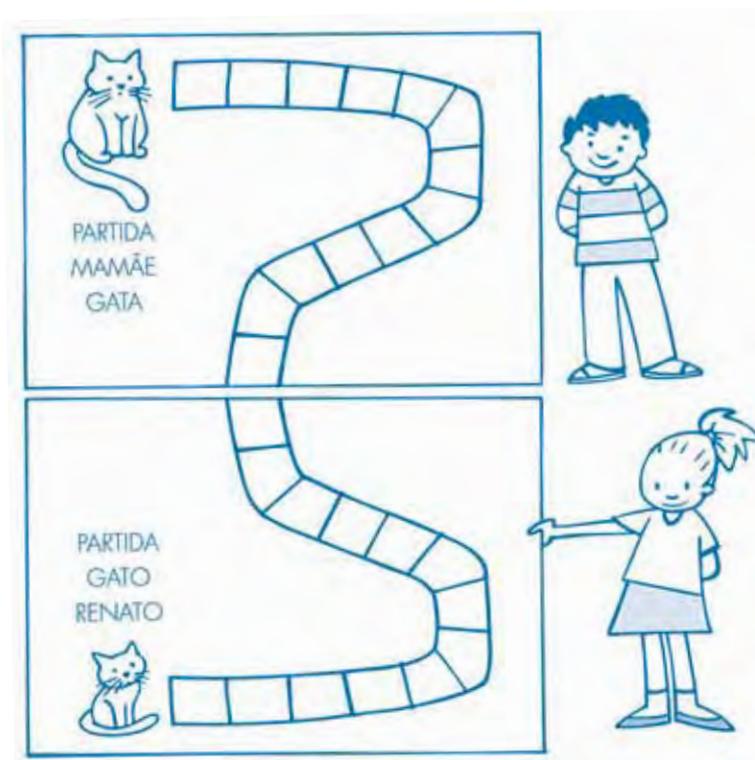
- 1 cartolina branca
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor
- 3 pedaços pequenos de papel-cartão, medindo 5 x 5 cm
- 1 pedrinha ou 1 borracha escolar

Converse com a turma:

– Alguma vez vocês se perderam? Como foi? Onde vocês estavam? Como vocês reencontraram as pessoas que estavam com vocês?

Todos podem dar seus depoimentos.

Em seguida, leve a turma ao pátio e divida-a em duplas. Cada dupla abre as suas cartolinas e faz o desenho a seguir, “emendando” um trajeto no outro, fazendo o mesmo número de casas para o trajeto da mamãe Gata e para o caminho do gato Renato:



Cada dupla (jogadores **A** e **B**) pega 5 pedaços de papel-cartão (um pedaço ficará de reserva) e escreve em dois cartões os seguintes números:



E, nos três restantes, as seguintes expressões:

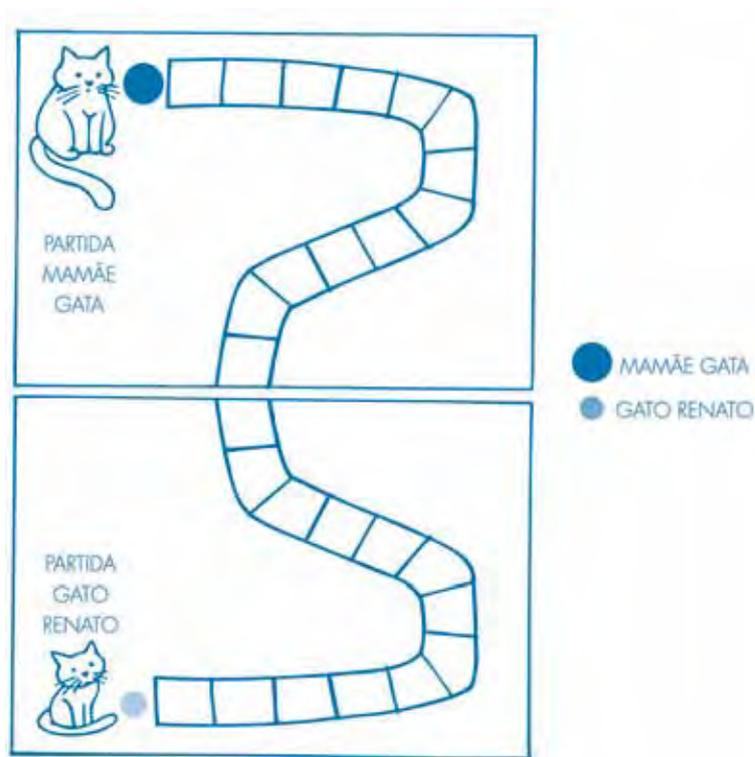


A dupla (jogadores **A** e **B**) deve separar os cartões com frases dos cartões com números e colocá-los no chão com o lado escrito virado para baixo. Pegarão as duas pedrinhas (podem ser 2 borrachas) para representar a Mamãe gata e o gato Renato. É preciso que uma peça seja maior que a outra.

A peça maior representará a Mamãe gata. O jogador A deverá colocá-la no tabuleiro, onde está o círculo com a indicação “PARTIDA MAMÃE GATA”.

A peça menor representará o gato Renato. O jogador B deverá colocá-la no tabuleiro, onde está o círculo com a indicação “PARTIDA GATO RENATO”.

O jogador A manejará a peça que representa a Mamãe gata e o jogador B manejará a peça que representa o gato Renato. Veja a ilustração:



### INÍCIO DO JOGO

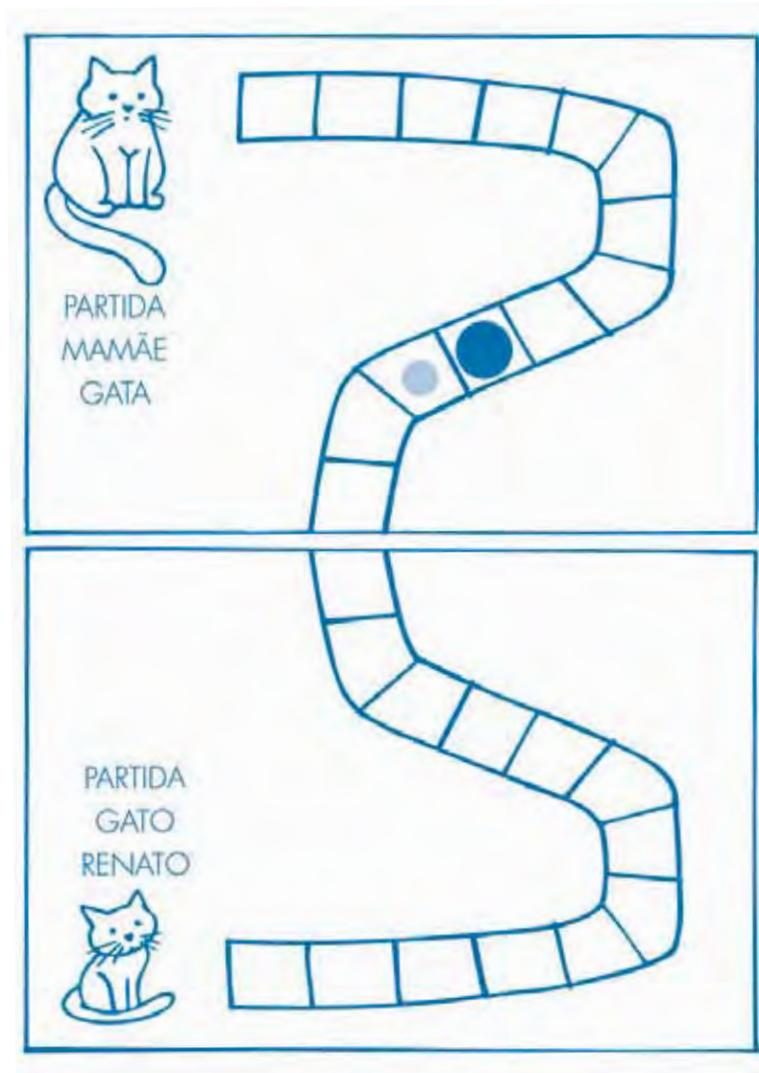
O jogador A vira dois cartões, um com número e outro com frase. Deverá seguir as indicações contidas nos cartões, como segue abaixo:

1. Se no cartão com frase estiver escrito “PARA A FRENTE”, o jogador deve andar tantas casas quantas o cartão com número indicar.
2. Se no cartão com frase estiver escrito “PARA TRÁS”, o jogador deve voltar tantas casas quantas o cartão com número indicar. Na primeira jogada, pelo fato de a peça estar parada no ponto de partida, esse cartão não valerá. Nesse caso, o jogador deverá escolher outro cartão com frase.
3. Se no cartão com frase estiver escrito “FIQUE ONDE ESTÁ”, o jogador deve ignorar o cartão com o número e ficar parado na casa onde está.

Após fazer sua jogada, o jogador **A** coloca os dois cartões que virou ao lado dos outros com a parte escrita virada para baixo, misturando-os. Então, passa a vez para o jogador **B**, que deverá seguir as mesmas regras descritas para o jogador **A**.

Após fazer a sua jogada, o jogador B coloca os dois cartões que virou ao lado dos outros com a parte escrita virada para baixo, misturando-os. Então, passa a vez para o jogador A.

E assim sucessivamente, até o gato Renato encontrar a mamãe Gata. Veja a ilustração:



Sugestão: Se durante o jogo aparecer alguma situação que não esteja especificada aqui, incentive a dupla a combinar uma regra para ela.

### **Atividade 3:** Os nós da história

*Material necessário*

Aluno:

- 1 pedaço de barbante medindo 60 cm

Na roda de histórias, todos devem estar com o livro em mãos. Mostre para a turma como a autora “constrói” bem o enredo: o personagem enfrenta vários obstáculos.

Enfatize que toda narrativa apresenta algum problema ou alguma situação difícil, caso contrário o enredo ficaria muito sem graça. Chame essas situações difíceis de “nós” da história.

Converse com as crianças e proponha a brincadeira:

— O nome da nossa brincadeira é justamente este: “Os nós da história”. Peguem o barbante que vocês trouxeram de casa. Vou ler novamente a história e toda vez que der um “nó” no enredo vocês farão um nó no barbante, sem apertar muito.

Releia a história desde o início. O primeiro nó que aparece na história é:

*Crac!!! Ta-ra-plim! Plim!*

*O espelho caiu e quebrou...*

O segundo nó da história é:

*E o gato Renato ficou de castigo, perto da janela.*

O terceiro nó da história é:

*Mas Vadico já estava longe, em outro lado. Não ouviu nada.*

*E o gato Renato ficou sozinho.*

O quarto nó da história é:

*Até que não estava achando a torre da igreja tão bonita assim. Bonita mesmo era a casa dele, o quarto dele, a mãe dele. [...] Ele sabia que não podia sair de casa sem pedir à mamãe. E agora?*

O quinto nó da história é este:

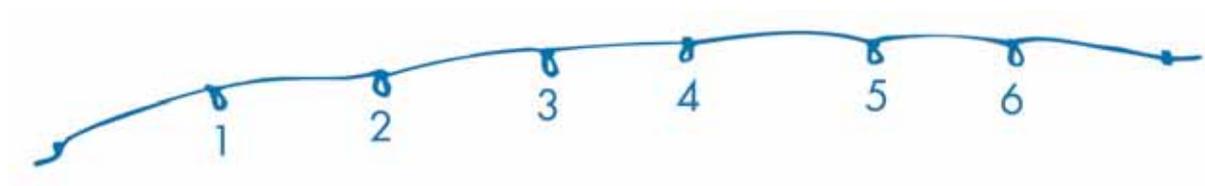
*Mas nem a mãe, nem o pai, nem os mocinhos da televisão ouviram nada.*

E o sexto e último nó do enredo é:

*[...] E a voz dele era fraquinha, não dava para ela ouvir os miadinhos dele.*

*O gato Renato estava cansado, triste, e começou a chorar.*

O barbante de cada criança ficará assim:



Então, você para um pouco a leitura e propõe:

— A partir deste trecho os “nós” da história vão sendo resolvidos. Vou ler a continuação do enredo e, a cada problema que for resolvido na história, vocês devem desfazer um nó por vez no barbante.

Este trecho mostra um nó que se desfaz:

*[...] Era a caixinha que estava cheia de cacos de espelho. E o gato Renato teve uma ideia:*

— *Que sorte! É uma ideia genial, miau!*

Um outro nó que se desfaz no enredo é este:

*Tanto mexeu, tanto brincou, tanto brilhou, que o brilho acabou batendo nos olhos de dona Mimi, lá embaixo:*

— *Que brilho é aquele lá? Está piscando. Até parece alguém fazendo sinal. É meu filho! Que bom!*

Mais um trecho que mostra solução para um dos nós:

*Então ela falou com os bombeiros e eles trouxeram uma escada enorme para ir buscar o gato Renato em cima do telhado...*

Outro nó da história que se desfaz:

*Ela abraçou o filho, deu um beijo, lambeu o pelo dele... até o fim da história.*

Cada criança desfaz o último nó que ainda está no barbante, ficando assim:



#### **Atividade 4:** Literatura, canções de ninar e cantigas de roda

O objetivo desta atividade é criar um elo entre a história *Um gato no telhado* e as cantigas folclóricas. Na roda de histórias, com o livro na mão, você pode propor:

— Na história, o gato Renato fica perdido, andando pelos telhados da cidade. Quem conhece uma cantiga de roda que se chama “Gatinha Parda”? A letra é assim:

*A minha gatinha parda  
Que em janeiro fugiu  
Quem pegou minha gatinha  
Você sabe, você sabe, você viu?*

Cante muitas vezes junto com a turma. Depois, apresente uma cantiga de ninar, que certamente a maioria das crianças conhece:

*Bicho papão  
Sai de cima do telhado  
Deixa este menino  
Dormir sossegado*

Você pode apresentar esta variação da letra:

*Bicho papão  
Sai de cima do telhado  
Deixa o gato Renato  
Dormir sossegado*

Cante muitas vezes com o grupo.

Em seguida, proponha a continuação da seguinte história por meio de uma redação, que pode ser feita em dupla:

“O gato Renato, quando saiu de casa para brincar, encontrou a Gatinha Parda...”

Auxilie as crianças a continuar a história, fazendo algumas perguntas:

— O que aconteceu?

— Como começaram a conversar?

— O que eles fizeram?

“... De repente, os dois se depararam com o Bicho Papão lá no alto, perto da torre da igreja. Ele não conseguia descer, por mais que todo mundo cantasse ‘bicho papão sai de cima do telhado’.

O Bicho Papão também estava perdido procurando sua mamãe.

Então...”

Depois, quem quiser lê a continuação da história “O gato Renato, a Gatinha Parda e o Bicho Papão” para a turma.

Sugestão: Leia a coleção *Gato Escondido*, de Ana Maria Machado, publicada pela Salamandra. Ela integra de maneira muito sensível e criativa poesias e histórias de sua autoria com cantigas folclóricas.

Outra boa opção é a coleção *Ciranda dos Bichos*, de May Shuravel, também publicada pela Salamandra. As histórias, escritas em versos, são inspiradas em cantigas tradicionais. O livro *Cadê Maricota?* remete à cantiga “Gatinha parda”.