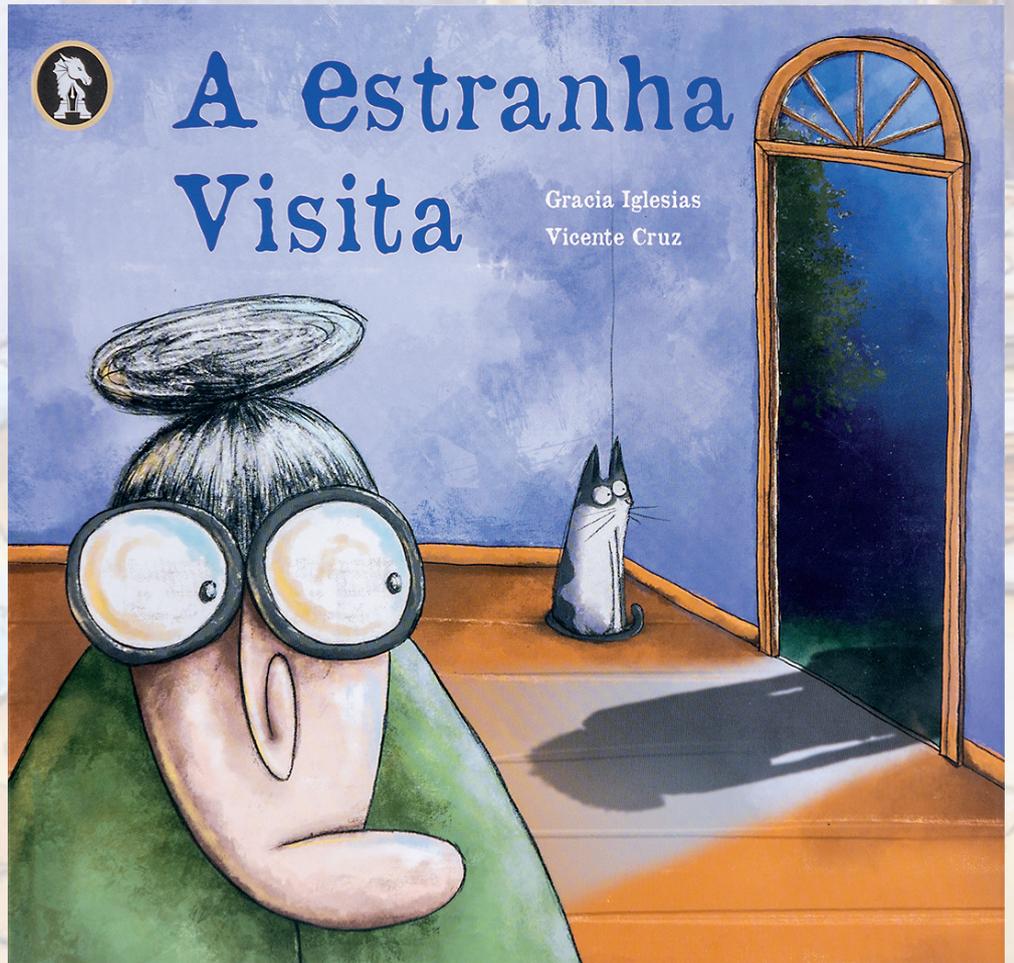


2022

BIBLIOTECA
MUNICIPAL
DO SEIXAL



**KIT E... SE
PUDÉSSEMOS
MERGULHAR NOS
LIVROS?**



Livro A ESTRANHA VISITA

Autores
GRACIA IGLESIAS E VICENTE CRUZ

Sinopse

Esta história dá-nos a conhecer uma velha que esperava há muito tempo por uma visita. Enquanto fiava sozinha na sua casa, continuava sempre à espera que alguém a visitasse. Uma noite, a porta abriu-se e a visita chegou aos bocadinhos de forma muito, mas mesmo muito estranha. Será que a velha se assustou? Quem a terá visitado?

Destinatários

Famílias com crianças dos 12 meses aos 12 anos de idade.

MATERIAL QUE CONSTITUI O KIT

- Ficha «De quem são estes pés?» (folha A3)
- Cartão de identificação da personagem
- Minicaixa de cartão «A porta abriu-se e...» (com papel dobrado no interior)
- Roda de palavras
- Mapa de rimas «A estranha visita»
- Mapa de rimas livre

MATERIAL ADICIONAL NECESSÁRIO

- Jornais, revistas ou folhetos
- Tesoura
- Lápis de cor/cera, canetas de feltro
- Lápis de carvão ou esferográfica
- Borracha
- Cola (em stick ou líquida)
- 1 dado ou 1 feijão/grão

RECURSO MULTIMÉDIA DE APOIO

Existem muitas histórias. Umaz fazem-nos rir, outras emocionar. Outras que ficam no ouvido, como que a pedir que com elas brinquemos. O importante é descobriremos juntos a sua magia. Vamos a isso?

Descobre mais na página do projeto no site da Câmara Municipal do Seixal.

ALGUMAS PROPOSTAS PARA ATIVIDADES EM FAMÍLIA

ATIVIDADE 1. DE QUEM SÃO ESTES PÉS?

MATERIAIS

- Ficha «De quem são estes pés?»
- Cartão de identificação da personagem
- Lápis de carvão ou esferográfica
- Lápis de cor/cera, canetas de feltro
- Jornais, revistas ou folhetos
- Borracha, tesoura, cola (em stick ou líquida).

PROPOSTA

1.º momento

Procurem no vosso kit a ficha «De quem são estes pés?», e em família observem os pés que se encontram no final da folha. De quem serão? A partir desses pés, vão construir em conjunto o corpo de uma personagem. Partilhem algumas

ideias de como podem ser as pernas ou os braços, quantas cabeças ou se terá alguma boca. A imaginação não tem limites. Podem utilizar canetas e lápis, e/ou recortes de jornais/revistas/folhetos.

2.º momento

Depois de terminada a construção do corpo da vossa personagem, procurem dentro do kit o cartão de identificação da personagem e coloquem-no ao lado do vosso desenho. Leiam todas as informações que fazem parte do cartão de identificação, e em família vão caracterizar a personagem que desenharam. Que nome lhe vão dar?, E que alcunha ficará melhor? Qual a comida que gosta mais? Que poder especial ela tem? Qual o seu maior sonho? Qual a sua palavra preferida? Se quiserem podem acrescentar mais características da vossa personagem, aproveitando a parte de trás do cartão de identificação. As boas ideias guardam-se sempre!

ATIVIDADE 2. A PORTA ABRIU-SE E...

MATERIAIS

- Minicaixa de cartão «A porta abriu-se e...» (com papel dobrado no interior)
- Lápis de carvão ou esferográfica
- Borracha
- Lápis de cor/cera, canetas de feltro
- Jornais, revistas ou folhetos
- Tesoura
- Cola (em stick ou líquida)

PROPOSTA

1.º momento

Procurem dentro do kit a Minicaixa de cartão «A porta abriu-se e...», abram a caixa e retirem o papel dobrado (com uma aranha no início) e preparem-se para em família inventar uma história com a personagem que vocês construíram na Atividade 1 a partir desta ideia:

Tal como a velha da história «Uma Estranha Visita», a vossa personagem também espera uma visita. E depois de tanto esperar a porta abriu-se e quem será? De quem é que a vossa personagem está à espera?

Utilizem livremente toda a área do papel dobrado para escreverem a história, e também podem acrescentar desenhos para ilustrar a vossa ideia. No final voltem a dobrar o papel e guardem dentro da caixa. A história está preparada para ganhar vida...

2.º momento

Depois de concluída a vossa história preparem-se para apresentá-la à família e aos amigos, pois vamos ao teatro! Cada personagem ou elemento/objeto da história será representada por um elemento da família, e, depois dessa distribuição, podem preparar o que cada um vai dizer ou fazer. Escolham uma porta dentro de casa para ser o vosso espaço de apresentação, e para aumentar a diversão podem mascarar-se de acordo com as características da vossa personagem principal (construída na Atividade 1), e da história que inventaram (1.º momento da Atividade 2).

ATIVIDADE 3. ESTRANHA RIMA COM ARANHA

MATERIAIS

- Roda de palavras
- Mapa de rimas «A estranha visita»
- 1 dado ou 1 feijão/grão;
- Lápis de carvão ou esferográfica
- Mapa de rimas livre

PROPOSTA:

1.º momento

A história «A Estranha Visita» guarda muitas palavras com um poder muito especial: o poder de rimar. Procurem no kit a Roda de Palavras e o Mapa de Rimadas «A estranha visita» e coloquem ambos em cima de uma mesa, depois aproveitem um dado de outro jogo ou um feijão/grão e posicionem-no junto à roda de palavras.

2.º momento

O primeiro jogador será aquele que na Atividade 2 representou a personagem que foi construída na Atividade 1. Na sua vez cada jogador lança o dado (com pouca força) para cima da roda de palavras, e na fatia da roda onde o dado parar terá de escolher uma palavra (se houverem duas). Com essa palavra deve dizer outra palavra que rime (sempre que necessário os participantes deverão ajudar-se uns aos outros), e escrevê-la no Mapa de Rimadas «A estranha visita» (os mais crescidos ajudarão os mais novos a escrever).

3.º momento

A seguir, joga o jogador que estiver à sua direita, e assim sucessivamente. Para a mesma palavra as rimas não podem ser repetidas, pelo que sempre que haja dúvida a família deve confirmar no Mapa de Rimadas «A estranha visita».

O jogo termina quando cada jogador tiver realizado 10 rimas.

4.º momento

Além de mágico o mundo das palavras também é interminável, por isso dentro do kit encontram outro Mapa de Rimadas mas desta vez livre para que possam jogar noutro momento com palavras de outras histórias. Antes de ser utilizado, podem aproveitar para tirar cópia do mapa, e assim terem sempre disponível uma ferramenta simples mas divertida para colecionarem palavras-rimas.

Com várias palavras-rimas colecionadas, têm novas portas para abrir:

- Escrever um poema ou texto;
- Inventar novas histórias para representar (miniteatro);
- Desenhar as palavras-rimas e criar um livro ilustrado-rimado.

Divirtam-se e sejam felizes com histórias e palavras em família!



BIBLIOTECA MUNICIPAL DO SEIXAL

Horário: de 3.ª a 6.ª,
das 10 às 20.30 horas,
e sábado, das 14.30
às 20.30 horas

POLO CENTRAL

Quinta dos Franceses, Seixal
Contactos: 210 976 100;
biblioteca.seixal@cm-seixal.pt
Encerra no mês de agosto

POLO DE AMORA

Largo do Rosinha, Amora
Contactos: 210 976 165;
biblioteca.amora@cm-seixal.pt
Encerra ao sábado, alternadamente
como Polo de Corroios,
e durante o mês de julho

POLO DE CORROIOS

Rua 1.º de Maio, Corroios
Contactos: 210 976 180;
biblioteca.corroios@cm-seixal.pt
Encerra ao sábado, alternadamente
com o Polo de Amora,
e durante o mês de setembro

