



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

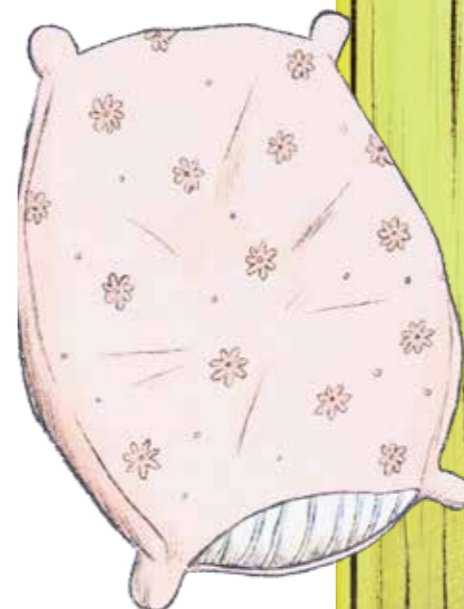
POLO DE CORROIOS

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



2023

BIBLIOTECA
MUNICIPAL
DO SEIXAL



KIT E... SE PUDÉSSEMOS MERGULHAR NOS LIVROS?

Livro E SE FOR UM BICHO MAU?

Autores
JOÃO BARBOSA (TEXTO)

Sinopse

Quando alguém bate à porta durante a noite, é preciso ficar muito mas mesmo muito atento! E o Assustado ficou quieto, a pensar em quem poderia visitá-lo àquela hora. Foram tantas as possibilidades em que pensou que a aflição era cada vez maior, até que a certa altura pararam de bater e o Assustado decidiu abrir a porta...

Destinatários

Famílias com crianças dos 4 aos 12 anos de idade.

MATERIAL QUE CONSTITUI O KIT

- Ficha «Dado – Que bicho bateu à porta?»
- Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?»
- Cartão de linhas (4)
- Ficha de Cartas «Bicharocas para Pensar»
- Ficha «Susto, Sustinho, Sustão»
- Ficha «Cartões de bichos, monstros e outros que tais»

MATERIAL ADICIONAL NECESSÁRIO

- Tesoura
- Cola (em stick)
- Folhas de papel branco
- Canetas de feltro de cores diferentes
- Lápis de carvão
- Borracha
- Cesto ou caixa pequena

RECURSO MULTIMÉDIA DE APOIO

Os livros e as histórias são excelentes companheiros. Com eles aprendemos e divertimos. O importante é descobrirmos juntos a sua magia. Vamos a isso? Descubram mais na página do projeto no site da Câmara Municipal do Seixal.

ALGUMAS PROPOSTAS PARA ATIVIDADES EM FAMÍLIA

ATIVIDADE 1. BICHOS EM FAMÍLIA MATERIAIS

- Ficha «Dado – Que bicho bateu à porta?»
- Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?»
- Tesoura
- Cola (em stick)
- Folhas de papel branco
- Canetas de feltro de cores diferentes
- Lápis de carvão
- Borracha

PROPOSTA

1.º momento

- Retirar do kit a Ficha «Dado – Que bicho bateu à porta?»
- O dado tem 6 faces e cada uma tem uma categoria (1. Cabeça, 2. Cara, 3. Corpo, 4. Pés, 5. Braços e Mãos, 6. Roupa) que vai ajudar a criar um bicho.
- Para montar o dado deverão recortar ao longo do seu contorno, dobrar as abas e colar nas zonas assinaladas até assegurar a estrutura fechada do dado que permita lançá-lo corretamente.
- Retirar do kit a Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?»

1.º momento

- Está na hora de jogar! Ao jogador mais velho é entregue a Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?» que ficará responsável por registar todas as respostas. E a todos os jogadores é entregue uma caneta de feltro (todas de cores diferentes).
- Começa o elemento mais novo da família, que lança o dado e a categoria que calhar é aquela que vai ter de responder e desenhar na folha (Ex.: calha a categoria «5. Braços»: e desenha um braço triangular e outro braço às ondinhas). A sua resposta é registada pelo jogador mais velho na Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?».
- O jogo continua até todos os jogadores lançarem uma vez o dado e responderem à categoria que calhar na sua jogada. Se a categoria que calhar já tiver sido respondida, respondem na mesma, acrescentando no desenho a sua resposta. (Ex.: volta a calhar a categoria «5. Braços»: e desenha mais dois braços e desta vez em forma de envelope, e o bicho/monstro ficará com quatro braços). Apostem em ideias divertidas e diferentes da realidade, inventem e sejam criativos!

3.º momento

- Após o último jogador desenhar a sua resposta, vira a folha e apresenta o Bicho da Família. A seguir são desafiados a inventar o nome e a registá-lo no desenho.
- A família poderá realizar uma segunda volta de lançamento do dado, mas desta vez não serão aceites categorias repetidas. No caso de calhar uma categoria já respondida, o jogador deverá voltar a lançar o dado até calhar uma nova.

ATIVIDADE 2. HISTÓRIAS COM BICHO MATERIAIS

- Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?»
- Ficha de Cartas «Bicharocas para Pensar»
- Cartões de linhas
- Tesoura
- Lápis de carvão
- Borracha
- Folhas de papel branco

PROPOSTA

1.º momento

- Utilizar a Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?» onde foram registadas as respostas da Atividade 1. Bichos em Família.
- Tirar do kit a Ficha «Cartas Bicharocas para Pensar» e recortar todas as cartas, para depois as baralhar e colocar o montinho numa mesa.
- Entregar um cartão de linhas a cada elemento e um lápis de carvão.

2.º momento

- Cada jogador escolhe livremente uma ideia da Ficha «Como será o bicho que bateu à porta?» (não tem de ser a sua) e escreve-a no cartão de linhas.
- Depois de todos os jogadores terem uma característica escrita no cartão de linhas, começa o jogador mais velho. Tira uma carta e lê a pergunta em voz alta para toda a família.
- Após a leitura da pergunta, todos os elementos da família terão de escrever um texto a partir da característica do bicho que escolheram no início (da Ficha «Como será

o bicho que bateu à porta?»), e incluir uma resposta à pergunta que calhou (cada carta tirada é dirigida a todos os jogadores).

- Cada pergunta tem um tempo limite para escrever o texto. E esse tempo vai ficando mais curto, ou seja: 1.º pergunta: 20 minutos / 2.º pergunta: 16 minutos / 3.º pergunta: 11 minutos / 4.º pergunta: 8 minutos / 5.º pergunta: 6 minutos / 6.º pergunta: 5 minutos / 7.º pergunta: 4 minutos / 8.º pergunta: 3 minutos / 9.º pergunta: 2 minutos.
- Deverá ser o jogador mais velho a controlar o tempo de escrita para cada pergunta. Os jogadores mais novos deverão constituir par com os mais velhos, para que possam ser apoiados na atividade e que as suas ideias sejam escritas.

3.º momento

- Após o tempo esgotado para cada pergunta, todos os jogadores têm de parar de escrever. E por ordem alfabética irão ler em voz alta os seus textos.
- Depois da leitura de uma ronda de textos, o jogo continua até todos os jogadores terem tirado uma Carta Bicharoca e lido a pergunta. Caso saia uma carta repetida, todos deverão inventar uma nova ideia para responder, mas têm sempre de dar continuação à história que começaram na primeira carta.
- Ganha o jogador que conseguiu responder no tempo limite ao maior número de cartões bicharocos.

4.º momento

- A família poderá juntar todos cartões de linhas e outras folhas de papel utilizadas, e construir um Livro de Bicharocos.

ATIVIDADE 3. ONDE ESTÁ O SUSTO? MATERIAIS

- Ficha «Susto, Sustinho, Sustão»
- Tesoura
- Cesto ou caixa pequena

PROPOSTA

1.º momento

- Retirar do kit a Ficha «Susto, Sustinho, Sustão» e recortar os 10 fantasmas.
- Colocar os fantasmas recortados dentro do cesto ou caixa pequena.
- Todos os elementos da família deverão juntar-se em pé no hall de entrada junto à porta de casa.

2.º momento

- Começa o elemento mais novo da família. Tira um fantasma do cesto ou caixa de papel e nesse momento a restante família fecha os olhos, enquanto o jogador esconde o fantasma numa das divisões da casa (as zonas da casa a utilizar deverão ser previamente definidas em família antes de o jogo começar).
- Depois de esconder o fantasma, o jogador regressa ao ponto de partida, onde se encontra a família, avisando que podem começar a procurar.
- Os restantes elementos da família podem abrir os olhos e começar a procurar.
- O jogador que escondeu o fantasma só pode utilizar uma pista: bater 3 vezes na porta (toc! toc! toc!) = significa que há elementos próximos do fantasma escondido.
- A ronda acaba quando o fantasma for encontrado.

3.º momento

- O número de rondas realizadas corresponde ao mesmo número de participantes, seguindo sempre a ordem crescente da idade de cada um. O esconderijo escolhido para colocar o fantasma não pode ser repetido, tendo cada jogador de escolher um sítio diferente do anterior.
- O jogo termina quando todos os jogadores tiverem escondido um fantasma. Ganha o jogador que conseguir encontrar mais fantasmas em casa. Toc! Toc! Toc! E se for um...?

ATIVIDADE 4. BICHOS COM VIDA MATERIAIS

- Ficha «Cartões de bichos, monstros e outros que tais»
- Tesoura
- Cesto ou caixa pequena

PROPOSTA:

1.º momento

- Desafia-se a família a juntar-se num espaço confortável da casa e a ler em conjunto o livro e/ou visualizar o vídeo da leitura do livro, disponível no site do município.

2.º momento

- Retirar do kit a Ficha «Cartões de bichos, monstros e outros que tais?» e recortar os cartões com todas as personagens da história.
- Dobrar ao meio cada cartão e colocar dentro do cesto ou caixa de papel, colocando-o(a) no centro do grupo para que todos possam chegar até ele.
- Os jogadores jogarão pela ordem alfabética do seu nome.
- Um a um retiram um cartão e têm de utilizar movimentos e sons (sem falar) de forma que o outro elemento da família consiga adivinhar qual a personagem da história que está a tentar imitar.
- Ganha o elemento da família que acertar em mais personagens.

DIVIRTAM-SE E SEJAM FELIZES COM HISTÓRIAS EM FAMÍLIA!

