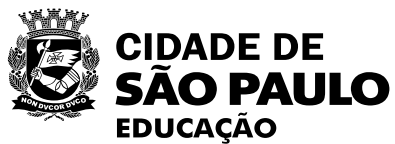


Trilhas de Aprendizagens

Volume 2

2ª edição

**EDUCAÇÃO
INFANTIL**
de 4 a 5 anos



Prefeitura da Cidade de São Paulo

Ricardo Nunes

Prefeito

Secretaria Municipal de Educação

Fernando Padula

Secretário Municipal de Educação

Minéa Paschoaleto Fratelli

Secretária Adjunta de Educação

Malde Maria Vilas Bôas

Secretária Executiva Municipal

Omar Cassim Neto

Chefe de Gabinete

Secretaria Municipal de Educação de São Paulo

Trilhas de Aprendizagens

**Brincadeiras e interações
para crianças de 4 a 5 anos**

Volume 2

2ª edição

São Paulo | 2021

COORDENADORIA PEDAGÓGICA – COPED

Daniela Harumi Hikawa - Coordenadora Geral

ASSESSORIA TÉCNICA - COPED

Fernanda Regina de Araujo Pedroso

José Roberto de Campos Lima

Paloma Ros Salvador Sanches

Talita Vieira Roberto

DIVISÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL – DIEI

Cristiano Rogério Alcântara - Diretor

DIVISÃO DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO – DIEFEM

Carla da Silva Francisco - Diretora

DIVISÃO DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – DIEJA

Thaís Cristiane Padilha - Diretora

DIVISÃO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL – DIEE

Cristhiane de Souza - Diretora

NÚCLEO TÉCNICO DE CURRÍCULO – NTC

Felipe de Souza Costa - Diretor

NÚCLEO TÉCNICO DE AVALIAÇÃO – NTA

Claudio Maroja - Diretor

NÚCLEO TÉCNICO DE FORMAÇÃO – NTF

Adriana Carvalho da Silva - Diretora

AUTORIA

EQUIPE DA COPED/DIEI

Cristiano Rogério Alcântara

Daisy Vieira de Moraes

Fátima Bonifácio

Kátia Regina Cavalcanti

Lucia Helena Vendramim

Marcia Landi Basso

Matilde Aparecida da Silva Franco Campanha

Paula Maria Gonçalves

Priscila dos Santos Teixeira

Wanessa Aparecida Périco Alexandre

Educadores das Divisões Pedagógicas das DREs e Unidades Educacionais

REVISÃO TEXTUAL

Roberta Cristina Torres da Silva

PROJETO EDITORIAL

CENTRO DE MULTIMEIOS

Magaly Ivanov - Coordenadora

NÚCLEO DE CRIAÇÃO E ARTE - Projeto Gráfico

Ana Rita da Costa

Angélica Dadario

Cassiana Paula Cominato

Fernanda Gomes Pacelli

Simone Porfírio Mascarenhas

ILUSTRAÇÕES

Silvana Rando

FOTOS

Acervos das Unidades Educacionais

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação.
Coordenadoria Pedagógica.

Trilhas de aprendizagens : brincadeiras e interações para crianças de 4 a 5 anos – volume 2. – 2. ed.
– São Paulo : SME / COPED, 2021.

144p. : il.

Bibliografia

1.Educação Infantil. 2.Aprendizagem. I.Título

CDD 372.21

Código da Memória Documental: SME124/2021

Elaborado por Patrícia Martins da Silva Rede – CRB-8/5877



Qualquer parte desta publicação poderá ser compartilhada (cópia e redistribuição do material em qualquer suporte ou formato) e adaptada (remix, transformação e criação a partir do material para fins não comerciais), desde que seja atribuído crédito apropriadamente, indicando quais mudanças foram feitas na obra. Direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais podem limitar o uso do material, pois necessitam de autorizações para o uso pretendido.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo recorre a diversos meios para localizar os detentores de direitos autorais a fim de solicitar autorização para publicação de conteúdo intelectual de terceiros, de forma a cumprir a legislação vigente. Caso tenha ocorrido equívoco ou inadequação na atribuição de autoria de alguma obra citada neste documento, a SME se compromete a publicar as devidas alterações tão logo seja possível.

Disponível também em: <educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br>

Consulte o acervo fotográfico disponível no Memorial da Educação Municipal da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/Memorial-da-Educacao-Municipal

Tel.: 11 5080-7301 e-mail: smecopedmemoriaeducacao@sme.prefeitura.sp.gov.br

Carta aos familiares/responsáveis

O ano de 2021 ainda exige que sejam seguidos todos os cuidados sanitários e de distanciamento para nos prevenirmos da COVID-19. O retorno às atividades presenciais já se iniciou, de um jeito diferente daquele que imaginávamos e, nesse sentido, sabemos que não está fácil manter-se longe dos colegas e dos educadores. Além disso, 2020 foi um ano em que tivemos que nos adaptar às novas formas de ensinar e aprender, utilizando os recursos digitais e realizando as atividades em casa, sem a presença do professor e precisando do apoio, muitas vezes, dos familiares.

O material Trilhas de Aprendizagens está organizado em dois volumes, para que vocês não se distanciem das aprendizagens e possam, junto com seus professores e com a ajuda de sua família, realizar as atividades propostas aqui. Este material será utilizado, também, em conjunto com as aulas e atividades que são realizadas na plataforma Google Sala de Aula.

É importante que vocês e suas famílias estejam sempre em contato com a escola, por meio dos diferentes canais de comunicação: telefone, redes sociais ou, até mesmo, presencialmente na escola.

Bom estudo!

Secretaria Municipal de Educação

Srs. Responsáveis,

Antes de iniciar as propostas, temos algumas sugestões para vocês:

Converse com a criança sobre os últimos acontecimentos, reforçando o porquê deste longo período de tempo que ela está em casa.

As crianças continuam ouvindo uma porção de notícias e precisam da ajuda de alguém mais experiente para analisar o que ouvem, compreender e formar a sua própria opinião.

Além disso, as crianças precisarão do apoio dos responsáveis para continuar a organizar sua rotina e se adaptar a uma forma diferente de vivenciar outras leituras e propostas.

Há dicas importantes para os familiares/responsáveis considerando o público-alvo da Educação Especial.

Ninguém conhece melhor a criança do que vocês. Continue usando a experiência do seu dia a dia quando for executar as propostas contidas neste material. Respeite o tempo e o ritmo da criança, e divida as propostas entre os dias da semana, seguindo uma rotina diversificada.

As propostas podem ser realizadas com a ajuda de vocês, à criança cabe falar, apontar, desenhar e escrever (dentre outras formas).

As propostas deste documento contêm uma série de novidades desafiadoras para as crianças junto com os familiares/responsáveis. Estes também podem problematizar e fazer com que as crianças brinquem, vivenciem experiências, leiam muitas histórias, poesias, contos, produzam música e façam artes.

Deixe que as crianças se expressem da forma que fazem habitualmente, forçá-las a fazer algo que não conseguem só irá acarretar frustrações.

O importante é conhecermos o modo de pensar das crianças!

Este caderno é para todos os nossos bebês e crianças!

A EDUCAÇÃO ESPECIAL EM FOCO

As propostas disponibilizadas no material “Trilhas de Aprendizagens - vol. 2” estão ancoradas no Currículo da Cidade de São Paulo, comum a todos os bebês e crianças da Rede Municipal de Ensino, seguindo os princípios norteadores de Educação Inclusiva, Equidade e Educação Integral.

Por isso, foram planejadas com vistas a promover acessibilidade aos bebês e crianças, público da Educação Especial, disponibilizando meios para transpor as barreiras existentes, garantindo a participação e favorecendo as aprendizagens de todos.

O princípio de Educação Inclusiva, inerente ao Currículo da Cidade de São Paulo, baseia-se no conceito de **Desenho Universal para Aprendizagem**, em direção à consolidação de uma escola para todos, frequente no formato presencial, migrando para o modelo remoto, no intuito de manter o compromisso já estabelecido.

O que é o Desenho Universal para a Aprendizagem?

Pensar em aulas apoiando-se no Desenho Universal para a Aprendizagem significa utilizar estratégias, tecnologias e recursos que possibilitem a participação de todos. Sabemos que não é possível oferecer um material de qualidade sem respeitar as características individuais dos bebês e crianças. Assim, buscamos diversificar as estratégias de envolvimento diante dos conteúdos abordados, bem como possibilitar múltiplas formas de expressão diante das propostas.

Para ampliar ainda mais o acesso de bebês e crianças ao material desenvolvido, disponibilizamos, de forma on-line, um guia de **acessibilidade**.

O que é acessibilidade?

São recursos utilizados para facilitar o acesso, de todas as pessoas, a espaços, serviços de transporte, comunicação e informação, promovendo a igualdade de direitos.

Os ícones a seguir têm por objetivo indicar diversas formas de acessibilidade que possam auxiliar as famílias/responsáveis proporcionando maior autonomia para realização das propostas.

Assim, oferecemos um guia digital, trazendo dicas e formas de utilização de recursos de acessibilidade, visando à eliminação de barreiras, na consolidação de um material ainda mais inclusivo e de uma Educação de qualidade para todos.



Acesse a página da Divisão de Educação Especial e confira!

<https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/educacao-especial/>

Dicas para realização das propostas!

Para leitura:

- Para estudantes com Cegueira ou Baixa Visão: além de fazer a leitura habitual, deixe o estudante tocar no livro, descreva o cenário apresentado em cada página (cores, formas, significado de um termo, dentre outros), procure na internet histórias que ele possa ouvir. Se você conseguir abrir este material no computador, amplie usando o zoom.
- Para estudantes com Surdez: utilize imagens para ilustrar a história, LIBRAS, pequenos objetos e sinais, filmes ilustrativos sem fala ou com legenda.
- Para estudantes com Deficiência Intelectual: utilize materiais concretos, imagens, objetos, fantoches, dedoches, produza sons e filmes ilustrativos.
- Para estudante com Autismo: antecipe a atividade a ser realizada (com imagens, objetos concretos e outros), utilize imagens “limpas” que tenham apenas a figura do que se quer tratar.
- Para estudante com Altas Habilidades/Superdotação: não deixe que a quarentena embote o potencial da criança ou jovem com AH/SD, pois uma de suas características é o envolvimento com a área de seu interesse e a atração por atividades desafiadoras. Que tal instigá-lo(a) a ampliar e enriquecer seus conhecimentos? Você pode ajudá-lo(a) fazendo perguntas problematizadoras, para que ele(a) busque as respostas; deixe-o(a) curioso(a), faça até mesmo questionamentos que você não tenha a resposta. Mostre a ele(a) que existem muitas perguntas sem resposta, e sugira sites nacionais e internacionais para que ele(a) possa pesquisar, tais como de universidades, bibliotecas, museus, institutos (de artes, de música, de danças), laboratórios de qualquer área, clubes de esportes etc.

Para registro:

- Atue como escriba (pessoa que vai anotar as respostas apresentadas oralmente pelo estudante);
- Atue como leitor (pessoa que vai ler as comandas das atividades para o estudante);
- Deixe o estudante fazer seu registro da forma que se sinta mais à vontade, mesmo que não seja a forma convencional;
- Faça uso dos recursos de Tecnologia Assistiva: fixe folhas na mesa com fita adesiva, use lápis com engrossadores (manopla de bicicleta, EVA, fita adesiva enrolada etc.), utilize tablet, engrossador de voz, leitor, lupas, dentre outros;
- Registre, por meio de vídeo ou fotos, o desenvolvimento da proposta.

SUMÁRIO

8	INTRODUÇÃO
19	BRINCADEIRAS
47	LITERATURA INFANTIL
91	EXPERIMENTOS E EXPERIÊNCIAS
113	MUSICALIDADE
129	ARTES

Introdução

Estamos passando por questões nunca antes vivenciadas desta forma pela nossa sociedade e a humanidade. Já houve pandemias no mundo, contudo numa época em que as informações demoravam a circular. Atualmente, as informações são divulgadas em tempo real, e já vimos muitas “certezas” serem desfeitas, e outras incertezas se transformarem em certezas.

E vejam, reconhecemos a importância que as Unidades Educacionais possuem na vida dos nossos bebês e crianças, e, claro, na vida de vocês, uma vez que a organização e rotina dos adultos dependem em grande medida da organização da rotina das crianças.

Estamos em constante atualização para planejar o que seja melhor para as crianças, pois não desejamos ampliar desigualdades e muito menos colocar em risco a saúde de ninguém, nem das crianças, dos responsáveis/familiares e dos profissionais das Unidades.

Agradecemos de antemão a colaboração e a participação de vocês, afinal o responsável/familiar é, sem a menor sombra de dúvidas, o adulto mais capacitado e apto a mediar a nossa cultura às crianças. O intuito deste material não é transformar nenhum adulto em especialista em Educação Infantil, e sim partilhar possibilidades e caminhos para apoiar o desenvolvimento das crianças, por isto o material se chama TRILHA, e agora estamos no segundo volume, para ampliar o diálogo.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo - SME está em constante movimentação no sentido de orientar as famílias/responsáveis para que as crianças continuem recebendo atenção tanto afetiva quanto educativa. A SME está enviando este material para as famílias com a intenção de compartilhar algumas possibilidades e trilhas, com propostas para envolver as crianças.

A partir destas sugestões, as crianças podem inventar novas brincadeiras e buscar novas leituras. Estas sugestões foram compiladas a partir das experiências de várias Unidades da Rede Municipal de Ensino, e foram selecionadas tanto pelo caráter educativo, quanto por serem aquelas que as crianças gostam de se engajar. Por isso, sugerimos que este material seja utilizado com e pelas crianças diariamente, para incrementar suas brincadeiras e atividades em casa, com familiares e amigos.

A presença das crianças em casa no período da pandemia é uma possibilidade de aprofundamento na construção de vínculos familiares. Os seres humanos quando nascem necessitam de muito cuidado, apoio, amor, segurança, para poderem crescer com confiança nas pessoas e na vida. Ao realizar as atividades de atenção pessoal, como dar banho, oferecer alimentos, escovar os dentes, preparar para descansar ou dormir, fale com as crianças, peça seu apoio e conte por que é importante realizar essas atividades que trazem bem-estar. Esses são momentos de intimidade que ajudam a fortalecer as relações interpessoais. Conversar com as crianças é muito importante, pois a linguagem falada, os gestos, as expressões faciais vão oferecendo a eles referências dos modos de comunicar, de expressar, que os situam no mundo.

Esses seres tão pequenos e, ao mesmo tempo, tão fortes e maravilhosos a cada dia desenvolvem novas habilidades e é muito importante que sejam reconhecidos em suas novas capacidades. Para que o desenvolvimento seja integral, é necessário oportunizar brincadeiras tradicionais, tempo para o faz de

conta, a leitura, a contação e a criação de histórias, fazer experimentos tendo oportunidade direta de descobrir como funciona o mundo, expressar-se nas linguagens plásticas e musicais.

Iniciamos esta segunda versão do Trilhas lembrando o que crianças realizaram a partir do Trilhas I. Agora, no Trilhas II, para além das propostas de brincadeiras, introduzimos mais histórias com espaços para os registros e produções livres das crianças. Acreditamos que os registros são muito importantes e formam um rico testemunho para as crianças sobre este período. Elas podem compartilhar com a família e colegas aquilo que vêm fazendo neste momento tão inédito para todos.

O Trilhas II apresentará sugestões de:

- **brincadeiras** variadas, como as tradicionais, de faz de conta e jogos;
- **leituras de histórias** com as crianças;
- **experiências e experimentos** com elementos da natureza;
- **músicas e canções** que agradam as crianças e a família, para experimentar sons, ritmos, movimentos etc. - musicalidade;
- **artes** – pintura, desenho – com indicações de artistas para apreciação de seus trabalhos e vida.

COMO ESTAMOS EM CASA ?

Quando pensamos em oferecer um repertório cultural para as novas gerações, é inevitável passarmos pelas nossas experiências culturais de brincadeiras. Quanto mais as crianças, com diferentes deficiências e sem deficiência, brincam de diversas formas, com materiais, pessoas e em lugares diferentes, mais ampliados serão sua cultura infantil, seus conhecimentos do brincar e da cooperação.

Vale ressaltar que, ao brincarem em ambientes seguros e estimulantes, as crianças criam novas conexões neurais aumentando suas habilidades motoras, ampliando o vocabulário, criando empatia e outras tantas aprendizagens que auxiliam no desenvolvimento integral infantil. Brincar é coisa muito séria!

Por esse motivo, é tão importante garantir o direito de brincar a todos bebês e crianças pequenas. Para isso, nós, adultos, precisamos nos manter receptivos e atentos às diferentes formas que os bebês e crianças com diferentes deficiências se relacionam com o mundo, com o brincar e com os outros.

Apresentaremos, a seguir, diversos registros das nossas crianças, a partir das proposições indicadas no Trilhas I. Com inspiração nas obras artísticas de Ivan Cruz e Cândido Portinari, que retratam as brincadeiras em suas telas, as crianças puderam interagir com essas obras, localizando as brincadeiras, identificando-as, nomeando-as e relacionando-as com as suas preferências. Fizeram a releitura de forma ativa, utilizando, além do desenho, recorte e pintura, o corpo e o movimento.



Contribuição EMEI BATISTA CEPELOS - DRE IPIRANGA

DOBRADURA DO AVIÃO DE PAPEL

Umas das brincadeiras mais frequentes realizadas em nossa Unidade é a dobradura do avião, que só precisa de uma folha de papel, fotos e muita diversão.

Foi sugerido também, no Trilhas I, o resgate das memórias afetivas com as famílias e suas brincadeiras da infância para então propor que brinquem com seus filhos.



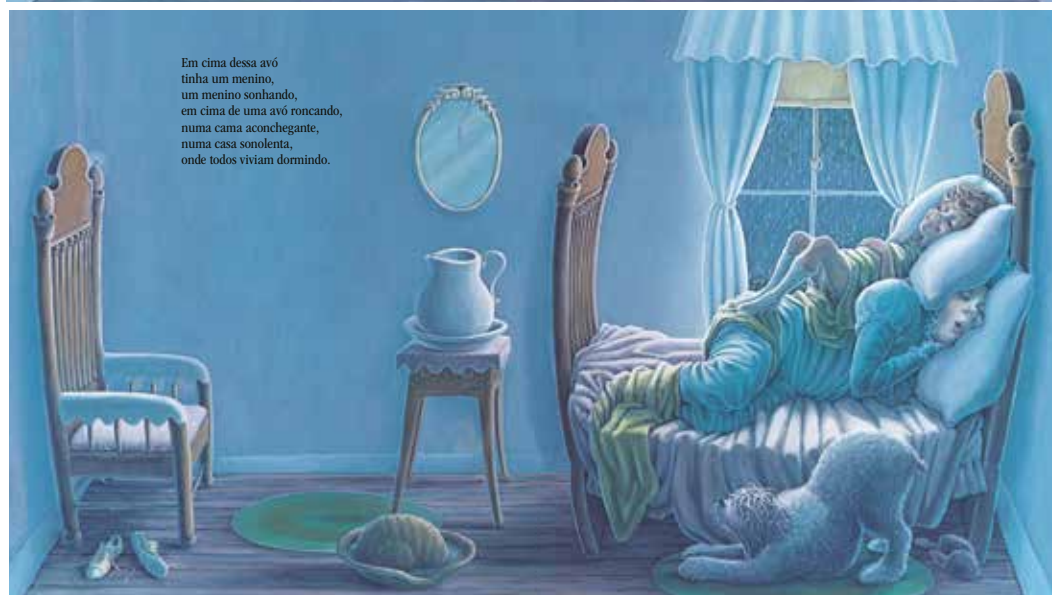
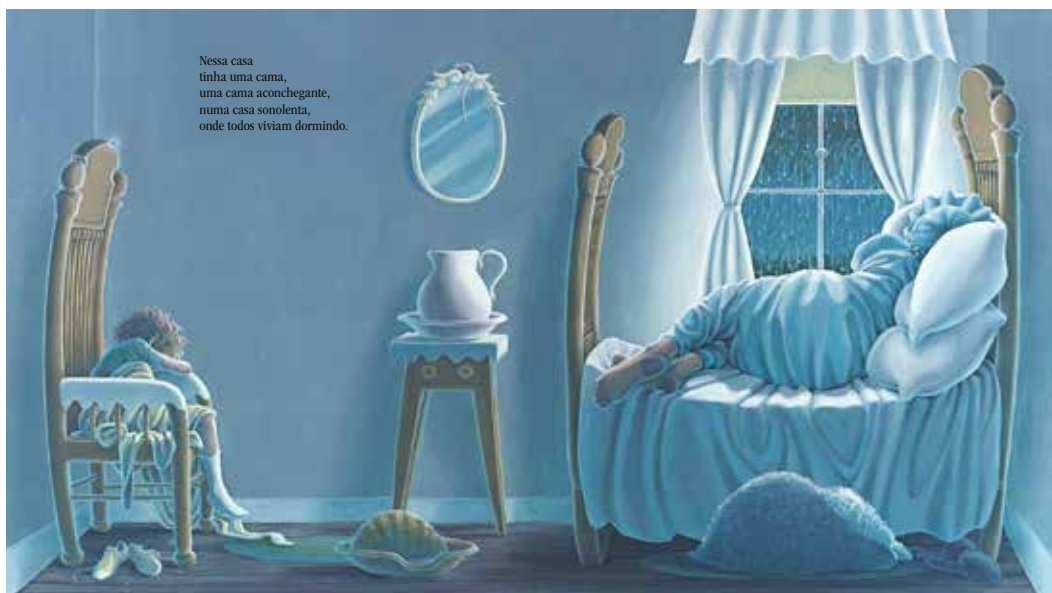
BOLHAS DE SABÃO

Brincadeira tradicional e fácil de executar, pois precisa de recursos bem simples (recipiente, água, sabão e um canudinho, por exemplo, para soprar). Podemos reusar uma garrafa PET, caso você tenha em casa, cortando a garrafa na parte de cima, utilizando o bico da garrafa para soprar e, na parte de baixo, colocar a mistura de água e sabão.

REGISTRO DAS CRIANÇAS

**AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!**

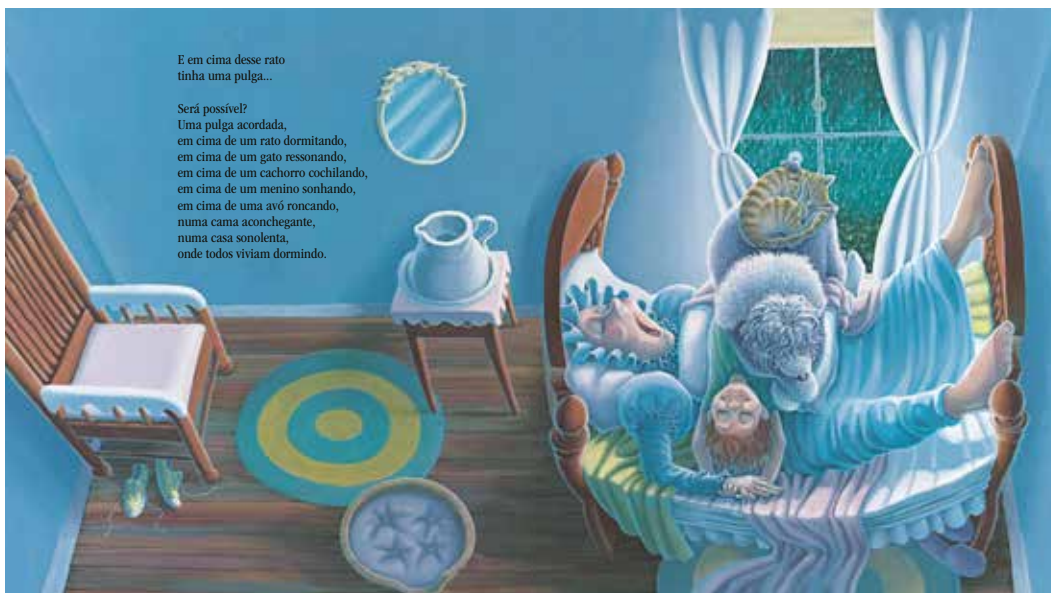






E em cima desse rato
tinha uma pulga...

Será possível?
Uma pulga acordada,
em cima de um rato dormitando,
em cima de um gato roncando,
em cima de um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

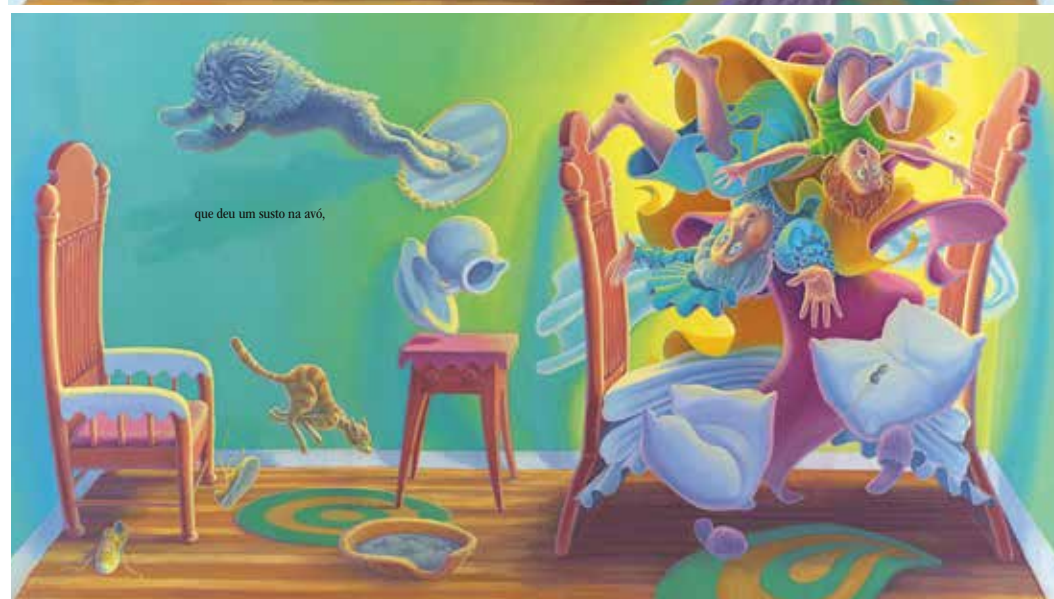


Uma pulga acordada,
que picou o rato,



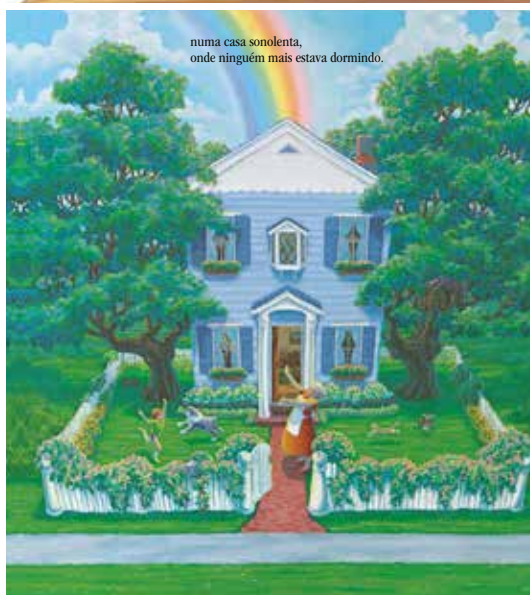
que assustou o gato,







que quebrou a cama,



numa casa sonolenta,
onde ninguém mais estava dormindo.

Na casa sonolenta todos estão sempre dormindo.
Será que essa calmaria acaba algum dia?

Uma história dorminhoca e aconchegante, que se tornou
um clássico da literatura infantil.



Desde o início da década de 1980, o casal norte-americano Audrey e Don Wood trabalha em parceria e soma talentos: ela escreve e ele ilustra os livros, mas muitas vezes a dupla mistura os papéis e um enriquece o trabalho do outro. Já são muitos livros assinados pelos dois, vários deles premiados.

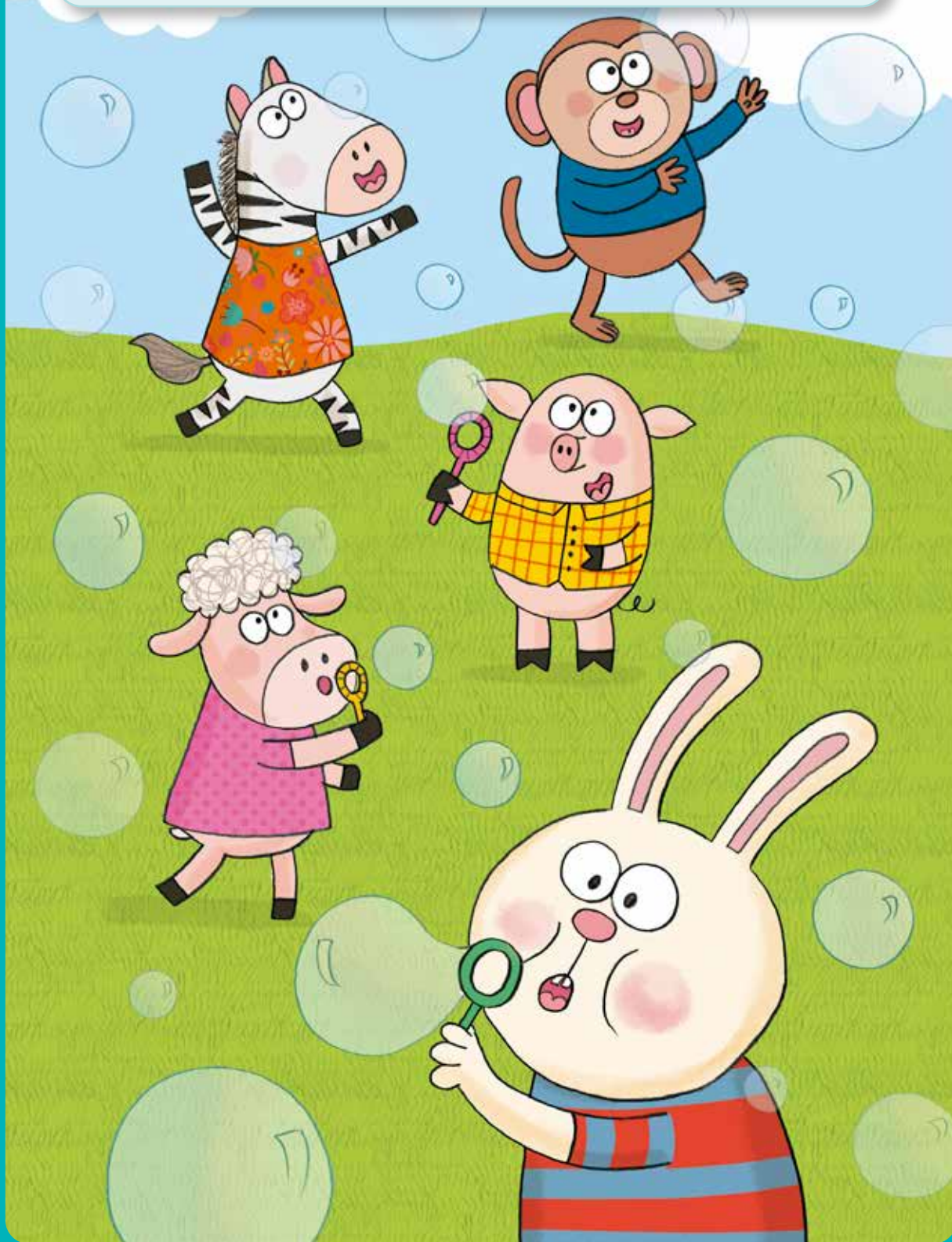
Coleção
ABRACADABRA

A bruxa Salomé
A casa sonolenta
A palavra feita do Alberto
Meus Pinguinhos
O rei Bigodete e sua bandeira



REGISTRO DAS CRIANÇAS

BRINCADEIRAS



A brincadeira é a atividade da criança que orienta o seu desenvolvimento e as aprendizagens. As crianças, com diferentes deficiências e sem deficiência, aprendem muito com seus pais, avós, irmãos, tios e primos, vizinhos e amigos, pois cada pessoa que interage com elas apresenta um modo de ser e de se expressar, uma brincadeira, uma canção, e assim segue contribuindo para as vivências e experiências delas ao longo de sua infância.

A criança, assim, constrói seu repertório de brincadeiras. Brincar com o corpo, com a linguagem, com os objetos e com outras pessoas enriquece o mundo infantil e oferece à criança possibilidades para se desenvolver, relacionar-se e conhecer o mundo.

BRINCANDO COM O GURRUFÍO (ORIGEM VENEZUELANA)

EMEI DO LAR SÍRIO - DRE PENHA

Para construir o brinquedo “Gurrufío”

Materiais necessários:

- uma tampa plástica e achatada de algum pote redondo ou dois círculos de papelão bem grossos;
- Se for de papelão, recorte os círculos em torno de 5 cm de diâmetro, cole-os juntos e faça dois furos no meio.



- Passe o barbante ou cordão, de aproximadamente um metro, pelos dois furos e dê nós bem fortes nas duas pontas do barbante.

- Antes de colocar o barbante ou cordão, a criança poderá colorir os círculos de papelão com lápis de cor, giz de cera ou até mesmo com tintas coloridas, deixando secar bem. Permita que a criança desenvolva a sua criatividade e faça a sua arte no brinquedo.

Para brincar, segure cada ponta do barbante, certificando-se que o círculo fique bem no meio dos barbantes. Faça um movimento de rotação do barbante para que ele vá enlaçando nele mesmo. Quando der algumas voltas e o barbante estiver menor e mais enrolado, puxe as extremidades do barbante para que os círculos girem.

Pronto! Refaça este movimento muitas vezes para brincar, divertir-se e inventar brincadeiras.

JOGO DO SHISIMA (ORIGEM QUÊNIA)

EMEI PROF.^a MARIA VITÓRIA DA CUNHA - DRE PENHA

Inicia-se a brincadeira convidando as crianças a confeccionar o jogo, falando de sua origem (África) e dando sugestões de como podem brincar, desenhando, com tinta, giz ou carvão, um círculo no chão, em um papelão ou na madeira.

Pode-se fazer um tabuleiro octogonal e três peças claras e três peças escuras.

São dois jogadores; cada um tem três peças e decide com o que vai jogar: grãos, tampinhas, pedras, sementes ou outros objetos. As peças são colocadas nos três círculos que estão próximos ao jogador, ficando livre para movimentar os círculos do centro. Os dois jogadores decidem quem começa a movimentar a peça, sendo que não pode passar por cima da peça do colega e só pode colocar sua peça se o círculo estiver vazio. Ganha aquele que consegue colocar suas três peças em uma linha reta, independentemente se é na horizontal ou vertical.



FLUTUA OU AFUNDA

EMEI MARY BUARQUE - DRE PENHA

Materiais necessários:

- potes e garrafas, brinquedos de variados tamanhos, toquinhos de madeira e plástico, tecidos, papel, pedras, folhas, galhos, coisas leves e pesadas, entre outros.

Encher juntamente com as crianças uma bacia com água. Em seguida, questionar a respeito de quais objetos gostariam de descobrir se flutua ou afunda. Deixar que escolham e peguem os objetos que lhe despertem curiosidade. Após, deixe que as crianças falem e experienciem cada objeto. Importante que elas possam brincar criando livremente suas próprias hipóteses sobre por que alguns materiais afundam e outros não, e que sejam escutados e questionados criando um momento divertido de descoberta.



BIRUTA

EMEI GENERAL MIGUEL COSTA - DRE PENHA

Materiais necessários:

- uma sacola plástica, um cabo de vassoura ou galho de árvore, fita adesiva ou barbante ou qualquer outro material que dê para prender a sacola plástica no cabo.

Brincadeira com o ar: construção de um instrumento chamado biruta para verificar a direção do vento na área externa.



FAZ DE CONTA QUE ESTAMOS EM UM ÔNIBUS

EMEI PROF.^a RUTH GONÇALVES DE SIQUEIRA - DRE PENHA

A família, juntamente com a criança, deve organizar cadeiras como se fossem ônibus ou trem, em algum ambiente da casa, podendo inclusive utilizar-se de tampas de panelas e outros materiais disponíveis para serem os volantes e rodas. O desafio dessa brincadeira é a conversa sobre roteiros de viagem, número de assentos e de passageiros, os tipos de assentos necessários para diferentes passageiros, o motorista, trocador de ônibus, o funcionamento do ônibus - o motor, o tamanho do ônibus, o preço das passagens (crianças, adultos, idosos, deficientes, etc.); o local de saída e de chegada do ônibus (visualizando um trajeto conhecido ou mais amplo); os pontos onde o ônibus buscará passageiros, etc.



CORRIDA DAS TAMPINHAS

EMEI TOMÁS ANTÔNIO GONZAGA - DRE PENHA

Materiais necessários:

- uma cartela de ovo vazia e quatro tampinhas de garrafa ou bolinhas de papel.

Como brincar:

Colocar as quatro tampinhas nas casinhas da cartela de ovos.

A corrida pode ser iniciada por qualquer um dos lados da cartela.

Com a cartela nas mãos e as tampinhas nas respectivas casinhas, o objetivo é que você leve as tampinhas de um lado para o outro, fazendo movimentos de jogar as tampinhas, todas ao mesmo tempo, para que elas andem de casinha em casinha até a outra ponta da cartela.

Fazer esse movimento na ida e na volta da corrida das tampinhas. Se alguma das tampinhas cair para fora da cartela, volta-se para o início do jogo.

A brincadeira termina quando você conseguir levar e trazer todas as tampinhas sem deixar que elas caiam da cartela.



BAÚ DAS IDEIAS

Materiais necessários:

- Caixa de plástico ou papelão de qualquer tamanho. Caso não tenha uma caixa, poderá utilizar uma sacola ou bolsa grande. Se desejar, pode decorar a caixa junto com a criança.
- Objetos que possam despertar a curiosidade (utensílios de cozinha não perfurantes, embalagens, espelhos, pentes, brinquedos, etc.).

Retire um objeto da caixa e comece a contar uma história a partir desse objeto.

Depois, deixe que a criança retire outro e continue a história intercalando a contação à medida que vão retirando os objetos da caixa/sacola/bolsa.

Seria interessante ir registrando a história criada, gravando, desenhando ou escrevendo.

EMEI EVARISTO DA VEIGA - DRE PENHA



PINGUE-PONGUE COM BEXIGA

Materiais necessários:

- pratos descartáveis, palitos (picolé ou para espeto), bexigas e fita adesiva.

Nesta versão do pingue-pongue, utilizamos uma mesa qualquer, uma fita para dividir a mesa em dois “campos” e uma bexiga no lugar de bolinha. As crianças juntamente com os familiares confeccionam as raquetes. O desafio é não deixar a bexiga bater na mesa, impulsionando-a com um golpe de raquete. Essa ação educativa necessita da interação com outro jogador e pode-se incluir um limite de pontos para cada partida, revezando os participantes, buscando a interação e diversão familiar.

EMEI CÁSPER LIBERO - DRE PENHA

CORRIDA DO PINGUIM

Materiais necessários:

- bexigas ou, na falta delas, podemos substituir por uma bola para cada participante da rodada.

Após encher a bexiga, coloque-a entre as pernas, na altura dos joelhos de quem for brincar. O objetivo da brincadeira é correr até a linha de chegada com a bexiga ou a bola entre as pernas, fazendo uma leve pressão, sem deixar cair e sem estourar!

EMEI PROF.^a IRENE FAVRET LOPES - DRE PENHA



DESCUBRA O INTRUSO

EMEI CORA CORALINA - DRE SANTO AMARO

Descubra o intruso é um jogo que, além de divertir as crianças, pode desenvolver diferentes habilidades, como estimular a memória, a reflexão, a lógica, a observação e o vocabulário.

Iniciaremos a brincadeira e vocês usarão a criatividade, podendo utilizar objetos, alimentos e desenhos para continuar brincando entre vocês, combinado?

Inicialmente, apresentaremos um conjunto com três elementos entre os quais um não pertence ao agrupamento. O desafio para as crianças será descobrir qual elemento é o intruso, ok?

Gradativamente, podem inserir mais elementos no conjunto, para tornar mais desafiador descobrir quem é o intruso, combinado?

Preparados, pequenos detetives? Descubram qual é o “intruso” e expliquem para o adulto que o acompanha por que este elemento é o intruso, certo?



NATUREZA, O IMAGINÁRIO E O BRINCAR

CEU EMEI CAMINHO DO MAR - DRE SANTO AMARO
EMEI PADRE MANOEL DA NÓBREGA - DRE ITAQUERA

Materiais necessários:

- materiais da natureza (folhas secas, gravetos, pedrinhas, sementes e outros); caixa pequena de papelão (pode ser uma caixa de sapato);

Pensando na importância de as crianças vivenciarem a relação com a natureza nos diferentes contextos e de oportunizar o exercício da imaginação, da criatividade, de criar seus próprios brinquedos com materiais naturais que possam ser explorados de diversas formas, resgatamos, por meio de imagens, alguns momentos vividos pelas crianças na escola a partir da proposta: natureza, o imaginário e o brincar.

Convidamos as famílias a observarem o quanto as crianças se encantam com as miudezas encontradas nos elementos da natureza, como folhas secas, sementes, gravetos e areia, além das descobertas pelo caminho.



Em parceria com as crianças, os adultos podem descobrir o potencial brincante desses elementos montando a “caixa da natureza”. Ao pesquisar e investigar a natureza no entorno da casa, as crianças podem descobrir detalhes e formas expressivas e transformar com a sua imaginação: uma folha pode virar um barquinho, gravetos podem virar homenzinhos, sementes podem virar comidinha de faz de conta.

Os adultos podem ainda ajudar as crianças quando saírem para atividades necessárias na rua, recolhendo durante o seu trajeto elementos da natureza para compor a sua caixa, sempre higienizando os materiais. Depois, é só separar uma caixa de papelão pequena e inventar suas brincadeiras, criações ou composições.

As crianças com diferentes deficiências e sem deficiência poderão explorar os materiais, fazer construções e inventar ambientes no espaço da casa.

ACERTE O BALDE

EMEI VIRGÍLIO TÁVORA - DRE SANTO AMARO

De uma maneira divertida, na brincadeira “acerte o balde”, a criança irá brincar e aprender enquanto exercita a sua pontaria.

Essa brincadeira tem vários objetivos e colabora para que a criança explore as potencialidades no controle do seu corpo em brincadeira e jogos, contagem de objetos usando a contagem sequencial, controle e comparação de quantidades. Vamos experimentar?



Materiais: A criança precisará de um balde e 10 prendedores de roupa.

Coloque o balde no chão e faça uma marca, demarcando o lugar onde a criança irá pisar (distância de mais ou menos 1 metro entre o balde e a criança).

A criança deverá jogar um prendedor de roupa de cada vez, tentando acertar dentro do balde.

Quando terminarem os arremessos, conversem sobre o que conseguiram. As boas perguntas dos adultos poderão colaborar para que as crianças não só demonstrem o que já sabem, como também pensem e avancem em seus saberes! Assim, juntos podem verificar:

– Quantos prendedores foram utilizados para a brincadeira? Quantos prendedores foram arremessados dentro do balde? Quantos caíram fora do balde? Será que tem mais dentro ou fora?

E que tal ampliarem as possibilidades com as possíveis variações da brincadeira?

Poderá jogar mais vezes, porém aumentando a distância entre a criança e o balde, assim o jogador precisará ter mais controle do movimento e boa pontaria; poderá fazer uma competição com alguém da família, em que vão disputar quem acerta mais no balde; poderá aumentar a quantidade de prendedores; que tal jogar os prendedores de costas? Será que vai acertar algum? Colocar o balde mais alto, em cima de uma cadeira ou mesa para tentar acertar os prendedores; vendar os olhos com uma camiseta de manga comprida (as mangas ajudam na amarração atrás da cabeça) e tentar acertar o balde.

FAZENDO CINEMA EM CASA

EMEI BORBA GATO - DRE SANTO AMARO

As crianças amam filmes infantis, não é mesmo? Então, que tal brincar de fazer cinema?

Após assistir ao filme escolhido pela criança, propor uma cena que ela mais gostou para ser reproduzida.

Usem a criatividade, com figurino, maquiagem (da mamãe, titia, vovó, madrinha...), brinquedos e objetos de casa para compor o cenário.

Prepare o celular para gravar a cena favorita, o divertimento é garantido!

Essa atividade irá fortalecer o vínculo familiar e o protagonismo infantil.



MOVIMENTO, BRINCADEIRA E EXPERIÊNCIA

EMEI JOÃO DE DEUS - DRE SANTO AMARO

O corpo e a mente precisam de movimento para crescerem e se desenvolverem. Quando a criança pratica brincadeiras que movimentam o corpo, ela fortalece os músculos, melhora a coordenação motora, trabalha o equilíbrio, treina a observação e a atenção (um dos pilares fundamentais para a aprendizagem ocorrer), desenvolve a noção espacial, a autonomia e aumenta a sua capacidade de aprender e de desenvolver o relacionamento e a interação com outras crianças (fazer amigos, reconhecer e respeitar a individualidade do outro).

Brincar de equilibrar: vocês podem usar, para essa atividade, corda ou barbante, por exemplo. Se não tiver esses materiais, a criança pode andar colocando um pé na frente do outro. O calcanhar do pé que estiver na frente deve ficar bem perto dos dedinhos do outro pé. Combinem onde começará o caminho a ser percorrido e onde terminará, coloquem a corda ou o barbante nesse caminho. A criança deverá andar descalça por cima de um desses objetos, um pé na frente do outro, até chegar ao local combinado. Outra opção: se tiverem giz de lousa, podem riscar o caminho no chão.

Observem algumas sugestões e como nossas crianças e suas famílias exploraram e criaram seus percursos com os materiais e nos espaços de suas casas.

Peguem um rolinho vazio do papel higiênico e uma bolinha de plástico ou brinquedinho que não tenha perigo de quebrar, caso caia no chão, ou uma bolinha de papel feita de uma folha usada (de caderno, sulfite, revista etc.), que seria jogada no lixo (amassem formando a bolinha). Combinem o caminho a ser feito e, segurando o rolinho com a bolinha em cima, a criança caminhará sem deixar a bolinha cair. Se cair, nossa sugestão é voltar para o início.



Brincadeira de rolar: nessa brincadeira, a criança pode rolar na cama, no colchonete, no chão, no tapete, a família pode escolher onde for mais apropriado.

Combinem com a(s) criança(s) onde vai começar e onde terminará o rolamento. Não vale rolar torto, se isso acontecer, tem de voltar ao início e começar novamente. A cabeça não deve se levantar muito, apenas um pouquinho para desencostar do chão e não se machucar.

Para ficar mais difícil: coloque no fim do percurso um objeto pequeno, pode ser um brinquedo. Peça para a criança fazer o caminho combinado rolando, pegar o objeto e voltar rolando. Para essa ideia, sugerimos ir aumentando o percurso aos poucos para a criança treinar. Geralmente, as crianças entortam o corpo e vão para uma direção diferente da que foi combinada.

Brincar de engatinhar de ré: para começar, estabeleçam com a criança onde será o início e onde será o fim do percurso. Tenham cuidado com o local escolhido, verifiquem se não há nenhum perigo, porque a criança engatinhará para trás. Planejem juntos o caminho no qual a criança precisará fazer o percurso engatinhando de ré, até chegar no lugar combinado. Tentem colocar ao longo do percurso pequenos objetos, podem ser prendedores (8 unidades). Peça para a criança fazer o caminho combinado engatinhando de ré e colocar entre os dedos das mãos cada objeto que ela for encontrando, até ter colocado os 8 (4 para cada mão).

A dificuldade é dupla, pois deverá engatinhar para trás por todo o caminho, sem deixar os objetos caírem. Se caírem, combinem entre vocês o que a criança deverá fazer (voltar ao início ou continuar de onde parou, por exemplo). Nessa ideia, comece com um percurso que não seja grande. Conforme o interesse da criança, aumente o tamanho do percurso e o nível de dificuldade.

Brincar de rastejar: as crianças podem rastejar passando, por exemplo, por baixo da mesa, de cadeiras, da cama; podem amarrar uma corda ou barbante entre duas cadeiras e passar por baixo, rastejando. Se for possível, estabeleça um caminho em que a criança precise fazer o percurso rastejando por baixo dos objetos até chegar no final combinado entre vocês.

Uma ótima sugestão é fazer um circuito com as quatro brincadeiras sugeridas: rastejar, rolar, engatinhar de ré e movimentos de equilíbrio. Podem, inclusive, colocar outros movimentos no circuito e inventar outras brincadeiras. Liberem a imaginação!



PIPA DE MÃO E FITAS DANÇANTES

EMEI VANDA COELHO - DRE SANTO AMARO

“O que é, o que é?

Corre, corre sem ter pé

Bate no rosto, mas não se vê o que é...

É o Vento!”

(Adivinha da Cultura Popular)

E que tal brincar com o vento?

Você já ouviu falar em “pipa de mão” ou em “fita dançante”?

São brinquedos simples e bem divertidos, ideais para as crianças correrem e sentirem o vento levando as fitas! E o melhor é que elas podem participar do processo de confecção!

Ambas são brincadeiras que estimulam os aprendizados: cores, movimento, expressão corporal, e aguçam a curiosidade sobre os fenômenos da natureza, neste caso o “ar”. São um excelente incentivo à brincadeira livre e criativa!

Para fazer a “pipa de mão”, vocês irão precisar de: uma argola (pode ser de cortina ou uma pulseira ou qualquer outra argola que tiverem em casa), sete tiras de fitas (um centímetro de largura), com mais ou menos um metro de comprimento cada. Podem ser fitas de cetim, caso tenham em casa! Se quiserem, vocês também podem utilizar tiras de papel colorido, por exemplo, papel crepom, tiras de jornal ou tiras de sacos plásticos.

Depois, peça para a criança dobrar cada uma das fitas ao meio e dê um nó duplo na argola.

Para fazer a “fita dançante”, vocês vão precisar de: uma tira de fita (38mm de largura) com mais ou menos meio metro de comprimento, um lápis, uma caneta, uma canetinha ou um graveto.

Depois é só amarrar ou colar uma das pontas da fita no lápis e está pronto o brinquedo! Agora é só soltar a imaginação, pulando, dançando e correndo! Divirtam-se!



VAMOS BRINCAR DE COMIDINHA?

EMEI JARDIM APURÁ - DRE SANTO AMARO

Materiais necessários:

- Potes de diversos tamanhos e formatos; talheres de diversos tamanhos e formatos; elementos naturais: terra, areia, folhas, flores, pedras, grãos, gravetos e água.

Você sabe qual a importância que brincar de cozinhar tem na vida das crianças? Essa brincadeira desenvolve os pequenos em vários aspectos, ou seja, tanto da motricidade quanto das relações sociais.

As crianças aprendem com o ato de cozinhar, ainda que ele seja de brincadeira, que esta ação é um ato de amor, de cuidado com o próximo, de entrega, ou seja, há um toque pessoal de carinho que é colocado em cada refeição preparada para a família saborear.

Além disso, quando oferecemos diversos materiais para a criança brincar e diversos elementos naturais, proporcionamos a ela um momento lúdico de experiências e de descobertas, incentivando-a em sua criatividade e no aprimoramento da sua coordenação motora.



É só oferecer um espaço acolhedor, com muitos elementos naturais, diversos utensílios e deixar a criança explorar todo o potencial da sua criatividade livremente. Quando a brincadeira acabar, oriente-a para deixar o espaço organizado, os utensílios limpos e despejar todos os elementos que não puderem ser reaproveitados no lixo.

É importante que a criança compreenda que precisa colaborar na organização dos espaços no início e no final da brincadeira, pois é assim que também a ensinamos a organizar seus pensamentos e ideias.

BRINCADEIRA ARRANCA RABO

EMEI PROF. CELSO FERREIRA DA SILVA - DRE SANTO AMARO

Materiais necessários:

- uma fita, tecido ou pano para cada participante, que deve ser colocado na parte de trás da calça, como se fosse um rabo.

Os participantes devem tirar o rabo um do outro. Aquele que tirar primeiro, vence a brincadeira.



BRINCADEIRA KUDODA

EMEI ANHANGUERA - DRE SANTO AMARO

A brincadeira consiste basicamente em um círculo feito no chão, que pode ser desenhado na terra/piso, feito com um cordão ou com uma bacia. Os jogadores colocam dentro do círculo 20 (vinte) pedrinhas ou outro tipo de material e mais uma pedrinha sobressalente fica de fora. São necessárias mais de duas pessoas brincando.

A primeira criança joga aquela pedrinha para cima e, enquanto isso, ela tem que conseguir pegar quantas pedras puder até aquela cair no chão. As crianças vão se revezando até acabarem as pedrinhas do círculo. Terminando, elas comparam as quantidades.

Kudoda é uma belíssima brincadeira do repertório africano, que utiliza as mãos, e em que as crianças utilizam objetos de largo alcance para brincar aqui.



BRINCADEIRAS

A peteca é um brinquedo
Que é pura diversão
Pode ser feita de palha,
Papel, tecido ou papelão

Os nativos da nossa terra
De peteca já brincavam
Essa é uma das influências
Que na nossa cultura deixaram

Se você ainda não sabe
Lhe ensino como fazer
Preste muita atenção
Para nenhuma dica perder

Separe uma sacolinha
Tesoura e jornal também
Quando precisar cortar
Peça ajuda a alguém

Corte as bordas da sacola
E amasse seu jornal
Fazendo uma pequena bola
Vai ficar muito legal

Embrulhe sua bolinha
E não esqueça de amarrar
Quando tudo ficar pronto
Oba! Já é hora de brincar!

Autora: Maria Daniela Galdino Silva
Coordenadora Pedagógica da EMEI Barão do Rio Branco - DRE CS

CONSTRUÇÃO DE BRINQUEDO - PETECA

EMEI BARÃO DO RIO BRANCO - DRE CAPELA DO SOCORRO

Mesmo antes da chegada dos portugueses no Brasil, os nativos já jogavam peteca como forma de recreação. A palavra “peteca” vem de *péte ka*, de origem tupi, significa bater. Originalmente, era feita pelos indígenas com palha seca de milho e pedras. Esse brinquedo é uma das grandes influências indígenas na nossa cultura. No Estado de Minas Gerais, o jogo da peteca é um esporte reconhecido e muito praticado.



Brincar de peteca é muito fácil e divertido. Você pode começar equilibrando a peteca na mão, depois pode jogá-la para o alto e tentar segurar novamente utilizando apenas a palma da mão. Depois que aprender direitinho essa parte, pode iniciar um jogo em dupla ou com toda a família, basta manter a peteca no ar dando-lhe tapas, sem deixar cair no chão!

Quer aprender a fazer uma peteca bem fácil? Você vai precisar de uma sacolinha plástica de supermercado; tesoura; jornal ou folha de revista.

Corte as alças da sacola, o fundo dela e as laterais, amasse as folhas de jornal em formato de bolinha, coloque essa bolinha no meio da sacola que recortou, dê o formato de peteca, dando uma torcida na sacola, amarre usando uma das alças da sacola, dando nós e cortando. Pronto!



BRINCANDO DE PARAQUEDAS

EMEI CAMINHO DOS MARTINS - DRE CAPELA DO SOCORRO

Materiais necessários:

- barbante; tesoura sem ponta; sacolinha plástica; um boneco pequeno ou pedra, graveto.

Fazer paraquedas com sacolinhas usadas, uma pedra ou um graveto, é uma brincadeira que as gerações passadas apreciavam muito. A proposta é reaproveitar esse material fazendo arte: criar, recriar e brincar com materiais alternativos, resgatando valores e ampliando os conhecimentos culturais acerca dos brinquedos antigos.



CAMA DE GATO

EMEI IDEAL - DRE CAPELA DO SOCORRO

A cama de gato, uma brincadeira de linha, consiste em utilizar uma corda ou barbante entre os dedos das mãos, manipulando com a colaboração de outra pessoa para obter os mais diversos efeitos e figuras. Brincadeira presente em diversas culturas, como entre os Guaranis Mbya, com fios entrelaçados nos dedos das mãos, os curumins constroem imagens que representam situações de seu cotidiano: peixes, tamanduá-bandeira, arraia, a lua.

Com um pedaço de cordão amarrado, podem ser construídas várias formas ao entrelaçá-lo entre os dedos, pergunte se algum familiar tem memórias dessa brincadeira.

JOGO CINCO MARIAS

EMEI ORLANDO VILAS BOAS - DRE CAPELA DO SOCORRO

Material necessário:

- Cinco pedrinhas ou cinco saquinhos feitos com tecido e preenchidos com arroz ou areia.

O jogo Cinco Marias consiste em executar uma sequência de movimentos com saquinhos ou pedrinhas. Há várias fases e ganha quem conseguir executar corretamente todas elas. Quem errar perde a vez, tendo que retornar na próxima rodada de onde parou. Pode ser jogado com um ou vários jogadores.

Espalhe os saquinhos ou pedrinhas no chão ou na mesa, sem que fiquem muito longe nem perto demais uns dos outros.

A maneira mais comum de jogar é começar pegando um saquinho e jogá-lo para cima. Antes que o saquinho caia, pegue novamente outro saquinho com a mesma mão que atirou o primeiro.

Recupere o primeiro saquinho ainda no ar, antes de ele cair, sempre com a mesma mão. Precisa ser bem rápido. Se deixar cair, você perde a vez para seu parceiro. Jogue para cima os dois que estão em sua mão e tente pegar mais um antes que os outros caiam. Vá aumentando o número de saquinhos a cada jogada até tentar pegar todos os cinco.



BRINCADEIRA CABO DE GUERRA

EMEI VARGEM GRANDE I - DRE CAPELA DO SOCORRO

Quem nunca brincou de cabo de guerra, não sabe o que está perdendo. O cabo de guerra é uma brincadeira infantil que pode ser realizada em qualquer lugar. Para essa brincadeira, vamos precisar de: duas equipes, uma corda ou um lençol enrolado, um lenço ou fita (pode ser giz, fita crepe ou graveto). No centro da corda ou lençol, amarre um lenço, depois, utilizando um giz ou outro material, marque também o centro no chão. Vence a equipe que conseguir puxar pelo menos um participante de outra equipe para o seu lado.

VAMOS CONFECCIONAR UMA BOLA DE MEIA?!

EMEI MONTEIRO LOBATO - DRE IPIRANGA

Temos duas formas de fazer. Materiais: um pé de meia, papel (para amassar), agulha, linha, tesoura. Amasse o papel formando uma bolinha, coloque-a dentro da meia e torça a meia, vista essa bolinha

com o tecido que sobrou da meia, repita esse processo, passe por dentro, torça e coloque por dentro da meia novamente, cobrindo a bolinha com o tecido da meia restante. Se ainda sobrar tecido, torça mais uma vez e vista a bolinha novamente, até que acabe o tecido da meia. Ao final, você pedirá ajuda para um adulto para costurar a bolinha para fechá-la.

Ou: Materiais: um par de meias, agulha, linha, tesoura. Faça uma bolinha com um dos pés de meia, coloque-a dentro da meia, torça a meia e vista a bolinha com o tecido restante de meia, torça novamente e vista a bolinha com o tecido restante, repita esse processo até acabar o tecido da meia, peça para um adulto costurar.

As formas de brincar com a bola de meia são diversas: jogar para o alto e pegar, jogar para outra pessoa, acertar em cestos ou baldes, fazer círculos em um papelão e tentar acertá-los, usá-la para jogar boliche, enfim, são muitas as possibilidades. As crianças e famílias podem soltar a imaginação e a diversão é garantida!

VAMOS JOGAR JOGO DA VELHA COM MATERIAIS ALTERNATIVOS?

EMEI SÃO PAULO - DRE IPIRANGA

O jogo pode ser feito de diversas maneiras, com os materiais que vocês têm em casa. O jogo estimula a atenção, a estratégia, a memória e o raciocínio lógico. O objetivo do jogo é conseguir três desenhos iguais em linha horizontal, vertical ou diagonal.

Faça um tabuleiro de três linhas por três colunas. Esse tabuleiro pode ser feito com palitos de sorvete, desenhado, como preferirem. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente O e X, mas vocês podem escolher outros dois desenhos que mais gostarem.

VAMOS BRINGAR DE MERCADO?

EMEI PROF.^a ANA PAULA APARECIDA DINIZ PRIMO - DRE GUAIANASES

Separe um espaço na casa para organizar os produtos, pode ser em uma mesa ou qualquer lugar onde tudo fique organizado e ao alcance da criança.

Depois de tudo pronto, é só começar as compras. Conversem sobre os produtos escolhidos e as possibilidades de uso no dia a dia.

A brincadeira pode ficar bem mais divertida se, além dos produtos, as crianças utilizarem sacolas e bolsas para guardar suas compras.

Que tal construírem juntos um dinheirinho de faz de conta? Assim a experiência da brincadeira ficará completa!

Depois de brincar bastante, desenhe ou cole uma foto. Registre como foi a experiência de viver esse momento com sua família.

HOJE É DIA DE BRINCAR DE FAZ DE CONTA!

EMEI OLGA BENÁRIO PRESTES - DRE GUAIANASES

Materiais necessários:

- roupas, bolsas, sapatos, tecidos, caixas, painéis, chapéu, bonecos, fantasias, o que tiverem disponível em casa! Objetos antigos são bem-vindos para estimular e aguçar a imaginação e a criatividade dos pequenos.



DESENHAR SEM RISCAR

EMEI RAUL NEMENZ - DRE GUAIANASES

Será que é possível desenhar sem riscar? No faz de conta isto é possível, basta dar asas à imaginação. Não precisa comprar nada. Junto com a criança, selecionem e pensem em objetos diversificados que existem na casa, disponíveis para manusear.

Então, é só propor para a criança que faça desenhos sem riscar. Nada de lápis ou papel. Façam a partir da junção dos diferentes objetos, podendo ser desfeito e transformado em outro desenho. É legal realizar o registro fotográfico, possibilitando que a criança aprecie suas próprias criações.

FANTOCHES

EMEI VALDIR AZEVEDO - DRE GUAIANASES

Nesta proposta, as famílias vão usar lã, botões, meias e canetas. Objetos que se transformam. Com estes materiais, as famílias e as crianças construirão fantoches e poderão brincar de faz de conta inventando muitas histórias.

Criar e recriar com a imaginação, permitir a livre expressão, o brincar e se divertir como parte do viver infantil!

FAZ DE CONTA QUE CRESCI

EMEI WILSON REIS SANTOS - DRE GUAIANASES

Hoje as crianças vão se transformar nas pessoas que cuidam delas. Pode ser o papai, a vovó, a mamãe, o vovô, a titia ou o titio, o irmão maior...

Ajudem as crianças a ficarem bem parecidas com esses adultos. Agora, é só abrir o guarda-roupas, procurar variedades de roupas, como: blusa, calça, vestido, boné, chapéu, óculos, sapatos, sandálias, tênis, chinelo, saias, acessórios, entre outros que deixem as crianças bem parecidas com o adulto escolhido.

Escolham um espaço da casa para ela desfilar e brincar livremente. É importante deixar a criança se expressar. Aproveitem este momento juntos!

DINOSSAUROS

CEU EMEI PROF.^a THERESINHA SQUINCA DA SILVA - DRE GUAIANASES

Já imaginou ter um dinossauro correndo dentro de casa ou no quintal?

A internet, nesses tempos de pandemia, tem sido uma grande aliada para quem está em isolamento. Foi navegando por ela que encontramos na página “São Paulo para Crianças” a sugestão de uma brincadeira bem legal, a projeção de dinossauros em 3D ou realidade aumentada.

O *Google* tem uma ferramenta para smartphones com a qual conseguimos projetar dinos em 3D. A gente consegue até ouvir os sons produzidos por eles. Também existem outros aplicativos com a mesma função.

AGORA É SEU MOMENTO DE BRINCAR E SE DIVERTIR!

EMEI MARGARIDA MARIA ALVES - DRE GUAIANASES

Que tal reviver alguns de nossos momentos vividos lá na EMEI, brincando de faz de conta?

O brincar de faz de conta, além de estimular a imaginação e o pensamento simbólico, ajuda a criança a aprender muito sobre si mesma e sobre o mundo a sua volta. Então, vamos lá: pegue objetos que você tenha em casa (tecidos variados, panelas, tampas, caixas, colheres, rolos de papel, entre outros).

Use a imaginação e se transforme em vários personagens. Você pode reutilizar diversos materiais.

ENSAIO FOTOGRÁFICO

EMEI PROF.^a MARIA APARECIDA LARA COIADO - DRE GUAIANASES

Na brincadeira de hoje, vamos fazer um ensaio fotográfico, os cômodos da casa se transformam em cenário e as roupas dos pais ou responsáveis, e até toalhas e lençóis, podem se transformar no figurino da criança. Qualquer celular pode ser usado como máquina fotográfica. Aí é só deixar a imaginação fazer o resto.

VAMOS USAR TECIDOS, PAPELÕES E UTENSÍLIOS DE CASA?

EMEI JOSÉ MAURO - DRE SÃO MATEUS

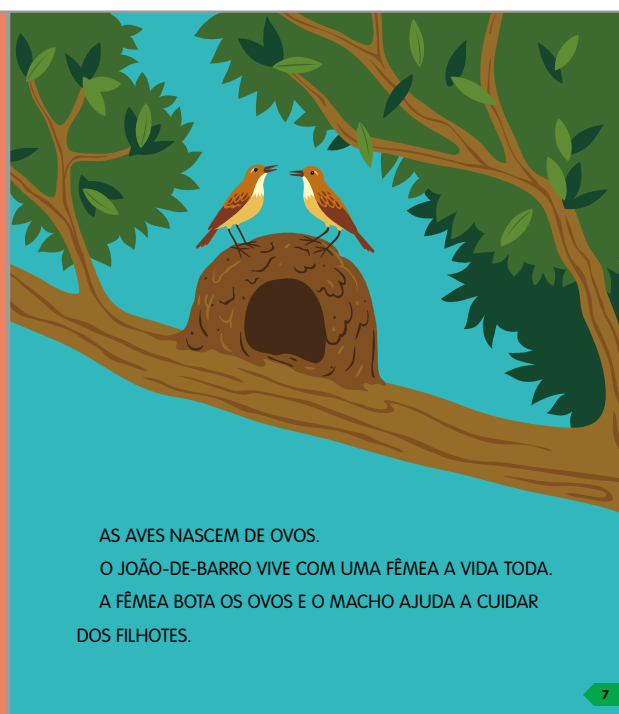
Hoje, nossa sugestão de brincadeira é bem legal! Que tal brincar com os objetos que tem em casa? Convide os familiares para brincar, criar e imaginar. Vocês poderão usar tudo o que tem em casa: potes, caixas de papelão, produtos, utensílios domésticos, tecidos, toalhas, cobertas...

Os objetos de casa são um convite para a experimentação, pois a criança cria e brinca com a sua imaginação. São objetos colocados à disposição das crianças para que elas inventem a sua própria brincadeira, estimulando muito mais a inteligência e a criatividade. São momentos ricos e importantíssimos para o desenvolvimento, pois brincar com esses materiais proporciona às crianças inúmeras possibilidades e descobertas.



AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!



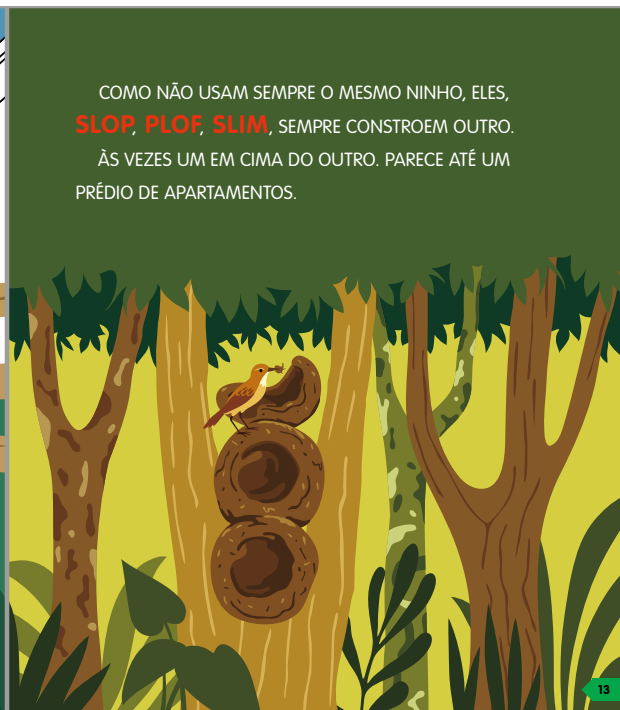






12

COMO NÃO USAM SEMPRE O MESMO NINHO, ELES,
SLOP, PLOF, SLIM, SEMPRE CONSTROEM OUTRO.
ÀS VEZES UM EM CIMA DO OUTRO. PARECE ATÉ UM
PRÉDIO DE APARTAMENTOS.



13

A FÊMEA E O MACHO FAZEM QUASE TUDO JUNTOS.
OS DOIS CONSTROEM O NINHO, ALIMENTAM OS
FILHOTES E, **PIO, PIO, PIO**, CANTAM JUNTOS.



14

ELES CANTAM ALTO E FORTE, MAS CADA UM DO SEU JEITO.
CANTAM BATENDO AS ASAS.
O CANTO DELES PARECE UMA GARGALHADA.



15



16



17



18

FICHA DO BICHO



O JOÃO-DE-BARRO

É UMA AVE COM CORPO E CAUDA DE COR MARROM-AVERMELHADA. O PEITO E A PARTE DA FRENTE DO PESCOÇO SÃO MAIS CLAROS. TEM UMA SOBRANCELHA FINA, FORMADA POR PENAS MAIS CLARAS. O JOÃO-DE-BARRO NÃO ESTÁ ENTRE AS ESPÉCIES AMEAÇADAS DE EXTINÇÃO.

JOÃO-DE-BARRO

NOME CIENTÍFICO:

Furnarius rufus

PESO: EM TORNO DE 50 GRAMAS.

TAMANHO: DE 18 A 20 CENTÍMETROS.

ONDE É ENCONTRADO:

NO BRASIL, NA ARGENTINA, NO PARAGUAI, NO URUGUAI E NA BOLÍVIA.

PREDADORES NATURAIS:

CORUJA CABURÉ, ANU-BRANCO, TUCANO E GAVIÃO-CARLÚ.

ALIMENTAÇÃO:

INVERTEBRADOS, COMO CUPINS, FORMIGAS, ARANHAS, MINHOCAS E MOLUSCOS.

VOCÊ SABIA...

O NINHO DO JOÃO-DE-BARRO DEMORA CERCA DE 18 DIAS PARA SER CONSTRUÍDO.

19

REGISTRO DAS CRIANÇAS

AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!



QUEM É CLAUDIO FRAGATA

Nasci em Marília, interior de São Paulo, e desde pequeno já gostava de brincar com as palavras. Ficava muito tempo pensando no formato e nos sons que tinham. Também escrevia as palavras de trás para a frente para ver no que davam. Às vezes, davam em coisas divertidas. Tentei escrever um azo ao contrário para ver... Logo me interessei por poesia e também por textos rimados, iguais aos deste livro, que gostei demais de escrever para você. Eu já escrevi muitos outros e ganhei o Prêmio Jabuti. Pela FTD, publiquei **Adorada**. Gosto também de viajar, de passear na floresta, de banhar de cachoeira, de pudim de leite e dos meus gatos Fellini, Sushi, Filé e Mignon. Visite meu site: <www.claudiofragata.com.br>.

QUEM É ANDRÉIA VIEIRA

Nasci em 1975, em São Paulo, capital. Sempre amei desenhar! E decidi fazer da diversão uma divertida profissão. Já illustrei mais de dez livros de literatura e diversos materiais didáticos. Além de ilustradora, sou também escritora e desenvolvo oficinas de arte para crianças. Estudei muitas coisas na minha vida: canto, italiano, contação de histórias e ilustração na Itália! Por ser curiosa e fascinada com materiais, trabalho com diversas técnicas: colagem, aquarela, monotipia, carvão, nanquim... As ilustrações da Coleção **Quero-Quero** foram feitas com muito carinho: a lápis, papel e caneta, com traços repletos de movimento. E ganharam cores vibrantes para celebrar a vida e a liberdade dos animais. Conheça mais sobre o meu trabalho: <www.andreivieira-illustradora.blogspot.com.br>.

CLAUDIO FRAGATA

PINDUCA FAZ UM AMIGO

ILUSTRAÇÕES ANDRÉIA VIEIRA

ESTE LIVRO PERTENCE A



ESCREVA SEU NOME AQUI E DESENHE VOCÊ ACIMA

1ª edição
Quinteto
São Paulo – 2017

3

PINDUCA ERA UM CÃOZINHO MUITO, MUITO GULOSO.
SÓ PENSAVA EM MAMAR: – AH, QUE GOSTOSO!



5

UM DIA, ACHOU QUE A VIDA PODIA SER MAIS ANIMADA.
SAIU PÉ ANTE PÉ DE PERTO DA MÃE E SUMIU NA ESTRADA.



– AI, QUE MEDO! – JAMAIS PASSEARA SOZINHO.
MAS TANTOS CHEIROS NOVOS CHEGAVAM AO SEU FOCINHO...



DE REPENTE, QUE SUSTO LEVOU O CÃOZINHO,
QUANDO VIU UMA RAPOSA NA CURVA DO CAMINHO.



7

– AU, AU, AU! – LATIU ELE. – SOU UM FEROZ CÃO DE CAÇA!
SAIA DA MINHA FRENTE OU ACABO COM A SUA RAÇA!



VENDO O PEQUENO FILHOTE, A RAPOSA NEM FICOU ABALADA...
FEZ ATÉ UM GRANDE ESFORÇO PARA NÃO CAIR NA RISADA.



8

PINDUCA ROSNOU, MOSTROU OS DENTES E VOLTOU A LADRAR:
– FOGE DAQUI DEPRESSA PORQUE EU VOU TE CAÇAR!



A RAPOSA REVIROU OS OLHOS E SE APROXIMOU DEVAGAR:
– TENHO UMA IDEIA BEM MELHOR: VAMOS BRINCAR?



11



BRINCARAM DE ESCONDE-ESCONDE, PEGA-PEGA E MUITO MAIS,
NEM PARECIAM CÃO E RAPOSA, INIMIGOS NATURAIS!



NO FIM DO DIA, PINDUCA DISPAROU PELA ESTRADA.
POR CERTO, SUA MÃE JÁ ESTAVA PREOCUPADA.

12

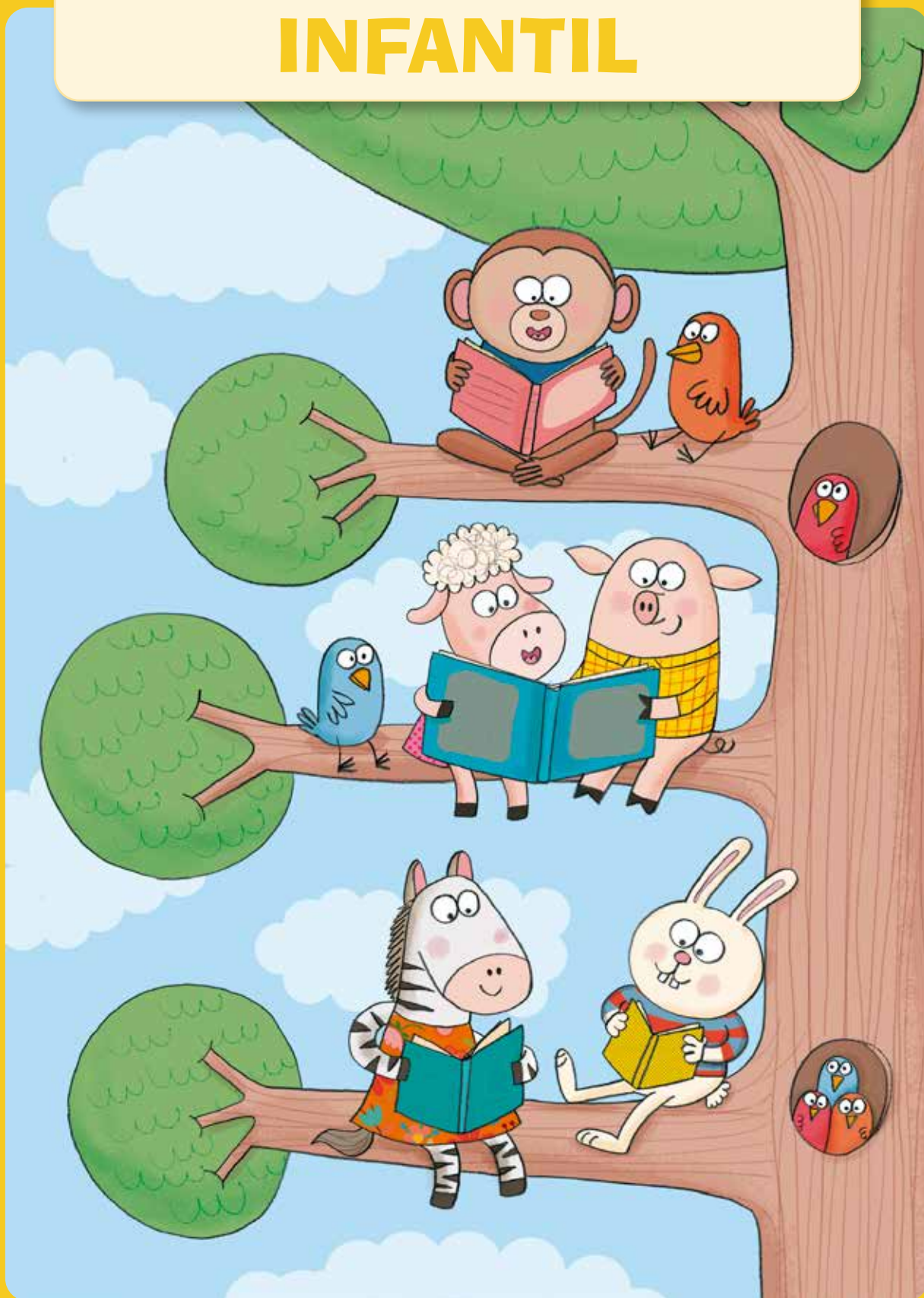
13

DE LONGE, OUVIU A RAPOSA: – ATÉ AMANHÃ, MEU AMIGO,
ESQUEÇA AS DIFERENÇAS E VENHA BRINCAR COMIGO!



REGISTRO DAS CRIANÇAS

LITERATURA INFANTIL



“Ler para alguém é abrir um espaço que quebra o tempo regular, que dá serenidade, que permite a chegada de uma brisa fresca na casa.

A autonomia na relação das crianças com os livros se manifesta muito cedo.

Sem dúvida, ao contar histórias, oferecemos às crianças um arsenal de vivências e de personagens para brincar de viver. São como tapumes com os quais construirão casas, cidades e avenidas onde morar e por onde transitar. O mais decisivo, porém, durante esses anos, talvez nem sejam esses tapumes, mas a argamassa com a qual eles se sustentarão.

Talvez, antes da história, antes dos personagens e dos episódios que possamos combinar, esteja a voz que nunca sabemos de quem é, de onde vem nem para quem fala, que se desvanece ao aparecer e que, entretanto, está sempre ali. A voz que é e não é nossa, e que para cada pessoa é tão singular quanto as impressões digitais.”

“Os dias e os livros, Daniel Goldin. Ed. Pulo do Gato”

Considerando que a introdução desde cedo à literatura é importante para o desenvolvimento da linguagem, da imaginação e da fabulação, é fundamental que todas as crianças, com e sem deficiência, possam ter acesso à leitura. Para isso, é necessário pensarmos em estratégias para que a mediação seja inclusiva:

- usar objetos tridimensionais que tenham relação com a história (por exemplo: bonecos de pessoas e animais, bolinhas, caixas, etc.) e descrever as imagens do livro auxilia as crianças com deficiência visual a construir as imagens mentais do enredo e personagens;
- contar a história em Língua Brasileira de Sinais - Libras e usar um conjunto de imagens de apoio contribui para que as crianças com deficiência auditiva compreendam a história.

Vale ressaltar que essas estratégias trazem ricas possibilidades de leitura para todas as crianças, não só para as crianças com deficiência.

**APRENDIZADO E DIVERTIMENTO EM BOA HORA
ENQUANTO VOCÊ CONTA HISTÓRIAS!**

Para que contar histórias antes de dormir? Uma resposta aparentemente simples...

*por Fabio Lisboa**

A resposta simples seria: “contar histórias serve para fazer a criança dormir”, ora! Quando criança, ao ouvir o fatídico chamado pra “hora de dormir”, eu obedecia na hora pois adorava pular para a cama. Bem, o mais correto seria dizer que eu adorava pular na cama. Na vertical! E a alegria de se imaginar um atleta olímpico na “cama elástica” e desafiar os pais não tem hora.

Bem, acredito que a infância desafiadora e saltitante não tenha mudado muito nestas poucas dezenas de anos (talvez com exceção dos “duplo twist carpados” olímpicos e outros saltos de videogames “kinéticos” ou em realidade aumentada que não existiam até então).

Mas os pais continuam tendo o poder de impedir que as camas desmontem antes da criança completar 6 anos. Uns impõem sua autoridade pela lei do mais forte, pelo corte de algum prazer sensorial como ficar sem sobremesa (ou TV) ou então pela recompensa. No quesito recompensas sensoriais, alguns pais oferecem chocolates e doces (infalíveis, claro, mas obviamente nada educativos nem tampouco saudáveis) como moeda de barganha. Todavia, este tipo de escambo é inegociável quando se tem uma mãe nutricionista, então, por mais que eu e meu irmão tentássemos, a mínima cota diária de doce raramente era ampliada - e nunca para impedir nossos saltos quase-mortais.

No entanto, a recompensa que minha mãe oferecia era insuperável. Tinha mil formas, mil sabores, em mil mundos diferentes com mil sóis brilhantes. Podia ser na forma simples de uma casinha no meio da floresta, um abrigo que acolhe meninos e meninas perdidos na mata. E essa casinha podia ser muito mais doce do que uma barrinha de chocolate porque a casa inteira era feita de doces... afinal, podia ser a casa da bruxa de João e Maria!

Essa casa mágica não só nos dava prazer de poder imaginar comer tudo o que não podíamos. A casa também nos dava um medinho gostoso. Uma vontade de saber se Mariazinha iria enfrentar a bruxa, se Joãozinho iria ser mais esperto do que a adulta poderosa e malvada!

Esta história nos dava a força para enfrentar o sentimento de abandono. E toda a criança já sentiu o que é ser abandonada, seja de verdade e por muito tempo, seja enquanto ela se perdeu momentaneamente dos pais num local público, seja quando chega a noite e os pais vão para o longínquo quarto vizinho. Então nós já havíamos nos sentido como João e Maria perdidos numa floresta escura. E queríamos (e precisávamos) ouvir novamente como eles saíam da floresta, como venceriam a bruxa e como finalmente seriam felizes para...

“Se continuarem pulando na cama agora antes de dormir, não tem história hoje!”

Eu que não ia querer viver na bagunça do “agora antes de dormir” sem o conforto do “sempre” das histórias! Sendo filha de um grande contador de histórias que era meu avô, depois de nos fazer apaixonados pelo mundo das narrativas e pelo afetuoso contato humano que a narração em voz alta proporciona, minha mãe tinha plena consciência do poder persuasivo desta frase “se fizeram (tal, tal e tal bagunça) não tem história hoje”. Como as histórias eram sempre satisfação e nunca obrigação, esta simples frase acabava com qualquer tipo de objeção!

Ao término de tal afirmação, o estrado parava de ranger, o quarto de subir e descer, o colchão deixava de cumprir a função de pula-pula e, enfim, a cama voltava a ser cama. Elástica, começava a ficar a nossa mente. Com a nossa imaginação pegando carona em camelos atravessando desertos, com crianças desbravando florestas e em foguetes indo para o espaço, conseguíamos esticar pra longe o nosso olhar e, ao mesmo tempo, nos ver mais de perto. Ao enxergar quem éramos e nos sentir parte de algo maior e maravilhoso, aos poucos, calmamente, dormíamos. Sim, contar histórias serve para fazer as crianças dormirem. Mas também nos ensina a sonhar, a pular mais alto os obstáculos e, juntos, vivermos um dia seguinte mais leve e amoroso.

* Fabio Lisboa é contador de histórias, autor, formador de pais/professores/jovens e já foi assessor de formação em mediação de Leitura do Programa Salas de Leitura do Município de São Paulo. Artigo originalmente publicado em http://www.contarhistorias.com.br/2012/03/por-que-contar-historias-antes-de_12.html. Acesso em: 12 out. 20.

LITERATURA INFANTIL

Contação e adaptação da história do livro: **JEREMIAS DESENHA UM MONSTRO**

CEMEI IRAPARÁ - DRE CAMPO LIMPO

Vocês conhecem o Jeremias? Ele vivia sozinho em sua casa e não tinha amigos. Um certo dia, Jeremias resolveu desenhar um monstro, mas não um monstrinho, um monstro.

O monstro começou a fazer companhia para o Jeremias, mas ele não imaginava que o Monstro seria tão exigente. Ele começou a pedir para que Jeremias desenhasse outras coisas para ele. O Monstro teve fome e pediu para Jeremias desenhar um lanche para ele. O Monstro nem agradeceu! Depois, queria torradas e começou a rosnar. Jeremias desenhou uma torradeira! O Monstro queria um jogo e Jeremias fez um tabuleiro de xadrez. Então, o Monstro quis ouvir música e Jeremias desenhou um rádio.

O Monstro foi pedindo, pedindo... Pediu até bolo! Por último, pediu um chapéu porque queria sair por aí... O Monstro saiu e Jeremias ficou aliviado... Ufa!

Quando chegou a noite, Jeremias ouviu uma batida na porta: TOC... TOC... Era o Monstro que havia voltado! Jeremias já não tinha mais sossego porque o Monstro era mandão e não parava de pedir.

Jeremias teve uma ideia! Decidiu desenhar uma mala, uma passagem e um ônibus. Deu tudo de presente para o Monstro, que entrou no ônibus, partiu de viagem e nunca mais voltou!

Ao se livrar do Monstro, Jeremias então resolveu sair do quarto e ir até o pátio onde as outras crianças estavam brincando e foi convidado a participar da brincadeira.

Jeremias percebeu que não precisava ficar sozinho no quarto com o seu monstro, mas que poderia se divertir brincando com outras crianças.

Contação e adaptação da história: PEDRO VIRA PORCO-ESPINHO

CEMEI MORUMBI - DRE CAMPO LIMPO

Que tal discutir com as crianças de onde vêm as emoções? Do que se alimenta a raiva? Por que estamos calmos e, de repente, - pum - não estamos mais? A autora Janaina Tokitaka conta a história de Pedro, um menino comum que vai levando a vida em suas rotinas de criança. Porém, quando uma dessas coisas não acontece como ele espera, Pedro vira porco-espinho. Com uma metáfora sutil e divertida sobre as transformações do humor e as sensações que experimentamos na vida - que muitos pais podem chamar de “birra” ou “manha”, o livro convida o pequeno leitor a refletir sobre a origem dos sentimentos.

TOKITAKA, Janaina. **Pedro vira porco-espinho**. São Paulo: Jujuba, 2017. Adaptado.



Contação e adaptação da história: CADA UM COM SEU JEITO, CADA JEITO É DE UM

CEU EMEI CANTOS DO AMANHECER - DRE CAMPO LIMPO

O livro conta a história de uma menina sapeca, inteligente, que gosta de brincar e comer chocolate. Sabe o que é mais legal? Ela é super vaidosa e adora usar penteados diferentes! Então, um dia ela usa tranças, outro, o cabelo preso, outro dia com enfeites, e toda sua família ajuda, papai, mamãe e vovó. Essa turma toda mora com ela e cada um também gosta de fazer várias coisas... E cada um é de um jeito diferente. A mamãe baixa e magra, o papai é alto e um pouco gordo, o irmão mais velho é alto e forte, o mais novo é baixo e meio fraquinho... E ainda tem a avó materna, que é magra e alta. E a menina da história? Ela é vaidosa e adora tudo nela, a cor da pele e o cabelo crespo. O papai dela escolheu seu nome. O mesmo nome de uma capital de um país africano que ele visitou, ela se chama Luanda. Nesta família, cada um com seu jeito, cada jeito é de um. Todos se respeitam e todos se amam em suas diferenças!

Sugestão para abordar o tema desta história: Converse com a criança e outros da família sobre as características físicas e modos de ser das pessoas que moram em casa com vocês.

DIAS, Lucimar Rosa. **Cada um com seu jeito, cada jeito é de um**. Campo Grande, MS: Alvorada, 2012. Adaptado.

Contação e adaptação da literatura de cordel e a xilogravura: MILHO EMBONECADO

EMEI PAULO ZINGG - DRE CL

A proposta é a riqueza da Literatura de Cordel como registro da nossa cultura popular. Vamos acompanhar a leitura do cordel?

Milho embonecado

São João tava chegando
Era tempo de colheita
Na roça de seu José
Toda a família se ajeita
A mãe, a vó e o filho...
Todos vão colher o milho
A safra estava perfeita!
Manezinho gritou: – Eita!

Que danado aconteceu?
O milho tá com cabelo
Olha o “tanto” que cresceu!
José pegou a espiga
Reparou com certa intriga:
– Foi a chuva que Deus deu!

Cabeleira apareceu
E o milho embonecou
– Embonecoriquê?
O menino perguntou
– Com essa fibra sapeca
O milho virou boneca!
O pai sorrindo explicou

O Caldeirão esquentou
A espiga foi cozida
Uma oração à mesa
Em gratidão à comida...
O milho se embonecar
É a roça se enfeitar
De maneira agradecida!

Milho embonecado de Mariane Bigio/2015.

Em casa, podemos adaptar essa ideia e explorar com as crianças o uso de materiais para a construção de uma xilogravura: uma forma de isopor (que sobrou de algum alimento), uma tesoura, um pincel, um rolinho (opcional), folha de papel de cor clara, uma caneta com ponta, tinta (se não tiver, pode utilizar temperos, como o açafrão, o colorau ou ainda alimentos como a beterraba. São ótimas opções de tintas caseiras!).

Corte as beiradas do isopor. Faça o desenho que quiser, passando a caneta e forçando para ficar em baixo relevo. Passe a tinta e, depois de pintar, vire e aperte o isopor para o papel como se fosse carimbar na folha. Aperte bem forte, e está pronta a sua xilogravura!

INVENTANDO UM MUNDO!

EMEI GOV. LUCAS NOGUEIRA GARCEZ - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Manoel de Barros é um poeta brasileiro que nasceu na Cidade de Cuiabá. Em seus poemas, ele fala muito das coisas simples do nosso dia a dia, ele fala das pedrinhas, dos brejos, dos sapos, dos raios de sol, das formigas, e ele fala que essas coisas ditas podem ser sem importância, mas que, dependendo do olhar de quem estiver observando, podem ganhar um significado muito maior!

E, normalmente, quem tem essa habilidade são as crianças! Este poema foi musicado pelo grupo Crianceiras, e fala sobre o mundo fantástico de imaginação criado por um menino!

Convidamos vocês a viverem esse poema, como se fôssemos esse menino.



O menino e o rio

Manoel de Barros

O Menino e o Rio
 O corpo do rio prateia
 quando a lua se abre
 Passarinhos do mato gostam
 de mim e de goiaba
 Uma rã me benzeu
 com as mãos na água
 Com os fios de orvalho
 aranhas tecem a madrugada
 Era o menino e os bichinhos
 Era o menino e o sol
 O menino e o rio
 Era o menino e as árvores
 Cresci brincando no chão

entre formigas
 Meu quintal é maior
 do que o mundo
 Por dentro da nossa casa
 passava um rio inventado
 Tudo que não invento
 é falso
 Era o menino e os bichinhos
 Era o menino e o sol
 O menino e o rio
 Era o menino e as árvores

PARLENDAS

Rimas simples, às vezes versificadas, muitas vezes engraçadas e sempre fáceis de memorizar. Assim são as famosas parlendas. Que talvez você não conheça por este nome, mas até na hora da “Chuva e Sol, casamento de espanhol...”, ou na hora do almoço, com certeza já ouviu alguma delas como “Meio-dia, panela no fogo, barriga vazia” ou “Um, dois, feijão com arroz, três, quatro, feijão no...” e a nossa memória completa o “prato”.

Elas servem para brincar, divertir, recitar, para embalar quem dorme ou animar quem pula corda e, às vezes, são usadas até escolher quem vai começar a brincadeira: “Uni, duni, tê, o escolhido foi você”:

Lé com lé, cré com cré.
 Um sapato em cada pé.

Sempre-viva quando nasce,
 Toma conta do jardim.
 Eu também quero arranjar
 quem tome conta de mim.

Um, dois, feijão com arroz.
Três, quatro, feijão no prato.
Cinco, seis, chegou minha vez
Sete, oito, comer biscoito
Nove, dez, comer pastéis.

Dedo mindinho, Seu vizinho,
Pai de todos, Fura-bolo,
Mata-Piolho.

Batatinha quando nasce,
se esparrama pelo chão,
a menina quando dorme,
põe a mão no coração.

Quem cochicha o rabo espicha,
Quem reclama o rabo inflama...

Serra, serra, serrador!
Serra, serra, serrador!
Serra o papo do vovô!
Quantas tábuas já serrou?

OBS: Esta parlenda é também uma brincadeira para ser feita em pares, na qual, sem soltar as mãos, faz-se o movimento de serrar em dupla e, após cantar o trecho acima, uma das crianças diz um número. Repete-se o movimento de serrar até completar o número dito pela criança.

Sexta-feira 13...
À meia noite,
no meio da floresta,
numa casa escura,
uma velha toda de preto,
com uma faca na mão...
passando manteiga no pão!

Parlenda recontada* por Fabio Lisboa

OBS: Esta parlenda é normalmente recontada com um clima de suspense, mistério e até gesto meio ameaçador e, no final, com graça e brincadeira, inclusive, fazendo mímica divertida do pão com manteiga.

* Recontos e textos podem levar crianças e adultos a refletirem em como interpretam o mundo.

Sobre esta última parlenda, algumas versões contam que quem está na casa escura é uma “bruxa”. Nada contra elas, em especial, em sua atuação em vários vieses literários, tanto nos contos de fadas tradicionais quanto nos que invertem expectativas (não fazendo delas personagens maus ou somente

com o lado mau aparecendo). Nesta versão, o autor Fabio Lisboa opta por questionar a própria interpretação que temos e fazemos de um tema, visto que não disse no texto que o personagem era bruxa, apenas descreveu a sua vestimenta e o cenário onde a velha senhora se encontra, no entanto, o pensamento do leitor talvez o leve a crer que se trata de um personagem bruxa, e do mal, ainda mais com uma “arma” na mão, sendo que, na verdade, estas duas perspectivas acabam revertidas: o personagem pode ser entendido como bom, vivendo bem em meio à natureza simplesmente fazendo um lanchinho numa sexta-feira.

Contação e adaptação da Cultura Popular Brasileira: TRAVA-LÍNGUA

EMEI PAULO ZINGG - DRE CAMPO LIMPO

Os trava-línguas são jogos de palavras muito engraçados e divertidos e fazem parte da Cultura Popular Brasileira, uma mistura de hábitos e costumes composta por uma diversidade cultural muito rica, sendo o trava-línguas parte das brincadeiras folclóricas mais conhecidas, passada de geração em geração de forma oral.

Podemos recitar um versinho, frase ou música, por exemplo: um tigre, dois tigres, três tigres. O que vocês acham? Parece fácil? E se tentarmos falar três vezes bem rápido? Vamos tentar? – um tigre, dois tigres, três tigres - um tigre, dois tigres, três tigres - um tigre, dois tigres, três tigres (risos) - O que você achou?

Temos outros exemplos de trava-línguas, mas lembre-se de falar bem rápido, assim a sua língua vai travar e a brincadeira ficará muito mais divertida e engraçada.

“João corta o pão
Maria mexe o angu
Teresa põe a mesa
Para a festa do tatu”

“Debaixo da cama tem um jarra.
Dentro da jarra tem uma aranha,
Tanto a aranha arranha a jarra,
Como a jarra arranha a aranha.”

“Olha o sapo dentro do saco.
O saco com o sapo dentro.
O sapo batendo papo
E o papo soltando vento.”

Que tal fazer desafios? Envie áudios pelo aplicativo e faça disputas com seus familiares e amigos que estão longe.

CEU EMEI VILA ATLÂNTICA - DRE PIRITUBA/JARAGUÁ

A Corda

Virada pro alto,
Se torna um arco.
Quando está por baixo,
Tem forma de barco.
Esticada em tira,
É cobra caipira.
Sinuosa fita,
Minhoca aflita.
É preciso saltar:
O corpo aguenta,
De uma cinquenta.
E que tal tentar,
De um até cem?
Passar de um cento,
Exige talento...

URBIM, Carlos; CASTILHOS, Laura. **Saco de brinquedos**. Porto Alegre: Projeto, 2010.

JOGOS ORAIS PARA DIAS DE CHUVA

EMEI MARIA JOSÉ DUPRÉ - DRE PIRITUBA/JARAGUÁ

Como podemos brincar nos dias de chuva, quando tudo fica molhado? Por isso, que tal aproveitarmos esses dias para brincarmos em família com jogos orais?

Jogos que podem ser feitos em qualquer lugar, sem o uso de nenhum material além da imaginação, do pensamento e da vontade de brincar! Como exemplo: trava-línguas e adivinhas.

A seguir, destacamos uma lista de cada gênero literário para ajudar no repertório da brincadeira, mas lembre-se que é possível usar a imaginação para criar novas adivinhas e trava-línguas.

Você pode reproduzir alguma adivinhação já existente (ditos populares) ou pode também criar uma adivinhação totalmente nova! A seguir, algumas sugestões de adivinhas.

Minha casa levo nas costas, Atrás de mim deixo uma trilha, Sou lento de movimentos, E não gosto do jardineiro. Resposta: o Caracol	Qual é o animal que anda com as patas? Resposta: o Pato
O que é o que é: É verde e não é planta, Fala e não é gente? Resposta: o Papagaio	O que é, o que é: Se me assusto, enfio a cabeça na terra. Tenho asas sem voar, mas se corro não me consegues alcançar Resposta: o Avestruz
Qual o animal que inventou a fila? Resposta: a Formiga	O que é, que é: Que foge da luz do dia, Não tem penas e voa E com leite os filhos cria? Resposta: o Morcego
O que é, o que é: o animal que tem sela e não se pode sentar? Resposta: o Cavalo	Qual é o cavalo que mais gosta de tomar banho? Resposta: o cavalo-marinho
Tenho orelhas compridas, Rabo curto, Corro e ando saltando. Quem sou? Resposta: o Coelho	Tem olhos de gato e não é gato. O que é? Resposta: a Gata

Para brincar com as adivinhas, é necessário que um adulto leia para as crianças as charadas sem dar a resposta. Se elas não conseguirem de primeira, tente ajudá-las dando mais dicas, desta forma as crianças não perderão o interesse!

Depois que completar o desafio, sugira um novo para a criança: peça para que ela crie novas charadas para os adultos adivinharem a resposta.

MICROCONTOS

A explicação sobre o que é um “microconto” com certeza será maior do que ele. Tentando isso em poucas palavras, trata-se de uma história contada de forma tão breve que caiba em uma ou duas linhas (normalmente em poucas dezenas de palavras ou em até 150 ca-

racteres, ou seja, em tamanho que caiba até pra ser enviado via sms). A parlenda intitulada aqui pelo autor como “Sexta-feira 13” poderia ser enquadrada também como “microconto”. Também chamadas de micronarrativas, comumente apresentam forma mais adequada para leitores experientes e críticos, abordando temática adulta. Todavia, muitas delas podem ser lidas por ou para crianças, que podem interpretá-las das mais divertidas e variadas maneiras. Ao ler em voz alta, a ideia é deixar o ouvinte com vontade de preencher os “espaços em branco” destas minúsculas narrativas, pondo a imaginação pra funcionar... vamos lá?

“Quando acordou o dinossauro ainda estava lá.” (Augusto Monterroso)

“O homem estava invisível, mas ninguém percebeu.” (José María Merino)

“Antes de me afogar, pedi ajuda ao mar e ele: Nada!” (Fabio Lisboa, parafraseando Lygia Fagundes Telles)

“Se eu não acreditar em mim, quem vai acreditar?” (Marcelino Freire)

“Ouvi um barulho no portão, fui ver era a Lua nova.” (Nei Duclós)

“Inesperadamente, inventei uma máquina do tempo” (Alan Moore)

Obs: Com exceção do original de Fabio Lisboa, escrito especialmente para o “Trilhas de Aprendizagens”, os demais microcontos foram selecionados e extraídos de: <https://www.revistabula.com/1787-30-contos-de-ate-100-caracteres/> acessado em 12-10-2020.

SARAU LITERÁRIO

EMEI MARIA JOSÉ DUPRÉ - DRE PIRITUBA/ JARAGUÁ

Sarau é uma forma muito divertida de brincar com as palavras e é um evento cultural realizado geralmente em lugares onde as pessoas se encontram para se expressar ou se manifestar artisticamente. Um sarau pode envolver dança, poesia, leitura de livros, música acústica e também outras formas de arte, como pintura, teatro e comidas típicas.

Por meio da declamação ou da leitura em voz alta de poemas, podemos estabelecer uma deliciosa comunicação brincando com a sonoridade presente nas palavras e em nossa própria voz.

Então, vamos fazer um sarau?

A ideia é procurar alguns poemas ou inventar.

Histórias da tradição oral e os tesouros em voz alta

por Fabio Lisboa

Em um dos primeiros registros escritos que se têm notícia, gravado na pedra, o Código de Hamurábi, do povo sumério*, afirma que elaborou seu conjunto de leis “para que o forte não prejudique o mais fraco, a fim de proteger as viúvas e os órfãos”.

No entanto, o nosso anseio por justiça social, a riqueza do conhecimento das coisas práticas da vida e a beleza dos saberes emocionais e de convívio adquiridos pelas pessoas sempre foram armazenados, mesmo antes da invenção da escrita, na memória do povo por meio de histórias contadas oralmente.

Nesta tradição se enquadraram os contos acumulativos, os mitos, as fábulas, os contos de fadas ou maravilhosos, os contos de ensinamento, de assombração, as parlendas, entre tantos outros que fazem jus ao direito do ouvinte de imaginar, ao mesmo tempo em que divertem e ensinam que, a partir do imaginário, é possível não só enfrentar noites escuras, como também realizar nossos sonhos mais brilhantes. A começar pelo próprio desejo que vai sendo desperto de aprender a ler e escrever e, em posse destas ferramentas, enfrentar até os maiores dragões.

Então estas histórias da tradição oral não são apenas meios de “fazer as crianças dormirem” e a “não terem medo do escuro”, mas podem ser também o seu primeiro conselheiro, ainda mais se bem mediadas e aconselhadas por quem as conta. Se hoje temos os pais, professores, contadores de histórias, os livros e tantos outros suportes tecnológicos e afetivos como pontes entre o mundo da oralidade e o da escrita, talvez você já tenha se perguntado: E como teria sido feita, na aurora dos tempos, a transposição destas histórias tão antigas, do boca-a-boca para a tinta e papel?

Bem, alguns dos registros mais antigos de escrita que se tem notícia não foram feitos exatamente contando histórias e nem no papel, e sim, em placas de argila. Sendo que nelas, os sumérios registraram, em vez de contos, as suas contas para saberem, assim, quem devia o quê a quem e quem teria crédito do que com quem. Sobre este assunto, mais matemático que poético, para alguns até indigesto, que tal ouvir um conto que chega até os dias de hoje pelos caminhos da oralidade? E, a partir dele, perceber mais uma vez que o nosso desejo por justiça já existia, continua e vai continuar sempre falando alto.

Os contos populares ou tradicionais pertencem à humanidade e são um tesouro herdado por nós desde a aurora dos tempos. Que tal, diante destes caminhos de “Trilhas de Aprendizagens” abrimos a arca destes tesouros lendo, e depois, ou ao mesmo tempo, contando oralmente, fazendo novamente vivas estas histórias da tradição oral e seus maravilhosos e divertidos ensinamentos...

* **Povo Sumério**, oriundo da antiga Mesopotâmia, inventou a roda e a escrita.

Nasrudin e as contas do califa

Reconto: Fabio Lisboa

Um dia o poderoso califa* chamou um novo contador (de números, não de histórias) que se disse honesto e bom em matemática para organizar as suas contas pois o anterior estava com uma baita dor de barriga. No dia marcado, o novo contador entregou, num bonito papel, todas as contas do califa.

Todavia, quando o califa conferiu o trabalho, esbravejou:

– Seu contador incompetente, você também errou nas contas! Agora, como castigo, vai ter que engolir este papel com as contas erradas! E saia daqui! Vou encontrar um contador melhor!

Enquanto o descuidado contador cumpria o seu castigo, o califa mandou chamar Nasrudin, este sim, diziam ser infalível em matemática, honestidade e boas histórias.

– Nasrudin, você é capaz de entregar as minhas contas muito bem contadas, de forma impecável em dois dias?

– Sem dúvida, meu senhor, como 2 e 2 são 4.

Depois de dois dias, Nasrudin voltou à presença do califa e lhe entregou as contas. O poderoso homem ficou surpreso:

– O que é isso, Nasrudin? Você escreveu as minhas contas num pão sírio?

– É que além de honesto e bom em matemática, sou também prevenido, senhor.

História da tradição oral sufi - Reconto: Fabio Lisboa Baseado na versão acessada em <http://www.contarhistorias.com.br/2014/06/historia-nasrudin-e-as-contas-do-califa.html>

* **Califa** - era como se fosse o rei ou governador de uma cidade do mundo árabe antigo. Nasrudin é um personagem do tipo “sábio-tolo” que, neste sentido, se assemelha a personagens brasileiros como Pedro Malasartes e João Grilo.

CONTO DA TRADIÇÃO ORAL RECONTADO EM VÍDEO

Quer ouvir contos da tradição oral recontado em vídeo por contadores de histórias, acesse:
O homem mais rico do mundo – recontado por Fabio Lisboa - <https://youtu.be/mACHsYb6OUI>

REGISTRO DAS CRIANÇAS

AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!



QUEM É CLAUDIO FRAGATA

Nasci em Marília, interior de São Paulo, e desde pequeno já gostava de brincar com as palavras. Ficava muito tempo pensando no formato e nos sons que tinham. Também escrevia as palavras de trás para a frente para ver no que davam. Às vezes, davam em coisas divertidas. Tentei escrever um livro ao contrário para ver... Logo me interessei por poesia e também por textos rimados, iguais aos deste livro, que gostei demais de escrever para você. Eu já escrevi muitos outros e ganhei o Prêmio Jabuti. Pela FTD, publiquei **Adorada**. Gosto também de viajar, de passear na floresta, de banhar de cachoeira, de pudim de leite e dos meus gatos Fellini, Sushi, Filé e Mignon. Visite meu site: <www.claudiofragata.com.br>.

QUEM É ANDRÉIA VIEIRA

Nasci em 1975, em São Paulo, capital. Sempre amei desenhar! E decidi fazer da diversão uma divertida profissão. Já ilustrei mais de dez livros de literatura e diversos materiais didáticos. Além de ilustradora, sou também escritora e desenvolvo oficinas de arte para crianças. Estudei muitas coisas na minha vida: canto, italiano, contação de histórias e ilustração na Itália! Por ser curiosa e fascinada com materiais, trabalho com diversas técnicas: colagem, aquarela, monopixia, canção, nanquim... As ilustrações da Coleção **Quero Saber** foram feitas com muito carinho: a lápis, papel e caneta, com traços repletos de movimento. E ganharam cores vibrantes para celebrar a vida e a liberdade dos animais. Conheça mais sobre o meu trabalho: <www.andreivieira-illustradora.blogspot.com.br>.



3
NA FAZENDA GARAPA, HAVIA UM BURACO MISTERIOSO.
ERA FUNDO, ERA ESCURO, PARECIA PERIGOSO.

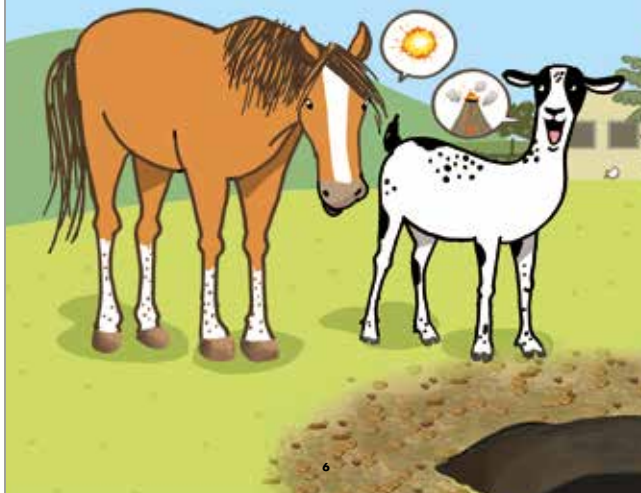


OS BICHOS SE PERGUNTAVAM COM CURIOSIDADE:
QUEM TERIA CAVADO TAL PROFUNDIDADE?

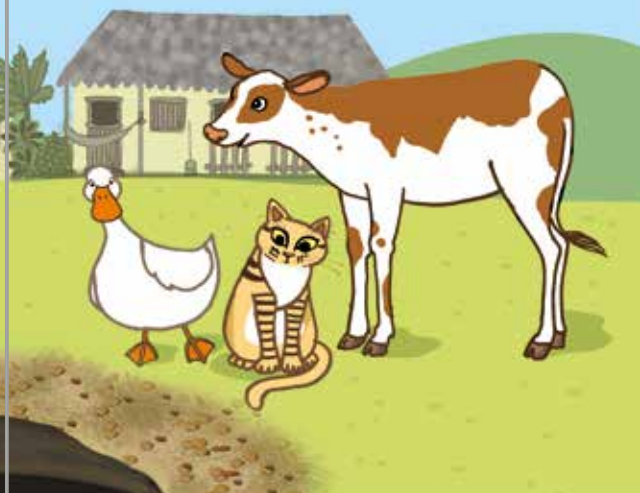


— ACHO QUE FOI UM TATU GIGANTE — AFIRMAVA O GATO.
— FOI UMA PISADA DE DINOSSAURO — GARANTIA O PATO.

O CAVALO TINHA QUASE CERTEZA: — FOI UMA EXPLOÇÃO!
A CABRA BERRAVA: — NÃO VÊ QUE É A CRATERA DE UM VULCÃO?



O BEZERRO TEVE UMA IDEIA: — VAMOS PERGUNTAR AO JABUTI!
ELE É O BICHO MAIS SÁBIO E O MAIS IDOSO DAQUI.



ENCONTRARAM O JABUTI COM SEUS ÓCULOS DE GRAU
AO LADO DE UMA PILHA DE LIVROS, SENTADINHO NO DEGRAU.

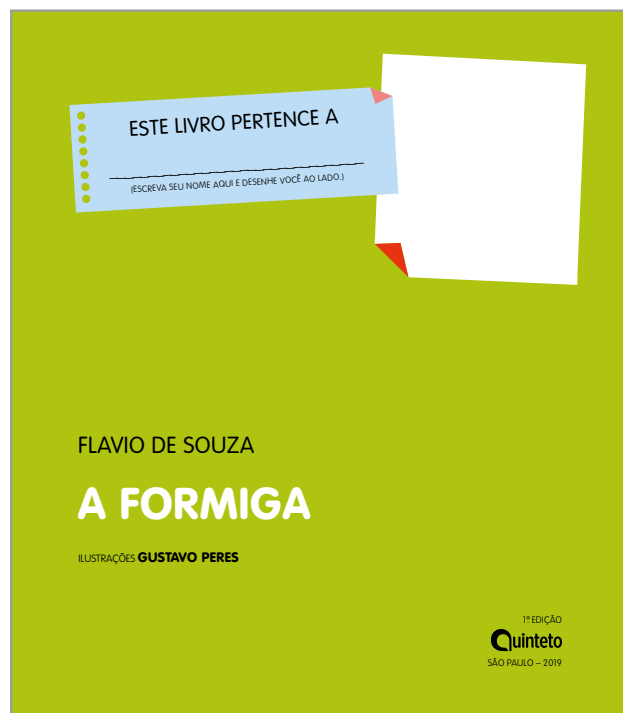


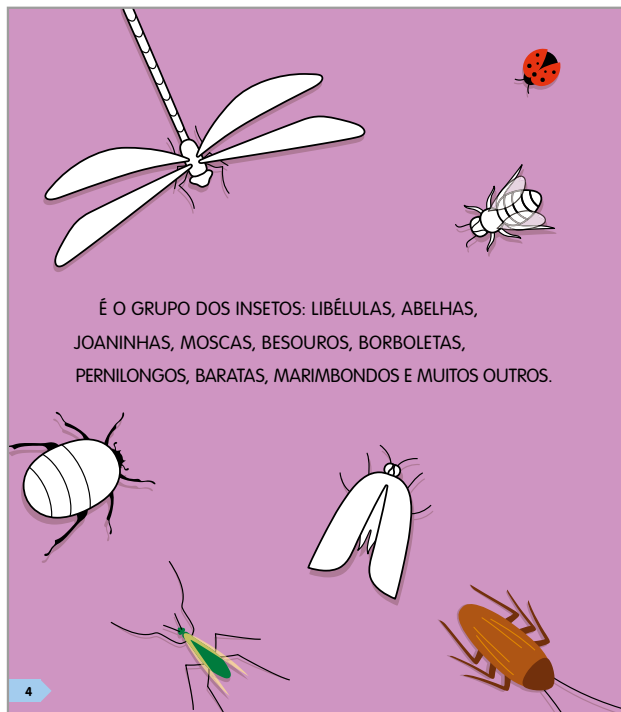
FIZERAM A PERGUNTA, E O JABUTI RESPONDEU:
— DIZ A LENDA QUE FAZ TEMPO QUE ISSO ACONTECEU...



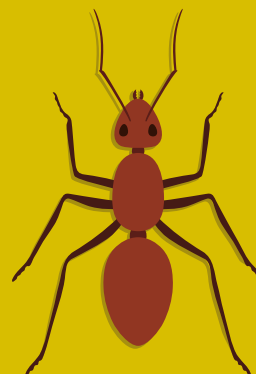
REGISTRO DAS CRIANÇAS

AQUI TEM UMA HISTÓRIA BEM DIVERTIDA!

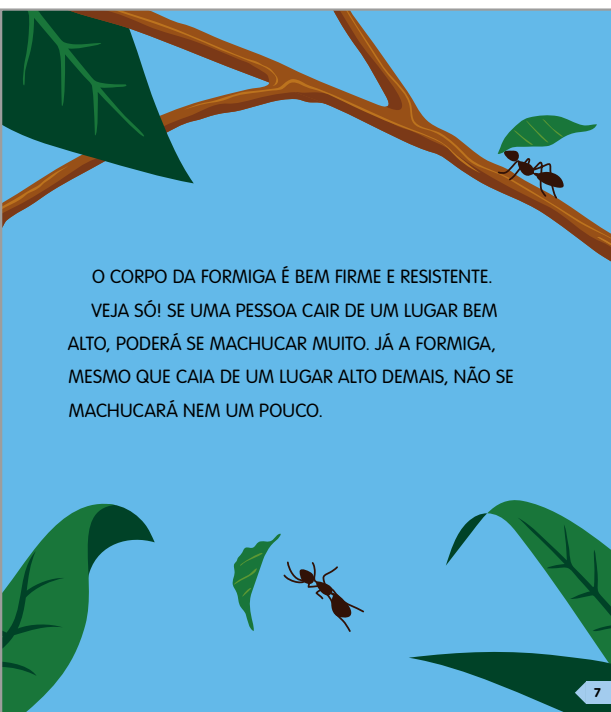


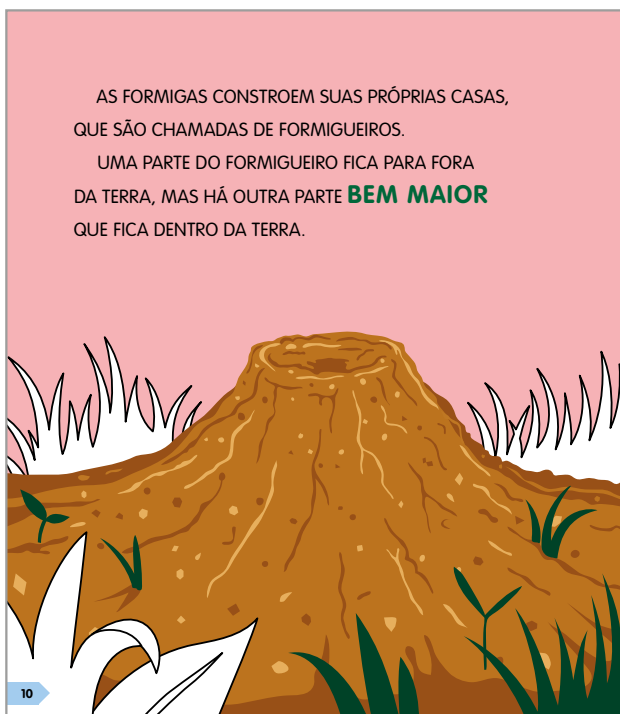


TODOS OS INSETOS POSSUEM O CORPO DIVIDIDO EM TRÊS PARTES — CABEÇA, TÓRAX E ABDOME —, TÊM SEIS PATAS, DUAS ANTENAS E NASCEM DE OVOS.



O CORPO DA FORMIGA É BEM FIRME E RESISTENTE. VEJA SÓ! SE UMA PESSOA CAIR DE UM LUGAR BEM ALTO, PODERÁ SE MACHUCAR MUITO. JÁ A FORMIGA, MESMO QUE CAIA DE UM LUGAR ALTO DEMAIS, NÃO SE MACHUCARÁ NEM UM POUCO.







HÁ AINDA AS FORMIGAS-SOLDADOS, QUE SÃO RESPONSÁVEIS POR PROTEGER O FORMIGUEIRO DE ANIMAIS INVASORES, COMO ARANHAS, LAGARTOS, AVES E TATUS.

MAS O ANIMAL QUE MAIS AMEAÇA O FORMIGUEIRO É O TAMANDUÁ.



16



ELE TEM UM FOCINHO LONGO E A LÍNGUA **BEM COMPRIDA, MUITO COMPRIDA, COMPRIDA DEMAIS.**

O TAMANDUÁ ATÉ PARECE UMA MÁQUINA DE COMER FORMIGA!

17



NA NATUREZA É ASSIM: MUITOS ANIMAIS CAÇAM E COMEM OUTROS ANIMAIS. MAS TUDO O QUE FAZEM É PARA SE DEFENDER, PARA SE ALIMENTAR E PARA SOBREVIVER.

18

FICHA DO BICHO



A FORMIGA

É UM PEQUENO INSETO. ELA PODE TER O CORPO PRETO, MARROM, VERMELHO OU AMARELO, DEPENDENDO DA ESPÉCIE. SENTE O CHEIRO PELAS ANTENAS E SE COMUNICA LIBERANDO UMA SUBSTÂNCIA QUÍMICA. MUITAS ESPÉCIES ESTÃO AMEAÇADAS DE EXTINÇÃO.

FORMIGA

FAMÍLIA: FORMICIDAE

PESO: PODE VARIAR DE 2 A 150 MILIGRAMAS.

TAMANHO: PODE VARIAR DE 0,5 A 4 CENTÍMETROS.

ONDE É ENCONTRADA: EM TODO O PLANETA, EXCETO NA ANTÁRTIDA.

PREDADORES NATURAIS: TAMANDUÁ, ARANHA, LAGARTO, AVES E TATU.

ALIMENTAÇÃO: PLANTAS, PEQUENOS INSETOS E FUNGOS.

VOCÊ SABIA...

AS FORMIGAS PODEM CARREGAR QUALQUER COISA 50 VEZES MAIS PESADA DO QUE ELAS.

19

REGISTRO DAS CRIANÇAS

**AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!**



CONFESSO QUE A NARRATIVA,
DO SEU MODO ORIGINAL,
FEZ-ME PENSAR NO DILEMA
DO QUE É SER BOM OU SER MAU.

FEZ-ME PENSAR NAS CRIANÇAS
COMO PINÓQUIO ARTEIRAS,
ÀS VEZES, INCONSEQUENTES,
NO QUE JULGAM BRINCADEIRAS.

O INTENTO DA RELEITURA,
EM VERSOS, SEM PRETENSÃO,
É SUGERIR QUE PRIMEIRO
ESCUTEM O CORAÇÃO.



GEPETO, O BOM CARPINTEIRO,
FEZ BONCO DE MADEIRA,
PARA SER SEU COMPANHEIRO,
DURANTE A VIDA INTEIRA.

SERIA TAL COMO UM FILHO,
COMPORTADO E EXEMPLAR!
ASSIM SONHAVA E SORRIA,
SOLITÁRIO, A MARTELAR.



A FADA AZUL, ENCANTADA
COM TANTA DEDICAÇÃO,
DARIA VIDA AO BONCO,
MAS COM UMA CONDIÇÃO:

"PINÓQUIO IRIA CRESCER,
TRANSFORMAR-SE EM MENINO,
SE NÃO DISSESSE MENTIRA
E AGISSE SEM DESATINO".



LOGO NO DIA SEGUINTE
AO DAQUELA PROFECIA,
SEM CUMPRIR O PROMETIDO,
FEZ TUDO O QUE NÃO DEVERIA.

EM VEZ DE IR PRA ESCOLA,
PARA LER E ESCREVER,
OUVIU CONSELHOS DE AMIGOS
QUE NÃO TINHAM O QUE FAZER...



POR ELES FOI SEDUZIDO
A CAIR NUMA ARMADILHA;
MESMO SENTINDO REMORSO,
VENDEU A SUA CARTILHA...



COMPROU INGRESSO PRO CIRCO
ANUNCIADO NAS MANCHETES:
"VENHAM TODOS ASSISTIR
TEATRO DE MARIONETES".



À AULA VOU AMANHÃ!
UM DIA A MENOS OU MAIS...
—TENTAVA SE CONVENCER—
QUE DIFERENÇA ISTO FAZ?

NO OUTRO DIA, PORÉM,
UMA NOVA TENTAÇÃO:
LÁ, NA BEIRA DO MAR
"O TERRÍVEL TUBARÃO"...



E, ALÉM DE TUDO, MENTIA
COM TANTA FACILIDADE
QUE ESTAVA LONGE DE SER
"UM MENINO DE VERDADE".



O SEU NARIZ SÓ CRESCIA!
(POR CONTA DA MALDIÇÃO
QUE A FADA AZUL PRAGUEJARA
PRA LHE SERVIR DE LIÇÃO.)



HOVE DIA EM QUE A RAZÃO
CHAMOU-O À REALIDADE:
CANSADO DA VIDA VAZIA,
DO SEU PAI SENTIU SAUDADE...



SERÁ QUE HAVERIA TEMPO?
ARREPENDER-SE E VOLTAR?
A FADA, QUE TUDO VIA,
COMEÇOU A SE ALEGRAR...





MAS NO CAMINHO DE VOLTA,
A BALEIA O PEGOU!
POR SORTE, LAÍ, DENTRO DELA,
FOI QUE SEU PAI ENCONTROU!

ENTÃO, OS DOIS SE ABRAÇARAM
E O BONECO PEQUENINO
ALI NA FRENTE DO PAI
TRANSFORMOU-SE EM MENINO!



CUSPIU AO MAR OS INTRUSOS
NUM FORTE ESPIRRO A BALEIA
POR CAUSA DO MAL-ESTAR
E DA BARRIGA TÃO CHEIA!

AS ÁGUAS DO MAR TREMERAM
E, DE MODO INUSITADO,
NUM SEGUNDO ACONTECEU
O QUE NÃO ERA ESPERADO!



A FORÇA DESCOMUNAL
DO OCEANO AGITADO
SEPAROU O PAI DO FILHO:
JOGOU UM PRA CADA LADO!



ASSIM A VIDA CUMPRIA
UMA PARTE DO DESTINO:
PINGUÍO SEM O SEU PAI...
GEFETO SEM SEU MENINO...



ERA PRECISO ENFRENTAR
A DURA REALIDADE,
JÁ QUE NÃO ERA UM BONECO,
MAS MENINO DE VERDADE!



SERÁ QUE, DE VEZ EM QUANDO,
PODERIA SE ENGANAR?
FAZER ALGUMA...MALDADE,
OU ATÉ SE REBELAR?



MENTIR COMO ANTES MENTIA
(OU POUCO MENOS, TALVEZ).
SERÁ QUE O NARIZ CRESCIA
MENTINDO SÓ UMA VEZ?



CUSTAVA EXPERIMENTAR?
PERFEITO QUEM É QUE É?
ATÉ ADULTO CRESCIDO
REMAVA CONTRA A MARÉ...



ÀS VEZES LHE PARECIA
OUIR A VOZ DA MADRINHA...
A FADA O ACOMPANHAVA,
SOSEGO MESMO NÃO TINHA!



ERA MELHOR ESTUDAR
E SEGUIR A INTUIÇÃO:
ATÉ QUE NÃO ERA MAU
APRENDER, FAZER LIÇÃO...

AQUILO QUE ERA CUSTOSO,
UMA MERA OBRIGAÇÃO,
FOI VIRANDO, DE REPENTE,
PRAZER E SATISFAÇÃO!



JÁ NÃO MAIS SE DIVERTIA
EM SER LEVADO E TRAQUINO,
COMO SE FOSSE UM BONECO
OU FOSSE SÓ UM MENINO...

PINÓQUIO QUERIA MAIS:
SER MENINO, MAS DO BEM!
BASTAVA SÓ DESEJAR?
DEPENDIA DE ALGUÉM?

FOI ENTÃO, QUE DESCOBRIU
O QUE ERA UMA EVIDÊNCIA:
A FADA AZUL, NA VERDADE,
ERA A SUA CONSCIÊNCIA...



(TALVEZ ATÉ TENHA SIDO
BOM MENINO A VIDA INTEIRA,
DESDE QUANDO AINDA ERA
UM BONECO DE MADEIRA...)



Maria Suelli Fonseca Gonçalves, a Soelizinha, nasceu em 1952, em São Paulo. Cresceu em meio a botecos e livros e, desde a infância, sonhava em ser professora. Concluiu a Faculdade de Letras na FFLCH (USP), com especialização em Língua Portuguesa, em 1975, porém, com três filhas pequenas, somente em 1996, quando ingressou na rede municipal de ensino de São Paulo, o seu sonho pôde se realizar.

A poesia e a literatura foram uma constante em sua vida desde muito cedo. Sempre gostou de escrever e ainda criança demonstrou sensibilidade poética e habilidade com as palavras. Iniciou formalmente a carreira literária em 2017, com a publicação de poemas na antologia SEITE – Poemas de Luz e Maré (Editora Essencial). Participou de outras três antologias poéticas. *A História de Pinóquio* é seu primeiro livro infantil/juvenil.

Foi no ano de 2005 que o desejo de levar seus alunos aos livros por prazer e à literatura por paixão inspirou a criação de uma Academia Estudantil de Letras na EMEF Padre Antônio Vieira. Desde 2015, integra a equipe de coordenação do projeto AEL na Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

Como professora, recebeu diversas premiações, entre elas menção honrosa da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ, 2011) pelo projeto AEL, reconhecido como um dos melhores de incentivo à leitura naquele ano.

Ocupa a Cadeira 21, do poeta Emílio Moura, na Academia de Letras de Campos do Jordão e detém o título de Madrinha da Academia Jovem de Letras da mesma cidade.

Detém as menções de reconhecimento pelo seu trabalho, uma a convite de maneira especial: em 2019, foi escolhida como patrona da Academia Estudantil de Letras que recebe seu nome na EMEF Professor Laerte Ramos de Carvalho.

Érica Sena de Araújo nasceu em 1994, na zona leste de São Paulo. cursou o ensino fundamental na EMEF Cecília Meireles, onde teve contato com muitas obras e escritores em suas visitas frequentes à sala de leitura. Em 2000, aos 12 anos, conheceu a Soelizinha, autora deste livro, quando o projeto AEL – Academia Estudantil de Letras chegou à sua escola. Érica representava sua autora preferida e amiga literária Ruth Rocha. Assim foi o começo da sua história com os livros.

Érica concluiu a graduação de Moda na Faculdade Souza Marcolina em 2016, onde descobriu sua paixão pelos desenhos. De seu trabalho final de graduação *Design*, orientado pela professora Simone Mota, nasceu uma história em quadrinhos, que foi selecionada para o Artist's Alley da ComicCon Experience 2019.

Filha de um artesão sapateiro e apaixonada pela arte de fazer sapatos, ela hoje exerce também a profissão de designer de calçados (ou sapateira, como preferir dizer).

A História de Pinóquio é seu primeiro trabalho em literatura infantil/juvenil e um doce momento com Soelizinha.



REGISTRO DAS CRIANÇAS

AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!

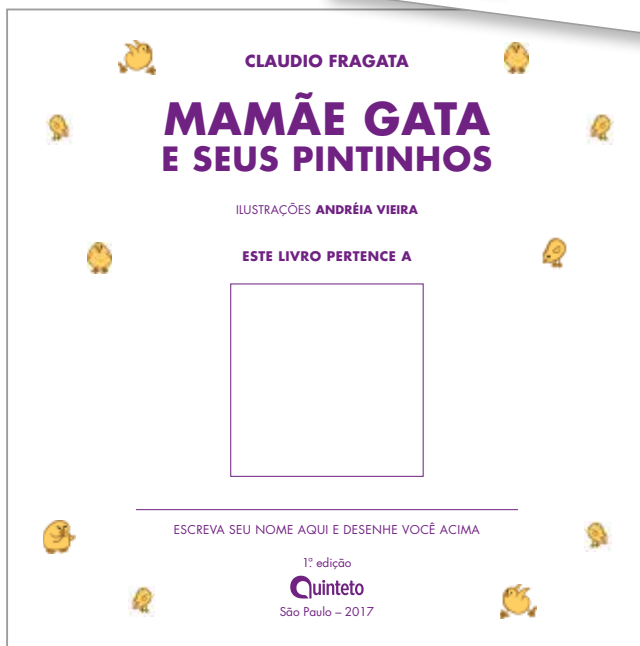


QUEM É CLAUDIO FRAGATA

Nasci em Marília, interior de São Paulo, e desde pequeno já gostava de brincar com as palavras. Ficava muito tempo pensando no formato e nos sons que tinham. Também escrevia as palavras de trás para a frente para ver no que davam. Às vezes, davam em coisas divertidas. Tentei escrever arroz ao contrário para ver... Logo me interessei por poesia e também por textos rimados, iguais aos deste livro, que gostei demais de escrever para você. Eu já escrevi muitos outros e ganhei o Prêmio Jabuti. Pela FTD, publiquei **Adorada**. Gosto também de viajar, de passear na floresta, de banhar de cachoeira, de pudim de leite e dos meus gatos Fellini, Sushi, Filé e Mignon. Visite meu site: <www.claudiofragata.com.br>.

QUEM É ANDRÉIA VIEIRA

Nasci em 1975, em São Paulo, capital. Sempre amei desenhar! E decidi fazer da diversão uma divertida profissão. Já ilustrei mais de dez livros de literatura e diversos materiais didáticos. Além de ilustradora, sou também escritora e desenvolvo oficinas de arte para crianças. Estudei muitas coisas na minha vida: canto, italiano, contação de histórias e ilustração na Itália! Por ser curiosa e fascinada com materiais, trabalho com diversas técnicas: colagem, aquarela, monótipia, canção, nanquim... As ilustrações da Coleção **Quero-Quero** foram feitas com muito carinho: a lápis, papel e caneta, com traços repletos de movimento. E ganharam cores vibrantes para celebrar a vida e a liberdade dos animais. Conheça mais sobre o meu trabalho: <www.andreivieira-illustradora.blogspot.com.br>.





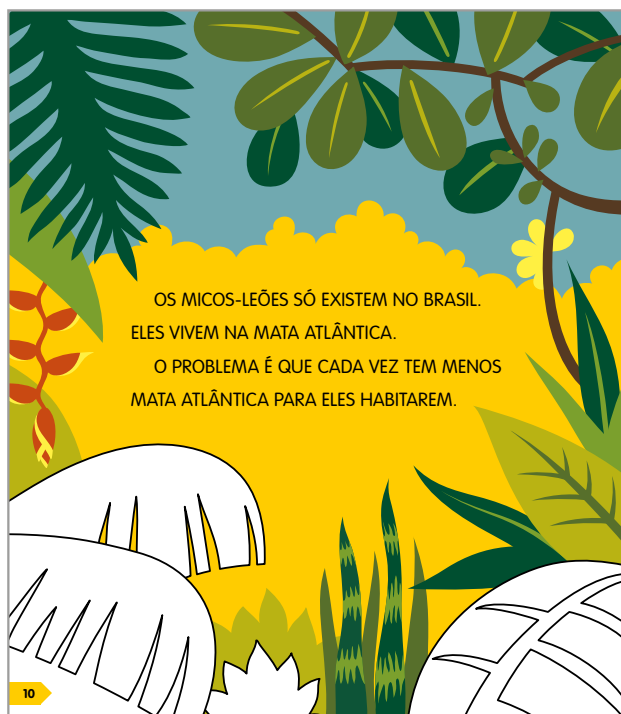


REGISTRO DAS CRIANÇAS

AQUI TEM UMA HISTÓRIA BEM DIVERTIDA!











FICHA DO BICHO



O MICO-LEÃO

É UM MACACO QUE VIVE EXCLUSIVAMENTE NAS MATAS DO BRASIL. ORGANIZAM-SE EM GRUPOS DE CERCA DE OITO INDIVÍDUOS. SEU HÁBITAT TEM SIDO DESTRUÍDO CADA VEZ MAIS, POR ISSO A ESPÉCIE ESTÁ GRAVEMENTE AMEAÇADA DE EXTINÇÃO.

MICO-LEÃO

NOME CIENTÍFICO:
Leontopithecus spp.

PESO:
DE 500 A 650 GRAMAS.

TAMANHO:
DE 20 A 33 CENTÍMETROS (CORPO).

ONDE É ENCONTRADO:
MATA ATLÂNTICA.

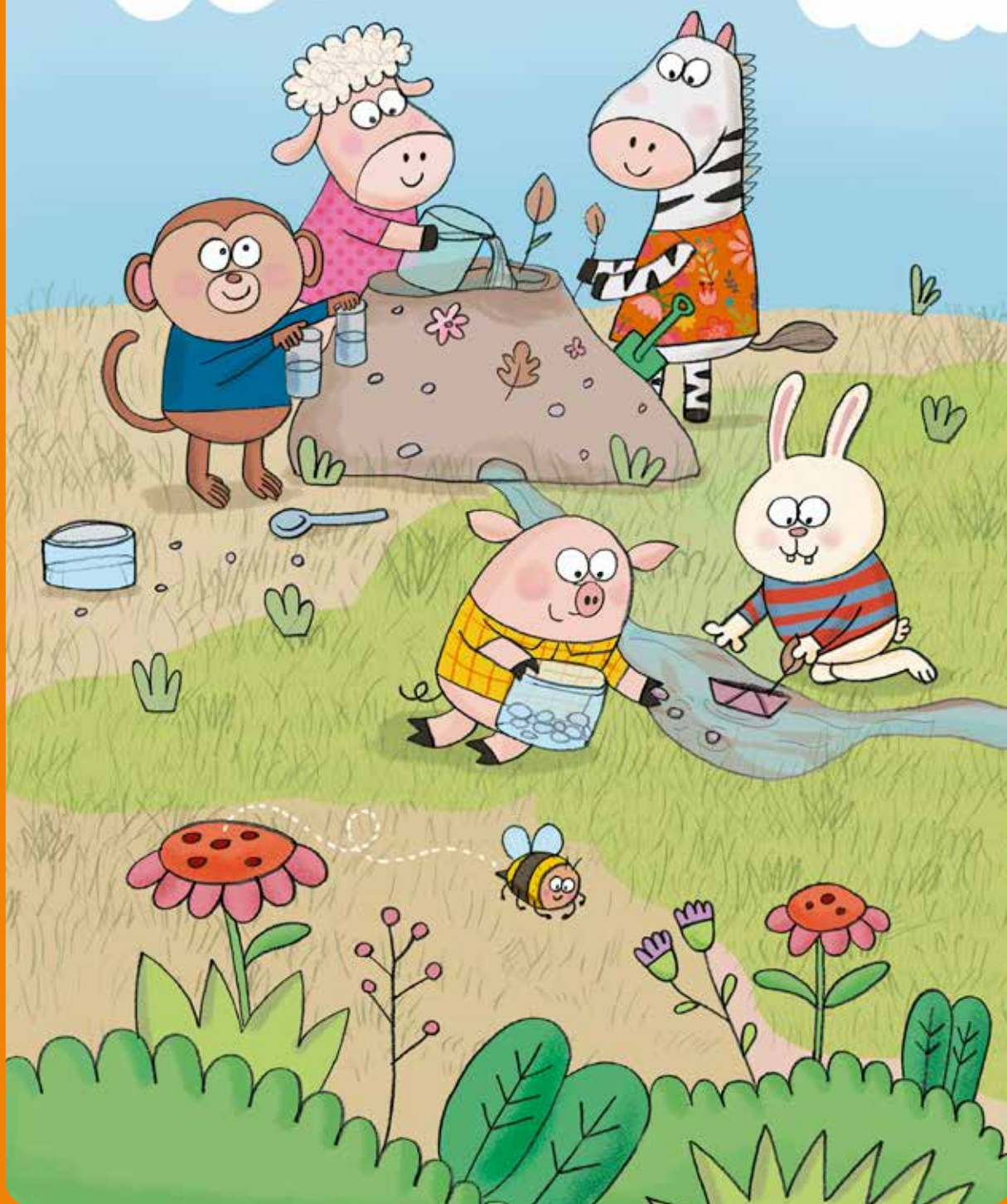
PREDADORES NATURAIS:
AVES, FELINOS E COBRAS.

ALIMENTAÇÃO:
FRUTOS, SEMENTES, NÉCTAR, FLORES, SEIVAS, INSETOS E PEQUENOS ANIMAIS.

VOCÊ SABIA...
A CAUDA DO MICO-LEÃO GERALMENTE É MAIOR QUE O CORPO DELE. ELA PODE MEDIR DE 20 A 40 CENTÍMETROS.

REGISTRO DAS CRIANÇAS

EXPERIMENTOS E EXPERIÊNCIAS



Os adultos podem oportunizar em casa muitas possibilidades para as crianças terem diversas experiências. Seja nas situações como a hora do banho, em que as crianças brincam com potes, funis, colheres, ou quando estão próximas aos adultos que cozinham e são convidadas a brincar com um pouco de farinha ou a ajudar mexendo um suco.

Objetos de madeira, borracha, metal, lençol oferecem sensações e experiências diferentes e podem ser elementos interessantes para fazer uma tenda ou um carro. Materiais da natureza como conchas, pedras, gravetos, folhas são importantes para colecionar, comparar, parear, classificar, seriar, desenhar no chão, fazer esculturas. Diversificar os objetos, misturar objetos de diferentes categorias, observar fenômenos da natureza, fazer mistura, todas são ações que resultam em vivências interessantes.

MÁGICA DA CASINHA

EMEI PADRE ANCHIETA - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Utilize uma folha de papel toalha, guardanapo de papel ou até mesmo papel higiênico para desenhar uma casinha com canetinha preta. Em outra folha de papel toalha, pinte o mesmo desenho, mas, agora, todo colorido.

Em seguida, coloque água em um recipiente e mergulhe as duas folhas de papel toalha, uma sobre a outra.

A magia dessa experiência está em observar que, em contato com a água, a casinha de cima, que estava apenas contornada e sem cor, ficará com as mesmas cores da casinha que estava colorida.

Podemos também usar a imaginação e a criatividade para fazer outros desenhos.



Letícia Leal

MISTURANDO AS CORES

EMEI CARLOS GOMES - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

As cores costumam chamar a atenção das crianças.

Para esta experiência, é preciso água, tonalidades diferentes de tintas e potinhos para as misturas.

É incrível misturar e formar cores novas! Será que é uma magia ou ciência?

Não se esqueçam de anotar as descobertas e comentários da criança ao experimentarem as várias cores.



Vinícius Ananias da Silva

CRESCIMENTO DAS PLANTAS

EMEI PROF. ÊNIO CORREA E EMEI PROF.^a LAURA FUNFAS LE SUEUR - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Acompanhar o processo de crescimento, desenvolvimento e cuidado com as plantas é bastante interessante e prazeroso. A natureza oferece diferentes formas de interagir e brincar com ela. Conhecer as sementes, plantar, regar, cuidar, colher folhas secas, brincar com terra, observar as árvores e acompanhar as mudanças de cores das folhas são experiências que podem estar presentes na rotina com as crianças.



Envolvidas com os elementos naturais, as crianças reconhecem a importância do cuidar, da água e do sol para o desenvolvimento na natureza.

Seja em um vaso que já se tenha em casa, plantar uma semente de uma laranja, ou uma brincadeira no quintal com diferentes tipos de flores, frutos e folhagens ou ainda um cantinho verde especial, o plantio de uma horta, um jardim ou de uma árvore são experiências muito boas para as crianças.

O AR OCUPA ESPAÇO

EMEI PROF.^a EDALZIR SAMPAIO LIPORONI - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Para verificar se o ar ocupa espaço, vamos precisar de:

- um recipiente de borda larga;
- um copo vazio transparente;
- água (quantidade suficiente para cobrir o copo dentro do recipiente);
- uma folha de papel toalha.

Amasse o papel de maneira que ele caiba no fundo do copo, ocupando todo aquele espaço.

O que acontecerá quando este copo for colocado com a boca virada para baixo dentro do recipiente com água?

Mergulhe o copo, com o papel amassado no fundo, dentro do recipiente com água. Aguarde alguns segundos e observe:

Será que o papel molhou?

Retire o copo e verifique como o papel está.

E o copo por dentro, ficou molhado ou permaneceu seco?

ELEMENTOS DA NATUREZA

EMEI DR. JOSÉ AUGUSTO CÉSAR - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ
EMEI PROF. JORGE ADILSON CÂNDIDO - DRE BUTANTÃ

É possível utilizar gravetos, folhas, pedras, sementes e outros elementos da natureza para criar um desenho, fazer uma colagem, uma escultura, etc.

Use papel sulfite ou um pedaço de papelão para montar sua arte.

Depois que estiver pronto, procure com a criança um lugar especial para expor sua obra para toda a família.



Luiza Laporta Araújo

OBSERVAR, SENTIR E BRINCAR COM O VENTO

EMEI DINA KUTNER DE SOUZA - DINA SFAT, EMEI PROF.^a OTILIA DE JESUS PIRES E
EMEI PROF. PEDRO ÁLVARES CABRAL MORAES - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Deixe a criança brincar ao ar livre, sentir o ventinho enquanto corre e ouvir o som do vento.

Chamar a atenção da criança para acompanhar o movimento de uma pipa no céu e o movimento das plantas quando está ventando.

Observar o que acontece quando ela sopra ao experimentar tocar um instrumento de sopro (flauta).

Brincar com as bolhas de sabão, puxar o ar e assoprar as bolhas ao vento. Sopre mais forte ou mais fraco. Tentar soltar muitas bolhas ao mesmo tempo. Experimentar apoiá-las nas mãos com e sem luvas, e aproveitar as diferentes formas de brincar.

ASSOPRAR NA ÁGUA

EMEI CEL. WALFRIDO DE CARVALHO - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Materiais necessários:

- um recipiente com água, canudos ou outros objetos que possibilitem o sopro.

A experiência é ver o que acontece na água quando você sopra mais forte ou mais fraco. Como a água se movimenta? Quando as ondinhas ficam maiores? Será que existe diferença em usar canudos com espessuras diferentes?



TORRE

EMEI PROF. LOURENÇO FILHO - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Para a construção de uma estrutura com uma torre, é preciso considerar os tamanhos, formatos, peso, sequência e a quantidade de objetos que podem ser empilhados.

É preciso também pensar em estratégias para equilibrar os objetos uns em cima dos outros.

Você pode usar copos, potes, caixas, latas, prendedores de roupa, rolinhos de papelão e até cartas de baralho para fazer diversos tipos de montagens verticais, castelos e torres. O desafio é empilhar de forma que os objetos fiquem equilibrados e não caiam.



Daniela Condori

BRINCAR COM LUZ E SOMBRA

EMEI PROF.^a EUDOXIA DE BARROS - DRE JAÇANÃ TREMEMBÉ

Projeção na parede das imagens criadas pelas crianças causa um efeito muito interessante.

Para criar uma caixa de projeção, vamos precisar de: tesoura sem ponta, canetinhas coloridas ou caneta permanente para criar o desenho, plástico ou saquinho transparente, fita adesiva, lanterna (pode ser a do celular), caixa de leite, rolo de papel higiênico ou papel toalha, copo plástico ou outras embalagens.

Basta tampar um dos lados do rolinho/copo/potinho com o plástico transparente e, em seguida, passar a fita adesiva para fixá-lo. Depois, faça um desenho no plástico e direcione a lanterna no fundo do rolinho e aponte para a parede. É necessário que o ambiente esteja bem escurinho e lá estará a projeção do desenho ampliado.

Outra brincadeira gostosa é criar desenhos a partir da sombra feita pela luz do Sol refletida no papel.

Os materiais são simples:

- separe alguns brinquedos e, em seguida, encontre um cantinho na sua casa onde bata a luz do Sol.
- com um lápis, giz ou canetinha, faça o contorno da sombra do desenho que aparece refletida no papel.
- Depois, você pode pintar, continuar o desenho criando uma paisagem ou até fazer colagens para deixar sua arte ainda mais criativa.



Maria Luiza Francisco Barreiro



CULINÁRIA E DESCOBERTA - PÃO CASEIRO

EMEI FRANCISCO ROQUETTI - DRE ITAQUERA

Para que a criança compartilhe tarefas básicas do dia ao seu lado, podemos experimentar receitas variadas. A seguir, sugerimos uma de um delicioso pão caseiro!

INGREDIENTES

1 quilo de farinha

½ xícara de óleo

500 ml de leite

1 colher de sopa de açúcar

½ colher sopa de sal

50 g de fermento biológico fresco ou 1 envelope de fermento seco (10g)

COMO FAZER:

Numa vasilha, coloque o fermento, o açúcar, o sal e um pouquinho do leite morno até dissolver. No caso do fermento seco, formará algumas bolhinhas. Após a mistura, acrescente o restante do leite e o óleo.

Continue misturando e acrescente a farinha aos poucos, até que desprenda da mão. Coloque numa superfície lisa e amasse mais um pouco até ficar uniforme. Para que a massa fique macia, não exagere na farinha.

Envolva com uma toalha de mesa e deixe crescer por 20 minutos.

Após 20 minutos, amasse mais um pouco. Separe em duas ou três porções. Abra cada uma delas com as mãos e enrole dando o formato de pãezinhos.

Enquanto faz os pãezinhos, deixe o forno aquecendo. Estando prontos para irem ao forno, coloque em forma untada e enfarinhada, desligue o forno e deixe crescer por mais 20 minutos.

Depois desse tempo, acenda o forno e asse a 180 graus.

A criança poderá amassar o pãozinho, fará várias porções e poderá perceber o quanto a massa cresceu!

COMO EXPLICAR O CRESCIMENTO DA MASSA?

Em uma garrafa PET de 600 ml, coloque um envelope de 10 gramas de fermento seco, uma colher de sopa de açúcar e 200 ml de água morna. Coloque uma bexiga na boca da garrafa e prenda com fita adesiva.

Agite a garrafa para que o açúcar, o fermento e a água morna se misturem. Você vai observar que, em 10 ou 15 minutos, a bexiga vai encher e levantar. Isso ocorre devido à produção de gás carbônico, que é também o que faz com que o pãozinho cresça.



REGISTRO DAS CRIANÇAS

**AQUI TEM
UMA HISTÓRIA
BEM DIVERTIDA!**



1. A casa do espelho

Naquele dia nevava sem parar, e Alice não pôde ir brincar lá fora. A pobre menina estava entediada até não poder mais. Falava sozinha. Quer dizer, falava com Kitty, uma gatinha preta, muito espoleta, filhote da Dinah. Aliás, Kitty era tão bagunceira que Alice até fez uma lista das suas travessuras:

– Número um: hoje de manhã, quando Dinah te deu banho, você só reclamava. E não me venha com a desculpa de que foi porque ela meteu a patinha no seu olho. A culpa é toda sua. Devia ter ficado de olhos fechados. Número dois: a senhorita puxou sua irmãzinha pelo rabo enquanto eu servia o pires de leite para ela. E número três: aproveitou que eu não estava olhando e desenrolou todo o novelo de lã!

Kitty não tinha sido castigada por nenhuma dessas travessuras. Isso porque Alice decidiu acumular todos os castigos para a quarta-feira seguinte. Agora ela imaginava como seria se todos os seus castigos tivessem sido acumulados. O que aconteceria depois de um ano? Provavelmente seria presa. Ou, se cada castigo fosse ficar sem jantar, no dia dos castigos acumulados ela ficaria sem cinquenta jantares. “Melhor que ter de comer cinquenta jantares de uma só vez”, pensou.

Um pouco antes de Alice se entediar e começar a falar com sua gata, ela estava jogando xadrez. O tabuleiro e as peças ainda se encontravam numa mesinha no canto da sala.

– Já sei, Kitty! Vamos fazer de conta que você é a Rainha Vermelha.

Alice pegou a peça da Rainha Vermelha e a colocou na frente de Kitty, para servir de modelo. Mas Kitty não conseguia cruzar os braços que nem a rainha.

– Não, Kitty, não é assim – disse Alice. – Vou te mostrar.

Alice levou a gatinha até o espelho para que ela pudesse ver como tinha de fazer.

– E se não mudar essa cara feia agora mesmo, darei um jeito de fazer você atravessar para a Casa do Espelho!

Apesar de Alice ter dito isso como se fosse um castigo, no fundo ela mesma morria de vontade de atravessar o espelho e visitar a casa que ficava do outro lado. Alice subiu na lareira, grudou a testa contra sua própria testa e começou a espiar. Tudo parecia igualzinho à sala da sua casa, a não ser pelos livros. Nos do lado de lá, as palavras estavam escritas ao contrário.

– Quem será que mora na Casa do Espelho? Até o corredor, é tudo bem parecido com a nossa casa, mas o que será que tem para além do corredor deles? Ali onde a gente não consegue enxergar?

Só havia um jeito de descobrir. Alice apelou para sua frase predileta:

– Vamos fazer de conta que o espelho ficou molinho, fino como gaze... e que virou uma espécie de neblina.

E assim aconteceu de fato. Lentamente o espelho foi se desfazendo até que Alice conseguiu atravessá-lo. Ela pulou da lareira e ficou maravilhada ao ver que do outro lado também havia fogo de verdade.

– Nossa, vai ser tão gozado quando me virem aqui, do outro lado, e não conseguirem me alcançar!

Alice olhou para sua velha casa e achou tudo muito sem graça. Deu as costas. A Casa do Espelho era bem parecida com a sua; no entanto, infinitamente mais interessante. Os quadros estavam vivos, e até o relógio que ficava sobre a lareira tinha personalidade. Sorria para ela.

Neste lado do espelho, Alice continuava falando sozinha.

– Esta sala não é tão arrumadinha como a nossa – disse para ninguém em particular.

Alice notou que as peças do jogo de xadrez estavam espalhadas pelo chão. Agachou-se e viu que passeavam em parzinhos. Duas torres andavam de braços dados.

– Engraçado... Acho que elas não conseguem me escutar e nem me ver. Devo ter ficado invisível.

Mas Alice conseguia ouvi-las perfeitamente bem. Ouviu quando a Rainha Branca, muito nervosa, passou correndo pelo Rei. Chamava pela filha, cujo nome era Lily.

6



7

Lily, por sua vez, estava em cima da mesa, se esgoelando de tanto berrar. Alice decidiu interferir. Ergueu a Rainha e a levou até a filha. Depois pegou o Rei e fez o mesmo. Os dois perderam o ar.

– O que foi isso?! – exclamou a Rainha. – Deve ter sido um vulcão que me expeliu aqui para cima!

– Que horror! – disse o Rei. – Não entendi nada, mas de uma coisa eu sei: nunca, nunca mais vou me esquecer disso que acabou de acontecer com a gente.

– Ah, vai, sim! A não ser que o senhor faça uma anotação – retrucou a Rainha.

Ela conhecia bem o marido.

Imediatamente o Rei tirou um gigantesco bloco de anotações do bolso e começou a escrever com um lápis. Nessa hora Alice teve uma ideia bastante travessa. Pegou a ponta do lápis, que de tão grande ultrapassava o ombro do Rei, e começou a escrever por ele. Se o Rei já estava espantado, foi aí que se apavorou de vez.

– Este lápis está escrevendo por conta própria!

A Rainha espiou e constatou que aquilo que estava sendo escrito não eram palavras do Rei. Felizmente, para os dois, Alice se cansou da travessura, e sem se preocupar em dar explicação para as pequenas majestades, deixou-as de lado.

– É melhor eu me apressar ou então terei de reatransversar o espelho sem ter visto o resto da casa!

Sua intenção era sair correndo, mas o que aconteceu foi uma nova modalidade de corrida, muito mais rápida e com menos esforço. Em vez de movimentar as pernas, Alice apenas encostou a mão no corrimão e saiu flutuando suavemente. Seus pés nem tocavam nos degraus.



9

2. O jardim das flores vivas

Alice saiu da casa e chegou a um jardim maravilhoso. Bem no meio havia um salgueiro, e em volta um alegre conjunto de margaridas.

– Veja, um Lírio-tigre! – disse Alice. – Gostaria tanto que você pudesse falar...

– Mas eu posso! – respondeu o Lírio. – É só aparecer alguém com quem valha a pena conversar.

Alice assustou-se tanto que quase perdeu a voz.

– Quer dizer que todas as flores conseguem falar?

Uma rosa respondeu por ele:

– Seria uma falta de educação da nossa parte iniciar a conversa. Estávamos só esperando até que a senhorita dissesse alguma coisa.

– E vocês não têm medo de ficar aqui plantadas, impossibilitadas de sair do lugar? – perguntou Alice.

– Claro que não – respondeu a Rosa. – Além do mais, temos a árvore do meio.

– Mas caso aconteça alguma coisa, o que é que ela pode fazer? – perguntou Alice.

– Ela pode abrir um berreiro. É por isso que os salgueiros são chamados de chorões, ou vai me dizer que nem isso você sabia?

Alice se irritou com a provocação. Agachou-se, apontou o dedo para a Rosa e disse, brava:

– Cale a boca senão eu te colho!

Então voltou a conversar com o Lírio-tigre.

– Há mais alguém além de mim aqui no jardim? Quer dizer... alguém humano?

Lírio-tigre explicou que ali havia outra flor capaz de andar, só que mais vermelha que Alice.

– Olha lá! Ela está vindo! – gritou uma Esporinha.

Alice se virou e ao longe avistou a Rainha Vermelha. Ela havia crescido estrondosamente. De sete centímetros de altura espichou para a estatura de uma rainha de verdade.

10



11

– Acho que vou lá falar com ela – comentou Alice, pois embora a conversa com as flores estivesse bem interessante, não se comparava a conversar com uma rainha de verdade.

Então Alice fez o que seria o mais natural: foi andando em direção à Rainha.

– Eu, se fosse você, andaria na direção contrária – disse a Rosa.

Para grande espanto da menina, a flor tinha razão, pois a Rainha estava ficando para trás. Alice resolveu mudar sua tática. Deu as costas para a Rainha e foi andando em direção contrária. Quando viu, trombou com ela.

– De onde vem? Para onde vai? E por que veio até aqui? – perguntou a Rainha, assim, de supetão.

– Eu só queria ver como é o jardim, Majestade – respondeu Alice.

A Rainha Vermelha olhou bem para ela e lhe deu uns tapinhas na cabeça.

– Sei, sei... Mas perto dos jardins que eu conheci, esse aqui mais parece um matagal...

As duas saíram andando em silêncio e subiram um pequeno morro. Alice olhou à sua volta, observando a região. Notou que o campo estava demarcado como um grande tabuleiro de xadrez, com minúsculos riachinhos cortando-o de lado a lado e uma porção de pequenas cercas verdes dividindo-o. Inclusive havia peças se mexendo.

– Veja! É uma fantástica partida de xadrez que está sendo jogada! Eu adoraria participar, nem que tivesse de ser um Peão. Claro que na verdade eu preferia ser uma Rainha.

Alice mal acabou de falar e se deu conta de que aquela poderia ter sido uma tremenda gafe. Olhou de rabo de olho para a Rainha de verdade, mas esta apenas sorriu de volta.

– Bem, isso é fácil. Se você quiser, poderá ser o Peão da Rainha Branca. Neste momento estamos na Segunda Casa. Quando você alcançar a Oitava Casa, vira Rainha.

De repente, sem nenhum motivo sequer, Alice e a Rainha começaram a correr. E não foi uma corridinha, não. Correram em velocidade

12

máxima. No entanto, curiosamente nada mudava de lugar em volta delas. Alice chegou a pensar que talvez todas as coisas estivessem correndo também.

– Mais rápido! – gritou a Rainha.

E Alice corria, corria e corria. Quando achava que ia ter um trecho de tanto correr, a Rainha encostou numa árvore e disse:

– Pronto. Pode parar e descansar.

Alice olhou à sua volta e viu que a árvore onde a Rainha estava encostada era a mesma de antes da corrida.

– Estranho... Na minha terra, se a gente corre tão rápido durante tanto tempo, normalmente chegamos a outro lugar.

– Que tédio isso – respondeu a Rainha. – Aqui você tem de correr para continuar no mesmo lugar. Bem, enquanto você se recupera, vou tirar as medidas.

A Rainha tirou uma fita métrica do bolso e começou a medir o terreno. Foi fincando pequenas estacas aqui e ali.

– Ao fim de dois metros eu lhe darei instruções – disse a Rainha, fincando uma estaca. – Ao fim de três metros vou repetir essas instruções. Ao fim de quatro metros direi adeus. E ao fim de cinco metros vou sumir.

Então a Rainha voltou e começou sua explicação.

– Você é um Peão, certo? Muito bem, no seu primeiro movimento o Peão avança duas casas. Portanto você vai avançar muito rapidamente para a Terceira Casa. Irá de trem, por sinal. E logo mais chegará à Quarta Casa, que pertence a Tweedledum e Tweedledee. A Quinta Casa é só água. A Sexta Casa é do Humpty Dumpty. A Sétima Casa fica no bosque. Um dos Cavaleiros vai lhe mostrar o caminho. Na Oitava Casa nós, as Rainhas, nos encontraremos novamente. Daí é só alegria.

No movimento seguinte a Rainha chegou à última estaca e, zapt!, escafedeu-se. Alice não entendeu como ela fez isso. Mas logo se lembrou de que agora ela era um Peão e que em breve teria de se locomover.

13

3. Os insetos do espelho

Alice correu morro abaixo e saltou por cima do primeiro de seis riachinhos:

~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~

Logo, Alice estava sentada no vagão de passageiros de um trem.  
– Passagens, por favor – disse o guarda, enfiando a cabeça dentro da cabine. Sim, você mesmo, senhorita – insistiu o guarda. – Mostre sua passagem!

Situação complicada aquela. Primeiro, porque Alice não entendia como tinha ido parar ali; e depois, porque ela teria de se explicar com o guarda.

Nessa hora, Alice ouviu um refrão de mil vozes, como se estivesse num musical.

– Sim, mostre a passagem. Não o faça esperar!  
– Desculpe, mas não tenho passagem. Lá de onde vim não tinha guichê para comprar.

– Isso é desculpa – retrucou o guarda. – Devia ter comprado com o maquinista.

E o coro de mil vozes ecoou: “Com o maquinista. Devia ter comprado com o maquinista”.

Alice pensou: “Ah, se é assim, de que adianta eu falar?”.  
E ficou surpresa, pois as vozes também pensaram em coro:

– Melhor não dizer nada mesmo.  
– Argh... – rosou o guarda. – Você está na direção errada. Depois ele fechou a janela do vagão e se foi.

No banco à frente de Alice havia um cavalheiro bastante elegante, trajando branco. Suas roupas eram feitas de papel e tinham

14

um belo corte. Mas ao lado dele encontrava-se um passageiro ainda mais exótico: um Bode.

– Ela devia saber chegar ao guichê – comentou o Bode.

O terceiro passageiro era um Besouro, que, por sua vez, disse:

– Aposto que ela será despachada de volta, feito bagagem.

Aparentemente não havia ninguém sentado ao lado do Besouro, apenas um fiozinho de voz, pois Alice ouviu o seguinte:

– Sei que você é minha amiga – disse a vizinha. – Uma boa e velha amiga. E por isso você não vai me ferir, apesar de eu ser um inseto.

– Que tipo de inseto? – perguntou Alice.

A intenção de sua pergunta era descobrir se aquele era um inseto que picava ou não. Mas a vizinha, que agora era um inseto de verdade, não conseguiu responder, pois bem nessa hora o trem saltou por cima de um riacho.



Quando Alice deu por si, estava sentada sob uma árvore. O Mosquito (esse era o inseto com quem ela conversava no trem) estava acima da sua cabeça, balançando num galho. Ele tinha mais ou menos o tamanho de uma galinha.

– Quer dizer que a senhorita não gosta de insetos? – perguntou o Mosquito.

– Quando eles falam, eu gosto. É que lá de onde eu venho insetos não falam.

– Hum... Que tipo de inseto mais lhe agrada?

– Bem, insetos não me agradam. Tenho um pouco de medo deles. Mas posso dizer o nome de alguns. A Mutuca, por exemplo – disse Alice, contando nos dedos os nomes de insetos.

– Mutuca, né? Sei, sei... – disse o Mosquito. – Olha só, no meio daquele arbusto ali tem uma Mutuca Cavalinho.

– O que ela come? – perguntou Alice, bastante interessada.

– Seiva e serragem.

– Tem também a Libélula – prosseguiu Alice.

– No galho acima da sua cabeça tem a Libélula Intrépida. O corpo é de pudim de ameixa, as asas são de azevinho e a cabeça é de passa flambada ao conhaque.



– E o que ela come? – perguntou Alice novamente.

– Manjar de coco e torta de carne.

– Tem também a Borboleta...

– Olha ali. Bem aos seus pés tem uma Borboleta Pão com Manteiga – disse o Mosquito. – Suas asas são fatias de pão com manteiga. O corpo é de casca de pão e a cabeça é um torrão de açúcar.

– E o que ela come? – perguntou Alice.

– Chá fraco com creme.

De repente o Mosquito deixou a árvore e começou a voar ao redor da cabeça de Alice. Perguntou:

– Você não gostaria de perder seu nome, né?

– Claro que não – respondeu Alice, chateada com a pergunta.

Quem manda ficar de papo-furado com um mosquito?



Alice se levantou e saiu andando. Chegou a um bosque. Era um tanto quanto sombrio, e Alice sentiu um pouco de medo, mas depois de parar e pensar resolveu que deveria seguir em frente. Afinal, esse era o único caminho até a Oitava Casa.

Recapitulando a conversa com o Mosquito, de repente Alice sentiu um frio na espinha.

– Hum... Acho que esse é o bosque onde as coisas não têm nome. E agora, o que será que vai acontecer com o meu nome?

Alice começou a especular como seria a vida se ela perdesse seu nome e tivesse de ficar chamando todas as coisas de “Alice” até que uma respondesse. “Se bem que se forem espertas, simplesmente não responderiam...”

Alice começou a falar sozinha, como era do seu feitio. Quando se deparou com uma árvore frondosa, perfeita para um descanso, disse:

– Ai, vai ser uma delícia sentar sob essa... coisa.

Bastante perturbada, ela encostou a mão no tronco da árvore e se perguntou:

– Nossa, como é mesmo o nome disso?

Mas a palavra não veio.

– Acho que a coisa aconteceu! E quem sou eu? Não consigo me lembrar...

E lá ficou, fazendo um esforço tremendo para lembrar o próprio nome, quando uma Corça passou

bem na sua frente. Por mais estranho que pareça, quando a Corça avisou a menina sem nome, não se assustou. Muito pelo contrário, ela até se aproximou e perguntou:

– Como você se chama?

– Não me chamo nada, por enquanto – respondeu a menina.

Nesse instante, nossa esperta protagonista teve uma ideia.

– Poderia me dizer como você se chama? – perguntou à Corça.

– Aqui não consigo me lembrar. Mas se andarmos um pouquinho, até ali na frente...

Grudadas uma na outra, as duas foram andando pelo bosque. Quando chegaram a um campo aberto, de repente a Corça deu um pinote, soltou-se dos braços de Alice e gritou:

– Sou uma Corça! E você é uma humana!

Num piscar de olhos a Corça começou a tremer de medo e saiu em disparada.

Alice lamentou ter perdido a companheira de viagem, mas se alegrou ao perceber que recuperava a memória de seu nome, assim como de todas as outras coisas. Ufa! Seguiu andando até que encontrou uma estrada com duas setas, sendo que ambas apontavam na mesma direção.

Uma dizia:

Por aqui – casa de Tweedledum

E a outra:

Casa de Tweedledee – por aqui

– Decerto devem morar na mesma casa. Vou fazer uma visitinha rápida, perguntar como faço para sair do bosque e dar no pé. Quero chegar à Oitava Casa antes do anoitecer.

E assim ela seguiu pela estradinha, até que trombou com dois gorduchos numa curva fechada. Só podiam ser

19

#### 4. Tweedledum e Tweedledee

Eles estavam paradinhos sob uma árvore. Foi fácil saber quem era quem, pois na gola da blusa de um estava bordado “DUM” e na do outro, “DEE”. Talvez na parte de trás das golas estivesse bordado “TWEEDLE”.

Estavam tão quietos que nem pareciam vivos. Por isso Alice foi dando a volta para ver se estava mesmo escrito “TWEEDLE” em suas costas.

– Tá achando que a gente é boneco de cera, é? – disse Tweedledum.

Alice levou o maior susto.

– Oh, perdão!

A pobre garota nem conseguiu se explicar, pois em sua cabeça retumbava a letra de uma antiga canção, muito famosa, que sua mãe costumava cantar quando ela era menor. A letra contava a história de dois irmãos, Tweedledee e Tweedledum, que estavam discutindo porque Tweedledee havia quebrado o chocalho de Tweedledum, e os dois já iam partir para a briga quando surgiu um corvo imenso e eles saíram correndo.

– Sei muito bem no que a senhorita está pensando – disse Tweedledum –, mas não é nada disso.

– Eu estava pensando em qual é o melhor caminho para sair deste bosque. Será que vocês poderiam me dizer?

Os dois apenas se olharam e trocaram sorrisinhos.

Tweedledum foi o primeiro a falar.

– Você fez tudo errado, mocinha. Numa visita, a primeira coisa a fazer é dizer “Como vai?” e dar um aperto de mão.

Tweedledee e Tweedledum se abraçaram e estenderam a mão. Alice ficou em dúvida sobre a mão de quem deveria apertar primeiro. Resolveu apertar as duas ao mesmo tempo. Um segundo depois os três dançavam ciranda. E o mais engraçado é que isso parecia ser uma coisa absolutamente normal, apesar de a música estar saindo das árvores. Isso era possível porque os galhos se esfregavam como se fossem rabecas e arcos. Mas então, do nada, tão de repente como começou, subitamente a dança acabou.

21



– Gosta de poesia? – disparou Tweedledee.  
 – Gosto de algumas – respondeu Alice. – Mas será que os senhores poderiam me informar como faço para sair do bosque?  
 – Qual poesia devo recitar para ela? – perguntou Tweedledee.  
 – “A Morsa e o Carpinteiro” – respondeu Tweedledum. – É a mais comprida que eu conheço.  
 Tweedledee começou a recitar a poesia:  
 – “O sol brilhava...”  
 Alice interrompeu.  
 – Já que é tão comprida, será que primeiro poderiam me dizer como faço para sair...  
 Mas Tweedledee a ignorou e prosseguiu com a longa, longuíssima poesia.  
 Quando enfim terminou, Alice teve a delicadeza de dizer o que achou. Em sua opinião os personagens do poema, a Morsa e o Carpinteiro, eram muito cruéis. Foi então que Alice ouviu um barulho que lembrava uma locomotiva a vapor. Vinha de algum lugar do bosque.  
 – O que é isso?  
 – É o Rei Vermelho roncando – explicou Tweedledee.  
 Cada irmão agarrou Alice por um braço e levaram-na para ver.  
 O Rei estava encolhido. Na cabeça, uma touca de dormir vermelha.  
 – Coitado. Vai pegar um resfriado, dormindo no chão úmido – disse a menina.  
 – Com o que você acha que ele está sonhando? – perguntou Tweedledee.  
 – Não dá para saber – respondeu Alice.  
 – Ele sonha com você! – disse Tweedledee. – E se ele parasse de sonhar com você, você sumiria, pois não passa de uma personagem do sonho dele.  
 – Se o Rei acordar – disse Tweedledum –, acabou-se o que era doce. Puff!  
 – Mas eu sou real! – protestou Alice, e começou a chorar.  
 – Ora, isso não é motivo para choro – disse Tweedledee.

22



23

Alice sabia que o que os dois irmãos diziam era absurdo. Realmente, era uma besteira chorar por aquilo.  
 – Em todo caso, tenho de sair deste bosque. Está ficando muito escuro.  
 Alice já ia se afastando quando Tweedledum gritou:  
 – Está vendo aquilo?  
 – É apenas um chocalho – resmungou Alice, depois de olhar para onde ele estava apontando. – Apenas um chocalho velho e quebrado.  
 – Eu sabia! – gritou Tweedledum, e olhou feio para Tweedledee.  
 – Sabia! Só que esse chocalho não é velho. É novo! Eu o comprei ontem. Oh! O que aconteceu com meu lindo chocalho novo?!



Enquanto isso, Tweedledee rapidamente tentou se enfiar dentro de um guarda-chuva. Apenas seus pés ficaram para fora. Tweedledum arrancou-o dali. Ele estava possesso e desafiou o irmão para um duelo.  
 – Teremos de lutar – afirmou Tweedledum.  
 – Tudo bem – respondeu Tweedledee. – Mas ela vai ter de ajudar a gente a se vestir.  
 Dito isso, os dois irmãos sumiram para dentro do bosque. Voltaram instantes depois com os braços cheios de travesseiros, cobertores, tapetes, toalhas de mesa e baldes de carvão. Com esses estranhos itens Alice improvisou as armaduras. “Mais parecem trouxas de roupa”, pensou.  
 – Sabe... normalmente eu sou muito corajoso, mas hoje estou com uma dor de cabeça... – choramingou Tweedledum.  
 – E eu com uma dor de dente... – queixou-se Tweedledee.  
 – Não precisa ser uma luta muito demorada, né? – disse Tweedledum.  
 Ficou acertado que eles lutariam apenas até as seis e depois jantariam. Também decidiram que Alice estava autorizada a assistir à luta, contanto que não chegasse muito perto.  
 – E tudo isso por causa de um chocalho, tsc tsc... – murmurou Alice.  
 “Se ao menos o enorme corvo chegasse, como na canção...”, pensou, mas isso ela não disse.  
 Tweedledee e Tweedledum estavam prestes a iniciar a luta quando de repente começou a escurecer. Pelo jeito uma tempestade estava a caminho.  
 – É o corvo! – gritou Tweedledum.  
 E no instante seguinte os dois irmãos deram no pé.  
 Alice correu para dentro do bosque e se escondeu debaixo de uma árvore bem grande.  
 – Aqui ele nunca vai me pegar.  
 O bater de asas do monstruoso corvo era suficiente para provocar um furacão no bosque. Alice viu um xale passar voando, embalado pelo vento.

25





## 5. Lã e água

Alice pegou o xale e olhou à sua volta para ver se encontrava a dona. O que encontrou foi a Rainha Branca correndo feito uma desvalhada pelo bosque, abanando os braços. Alice, muito educada, levou o xale até ela. A Rainha estava tão desalinhada, e com os cabelos tão completamente desganhados, que Alice perguntou se estava precisando de ajuda para se recompor.

– É que a escova ficou presa nos meus cabelos – explicou a rainha, aceitando a ajuda.

– Agora está bem melhor – disse Alice, depois de desprender a escova e arrumá-los. – A senhora devia arrumar uma criada de quarto.

– Pois eu te contrataria com o maior prazer! – disse a Rainha. – Minha proposta é a seguinte: duas moedinhas por semana e geleia dia sim, dia não.

– Obrigada, mas não gosto muito de geleia.

– É uma geleia deliciosa – insistiu a Rainha.

– Mas é que hoje, especificamente, não quero comer geleia.

– Bem, mesmo que quisesse, a regra é que só se come geleia ontem ou amanhã. Nunca hoje.

– Mas isso significa que mais cedo ou mais tarde comeremos geleia hoje – contra-argumentou Alice.

– De jeito nenhum. A geleia é sempre noutro dia, e hoje nunca é outro dia.

– Não estou entendendo nada – disse Alice. – É muito confuso.

A Rainha fez mais algumas tentativas de explicação, mas isso apenas confundiu Alice ainda mais. A essa altura a menina notou que já estava clareando.

– Olha, que bom! O corvo deve ter ido embora. Isso me deixa tão contente! – exclamou.

A Rainha suspirou.

– Eu adoraria conseguir ficar contente... Você deve ser feliz, morando neste bosque e ficando contente quando bem entende.

27



– Ah, mas aqui eu me sinto tão sozinha... – disse Alice, e duas lágrimas rolaram pelo seu rosto.

– Não fique assim. Considere a menina que você é. Considere que horas são. Considere o que for, mas não chore.

Alice achou aquilo engraçado.

– Isso para mim é novidade. Fazer considerações para parar de chorar?

– Claro! Vamos considerar a sua idade. Quantos anos você tem?

– Sete anos e meio.

– Eu tenho cento e um anos, cinco meses e um dia.

– Não posso acreditar numa coisa dessas – disse Alice. – É impossível.

– Pois eu vou lhe ensinar a acreditar em coisas impossíveis. É preciso praticar. Na sua idade eu praticava meia hora todos os dias e tinha dias em que conseguia acreditar em seis coisas impossíveis

28



antes mesmo da hora do café da manhã. Ai, não! Lá se vai meu xale de novo.

Mas dessa vez a Rainha Branca saiu correndo atrás do xale voador e o pegou. Em seguida, saltou um riachinho. Alice a seguiu.

A menina foi parar numa loja. Atrás do balcão, sentada numa cadeira e tricotando, havia uma Ovelha de óculos.

– Pois não... – disse a Ovelha.

A loja estava repleta de objetos interessantes, mas o mais interessante de tudo é que toda vez que Alice olhava para alguma prateleira esta se esvaziava, enquanto as outras continuavam cheias.

– Parece que as coisas aqui fogem de mim.

Outra coisa que chamou sua atenção foi que a Ovelha trabalhava com quatorze pares de agulhas ao mesmo tempo, o que a fazia se parecer com um porco-espinho.

29

– Sabe remar? – perguntou a Ovelha, e lhe entregou um par de agulhas de tricô.

– Um pouco, mas não no seco, e também não com agulhas de tricô – ia dizendo Alice, quando de repente as agulhas viraram remos e ela se deu conta de que estavam num barquinho, descendo uma ribanceira.

Alice começou a remar.

– Nivelar! Nivelar! – gritou a Ovelha, sentada na ponta do barco, feito um comandante.

Elas não tinham navegado muito quando um dos remos emperrou na água e sua ponta acertou Alice bem no queixo, derrubando-a na água. Rapidinho a menina tratou de voltar para o barco. A Ovelha nem se abalou. Continuou tricotando como se nada tivesse acontecido.

– Então, senhorita. O que é que você deseja comprar aqui? – perguntou a Ovelha.

– Comprar?! – disse Alice, e então se deu conta de que havia voltado para a lojinha escura.

Os remos, o barco e até o rio tinham desaparecido.

– Gostaria de comprar um ovo.

A Ovelha informou o preço, e Alice colocou o valor em cima do balcão. Mas em vez de lhe entregar o ovo, a Ovelha simplesmente pegou o dinheiro e o guardou numa caixinha.

– Nunca ponho as mercadorias nas mãos das pessoas. Portanto, você mesma terá de pegá-lo.



Com movimentos arrastados, a Ovelha foi até um canto da loja e colocou o ovo numa prateleira.

Quanto mais Alice se aproximava, mais o ovo se afastava. Uma coisa realmente irritante. Fora que aquela era uma loja cheia de coisas, e Alice esbarrou numa cadeira. Mas não uma cadeira comum. Era uma cadeira com galhos. Aliás, árvores começaram a brotar dentro da loja. Surgiu até um riacho.

Assim como a cadeira, tudo foi virando árvore. Alice pressentiu que com o ovo não seria diferente.



31

## 6. Humpty Dumpty

O ovo foi ficando cada vez maior e mais humano. Ganhou olhos, nariz e boca. Era o personagem Humpty Dumpty, dos livros infantis! Estava sentado em cima de um muro, com as pernas cruzadas. É um verdadeiro mistério como ele conseguia se equilibrar daquele jeito.

– Parece um ovo – disse Alice, pensando alto.

– Que irritante isso! Ser chamado de ovo... – resmungou Humpty Dumpty. – Qual o seu nome, menina?

– Alice.

– Alice... humpf... Que nome mais bobo! O que significa?

– Um nome tem de significar alguma coisa?

– Óbvio que tem. Meu nome, por exemplo, significa meu formato.

Mas com esse seu nome aí, você poderia ter qualquer formato.

Alice não estava nada a fim de discutir esse assunto, por isso perguntou:

– O senhor não estaria mais seguro sentado no chão? Esse muro é tão estreito.

– De jeito nenhum. Fora que se eu caísse, coisa que não vai acontecer, mas se acontecesse... o Rei me prometeu que...

– Mandaria todos os seus cavalos e todos os seus homens – completou Alice.

– Pelo jeito a senhorita anda escutando por trás das portas e das árvores. Como sabe disso?

– Está num livro – explicou Alice.

– Sei, sei... Mas, mudando de assunto, quantos anos você tem mesmo?

– Sete anos e seis meses.

– É uma idade muito incômoda. Você devia ter parado nos sete. Agora é tarde demais – disse Humpty Dumpty.

– Como assim? Uma pessoa pode decidir que não quer envelhecer?

– Uma não, mas duas pessoas juntas podem – explicou Humpty Dumpty.





Já que ficavam mudando de assunto o tempo todo, Alice decidiu que agora seria a sua vez de introduzir um novo tema.

– Muito bonito o seu cinto – disse.

Mas logo ela pensou melhor e se corrigiu.

– Quer dizer, sua gravata. Muito bonita a sua gravata.

– Que coisa! Uma pessoa que não consegue distinguir um cinto de uma gravata! É uma gravata. E foi presente de desaniversário do Rei e da Rainha Brancos.

– Pois eu prefiro presentes de aniversário – comentou Alice.

– Bobagem. Basta ver quantos dias há no ano.

– Trezentos e sessenta e cinco – disse Alice.

– No entanto, você faz aniversário apenas num único dia. E ainda acha isso a glória.

– Como assim, a “glória”? Não sei o que o senhor quer dizer com isso.

– Ora, quando uso uma palavra, ela significa exatamente o que eu quero que signifique. É só saber quem manda!

Alice ficou meio atordoada com o que tinha acabado de ouvir, e Humpty Dumpty prosseguiu.

– As palavras são muito temperamentais. Os verbos, principalmente. Com os adjetivos a gente faz o que quer. Se bem que quando faço uma palavra trabalhar demais, tenho o bom senso de lhe pagar um adicional.

Humpty Dumpty tinha uma relação bastante especial com as palavras. Para mostrar como sabia manejá-las bem, recitou um poema que compôs exclusivamente para Alice.

Ao final, ficou olhando para a cara da menina e comentou:

– Você é tão igual às outras pessoas... Dois olhos com um nariz no meio... Nada de extraordinário. Mas se você tivesse a boca lá em cima, daí, sim, seria uma criatura única.

– Mas seria horrível – protestou Alice.

– Como você sabe, se não tentou?

Alice decidiu que já tinha ouvido o bastante. Era hora de seguir andando.

– De todas as pessoas que conheci na vida... – ia dizendo, mas então um forte estrondo sacudiu todo o bosque.

34

## 7. O Leão e o Unicórnio

Quando Alice viu, havia soldados correndo pelo bosque. Num piscar de olhos, ela se escondeu atrás de uma árvore. Eram os soldados mais atrapalhados que já tinha visto na vida. Tropeçavam o tempo inteiro e, quando um caía, vários outros caíam por cima. Depois vieram os cavalos. E até os cavalos vira e mexe tropeçavam. A confusão era tamanha que Alice sentiu um enorme alívio quando saiu do bosque e chegou num descampado. Ali deu de cara com o Rei Branco, que estava sentado no chão, escrevendo alguma coisa no seu bloco de anotações. Ao ver Alice, perguntou:

– Ei, por acaso você encontrou meus soldados lá no bosque?

– Encontrei. Milhares deles.

– Ótimo. Então poderia me fazer um grande favor? Dê uma espiada ali na estrada. Por acaso consegue ver meus dois mensageiros?

Alice olhou; como não os viu, disse:

– Ninguém na estrada.

– Ah, quem me dera ter seus olhos, e conseguir ver Ninguém! Tudo que consigo ver são pessoas reais.

– Agora estou vendo alguém! – disse Alice, que acabara de avistar um mensageiro que estrebuchava enquanto andava, feito um peixe.

– É o Haigha – disse o Rei.

Ele explicou que o nome do outro mensageiro era Hatta, e que ele precisava de dois. Um para ir e um para vir.

Quando Haigha chegou, estava tão esbaforido que mal conseguia falar, apenas fazia caretas estrambóticas.

– Por quem você passou na estrada? – perguntou o Rei.

– Ninguém – respondeu o Mensageiro.

– Sei, essa senhorita também o viu. Então me conte, o que foi que aconteceu na cidade?

O Mensageiro colocou as mãos contra os ouvidos do Rei, como se fosse cochichar, e gritou:

– Eles começaram de novo!

36

– Quem começou de novo? – perguntou Alice.  
 – O Leão e o Unicórnio – explicou o Rei. – Estão lutando pela coroa. A minha, no caso. Vamos lá!

Alice se lembrou da letra de uma cantiga que contava a história de um Leão e um Unicórnio que lutavam pela coroa até que, muito cansados, eram afugentados pelo toque de tambores.

O Rei, o Mensageiro e Alice dispararam a correr até que encontraram uma multidão e, lá no meio, o Leão e o Unicórnio lutando. Hattá, o outro mensageiro, também estava ali assistindo à luta, e com as duas mãos ocupadas. Numa segurava uma xícara de chá; na outra, um pedaço de pão com manteiga.

– Como estão se saindo na luta? – perguntou o Rei.  
 – Muito bem – disse Hattá, depois de engolir um pedaço de pão com manteiga. – Cada um foi derrubado oitenta e sete vezes.

Bem nessa hora o Leão e o Unicórnio fizeram uma pausa. O Rei aproveitou para proclamar.

– Dez minutos de intervalo!

Depois ordenou a Haigha e Hattá que trouxessem um lanche: pão branco e pão preto. Alice estava quieta, apenas observando, quando viu a Rainha Branca passar correndo.

– Como essas Rainhas correm rápido! – comentou com o Rei. – Vossa Majestade não vai correr atrás dela?

– Não adianta – respondeu o Rei. – Ela corre rápido demais, mas é uma boa pessoa.

O Unicórnio, que já havia se recuperado da luta, perguntou ao Rei:

– Será que dessa vez vou me dar bem?

– Talvez, mas você não devia ter furado o Leão com o seu chifre.

– Não chegou a machucar – respondeu o Unicórnio, no maior pouco caso. Nessa hora ele notou Alice.

– O que é isso? – perguntou.

– Uma criança – respondeu Haigha.

– Sempre achei que crianças fossem monstros imaginários – disse o Unicórnio.

38

– Engraçado. Eu também pensava o mesmo em relação a unicórnios – disse Alice.

– Bem, agora que a gente se conheceu, se você acreditar em mim prometo acreditar em você. Combinado?

– Combinado!

O Unicórnio se virou para o Rei e disse:

– Vá, meu velho, pegue o bolo de passas para nós. E nada de pão preto!

– Claro, claro! – disse o Rei, e se retirou a fim de providenciar o bolo.

Foi a vez de o Leão se juntar a eles. Quando viu Alice, perguntou:

– Você é animal, vegetal ou mineral?

– É uma monstra imaginária – disse o Unicórnio, antes que Alice pudesse abrir a boca.

– Uma monstra? Interessante. Então sirva o bolo para nós, monstrenguinha.

Quando o Rei voltou com o bolo, Alice se incumbiu de servi-lo. No entanto, por mais que tentasse cortar as fatias, elas voltavam a se juntar.

– Coitada, a Monstra não sabe cortar bolos do Espelho – observou o Unicórnio.

Muito solícito, ele explicou como ela deveria fazer. Primeiro Alice deveria servi-lo e depois cortá-lo. Alice achou aquilo absurdo, mas fez conforme o Unicórnio mandou. Passou o prato por toda a roda, e o bolo se dividiu em três pedaços.

– Isso não é justo! – protestou o Unicórnio. – O pedaço do Leão é o dobro do meu!

– Bem, mas ela também não pegou nada para si. Por acaso você não gosta de bolo de passas, Monstra? – perguntou o Leão.

Alice estava prestes a responder quando os tambores começaram a tocar com tamanho estardalhaço que ela achou que fosse ficar surda. Apavorada, pulou o riachinho.

39



## 8. É uma invenção minha

Alice levantou a cabeça e não encontrou mais ninguém. Só sobrou o prato onde antes estava o bolo. Ela começava a especular o que teria acontecido, quando ouviu o seguinte:

– Xeque!

Um cavaleiro com armadura vermelha vinha galopando em sua direção.

– Você é minha prisioneira! – gritou, e caiu do cavalo.

Rapidamente se recompôs e voltou a montar. Continuou o que ia dizendo:

– Você é minha...

Mas foi interrompido por outro grito:

– Xeque!

Era o Cavaleiro Branco. Tal qual o Cavaleiro Vermelho, ele parou ao lado de Alice e caiu do cavalo. Então se levantou e ficou encarando o Cavaleiro Vermelho. Alice só olhava de um para o outro. De repente os dois cavaleiros começaram a lutar por ela. E lutavam com tamanha fúria que a batalha só terminou quando ambos caíram, lado a lado. Então se levantaram e trocaram apertos de mão. O Cavaleiro Vermelho montou no seu cavalo e se foi.

– Que bela vitória! – disse o Cavaleiro Branco. – Não achou?

– Na verdade, não sei. Não quero ser prisioneira de ninguém. Quero ser Rainha.

– Pois Rainha será, assim que atravessar o próximo riacho. Venha comigo. Vou levá-la até a orla do bosque.

Não foi uma viagem fácil. O Cavaleiro mal conseguia parar em cima do cavalo. Ora era o cavalo que empacava, ora era o Cavaleiro que caía para trás, ora caía de lado e ora caía de frente. Até em cima da Alice, que ia a pé, ele caiu.

– Pelo jeito o senhor não tem muita prática em cavalgar – comentou Alice, enquanto o Cavaleiro se recuperava do quinto tombo.

– Imagine... Tenho bastante prática. Muita prática, aliás.

41



Alice achou melhor não dizer mais nada. Agora o cavaleiro ia resmungando baixinho. Afliita, Alice já pensava no próximo tombo. Aos poucos os dois começaram a conversar, e o Cavaleiro comentou que era um sujeito bastante inventivo, tanto que tinha inventado uma receita de pudim. Os ingredientes eram mata-borrão e pólvora. Ele ia dando mais detalhes da sua invenção quando alcançaram a orla do bosque. Nesse momento, o Cavaleiro resolveu que cantaria uma canção de sua autoria para Alice.

– Todos que me ouvem cantá-la choram de emoção.

Alice logo reconheceu a melodia. “Mas não foi ele quem inventou esta canção”, pensou. Em todo caso, ficou bem quieta e ouviu. Só não chegou a se emocionar. Assim que o Cavaleiro encerrou a cantoria, virou seu cavalo para o caminho por onde tinham vindo.

– Agora você só precisa descer esse morro e pular aquele riachinho. Daí será uma Rainha. Mas, antes, faria o favor de ficar aí um pouquinho, para me ver partir? Se a senhorita pudesse acenar o seu lençinho quando eu chegar à curva da estrada, isso me daria muita coragem...

Alice concordou e agradeceu.

– Obrigada por me acompanhar, e pela canção. Gostei muitíssimo.

- É, mas não chorou como eu gostaria – resmungou o Cavaleiro.

Antes de chegar à tal curva, ele caiu do cavalo quatro ou cinco vezes. Alice acenou seu lençinho e ficou esperando até que ele sumisse de vista.

Depois de alguns passos ela encontrou o riacho.

Agora Alice estava num gramado macio e cheio de canteiros de flores. Notou também que havia alguma coisa em volta da sua cabeça. Levantou os braços para ver o que era e apalhou uma coroa de ouro.



## 9. Rainha Alice

Alice ficou maravilhada. Não achava que seria rainha tão cedo. Mas logo se levantou e começou a caminhar por ali para treinar andar de coroa. “É só uma questão de tempo para eu me acostumar. Levo jeito para isso!”, pensou.

Segundos depois, quando percebeu que estava sentada com a Rainha Vermelha de um lado e a Rainha Branca do outro, nem estranhou. Tudo estava acontecendo de forma tão esquisita mesmo... Pensou, sim, em perguntar se o jogo havia acabado. Virou-se para a Rainha Vermelha e começou a formular a pergunta quando:

– Shhhh! Fale apenas quando falarem com você!

– Mas isso não vai dar certo. Se não posso falar, e a outra pessoa ficar esperando que eu fale primeiro, ninguém nunca vai falar nada!

– Ah! Você não entende nada mesmo – retrucou a Rainha.

Vermelha. Depois de uma breve pausa, ela mesma voltou a falar:

- A senhorita está convidada para o jantar de Alice hoje à noite.
- Hã?! Se o jantar é meu, eu é quem deveria convidar as pessoas.



– Não convidou porque não quis. Teve várias oportunidades para isso – disse a Rainha Vermelha. – Pelo jeito você não teve aulas de boas maneiras na escola.

– De fato, não tive – disse Alice. – Na escola tenho aula de matemática, ciências, gramática, essas coisas.

– Matemática? Então me diga quanto é um mais um mais um mais um mais um mais um mais um mais um mais um mais um?

– Hum... Não sei dizer. Perdi a conta – respondeu Alice.

– Estou vendo que não sabe adição – disse a Rainha Vermelha.

– Vamos tentar subtração. Quanto é oito menos nove?

– Não consigo tirar nove de oito – respondeu Alice.

– Não sabe subtração – constatou a Rainha Branca. – Vamos ten-

tar divisão. Se dividirmos um pão por uma faca, qual o resultado?

– Hãã... bem... – Alice não soube responder.

– Nem divisão ela sabe – disse a Rainha Vermelha. – Bem, vamos deixar a matemática de lado. Qual a causa do relâmpago?



– Essa eu sei! É o trovão. Não, espera aí! É o contrário.  
 – Não! Nada de se corrigir. Depois que disse, está dito.  
 Não tem volta – disse a Rainha Vermelha.  
 – Falando em trovão, lembra daquela tempestade terrível que tivemos na semana passada? – disse a Rainha Branca. – Parte do telhado desabou e os trovões caíram dentro de casa. Ficaram rolando pela sala. Fiquei com tanto medo que achei que no meio daquela confusão não lembraria nem do meu nome.  
 “Que bobagem”, pensou Alice. “Numa situação dessas quem é que vai tentar lembrar do próprio nome?”

A Rainha Vermelha, parecendo adivinhar os pensamentos da Alice, disse:

– Não repare, não. Ela é boa pessoa, mas vira e mexe solta uma bobagem. É que ela nunca recebeu uma boa educação. Dê uns tapinhas na cabeça dela para ver como ela gosta.

Alice não teve coragem. Só ficou olhando de soslaio para a Rainha Branca. Esta, por sua vez, deu um suspiro e encostou a cabeça no ombro da Alice.

– Ai que soninho...

– Cante uma cantiga de ninar para ela – disse a Rainha Vermelha.

– Não conheço nenhuma – disse Alice.

– Nesse caso, canto eu – disse a Rainha Vermelha, e começou a cantarolar.

Foi cantarolando de um jeito meio mole até que ela também encostou a cabeça no ombro da Alice. Instantes depois as duas rainhas tinham capotado. Roncavam pesado.

– Acho que em toda a história da Inglaterra nunca aconteceu de alguém tomar conta de duas rainhas ao mesmo tempo – disse Alice. – Bem, isso porque nunca existiu mais de uma Rainha ao mesmo tempo.

46



47

Mas como num passe de mágica, de repente as duas cabeças sumiram e Alice estava em pé, parada em frente a uma porta com um arco em cima. Nele estava escrito “RAINHA ALICE”. Num lado do arco havia a Campainha das Visitas. No outro, a Campainha dos Criados.

– Não sou nem um nem outro... – disse Alice, e resolveu bater na porta.

Bateu por um tempão e nada aconteceu. Um sapo velho que estava sentado logo ali, vestido com uma roupa amarela, veio até ela.

– Qual o problema? – perguntou o Sapo, com sua voz rouca.

– Ninguém atende à porta – disse Alice.

– Atendê-la? Mas ela pediu alguma coisa?

– Não. Eu bati na porta e ninguém atende.

– É só você parar de bater na coitada – disse o Sapo. – Ela não gosta. Fica irritada. Deixe-a em paz e ela também te deixará em paz.

Mas justo então a porta se abriu e Alice avistou um grande salão com uma mesa no meio. Havia cerca de cinquenta convidados sentados. Alguns eram animais, outros aves, e alguns eram flores. Na cabeceira da mesa havia três cadeiras, onde estavam sentadas a Rainha Vermelha e a Rainha Branca. A cadeira do meio estava vazia, e foi ali que Alice se sentou.

– Sirvam o assado! – ordenou a Rainha Vermelha.

Os garçons trouxeram uma perna de carneiro e a puseram na frente da Alice. Isso a deixou um pouco sem jeito, pois não sabia como comer aquilo. A Rainha Vermelha percebeu seu constrangimento e ofereceu ajuda.

– Deixe que eu te apresente a perna de carneiro. Alice, Carneiro... Carneiro, esta é Alice.

A perna de carneiro se levantou e fez uma reverência. Primeiro Alice retribuiu o cumprimento, depois perguntou às Rainhas se aceitariam uma fatia.

Foi uma ofensa terrível.

– De jeito nenhum! Que falta de educação faltar alguém a quem você acaba de ser apresentada! – disse a Rainha Vermelha. – Levem o assado!

48



Rapidinho os garçons retiraram o assado e trouxeram um pudim.

– Oh! Por favor! Não me apresentem ao pudim – suplicou Alice.

A Rainha Vermelha nem lhe deu ouvidos. Apresentou Alice ao pudim e imediatamente pediu ao garçon que o retirasse. Mas então Alice decidiu que, como ela também era Rainha, podia dar ordens. Ordenou aos garçons que trouxessem o pudim de volta, pegou uma faca e cortou uma fatia.

– Ai! O que é isso? – protestou o Pudim. – Gostaria que eu cortasse uma fatia sua?

Alice não soube como responder. Ficou ali boquiaberta, encarando o Pudim.

– Diga alguma coisa! – gritou a Rainha Vermelha. – Ou você vai permitir que o Pudim tome conta da situação?

Na dúvida sobre o que fazer, Alice começou a discutir poesia. Deu certo. As duas rainhas tinham opiniões veementes nesse assunto. A Rainha Branca se ofereceu para recitar uma adivinhação sobre peixes. Depois a Rainha Vermelha propôs um brinde à saúde da Rainha Alice.

A maneira como os convidados começaram a beber era bem estranha. Alguns colocaram os copos sobre a cabeça e bebiam o que escorria pelo rosto. Outros derrubavam a garrafa e bebiam o que escorria pela lateral da mesa.

– Agora é sua vez de fazer um discurso de agradecimento – sussurrou a Rainha Vermelha para Alice.

Alice se levantou e iniciou sua fala:

– Levanto-me para agradecer – e então Alice de fato começou a levantar.

Desgrudou do chão e foi subindo... Teve de se agarrar à mesa.

– Cuidado – sussurrou a Rainha Branca ao seu ouvido. – Alguma coisa está prestes a acontecer.

E foi nesse instante que aconteceram as coisas mais estapafúrdias, tudo ao mesmo tempo. As velas cresceram até alcançarem o teto. Cada garrafa pegou um par de pratos e os encaixou nas costas como se fossem asas. Vestiram os garfos como pernas e saíram voando. A concha de sopa começou a andar pela mesa. Veio correndo

50

em direção à Alice, ordenando que ela saísse da frente. Mas nesse ponto Alice se irritou. “Chega!” Agarrou a toalha da mesa e puxou com toda a força. Tudo voou pelos ares. Alice se virou para a Rainha Vermelha e já ia lhe dando uma bronca, quando não a viu mais. Agora ela estava debaixo da mesa, e tinha encolhido. Estava do tamanho de uma boneca. Alice agarrou a Rainha.

– E você! – disse, muito brava. – Vou sacudi-la até que volte a ser uma gatinha.



## 10. Sacode

Alice sacudiu a Rainha sem dó. Mas a Rainha Vermelha nem protestou, pois seu rosto foi diminuindo, os olhos foram crescendo e esverdeando. Também foi ficando mais gordinha e macia, redonda, peluda e...



52

## 11. Acordou

... e no fim era mesmo uma gatinha.



53



## 12. Quem foi que sonhou?

– Kitty, você me acordou de um sonho tão maravilhoso! E sabe que você estava lá comigo? Pois é, você também foi para o mundo do Espelho.

Kitty não respondeu. Apenas ronronou, um ronronado que não dava para saber se era sim ou não.

Alice se ajoelhou e procurou entre as peças de xadrez até encontrar a Rainha Vermelha. Pegou Kitty no colo e colocou uma de frente para a outra.

– Agora confesse, Kitty! Foi nela que você se transformou, não foi?

Kitty só virava a cabeça, desviando os olhos da Rainha. Parecia um pouco envergonhada.

Ali ao lado, a Gatinha Branca continuava sob os cuidados de Dinah, que muito pacientemente ia terminando seu banho.

– Vai ver é por isso que você estava tão desalinhada no meu sonho – comentou Alice. – E você, Dinah, que falta de respeito! Não percebe que está esfregando a Rainha Branca? Aliás, no que foi que você se transformou, Dinah? Será que você era Humpty Dumpty?

Alice ainda tinha mais uma dúvida, e essa parecia ser a mais complicada de todas. Quem foi que sonhou tudo aquilo?

– Será que fui eu ou o Rei Vermelho? Ele fez parte do meu sonho, mas eu também fiz parte do dele. O que você acha, Kitty?

Mas Kitty não respondia. Havia voltado ao banho e lambia as próprias patas.

E você? Quem você acha que sonhou?



## Quem foi Lewis Carroll?

Lewis Carroll nasceu em 1832, na Inglaterra. Foi matemático, fotógrafo e romancista. Tornou-se mundialmente conhecido pelo livro *Alice no País das Maravilhas*, publicado pela primeira vez em 1865. Seis anos depois, o autor lançou uma nova aventura: *Alice através do espelho*. Na imaginação de Carroll, esta segunda história aconteceria seis meses depois da primeira, na qual sua protagonista está brincando num jardim, num dia de verão. Neste segundo livro, é inverno e ela está dentro de casa. Mas em ambas as histórias Alice escapa do mundo real e mergulha num universo fantástico onde tudo foge à lógica. Em *Alice através do espelho* novas possibilidades de tempo e espaço são experimentadas, resultando em situações absurdas e fascinantes. Carroll morreu em 1898, na Inglaterra.

## Quem é Índigo?

Índigo, escritora, nasceu em Campinas e atualmente vive em São Lourenço da Serra (SP). É autora dos livros *Gagá - Memórias de uma mente pirlampa* (Scipione), *Casal verde* (Caramelo), *Perdendo perninhas* (Scipione), entre outros. Índigo também escreve diariamente na internet há mais de 10 anos.

## Quem é Laura Michell?

Ilustradora e professora de pintura e gravura, nasceu na província de Santa Cruz, na Argentina, em 1968. Cursou Pintura e Gravura na Escola Nacional de Belas Artes Prilidiano Pueyrredón e licenciou-se em Artes Visuais pelo Instituto Universitário Nacional de Arte, ambos em Buenos Aires. Seu primeiro trabalho na área de ilustração infantil foi feito para o livro *Cuentos de estación* (1997), de Irene Klein, publicado pela Plus Ultra.

REENCONTRO  
INFANTIL

Entediada e presa dentro de casa por causa da neve, Alice resolve atravessar o espelho para visitar a sala que fica do outro lado dele. Lá, a menina encontra um universo fantástico, habitado por animais, flores e peças de xadrez falantes, e tem de superar vários obstáculos para se tornar uma rainha.



editora scipione



## REGISTRO DAS CRIANÇAS

# MUSICALIDADE





As canções brincantes oferecem oportunidades para as crianças aprenderem a dizer palavras, testarem movimentos, aprenderem a compartilhar um momento em grupo e darem boas gargalhadas.

O corpo das crianças bem pequenas responde rapidamente a propostas musicais. Ao escutar uma música, o corpo balança, gira, fica sinuoso. A voz emerge ocupando o espaço. Cantar, dançar, produzir sonoridades com latinhas, chocalhos, tambores, flautas faz parte da educação de uma criança pequena. As cantigas e os jogos cantados ampliam habilidades humanas. Aprender as músicas daqui, músicas do outro lado do mundo, danças individuais, de pares e de grupo são experiências que enriquecem a vida. Gostar de cantar, dançar e produzir sonoridades é um presente que os pais podem oferecer aos filhos. A musicalidade está em todos nós, ainda que meio escondida, e ela une as gerações.

As crianças com surdez podem explorar sua musicalidade a partir das vibrações dos objetos e instrumentos, brincando com os ritmos do próprio corpo e observando os demais.

## UM DESAFIO MÚSICA

EMEI LOURO ROSA - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

Adivinhe a música pela apresentação de uma figura:

- Escolham algumas canções;
- Com as crianças, desenhem, em cartõezinhos, um objeto que é mencionado nas músicas escolhidas (utilizem o recurso que tiverem, reutilizem papéis);
- Sorteiem os cartões e adivinhem qual é a música correspondente à figura sorteada;
- Depois, cantem a música!

## DANÇA DA SAIA DE CHITA

EMEI GLOBO DO SOL - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

O folclore brasileiro é rico em danças que representam as nossas tradições e compõem o nosso acervo cultural.

A dança da Saia de Chita é uma mistura de várias danças populares, uma adaptação de outras danças típicas, como o Carimbó, o Maracatu e o Pau de Fitas.

Improvise uma saia, tecido ou lençol que você tiver em casa, coloque uma música, escolha o ritmo e vem dançar!

“Dança do Carimbó” - Pinduca

## VAMOS EXPLORAR SONS E RITMOS

EMEI PROF.<sup>a</sup> VALENTINA ANTONINI DA SILVA - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

EMEI LUIZA HELENA DE BARROS - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

Escutar diferentes ritmos musicais, variar o som dos instrumentos, cantar e ouvir são maneiras de ampliar o repertório musical.

Por meio da exploração de materiais e objetos de uso cotidiano, como colheres de pau ou de metal, chocalhos feitos com grãos, latas, panelas, caixinhas de fósforo, ralador, entre outros, vamos produzir diversas fontes sonoras e acompanhar diferentes ritmos de música.

Agora é só escolher os objetos e ritmos musicais preferidos e começar a diversão!



## EXPLORANDO OS SONS COM CONES!

EMEI GRACILIANO RAMOS - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

Usando cones de plástico:

- explore os sons que ele produz batendo-o sobre a mesa em pé, de cabeça para baixo;
- vire e bata o cone de lado e, novamente, bata sobre a mesa prestando atenção no ruído produzido.

Comente suas impressões: que tipos de timbre de sons vocês notaram? Tem hora que o som é mais grave, e tem hora que é mais agudo?

Vamos repetir batendo em cada posição. Deixe que a criança explore o cone livremente.

Agora, vamos cantar uma canção com o cone, permitindo que a criança use a imaginação e utilize o cone de diferentes maneiras. Inicialmente, irão fazer com o cone o que a letra da música está sugerindo: vai virar um chapéu, um carrinho, um balão...

E que tal agora você criar sua própria música? Invente um ritmo e imagine outras possibilidades para o cone. Ele pode ser o que você quiser, como um violão e até um microfone.

Ah... e se você não tiver um cone, poderá fazer com qualquer outro material, por exemplo, uma garrafa plástica.



## MARCANDO O RITMO DAS MÚSICAS COM AS COLHERES

EMEI PROF.<sup>a</sup> VALENTINA ANTONINI DA SILVA - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

- Distribua duas colheres para cada um que participa da brincadeira;
- Escolha uma música de sua preferência para cantar (uma sugestão é a música “a ram sam sam”) ou ouvir, por exemplo, músicas instrumentais;
- Crie gestos girando as colheres, levando-as para cima e para baixo ao som e ritmo da música.

## IDENTIFICANDO E PRODUZINDO SONS DO CORPO

EMEI AFRÂNIO PEIXOTO - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

O nosso corpo oferece muitas possibilidades para criar sons e músicas.

Podemos produzir sons ao cantar, falar alto ou baixo, bater palmas, sapatear, assobiar, dar risadas, estalar a língua, estalar os dedos, bater no peito e muito mais.

O som produzido por nosso corpo pode acompanhar músicas e os diferentes ritmos.

## VAMOS DANÇAR? MÚSICA PENEIREI FUBÁ

CEU EMEI TRÊS PONTES - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

Você sabia que a música “Peneirei fubá” é uma cantiga popular surgida na Bahia e era um canto de trabalho? Também passou a ser brincadeira de roda em outras regiões do Brasil.

**Peneirei fubá  
Fubá caiu  
Eu tornei peneirar  
Fubá sumiu  
Ai, ai, ai, foi ela que me deixou  
Ai, ai, ai, porque não me tem amor**

*(cantiga popular brasileira)*



Vamos fazer uma peneira para “peneirar” enquanto canta e dança, observe os sons que a peneira irá produzir quando você balançar.

Materiais necessários:

- tesoura; sacolinha plástica; papel alumínio, folha de revista ou panfleto de mercado.

Como fazer:

Enrole o papel alumínio ou folha de papel, formando um canudo. Faça vários canudos. Junte as pontinhas deles para formar a estrutura da peneira.

Dobre a sacolinha plástica e corte tirinhas como rabiolas de pipa.

Amarre as tirinhas na sua argola de canudos e você terá uma peneira.

Agora é cantar e dançar ao som da sua peneira. Que som ela faz?

## CONFEÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS COM SUCATA

EMEI PROF.<sup>a</sup> VALENTINA ANTONINI DA SILVA - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

Você já ouviu falar em maraca? Maraca ou maracá é um dos mais conhecidos instrumentos musicais indígenas brasileiros. É feito com uma cabaça, que é um fruto de casca dura preenchida por sementes ou pedrinhas.

Em casa, podemos brincar com sucata, aproveitando esse material para construir um instrumento que produz som como uma maraca. Com potes diversos, papelão, grãos, pedras pode-se criar maracas incríveis, por exemplo, usando uma garrafinha PET, enchendo com pedrinhas, e fechando a garrafa com algo para que se possa segurar o objeto e produzir sons.

Com a ajuda dos adultos, as crianças podem construir diversas maracas, apreciar diversos sons e brincar muito para a criação de inúmeros ritmos musicais.

## JOGO DA MEMÓRIA AUDITIVA

EMEI PROF.<sup>a</sup> MARIA DA LUZ - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

O jogo da memória auditiva é uma forma de explorar a sensibilidade auditiva. Além de divertido, é um material que as famílias podem facilmente construir em casa para brincar com as crianças.

Materiais necessários:

- potinhos vazios, de iogurte, manteiga, leite, etc.; grãos diversos ou objetos pequenos, botões, pedrinhas, etc.; fita adesiva; papel ou papelão; tesoura.

Fazer os pares de potes com diferentes elementos para diferenciar os sons que produzirão.

A criança escolherá um pote sonoro e, em seguida, experimentará os demais, sacudindo-os até encontrar o som correspondente ao que ela escolheu.

Sugerimos que, ao encontrar o par, o adulto abra o potinho para que a criança veja qual é o material que produziu aquele som.

## “QUE TAL CRIARMOS UMA RÁDIO?”

EMEI COMANDANTE MORENO - DRE BUTANTÃ

Para isso, vamos precisar apenas de um celular, para gravação de áudio simples. Por meio destas gravações, você pode contar histórias, causos divertidos, cantar uma música ou entrevistar um familiar, enfim, pode criar episódios incríveis...

Uma dica interessante é a criação de uma música bem curtinha, e todas as vezes que for gravar um novo episódio, cantá-la para abertura de seu programa, assim todos que ouvirem a música já saberão que tem novidade na sua rádio e daí em diante é só soltar a imaginação.

Encaminhem os áudios para amigos e familiares.

## VAMOS CONSTRUIR UM AGOGÔ!!

EMEI TANCREDO NEVES - DRE SÃO MIGUEL PAULISTA

O agogô é um instrumento musical que foi desenvolvido na África, possivelmente feito pelas tribos Bantu após a sua migração para a África Ocidental. Ele é usado na música nigeriana yorubá, mas suas origens também mostram que o agogô pode ter sinos duplos ou um único feito de bronze.

Para a construção de um agogô com latinhas, vamos precisar de:

- fita adesiva;
- dois recipientes de tamanhos diferentes (lata ou potes plásticos ou o que tiver em casa);

Junte dois utensílios e prenda com fita adesiva para experimentar os sons.





**AQUI TEM  
UMA HISTÓRIA  
BEM DIVERTIDA!**



Silvana de Menezes  
texto e ilustrações

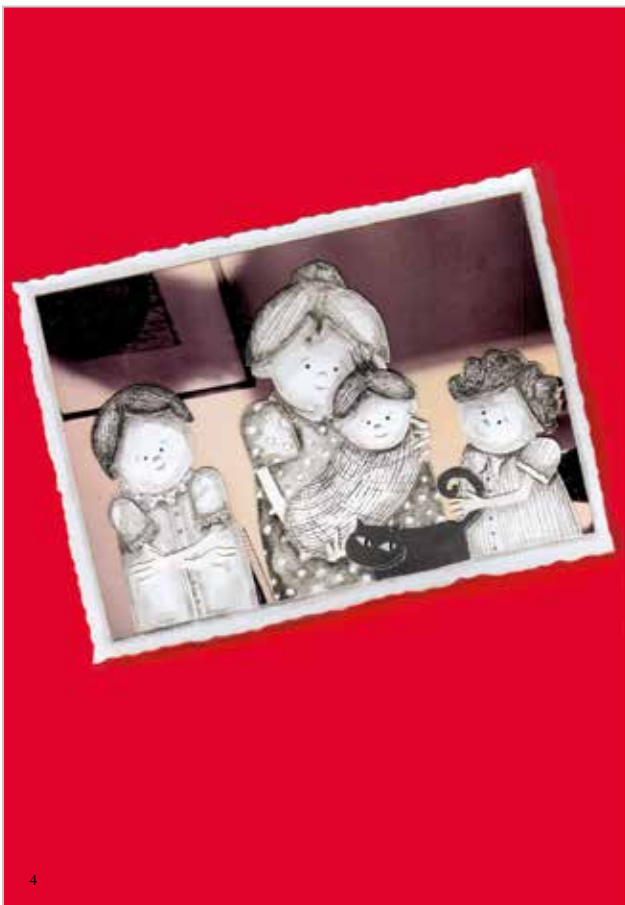


**as três velhinhas**

1ª edição  
1ª reimpressão



*Pra Inês, Ieda, Sônia, Nádia, Jânia,  
Marie, Mônica, Lulu, Cida, Vera, Maria Inês,  
Tina, Sandra, Ana, Maria Helena,  
Lili e Elzinha, as meninas da Elza.*



4

**C**ota, Maricota e Cotinha viviam seus 86, 84 e 79 anos respectivamente. Assim, do jeito que estavam, já não pareciam ter diferença de idade. Eram agora só três velhinhas, mas que ainda eram as *meninas da Olga*. Ficaram solteiras, não por falta de pretendentes; eles apareceram aos montes, pois as três irmãs haviam sido moças muito bonitas e além disso eram filhas de dona Olga, uma viúva rica que também nunca fizera muita questão de casar as filhas. Dizia que elas tinham personalidade forte. A verdade é que depois de velhinhas elas foram precisando cada vez mais uma da outra, como uma correntinha superfrágil, que mantém amarrados seus elos fracos com muita força.



Cota, a mais velhinha, ficou ceguinha de tudo. Mas não admitia e usava uns óculos fundo de garrafa, que deixavam a marca de uma cratera no seu nariz vermelhinho.

Maricota, a do meio, não escutava nada e, mesmo usando aparelhinho nas duas orelhas, ela não entendia nada do que lhe falavam.

Cotinha, a caçulinha, tivera câncer na garganta e tinha de falar bem baixinho. Como ninguém a escutava, ela preferia ficar mudinha.

5

Cotinha dirigia um fusquinha cor-de-rosa, que todo mundo da cidade de Serra Branca, onde moravam, já conhecia. Ao seu lado ia Maricota; como era surda, estava sempre muito atenta e ia alertando a Cotinha sobre os sinais, os pedestres e os cruzamentos. Apesar de ser espertinha, a caçulinha de dona Olga era muito distraída. Várias vezes, ela se tornou até uma ameaça: não é que uma ocasião, para cumprimentar o Silva farmacêutico, Cotinha quase atropelou o Zué na sua bicicleta colorida?! Cota ia no banco de trás sempre reclamando que Cotinha corria demais, não dava nem pra apreciar o caminho! Ficava tudo borrado, como uma pintura abstrata.

Pois bem, mesmo sempre acompanhada de copiloto, Cotinha continuava fazendo barbeiragens com seu fusquinha cor-de-rosa.

Por sorte, a Maricota, que era surda, ficava privada de ouvir os xingamentos que elas recebiam dos motoristas impacientes. E se alguém gritava:

— Ô velha barbeira!

Ela logo confundia:

— Cuidado, Cotinha! Ele falou da ribanceira!

— Ô navalha!

— Freia, Cotinha! Freia! Tá cheio de gentalha!



6

Depois da morte de dona Olga, as três tinham-se tornado cada vez mais unidas. Moravam no casarão da fazenda que havia sido de seus avós. Todo mundo na fazenda era velhinho, da cozinheira ao capinador. Eles viviam muito bem, cada um agarrando com mais força suas lembranças. Lembrança de um mundo que era muito melhor, quando todos eles tinham vinte anos, ou senão as lembranças das brincadeiras de criança. As três irmãs não se davam conta de que a vida delas ainda era uma graça. A juventude é cheia de virtudes, mas a velhice tem a capacidade de acentuar nossos valores e sem tanta ansiedade. É mesmo verdade que quanto menos tempo temos, mais pacientes nos tornamos.



7

E é também verdade que as emoções vão e voltam. No dia do aniversário de Cotinha, as três velhinhas estavam como adolescentes. Escolheram os melhores vestidos e usaram, cada uma a seu modo, o colarzinho de pérolas combinando com os brincos de uma pérola só que lhes puxava o lóbulo da orelha até quase o ombro. Reuniram-se na fazenda todos os velhinhos da cidade, muitos quitutes na mesa e muito... vinho. Afinal elas comemoravam os 80 anos da caçulinha da família e isso tinha de ser bastante festejado. Cotinha, que era bem miúda, estava muito engraçadinha no dia de seu aniversário. Segundo o Osvaldo, Cotinha nem parecia ter 80 anos, ele daria uns 70!



8



A radiola tocou sem parar. Estavam muito felizes e descontraídos. Não seria muito afirmar que até rolou um clima entre Cotinha e o Silva da farmácia! Bom, a festa acabou, a luz apagou e as três irmãs, exaustas, foram dormir. Cada uma pegou seu copo d'água e deu-se o ritual noturno das pílulas: do coração, da artrite, da esclerose, pressão alta, diabetes, catarata e de todas essas coisas mais, próprias da velhice. Os criados-mudos abrigavam uma coleção de remédios, que elas não se esqueciam de tomar, nos horários certos. Se uma esquecia, tinha sempre outra a lembrar-lhe.

Naquela noite elas dormiram como anjos e sonharam com seus vinte anos.

No outro dia, Cota acordou radiante:

— Sinto-me tão bem, Cotinha! Meu corpo está rejuvenescendo! Sinto minha alma limpa! As pílulas me fizeram muito bem essa noite! Até minha vista está melhor!

Cotinha escutava calada. Maricota chegou à mesa nervosa:

— Cota, você não viu os botões do meu casaco que eu deixei em cima do seu criado-mudo?

— Botões? Não, não vi. Ontem à noite só estavam lá meus remédios, eu tomei...

— Cota! Você tomou meus botões!

— Não é possível! Posso não enxergar bem, mas tomar botões nem pensar! Além do mais, nunca me senti melhor!

— Mas é claro que você tinha que estar pior!

— Pior não, Maricota, melhor, viu, melhor!



10

Cotinha escutava a discussão das duas e, como era muito espertinha, começou a maquirar. Se a Cota tinha tomado os botões e se sentia melhor é porque botão devia fazer bem para a saúde.

— Cota, você não tinha o direito de tomar os meus botões. Lembra o Fernando, aquele bonitão? Foi ele quem esculpiu esses botões para mim. Tirou a madeira daquela árvore que papai plantou quando eu nasci!







12

Cotinha havia desistido de seu sonho, ou melhor, conformara-se; afinal, sonhos são sonhos e nada a impedia de continuar a sonhar. Não foram poucas as vezes em que ela bailou para a plateia muda de bois e vacas sentindo-se no Municipal.

Enquanto isso, Cota continuava animada. Maricota não entendia nada, achava que a irmã estava ficando louca. Cotinha ofereceu o chá para ela, que, de tão nervosa, tomou tudo de um gole só. E saiu também a rodopiar. Cotinha, já sem muito esforço, falou para Cota:

— O botão... a árvore... o chá...

Cota entendeu tudo e gritou para Maricota:

— Nós descobrimos a fonte da juventude!



13



Maricota escutou, Cota enxergou e Cotinha cantou, bem alto. Apressaram-se em fazer uma grande panela de chá, que serviram para os velhinhos da fazenda. Todos também se sentiram muito bem e Sebastião, o capinador, naquele dia arrou todo o roçado e não se sentiu cansado. Elas começaram a crer que aquilo havia sido um presente dos deuses para Cotinha. A velha mangueira do pai agora devolvia a juventude às três velhinhas.

14



Cota, que amava artes plásticas, ficou a admirar a fazenda, que há tantos anos não via. Ora, a natureza não era uma pintura abstrata. E a Lua, ah, a Lua! Era uma só! Não é que Cota até enxergou São Jorge e o dragão?

15

Maricota nem precisou do aparelhinho para escutar os muitos sons da vida. Encantou-se até com o barulho do motor do fusca cor-de-rosa, que ela achava tão silencioso. Resolveram dar uma volta de carro, e Cotinha acelerou, sem a reclamação de Cota, que olhava maravilhada tudo aquilo que o problema de vista lhe ocultava.

E as três velhinhas partiram, cantando, ouvindo e enxergando.

O fusca corria e as três sorriam. Os olhares da cidade voltaram-se para elas com espanto. Pareciam tão animadas! Com o pique que estavam, ninguém lhes daria a verdadeira idade que tinham. Compraram umas comidas gostosas, um bom vinho e voltaram para casa.



16

— E então, meninas? O que faremos com toda essa energia? — perguntou Cotinha, feliz da vida.

— E se dividíssemos?

— Enlouqueceu, Cota? — espantou-se Maricota, que agora ouvia até o que não queria. — Imagine... Essa história logo iria se espalhar e teríamos em nossa porta uma romaria de vaidosos.

— Você está sendo egoísta, Maricota. Podemos dividir com os amigos.

— A velha mangueira não aguentaria, Cotinha, e em pouco tempo não sobraria nem pra nós.



17

— Acho que você tem razão. Além do mais, é tão bom cantar!

— E enxergar!

— E escutar!

E foi assim que as três velhinhas decidiram servir o chá só para os empregados da fazenda, que não deveriam contar para ninguém; guardariam o segredo a sete chaves e, sendo todos de confiança, elas poderiam desfrutar em paz a herança de dona Olga e a juventude tardia.



18

Cotinha comprou um carro zero-quilômetro e partiu em disparada de Serra Branca com destino a uma escola de balé na capital mais próxima. Dona Olga que a desculpasse, mas Cotinha concluiu que sonhos podem tornar-se realidade e nunca era tarde. Seria uma artista, nem que a vaca tossisse! Foi cantando pelo caminho.



19



Cota, apaixonada que era por artes plásticas, deu para visitar todos os museus e procurar ver ao vivo, em cores, as velhas imagens que haviam ficado gravadas na sua memória. Na cabeça da gente cabem tantas lembranças! Ela se lembrava dos livros que vira na sua juventude, cheios de imagens lindas que mais pareciam fotografias, a arte figurativa. Cota enterrava definitivamente a imagem míope, duplicada e borrada, a abstração. Maravilhada com a aparência das evidências, ela só parava de enxergar para piscar ou dormir.



20



Maricota, que não lembrava que o mundo tinha tantos sons, ficou maravilhada com o barulho da vida quando ela se manifesta. Saiu viajando no som do motor de um carro, no cantar dos pássaros, nos instrumentos da banda de Serra Branca e chegou até a ir a um estádio só para ouvir uma torcida apaixonada gritar gol!!!!

21

Todas elas levavam o chá a tiracolo. Quando começavam a cansar, uma dose era suficiente para voltar ao pique. Parecia urgente aproveitar todos os momentos da vida. Afinal de contas, elas tinham a energia, mas desconheciam o efeito do chá no que se refere à morte. É certo que todos temos um limite e elas tinham consciência de que o corpo estava muito velho. Procuraram cartomantes, videntes, cirurgiões plásticos e não adiantou nada. Tanto para a ciência quanto para o ocultismo, o único destino certo que qualquer mortal pode ter, mesmo para os que possuem o dom de prever, é a própria morte.

Cota, Maricota e Cotinha estavam espalhadas pelo mundo, cada uma curtindo a vida à sua maneira. Embora sozinhas, sentiam-se mais fortes, mas a correntinha frágil havia rompido seus elos e isso as três velhinhas não conseguiam esquecer.



22



Acontece que a vida segue seu curso como um rio que finalmente deságua no mar. Eis que Cotinha estava cantarolando na sua aula de balé, segurando a barra aos olhares espantados dos colegas, preparando-se para um *pas-de-deux*, quando se viu no espelho, o grande espelho do qual não escapava um detalhe, nem aqueles que ficam na alma. Cotinha estava tão interessada nas coisas do mundo que se esquecera de si mesma.

Tinha saudade de Cota e Maricota, do fusca cor-de-rosa, da fazenda. Tinha saudade, na verdade, da pessoa que ela era e que tinha uma história escrita em oitenta anos de vida. Cotinha caiu em prantos. Chorou na frente dos colegas, que a olharam ainda mais espantados. Acho que no fundo eles achavam Cotinha uma grande atriz dramática, além de bailarina e cantora. A velhinha saiu do estúdio ainda trajando sua roupa de balé, entrou no seu zero-quilômetro e pegou a estrada de volta a Serra Branca.

23

Foi chorando pelo caminho.

Coisa semelhante aconteceu a Cota, que, ao enxergar sua verdadeira imagem no espelho, considerou até um ato sábio da natureza uma certa cegueira, pois assim não se enxergam os estragos que o tempo faz no corpo. Bateu uma saudade forte e Cota concluiu que não era feliz com a força e sem o afeto. Ela já havia vivido tanto, que lhe deu uma certa preguiça de começar tudo de novo. Cota comprou tintas e telas e voltou para Serra Branca de óculos escuros.

Não sei se era para não enxergar, ou de tanto chorar.

Quando Cota e Cotinha chegaram, Maricota já estava na fazenda. Na sua ânsia de escutar todos os sons da vida, ela tinha escutado o que não queria. Por vezes era tanta a poluição sonora que até parecia uma guerra. Alguns sons eram de morte. Então ela resolvera se dar ao desfrute de ficar só escutando o som mais bonito que até então havia escutado: o barulho da fazenda, das folhas balançando nas árvores seguindo a melodia do vento, dos bichos de terra, água e céu, e dos rios que corriam, corriam, mas que sempre estavam naquele mesmo lugar. Só faltava o som do motor do fusca cor-de-rosa.

24

Foi uma choradeira geral. As três velhinhas ainda concentravam muita energia, e lágrimas não faltaram. Sentaram-se no sofá com a caixa de retratos, cartas e toda espécie de lembranças. Riram bastante dos casos de criança, das pessoas que elas haviam conhecido, dos lugares por onde haviam passado. Cada momento, cada gesto, era supervalorizado e as três velhinhas tornaram-se de novo uma correntinha frágil, só que dessa vez com os elos fortes.



25

Mas não eram fortes pelo poder do chá. A força delas vinha agora daquela enorme história que crescera em pequenos e grandes momentos, quadrados inexatos de um painel muito grande, um grande quadro, costurando a vida como uma colcha de retalhos.



26



No dia seguinte elas chamaram os empregados, que também concordaram que a vida, pra quem já viveu tanto, estava virando uma canseira total, com aquela energia toda, quando tudo o que queriam era descansar. E foi assim que o chá foi definitivamente abolido e o rio pôde finalmente desaguar no mar. A vida é muito sábia. A gente costura a colcha uma vida inteira para depois se cobrir com ela.

27

Cota, com seus óculos fundo de garrafa, pintou várias telas, que os entendidos chamavam de abstrações mas que ela, com toda sua cegueira, afirmava que eram figurativas.



28

Maricota, surda de tudo, aprendeu a tocar violão e achava uma beleza os acordes desafinados.

Cotinha aprendeu a assobiar e assobiava a trilha de seus passos desajeitados.



29

Viviam felizes, umas na companhia das outras. Todos os dias as três velhinhas saíam no fusca cor-de-rosa, com Cotinha, distraída, dirigindo, Maricota avisando dos sinais, dos cruzamentos e Cota reclamando no banco de trás da alta velocidade. Viveram até quase os cem anos. Todos na fazenda se foram também. Afinal, lá só havia velhinhos.

O casarão foi doado para a cidade e o prefeito ficou incumbido de transformá-lo num museu. Os filhos dos empregados herdaram a terra. Voltaram e lavraram. Plantaram e colheram. Tempo vai e tempo vem e a mangueira permanece ali, velha e frondosa, plantada no meio da cana, guardando seu segredo, sua sabedoria.



30



Contaram-me, e eu posso afirmar que é verdade, pois me foi contado por um anjo azul que passou por aqui, que lá no céu há um fusca cor-de-rosa com três velhinhas que só anda a mais de 80! E as três são unidas como uma corrente, sempre dormem uma ao lado da outra, brilhando, enfileiradas.

A essa constelação do céu nós chamamos de Três Marias. Bem sei eu que essas estrelas se chamam Cota, Maricota e Cotinha. E... agora que todo mundo as conhece, eu posso contar: sabe aquela nuvem que passou cor-de-rosa? Era o fusquinha das três velhinhas...

31



### Silvana de Menezes

Olhei pro céu e uma nuvem muito branca passou lentamente. Todo mundo passava indiferente na rua, enquanto eu contemplava a nuvem branca pela janela. Cá estou, pensando vagarosamente no que devo escrever sobre minha pessoa, temendo não conseguir concluir até a nuvem passar. Sou artista plástica, escritora, ilustradora, cenógrafa e cineasta. Nasci rodeada por montanhas num Belo Horizonte banhado por um mar de estrelas. E aqui envelheço, sempre uma operária dedicada a serviço da minha arte, de meus personagens.



Sinto-me honrada em poder dividir com meus pequenos leitores essas três grandes velhinhas, de cabelos muito brancos e uma história de vida bem colorida.

A nuvem passou, mudou de lugar, de olhar. Eu continuo aqui, certa de que cada livro lido é mais uma estrela nesse meu pequeno grande mundo, que agora eu posso repartir.

Três velhinhas vivem numa pequena cidade.  
Um dia descobrem o chá que lhes dá a força  
da juventude e, como num passe de mágica,  
desaparecem as dores e já não precisam tomar os remédios.

Cada uma parte para um canto do mundo  
para realizar os sonhos e encontrar a felicidade.



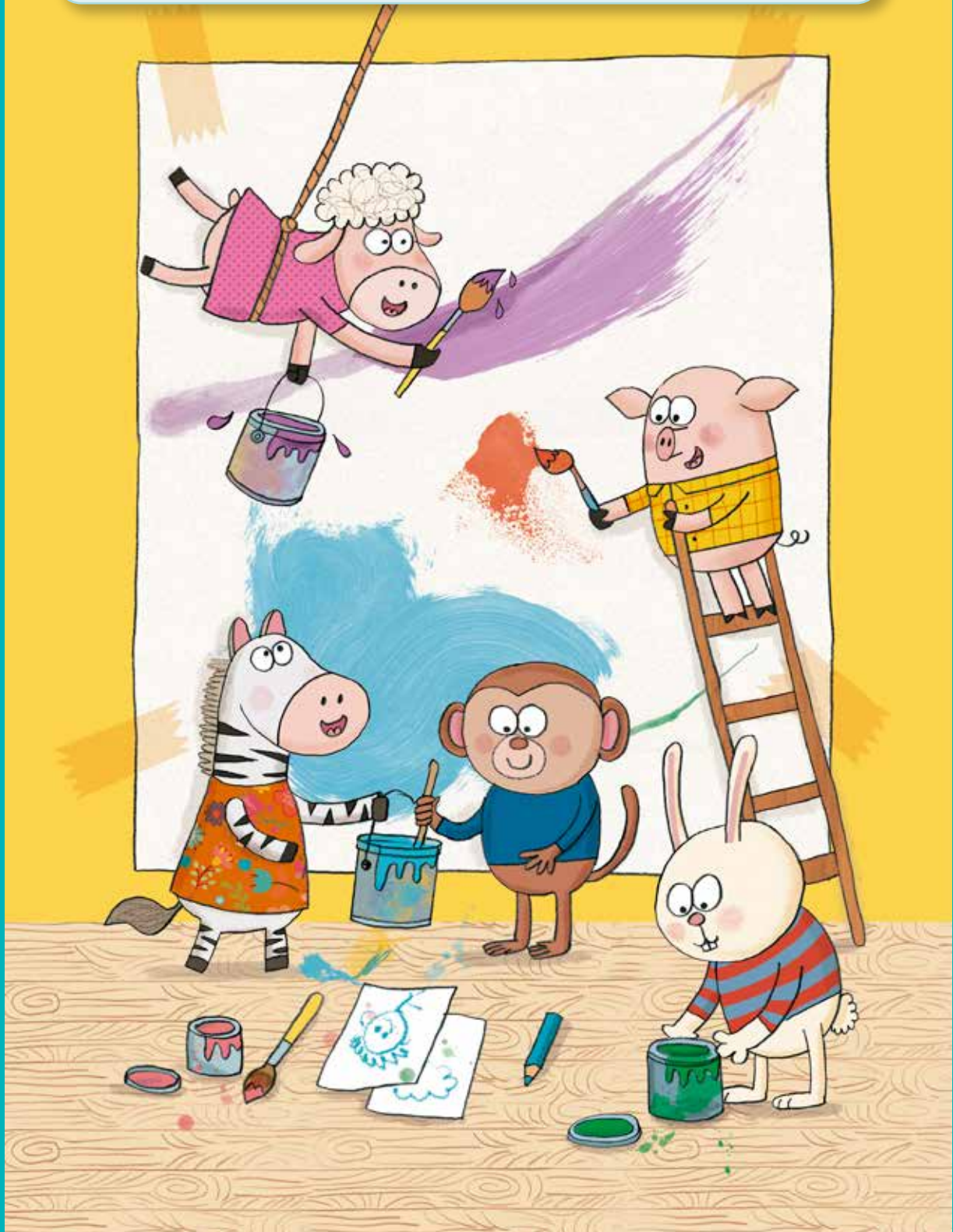
**COLEÇÃO**  
**EDITORIA**  
*em parceria com a*



## REGISTRO DAS CRIANÇAS



# ARTES



As crianças têm cem linguagens, dentre elas as linguagens artísticas. Oferecer para as crianças pequenas a possibilidade de experiências sensíveis, como coletar pedrinhas num pote, lavar e fazer uma estradinha, ou então amassar uma folha seca, escutar o barulhinho e soltar os farelos no vento, são pequenas alegrias que desenvolvem o senso de beleza.

O mundo das artes visuais é repleto de surpresas e maravilhamento. Tintas de variadas cores e tempo para experimentar o vai e vem do pincel, uma folha de cor escura e um lápis de cor clara, surpresa!

A percepção, sensibilidade e a emoção se aguçam quando as crianças produzem com as mãos um pequeno pote de argila, fazem uma comidinha de sementes e pétalas ou desenharam delicada e minuciosamente, fazendo emergir o mar profundo e seus seres imaginários... Compor colagens com fitas de pano, lãs, botões. Fazer roupas para uma boneca são modos de lançar um olhar sensível sobre o mundo e a cultura.

## FAZER BINÓCULO

EMEI PERO NETO - DRE BUTANTÃ

Materiais necessários:

- rolinho de papel higiênico,
- peneira, fundo de um copo,
- papel sulfite com furos diferentes,
- toalha de crochê, plástico colorido...

Utilizar utensílios de casa e objetos variados para observar a natureza e a sociedade de maneiras diferentes; interagir com os materiais e pessoas e propiciar momentos de diversão, observação e calma; explorar e pesquisar materiais de largo alcance; vivenciar sentimentos diante da experiência. O que você vê lá fora?

Em seguida, pense sobre:

O que vocês veem pela janela de suas residências?

Sabiam que podemos explorar novas maneiras de observar a paisagem e as pessoas?

E se você fechar apenas o olho esquerdo, como você vê a paisagem?

E se fecharem o olho direito, conseguem perceber mudanças no espaço e pessoas observadas?

Quais as outras maneiras que você consegue encontrar para observar o que está lá fora?

Como se sente e qual a reação das pessoas à sua volta ao perceberem que estão sendo observadas?

## RELEITURA DE OBRAS DE CANDIDO PORTINARI

EMEI 25 DE JANEIRO - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Candido Portinari foi um importante artista plástico brasileiro da fase modernista. Reconhecido mundialmente, recebeu diversos prêmios e participou de inúmeras exposições, nasceu em Brodósqui, no interior de São Paulo, no dia 29 de dezembro de 1903. Aos seis anos, Portinari já começava a desenhar.

A proposta de hoje é brincar de “imitar” a obra de Portinari e de artistas da preferência das crianças e famílias.



## MATISSE

EMEI ABELARDO GALDINO PINTO PIOLIN - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Henri Matisse (1869-1954) foi um pintor desenhista, gravurista e escultor francês.

Em 1940, começou a desenvolver a técnica de colagem com papéis coloridos, a qual se dedicou durante os últimos anos de sua vida, depois que passou por uma traumática cirurgia e não conseguiu precisão nas suas pinturas.

Essa é sua obra chamada “O caracol“. É uma obra que foi criada entre o verão de 1952 e o início de 1953. A obra mede 2,87m x 2,88m.

Convidamos as famílias para criarem uma obra utilizando a técnica de colagem de papéis cortados e coloridos.

A obra pode ser inspirada no que mais lhes agrada: animais, frutas, flores, paisagens ou objetos.



O caracol - Henri Matisse

Os papéis podem ser recortados com tesoura ou com as mãos, podem ser partes coloridas de folhas de revistas ou rótulos de produtos, a produção pode ser grande ou pequena, conforme fluir a criatividade de vocês.



Giuseppe Arcimboldo



*Medusa Marinara*, referência à Medusa de Caravaggio (1590) - Vik Muniz

## CRIANDO COM CASCAS DE FRUTAS E LEGUMES!

EMEI BOMBEIRO JOSÉ ROBSON COSTA DE ARAÚJO - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

O contemporâneo Vik Muniz e o clássico Giuseppe Arcimboldo nos inspiram a criar com elementos inusitados! Em muitas de suas obras de arte, ambos utilizam, em suas produções, alimentos dos mais variados tipos: cascas de frutas e legumes e o próprio alimento.

As obras de Vik Muniz, geralmente, são voltadas para a sustentabilidade. Já o artista Giuseppe Arcimboldo utiliza as frutas, verduras e folhas para compor fisionomias humanas e chega a nos inspirar em nossas próprias criações!

As obras de arte podem ser simplesmente apreciadas, mas, se as crianças desejarem, incentive-as a se expressarem sobre o que elas estão percebendo, sentindo, pensando ao olhar para as pinturas.



## CARTOGRAFIA

EMEI BOMBEIRO JOSÉ ROBSON COSTA DE ARAÚJO - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Os lugares da minha casa escondem tantos segredinhos...

Observe detalhes dentro da sua casa e fotografe esses locais ou desenhe.



## DA MINHA JANELA

EMEI JULIO DE MESQUITA FILHO - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

O livro “Da minha janela”, de Otávio Júnior, convida-nos a abrir a nossa janela e observar as cores, as formas, e os traços da paisagem que nos cercam e, com uma visão sensível, apreciar cada pessoa, objeto e paisagem do entorno.

Convidamos as crianças para desenharem, em uma folha que estiver disponível em casa, o que observaram.

O que mais chamou a atenção?

O que você vê através da sua janela?



## AUTORRETRATO DA PINTORA FRIDA KAHLO

EMEI PROF.<sup>a</sup> MARIA LÚCIA PETIT DA SILVA - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Frida Kahlo morava no México, numa casa azul, na Cidade de Coyoacán. O pai de Frida era pintor e fotógrafo, e ele a ensinou a usar o pincel.

No início da carreira, ela pintava autorretratos com base na visão que tinha a partir de um espelho, pois dizia que queria pintar o que via com os próprios olhos, algo que ela conhecia muito bem, ou seja, ela mesma.

Frida retratava sua vida em suas telas sempre com cores fortes e traços marcantes, características únicas das obras de Kahlo.

Depois de conhecermos a história inspiradora de Frida, vamos produzir um autorretrato inspirado nas obras da pintora?

Você pode utilizar um espelho para observar seu rosto e se inspirar a desenhar o seu autorretrato com giz de cera, lápis de cor, canetinhas, tinta, o que você tiver em casa.

Você também pode fazer o autorretrato com roupas e acessórios que você tenha em casa e imitar a pose da Frida, suas roupas e acessórios, criando uma releitura do quadro e tirando uma foto bem legal da brincadeira.





## EXPLORANDO NOVAS HABILIDADES E POSSIBILIDADES DO NOSSO CORPO

EMEI PROF.<sup>a</sup> MARIA LÚCIA PETIT DA SILVA - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Vamos explorar a arte usando todas as potencialidades e habilidades do nosso corpo. Inspirados nos “Pintores com a boca e os pés”, que desenvolveram a habilidade incrível de criar pinturas/obras de arte incríveis usando toda sua potencialidade, experimentem pintar usando os pés e a boca.

Se vocês não tiverem tinta em casa, tentem com giz de cera, lápis de cor ou misturem algum corante ou tempero com água para criar uma tinta (ex.: café, açafrão, colorau, gelatina...).

## TEATRO DE SOMBRAS

EMEI PROF.<sup>a</sup> MARIA LÚCIA PETIT DA SILVA - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

O teatro de sombras, originado em países do Oriente, é uma das modalidades do teatro de animação.

O teatro de sombras permite, ainda, a exploração de elementos da natureza – luz e sombra – para se conhecer suas características físicas, influenciando na percepção da criança sobre o tempo, o espaço e na sua perspectiva corporal.

A técnica do teatro de sombras consiste na manipulação de bonecos de varas, dedoches, palitoches entre uma fonte de luz e uma superfície que funcione como tela, como uma parede ou um tecido estendido, fazendo com que o espectador veja apenas a sombra do boneco.

Utilizando uma fonte de luz, que pode ser uma lanterna comum, a lanterna do celular, a lâmpada de um cômodo da residência, uma vela, a luz solar ou o brilho da lua cheia, a criança realiza, com as mãos, movimentos que lembram animais diversos.

Outra sugestão é a confecção de bonecos (dedoches, palitoches) com materiais simples (papel, papelão) para serem manipulados contra uma fonte luminosa sobre uma superfície.

Atividade muito interessante é desenhar o contorno de objetos, de brinquedos, da mão e até do corpo todo proporcionado pela luz do Sol, em uma folha de papel, na areia, no chão com giz ou carvão!

## XILO E ISOGRATURA

EMEI NELSON MANDELA - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Vocês conhecem a técnica de xilogravura? Durante nosso percurso investigativo sobre o Nordeste, descobrimos essa expressão artística típica da região.

A xilogravura é uma arte e técnica de fazer gravuras em relevo sobre madeira. É caracterizada por um dos métodos de impressão mais antigos e se baseia no corte de uma figura em superfície de madeira que, em seguida, é coberta de tinta e, assim, impressa em outro local, como um tecido ou papel. O uso da técnica de xilogravura se atrelou à literatura de cordel.

A técnica da xilogravura acabou inspirando o surgimento de outra técnica, a isogratura, após ser combinada com outros elementos criativos.

A isogratura consiste na impressão feita com isopor, que pode ser marcado com lápis ou outros materiais rígidos, aproveitando bandejas de isopor usadas.

## TINTAS NATURAIS

EMEI VICENTE PAULO DA SILVA - DRE FREGUESIA BRASILÂNDIA

Nesta proposta, utilizaremos alguns alimentos, tendo como referências os artistas Hong Yi, Dirceu Veiga e Hyali Barros, que utilizam café para realizarem suas criações artísticas.

Para tinta: café, verduras e legumes ralados, açafrão, colorau, entre outros de sua escolha.

Estes ingredientes devem ser misturados a 100ml de água e 100ml de cola, para se transformarem em tinta.

Após realizar a mistura, a criança pode utilizar qualquer utensílio escolhido para fazer uma pintura bem bonita e colorida.

Para pintura: materiais diversos, como escova de dente, esponja, rodinho de pia, colher, garfo, rolinho de papel higiênico, entre outros.

## REGISTRO DAS CRIANÇAS

**AQUI TEM  
UMA HISTÓRIA  
BEM DIVERTIDA!**



O livro é um encontro que o autor marca com o leitor, esperando que ele compareça. Se o encontro acontece, pode nascer uma obra forte, ligação entre eles. Marquês teve primeiro livro-encontro com as crianças em 1987. Ele se chamava O dia de dia de Daddá e era um livro de imagens, sem texto. Os pequenos leram forte ligação entre eles. Marquês ligação aconteceu. Outros livros vieram. Sempre com ilustrações tridimensionais, feitas com massa de modelar e fotografadas.

A modelagem é uma pintura antiga. Na minha infância, eu usava barro para fazer bonecos. Depois que secavam ao sol, eram pintados com aquarela. A partir dos encontros com as crianças, Marquês começou a pintar, em oficinas de modelagem, pouco garantindo que elas sabem das coisas e das não coisas. Crianças pensam com a coração e têm uma conexão com o mundo. Não são problemas. Por isso, e por puro amor, eu voto nelas!

Marcelo Xavier

MARCELO XAVIER

SE CRIANÇA GOVERNASSE O MUNDO...

7ª edição  
Conforme a nova ortografia

Fotografia  
SYLVIO COUTINHO

Selecionado para o PNLD-SP/2004, para o Salão Capixaba — ES/2005, pela Fundação Luís Eduardo Magalhães e pela Prefeitura de Belo Horizonte.



Para  
Denize, Ângela e Elisa,  
amigas que colocaram São Paulo  
dentro de mim.



### Formato



## Se criança governasse o mundo...

...o trânsito  
seria uma maravilha.



7

Guerras, se existissem, não teriam  
tiros nem bombas. Terminariam  
sempre bem, com amigos e  
inimigos guardados juntos na  
caixa da paz.



8

Os bancos teriam dinheiro  
pra todos. Feito ali mesmo,  
rapidinho.



9

Fome? Não haveria. Comida?  
Seria feita sem fogo: salada  
de grama, farofa de areia,  
bife de caco de telha e suco  
de mentirinha.



10

Cada um teria sua casa, móveis,  
camas quentinhas pros filhos.  
E carinho, muito carinho.



A TV e o rádio contariam histórias  
e só dariam boas notícias:

- Hoje tem espetáculo!
- Desinventaram a injeção!
- Tempestade de sorvete  
prevista pra hoje à tarde!



12

O jornal "DE VEZ EM QUANDO"  
publicaria recados, retratos,  
curiosidades, convites, jogos,  
perguntas e ideias, muitas ideias.  
Jornalismo feito à mão: tinta,  
cola, tesoura, pincel e,  
naturalmente, papel.



A saúde teria prioridade:

- Uma colher de água pura  
antes das refeições.
- Duas gotinhas de mel depois  
de fazer a lição.
- Bala e pirulito, só se estiver  
muito aflito!



14

A tristeza seria respeitada e  
enterrada com um ritual.  
Alegria nasceria todo dia,  
junto com o Sol.



15

As árvores seriam coroadas  
"Rainhas da Natureza", com seu  
reino doce, só de prazeres.



16

Todos os bichos seriam pra  
sempre. Inquebráveis!



17

As praias, limpas.  
Os rios, cheios de peixes.



18

O correio chegaria rápido  
e as respostas, mais ainda.



19

As lojas teriam de tudo. Pra  
gente comprar ou trocar: uma  
bola furada por uma revista sem  
capa. Um soldado solitário por  
uma boneca careca. Um tênis  
agonizante por uma dentadura  
de vampiro.



20

O tempo todo ia ter um  
trem pronto pra partir:  
o Japão é logo ali. Pra Rússia  
são dois minutos. Até a Lua,  
um pouco mais.



21

Brigas e desavenças teriam  
duras sentenças:

- Três dias sem ver desenhos.
- Dois sem pisar no skate.
- Um domingo sem sorvete.



22

Uma banda tocaria todo dia.  
Música é fundamental!  
É oxigênio que entra pelo ouvido.



23

Ninguém ficaria sem escola.  
Todos aprenderiam a ler,  
escrever e contar.



24

Voar seria tranquilo e  
totalmente seguro.



25

Os escritórios fariam ligações  
pro mundo inteiro. Altos  
negócios fechados,  
sentado... em um travesseiro!



26

Seria a coisa mais fácil ter  
um castelo à beira-mar.



27



Todos poderiam pintar  
e bordar.



28

Afinal,

se criança  
governasse o mundo,

sabe o que ele seria?

29

Uma bola de brincar!

30

31

PODE LINGÜÍSTICA  
Núcleo Interdisciplinar de Linguística na Faculdade CEF  
Rua Antônio de Castro, 100 - Fátima  
Flora, Marília  
Av. Celso Garcia e Silva - 100 - Fátima  
Flora - Fátima, Marília, SP  
CEP 13.100-000  
FONE (15) 3021-2222  
E-MAIL: l1@cef.br

Indica para o público infantil  
1. Livro de 2017  
111 páginas, 2017

SE CRIANÇA GOVERNASSE O MUNDO...

Texto e ilustrações © 2017 MARCELO XAVIER

Desenho de capa:

ROSA AUGUSTINA

Editora de arte:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria editorial:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de arte:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de design:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de layout:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de diagramação:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de revisão:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de correção:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de arte-final:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de impressão:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de distribuição:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de divulgação:

ROSA AUGUSTINA

Assessoria de marketing:

ROSA AUGUSTINA

Não tenho nada contra os adultos,  
mas eles bem que podiam dar um tempo.  
Sair de férias. Ir pro espaço. Conhecer  
Saturno, Urano, Plutão... As crianças  
ficariam aqui, na Terra, tomando conta  
de tudo. Naturalmente, as coisas voltariam  
aos seus lugares.

Uma pequena mostra do que seria o  
reino desses pequenos governantes  
está neste livro, aprovado e assinado por  
algumas dessas "autoridades" de vários  
países.

Se você for uma criança, com certeza  
vai se divertir.

Se for um adulto, pode sentir uma  
incômoda vontade de fazer as malas...

Marcelo Xavier





## REGISTRO DAS CRIANÇAS

# Referências

ANTONIO, Severino; TAVARES, Katia. **Uma pedagogia poética para as crianças**. Americana, SP: Adonis, 2013.

ANTONIO, Severino; TAVARES, Katia. **A poética da infância**: conversas com quem educa as crianças. Cachoeira Paulista, SP: Passarinho, 2019.

BARBOSA, Maria Carmem Silveira. **Por amor e por força**: rotinas na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf). Acesso em: 1 set. 2020.

BRASIL. [Estatuto da criança e do adolescente]. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF, 1990.

HORN, Maria da Graça Souza. **Brincar e interagir nos espaços da escola infantil**. Porto Alegre: Penso, 2017.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de *et al.* **O trabalho do professor da Educação Infantil**. São Paulo: Biruta, 2014.

PARREIRAS, Nínia. **Do ventre ao colo, do som à literatura**. Belo Horizonte: RHJ, 2012.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Currículo da cidade**: Educação Infantil. São Paulo: SME/COPED, 2019. Disponível em: <http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/51031.pdf>. Acesso em: 1 set. 2020.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. **Indicadores de qualidade da Educação Infantil Paulistana**. São Paulo: SME/DOT, 2016.

TONUCCI, Francesco. **Com olhos de criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.





CURRÍCULO  
da CIDADE



CIDADE DE  
**SÃO PAULO**