

BIBLIOTECA MUNICIPAL DO SEIXAL

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

POLO CENTRAL

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

POLO DE AMORA

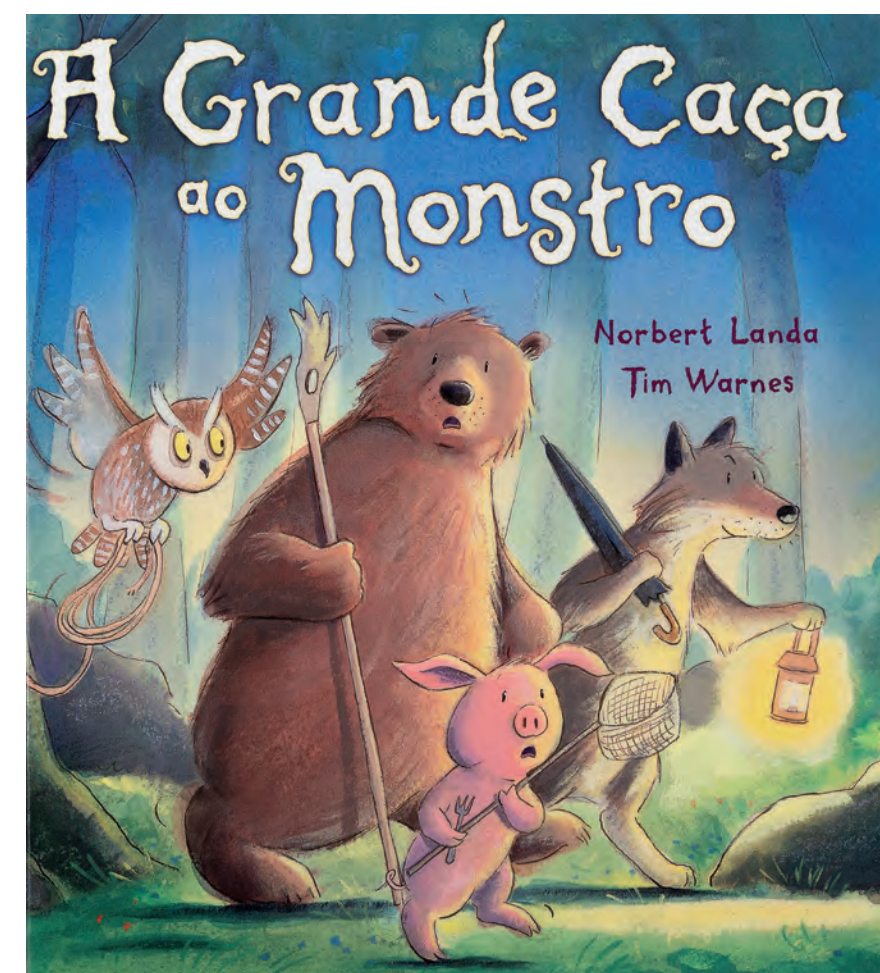
Largo do Rosinha, Amora
Contactos: 210 976 165;
biblioteca.amora@cm-seixal.pt
Encerra ao sábado, alternadamente
como Polo de Corroios,
e durante o mês de julho

POLO DE CORROIOS

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

2021

BIBLIOTECA MUNICIPAL DO SEIXAL



KIT E... SE PUDÉSSEMOS MERGULHAR NOS LIVROS?

Livro:
A GRANDE CAÇA AO MONSTRO

Autor:
NOBERT LANDA

Sinopse:

Pshh, pshh! – Escuta a Pata. O que será? – Pensou. O que a Pata não sabia é que aqui seria o início de uma grande aventura, onde iria descobrir como a amizade é um poder especial que nos torna valentes e corajosos!

Destinatários:

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

MATERIAL QUE CONSTITUI O KIT:

- Cartolina (pedaços)
- Impressão das personagens e objetos da história para colorir
- Impressão de personagens da história (ilustrações do livro)
- Papel crepe 2 cores
- 2 arames forrados

MATERIAL ADICIONAL NECESSÁRIO:

- Lanterna
- Cartão para reciclar (exemplo: embalagem de cereais ou qualquer outra caixa)
- Material de colorir
- Tesoura
- Cola
- Lápis
- Rede de saco de batatas ou similar

RECURSO MULTIMÉDIA DE APOIO:

Melhor que uma brincadeira perfeita para dois, poderá ser uma brincadeira perfeita para 3, 4 ou para uma família inteira! Descubram quais no vídeo disponível na página do projeto no site da Câmara Municipal do Seixal. Este recurso permite ainda visualizar algumas sugestões de utilização dos materiais disponibilizados neste kit.

Nota: Todos os materiais disponibilizados foram devidamente higienizados e a sua utilização deve ser efetuada exclusivamente com orientação de um adulto.

ALGUMAS PROPOSTAS PARA ATIVIDADES EM FAMÍLIA

Atividade 1. Baralhar e novas aventuras criar

MATERIAIS:

- Impressão das personagens e objetos da história
- Tesoura
- Cola
- Cartão reciclado
- Material para colorir

PROPOSTA:

1.º momento

Preparação do material para criar um baralho composto por dois grupos de cartas: personagens e objetos. Com recurso às impressões disponibilizadas, constroem-se as cartas que irão formar este baralho muito especial. Podem optar por colorir as cartas com diferentes técnicas (pintura

livre com lápis de cor, preenchendo os objetos apenas, por exemplo, com pontinhos ou com linhas curvas. Selecionar a técnica que possa ser mais atrativa para a faixa etária das crianças da família ou até a mais desafiante para os crescidos!).

A este baralho podem adicionar outros objetos e novas personagens escolhidos e criados pela família.

2.º momento

Com as cartas prontas estão agora preparados para realizar um conjunto de jogos.

Opção 1 – Baralhar e mil histórias criar

Com as cartas organizadas em dois baralhos – personagens e objetos – um elemento da família retira uma carta de cada um. Com uma personagem e um objeto na mão, dá-se início à história. O próximo elemento da família retira duas novas cartas e dá continuidade à história. Segue-se este procedimento até se esgotarem as cartas dos baralhos. Conseguirão todos juntos criar um verdadeiro livro de histórias fantásticas construídas em família?

Opção 2 – Baralhar e vamos adivinhar

Para esta opção, todas as cartas formam um único baralho. Um elemento da família retira uma carta, sem mostrar aos outros elementos, e utiliza a mímica para que os outros adivinhem o seu conteúdo. Para crianças mais crescidas podem optar por dar pistas sobre o que se encontra na carta.

Atividade 2. Monstrinhos, vamos apanhar-vo!

MATERIAIS:

- Lápis
- Tesoura
- Cartolina
- Lanterna

PROPOSTA:

1.º momento

Com recurso à cartolina e ao lápis, cada elemento representa formas que simbolizem os monstrinhos imaginados por cada um. Que monstrinhos serão estes? Serão grandes? Pequeninos, felpudos ou viscosos? Depois do contorno desenhado em cartolina, cada elemento recorta-o.

2.º momento

Vamos agora descobrir que monstrinhos são. Com a ajuda da lanterna, vamos ver o nosso monstrinho crescer. Colocando a cartolina recortada em frente da lanterna, projetam-se os monstrinhos numa parede branca e vamos aproveitar para brincar e conversar! O que fará este monstrinho crescer? E desaparecer? Onde é que ele mora? Tem nome? Qual o seu superpoder de monstrinho? E como é que juntos o poderemos caçar?

Atividade 3. Em valentes caçadores nos vamos tornar!

MATERIAIS:

- 2 arames forrados
- papel crepe
- rede de saco de batatas ou similar

PROPOSTA:

1º momento

Preparação do Apanha-Monstrinhos Voadores: disponibilizam-se os materiais à criança e desafiamo-la a pensar como se pode construir um apanha-monstrinhos-voadores. Mesmo que não tenham algum dos materiais, o que poderá ser usado para o substituir? Todos somos capazes de inventar uma solução! Que solução conseguirá a vossa família encontrar?

Com o apanha-monstrinhos voadores criado, só faltam os monstrinhos voadores para apanhar! Para isso, juntem-se e rasguem o papel crepe em pedaços.

2.º momento

É hora de lançar os monstrinhos voadores ao ar. Com eles já a voar, os elementos da família em caçadores se vão tornar. Quantos conseguirão apanhar antes de chegarem ao chão? Valentia, coragem, persistência, determinação e diversão serão ingredientes desta missão!

Atividade 4. Quem és? Quem podes ser?

MATERIAIS:

- Impressão das personagens (ilustrações do livro)
- Cola
- Tesoura
- Cartão reciclado

PROPOSTA:

1.º momento

Preparação das cartas das personagens. Tal como na atividade 1, para que o material fique mais resistente, sugerimos que recortem as imagens disponibilizadas e colá-las em cartão reciclado.

2.º momento – Vamos lembrar e organizar

Depois de escutar a história (disponibilizada também em vídeo) vamos descobrir qual a ordem em que as personagens aparecem? Com a ajuda de um adulto, numeram-se as cartas. Pegam num dado (ou recurso similar que permita retirar um número de forma aleatória, por exemplo, papelinhos numerados de 1 a 6). Depois de lançar o dado, descobre a carta que tem esse número. Então, e se a história começasse exatamente nesse momento, o que seria diferente?

3.º momento – Nomes e superpoderes

Peguem nas cartas que criaram e virem-nas ao contrário de forma que não seja possível descobrir quem lá está. Sem espreitar, um elemento da família retira uma carta e dá um nome a essa personagem. Que superpoder terá? Será que algum elemento da família tem esse superpoder? Como o vês a usar o superpoder?

Continua agora esta brincadeira com outro elemento da família. Este retira uma carta e segue a mesma ordem: atribuir nome, pensar no superpoder da personagem e nomear quem da família tem esse superpoder. Divirtam-se!

