

## 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

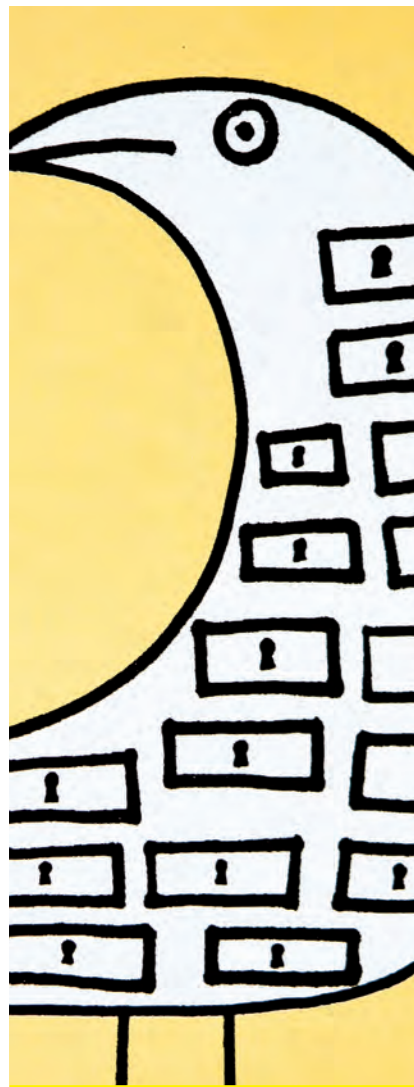
## BIBLIOTECA MUNICIPAL DO SEIXAL

## O PÁSSARO DA ALMA

MICHAL SNUNIT



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



**Livro:**  
**O PÁSSARO DA ALMA**

**Autor:**  
**MICHAL SNUNIT**

**Sinopse:**  
E se um pássaro nos ensinasse quem somos? E se ele nos ajudasse a dar nome ao que cada um de nós vai sentindo no seu corpo? «O Pássaro da Alma» pode ser um guia para uma viagem de descobertas pelo nosso mundo interior. Ele fala connosco e, para o percebermos, só precisamos de lhe prestar atenção! Ele vive em nós, é único e está juntinho ao coração. Vamos descobri-lo?

**Destinatários:**  
Famílias com crianças dos 12 meses aos 12 anos de idade.

#### **MATERIAL QUE CONSTITUI O KIT:**

- Imagens de pássaros de várias espécies sem identificação
- Imagens de pássaros de várias espécies identificados
- Imagem do mundo (formato planisfério)
- Impressão de dado para construir
- Folha A5 colorida
- 2 arames forrados
- 4 pedacinhos de plasticina

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

#### **MATERIAL ADICIONAL NECESSÁRIO:**

- Folhas brancas ou cartão para reciclar
- Lápis
- Tesoura
- Cola/fita-cola
- Palhinhas
- Chave(s)
- 7 Palitos
- Cartão reciclado (embalagens de cereais ou outras)

#### **RECURSO MULTIMÉDIA DE APOIO:**

Abre as asas e voa! Há um pássaro que nos quer ajudar a sentir tudo aquilo que o nosso corpo nos diz. Ele pode servir-nos de inspiração para voos cheios de brincadeiras em família.

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

## **ALGUMAS PROPOSTAS PARA ATIVIDADES EM FAMÍLIA**

### **Atividade 1. Pássaros de aqui e de pássaros de acolá**

#### **MATERIAIS**

- Impressão de pássaros de várias espécies sem identificação
- Impressão de pássaros de várias espécies identificados
- Cartão reciclado
- Folhas brancas ou cartão
- Lápis e tesoura

#### **PROPOSTA**

##### **1.º momento**

Após recortar as imagens dos pássaros de várias espécies sem identificação, vamos colocá-las sobre uma folha ou cartão e fazer o seu contorno. Os contornos resultam, então, nas sombras dos pássaros que poderão ser coloridas caso o desejem. Este material será usado para a opção 1.

##### **2.º momento**

Com recurso às imagens dos pássaros identificados, criamos um jogo de adivinhas, utilizando cartão reciclado para as colar.

##### **Opção 1 - Pássaro, passarinho, a tua sombra descobrimos com carinho!**

Todas as imagens (originais e sombras) são baralhadas e distribuídas numa superfície, viradas para baixo. O jogo inicia-se ao virar as imagens. Será que conseguem ser muito

rápidos a fazer as correspondências? Quem será o mais perspicaz?

##### **Opção 2 - Pássaro, passarinho, quem és tu?**

Dispomos as imagens dos pássaros de forma que fiquem visíveis. Depois de um elemento da família retirar um cartão de adivinha e o ler, os restantes tentarão descobrir a que imagem corresponde. O que conseguimos descobrir sobre todos estes passarinhos? Serão diferentes ou muito semelhantes? Em que é que cada um é especial? Com que passarinho me identifico mais?

### **Atividade 2. Vamos juntos criar um beija-flor!**

#### **MATERIAIS**

- 1 palhinha por cada elemento da família
- Folha colorida A5
- Cola ou fita-cola.

#### **PROPOSTA**

##### **1.º momento**

Construir um beija-flor com recurso ao papel e à cola. Ao beija-flor poderão agora ser adicionadas umas pequenas e vibrantes asas, colando tiras fininhas de papel, por exemplo. Agora terão o vosso beija-flor e um apoio para ele (palhinha).

##### **Opção 1 - Aprendendo a voar**

Cada elemento da família coloca o beija-flor no seu apoio (palhinha) e, enchendo-se de fôlego, sopra o mais que conseguir. Vamos ver até onde é que cada um consegue voar!

##### **Opção 2 - Quem chegar primeiro à flor, animar-se-á na sua cor!**

A família define um ponto de partida e um ponto de chegada, marcando-o com uma flor (que poderá ser verdadeira ou criada a partir de objetos que tenham em casa). De seguida, estabelecem uma ordem entre os elementos da família, pela qual cada um colocará o seu beija-flor a voar. Onde pousar, é aí que deverá ficar, até chegar novamente a sua vez de voltar a soprar! E se cada um pudesse voar? Qual seria o primeiro a chegar à flor sem se cansar?

### **Atividade 3. Chave, chavinha, abres que gavetinha?**

#### **MATERIAIS**

- 2 arames forrados
- Chave(s)
- Dado

#### **PROPOSTA**

##### **1.º momento - Preparação das chaves**

Procurar chaves que tenhamos em casa. Depois, escolhemos uma ou duas delas e modelamos os arames forrados para criar uma (ou duas) chave(s) diferentes.

##### **2.º momento - Chave, chavinha, abres que portinha?**

Todos os elementos da família sentam-se em círculo, de forma confortável. Ao som da música, a chave circula por todos. Quando a música parar, quem tiver a chave deverá responder a uma de duas perguntas:

Opção 1 - O que gostarias que esta chave abrisse?

Opção 2 - O que desejarias fechar com esta chave?

A pergunta poderá ser selecionada com recurso a um dado: se sair número ímpar, opção 1; se sair número par, opção 2.

### **Atividade 4. A voar, a voar, o mundo vamos explorar?**

#### **MATERIAIS:**

- Impressão do mundo (formato planisfério)
- Impressão de 1 dado
- Plasticina
- 7 palitos

#### **PROPOSTA:**

##### **1.º momento - preparação dos materiais para o jogo**

Para criar o tabuleiro de jogo, coloca-se no centro da família a impressão do mundo em planisfério. Com recurso à plasticina, fazem-se várias bolinhas que servirão para marcar um percurso que envolva vários países, definindo-se assim o ponto de partida e o de chegada.

Durante este percurso, deverão criar «paragens especiais», que serão assinaladas com bandeirinhas (colocar as bandeirinhas em algumas casas marcadas pelas bolinhas de plasticina). Para criar as bandeirinhas, deverão recortar um retângulo pequeno de papel e colá-lo com fita-cola ao palito. Antes de colar, desenha-se em cada bandeirinha uma emoção inspirada nas gavetas do «Pássaro da Alma». De seguida, atribui-se uma função a cada uma das «paragens especiais». Alguns exemplos:

- Na paragem com a bandeirinha do medo, estamos tão assustados que não nos consegue mover, por isso ficamos uma vez sem jogar;

- Na paragem com a bandeirinha da raiva, andamos tão rápido e confusos que nem se sabemos para onde vamos. Assim, volta-se ao início da viagem;

- Na paragem com a bandeirinha da alegria, damos pulos de contentamento e, por isso, avançamos 2 casas.

Para criar o dado, recortamos pelas indicações, fazemos as dobragens e colamos o dado.

Para criar os peões de Jogo, utilizamos a plasticina. Cada elemento modela um pequeno pássaro que será o seu peão.

##### **2.º momento - A voar, a voar, o mundo vamos explorar?**

Quem conseguirá voar mais rápido e explorar mais países? Cada elemento da família lança o dado e avança com o seu passarinho de plasticina o número de casas que saiu.

Sugerimos que a família reinvente as emoções das bandeirinhas ou os comportamentos associados a cada emoção, para tornar o jogo num desafio permanente e assim conquistarem renovados momentos de diversão e de aprendizagem.

### **Atividade 5. Pelo mundo das gavetas a viajar, será que chegamos ao mesmo lugar?**

#### **MATERIAIS:**

- Telemóvel para tirar fotografias das expressões e das emoções/sentimentos
- Outros materiais livres, para construir ou desenhar emoções/sentimentos (pedras, folhas papel, recursos da natureza, recursos de casa...)

#### **PROPOSTA:**

##### **1.º momento - escolha**

##### **das emoções/sentimentos guardadas nas gavetas**

Os elementos da família escolhem que emoções/sentimentos querem que façam parte desta brincadeira. Podem escolher algumas gavetas que tenham encontrado na história «O Pássaro da Alma» ou outras que guardem emoções sentidas pelos elementos da família (boa oportunidade para colocar a família em contacto com o vocabulário emocional). Que gavetas do «Pássaro da Alma» irão escolher abrir?

##### **2.º momento - criação das emoções/sentimentos das gavetas escolhidas**

As emoções/sentimentos escolhidos deverão ser representados individualmente. Podem ser desenhados em pedras, construídos com objetos de casa, tiradas fotografias aos elementos da família, fazendo a expressão associada a cada emoção/sentimento, etc. A criatividade e a imaginação são duas chaves importantes para pôr esta brincadeira em ação!

##### **3.º momento - tempo de pelas gavetas viajar, mas será que chegam ao mesmo lugar?!**

Esta brincadeira é inspirada no célebre jogo do «telefone estragado». Desta vez, farão voos, transportando uma única gaveta aberta desde o início até ao final do voo. Será que irão conseguir?

Os elementos da família organizam-se em fila ou lado a lado. O primeiro elemento da fila seleciona, sem que os outros saibam, que gaveta quer abrir e faz a expressão da emoção/sentimento nela guardada para o elemento da família que está a seu lado (sem que os restantes vejam). O que acabou de receber faz para o seguinte e assim sucessivamente até chegar ao último elemento. Este reproduzirá o que recebeu para que todos vejam que gaveta se encontra aberta e seleciona a emoção/sentimento que tem nela guardada. Terão todos os elementos da família viajado com a mesma gaveta aberta? Em que situações essa gaveta se costuma abrir? Quando me costumo sentir assim?