

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
com o Polo de Corroios,
e durante o mês de julho

POLO DE CORROIOS

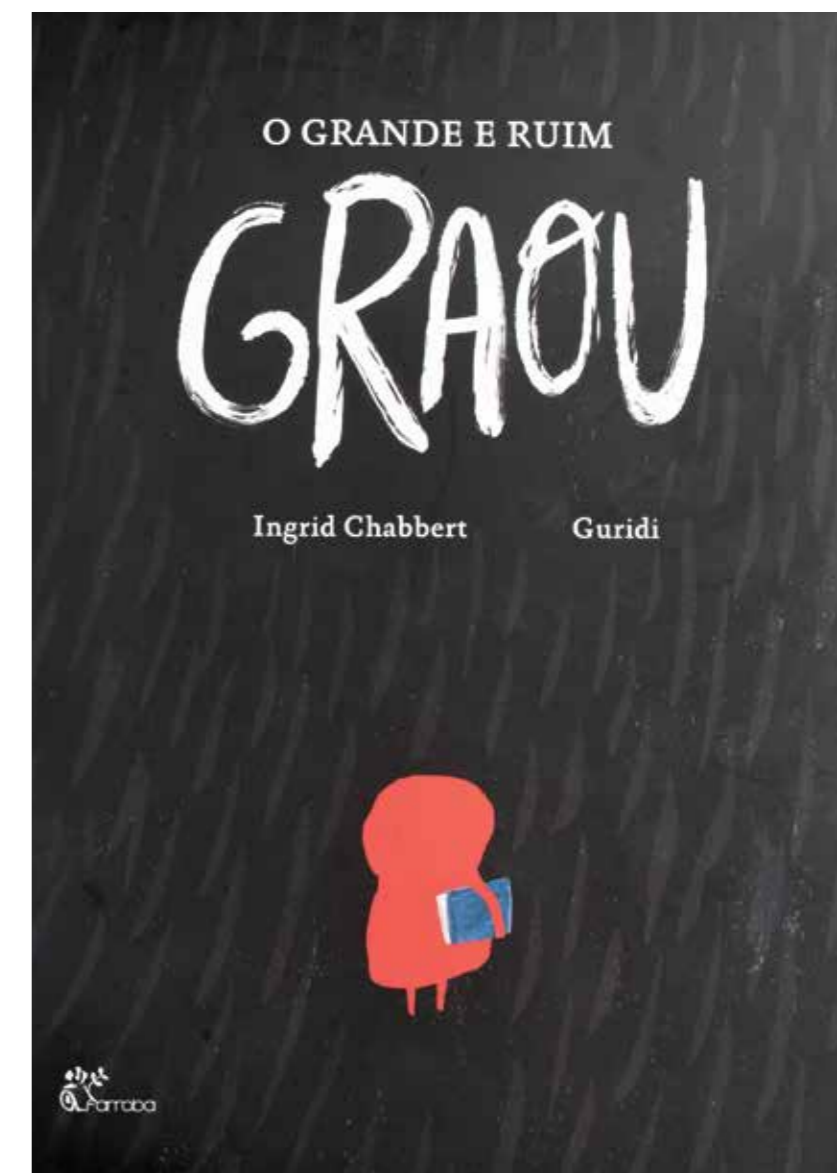
Rua 1.º de Maio, Corroios
Contactos: 210 976 180;
biblioteca.corroios@cm-seixal.pt
Encerra ao sábado, alternadamente
com o Polo de Amora,
e durante o mês de setembro

cm-seixal.pt



2026

BIBLIOTECA MUNICIPAL DO SEIXAL



KIT E... SE PUDÉSSEMOS MERGULHAR NOS LIVROS?

Livro O GRANDE E RUIM GRAOU

Autor e ilustrador
INGRID CHABBERT (TEXTO) E GURIDI (ILUSTRAÇÃO)

Sinopse

Graou gosta de estar sozinho e de fazer sestas ao sol... Até que, um dia, um encontro muda a sua vida!

Descrição

Porque as histórias podem ser o contexto perfeito para momentos divertidos em família, a atividade E... Se Pudéssemos Mergulhar nos Livros pretende dar a conhecer um conjunto de propostas de exploração lúdica para pequenos e crescidos. Este kit disponibiliza alguns materiais que pretendem ser estímulos para algumas brincadeiras propostas no recurso multimédia E... Se Pudéssemos Mergulhar nos Livros - O grande e ruim Graou.

Destinatários

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

MATERIAL QUE CONSTITUI O KIT

- duas folhas brancas
- uma cartolina preta
- uma cartolina branca
- uma cartolina vermelha
- dois paus de espetadas*
- uma folha de papel cavalinho A3
- dois olhos para construção da personagem Graou

*Sugere-se a sua utilização por parte de um adulto

MATERIAL ADICIONAL NECESSÁRIO

- uma lanterna
- tesoura
- fita-cola
- lápis de cor ou canetas de feltro
- um lápis de carvão

RECURSO MULTIMÉDIA DE APOIO

Os livros permitem-nos voar bem alto através da imaginação! Objetos mágicos, permitem-nos também viajar sem sair do lugar. O importante é descobriremos juntos a sua magia. Vamos a isso? Descubram mais na página do projeto no site da Câmara Municipal do Seixal.

ALGUMAS PROPOSTAS PARA ATIVIDADES EM FAMÍLIA

ATIVIDADE PARA BEBÉS/CRIANÇAS PEQUENAS: MEXER, SENTIR, OLHAR

MATERIAIS

- uma cartolina preta
- uma cartolina branca
- uma cartolina vermelha
- um lápis de carvão
- tesoura
- dois paus de espetada
- fita-cola
- olhos para o lobo

RECURSO VISUAL

Canção O Cucu na Floresta



PROPOSTA

1.º momento

Assistam à Hora do Conto disponibilizada on-line, nomeando as personagens e fazendo o som que, por norma, associamos aos lobos. Podem explorar diferentes volumes e tonalidades de voz. Depois, explorem os sons cantando a canção O Cucu na Floresta.

2.º momento

Vejam mais abaixo a proposta da atividade 1 sobre a construção das personagens da história. No caso dos bebés ou crianças muito pequenas, sugerimos que seja o adulto a desenhar as personagens. Depois de construídas, projetem as suas sombras na parede de um local escuro ou pouco iluminado com a ajuda de uma lanterna. Divirtam-se com o vosso bebé!

ATIVIDADE 1. CONSTRUIR AS PERSONAGENS

MATERIAIS

Ver materiais da atividade anterior

PROPOSTA

1.º momento

Constrói as personagens desta história: o Graou e a menina de vermelho. Desenha-as da forma que preferires, usando as cores que aparecem no livro: o Graou a preto

e a menina a branco com a capa vermelha. Podes desenhar de forma parecida com a do ilustrador ou então de uma maneira completamente diferente. És livre de fazer como mais gostares!

2.º momento

Depois de desenhares, recorta os teus bonecos. Os olhinhos que disponibilizamos no kit podem servir para o Graou. O rosto da menina pode ser desenhado, como quiseres, na cartolina branca. Depois, não te esqueças de colar o rosto da menina na cartolina vermelha! Será essa a sua roupa.

3.º momento

Solicita a ajuda de um adulto para usares os pauzinhos incluídos no kit. Depois de teres as tuas personagens feitas, pede-lhe que os cole com fita-cola em cada um dos bonecos. Assim, já podes manusear mais facilmente as tuas personagens da história.

ATIVIDADE 2. JOGO DE SOMBRAS

MATERIAIS

- personagens construídas na Atividade 1
- lanterna

PROPOSTA

Agora que já construístes as personagens desta história, diverte-te a projetá-las numa parede com a ajuda de uma lanterna. Lembra-te que precisarás de estar num espaço escuro para que o contraste se note. Explora esta dinâmica durante algum tempo. Poderás aproveitar e recontar a história usando as tuas marionetas ou então inventar outras histórias.

ATIVIDADE 3. INVENTA OUTRO FINAL

MATERIAIS

- folhas brancas
- lápis de carvão
- personagens construídas na Atividade 1
- lanterna

PROPOSTA

1.º momento

Agora que já conheces a história do Graou, desafiamos-te a dar-lhe um novo final. O que será que aconteceu depois de o Graou e a menina terem feito a sua sesta? Ficaram amigos? Leram mais livros? Exploraram a floresta?

2.º momento

As perguntas acima servem apenas para te ajudar a pensar no que aconteceu depois

e a inventar a continuação da história. Vai escrevendo as tuas ideias e, depois, cria um texto que te agrada. Podes recorrer ao jogo de sombras para te inspirares e até construir novos materiais.

ATIVIDADE 4. UM LIVRO É UM AMIGO

MATERIAIS

- folha papel cavalinho A3
- lápis de cor ou canetas de feltro

RECURSO VISUAL

Como fazer um fanzine



PROPOSTA

1.º momento

Agora que já exploraste os materiais e que começaste a estruturar as tuas ideias para um novo final da história, fica o desafio de criares o teu próprio livro ilustrado. Poderás recontar a história com o teu final alternativo ou criar uma história nova. Não te esqueças de recorrer aos rascunhos antes de fazeres o livro final.

2.º momento

Para fazeres o livro, deixamos-te uma ideia de como o poderás criar de forma simples e prática. Para isso, vê como fazer um fanzine* com o apoio do recurso visual disponibilizado. No vídeo, o seu autor mostra como podemos fazer o fanzine com uma folha A4, mas neste kit irás usar uma folha em tamanho A3. Assim o teu fanzine ficará maior!

*Um fanzine é uma pequena revista ou livro artesanal feito à mão sobre um tema de que gostamos. É uma forma livre de criar o nosso próprio «livro» em casa, usando recortes, colagens, desenhos e textos feitos à mão, como quisermos.

3.º momento

Depois de teres o teu fanzine feito, guia-te pelas tuas ideias para escolheres quais as partes que ficarão em cada página. Podes usar as páginas de fora para fazer a capa e a contracapa ou usar outra folha para criar a capa. Diverte-te a ilustrar o teu texto. E lembra-te: quando tens um livro, nunca estás sozinho!