

HISTÓRIAS DE MAGOS



O que propomos?

Existem 24 objetos mágicos dentro do labirinto que os magos se atropelam para conseguir, de modo a poder usá-los nas suas poções e feitiços.

Sugerimos que joguem uma partida e, quando a terminarem, dêem asas à imaginação para inventar uma história onde explicam o que fará o seu mago com os 5 tesouros obtidos.

Quando a idealizarem, libertem a sua criatividade e habilidade artística desenhando uma cena da história para a ilustrar enquanto a contam aos companheiros.

O que é necessário?

- 1 jogo **O Labirinto Mágico** para jogar uma partida.
- Imprimir ou copiar as vinhetas do fim deste folheto. Folhas de papel, lápis, borracha, lápis de cores e marcadores
- Responder às perguntas da secção **Como foi a atividade?**



Atenção

Os folhetos para crianças a partir dos 6 anos foram pensados para serem feitos na companhia de um adulto que leia e explique os conteúdos à criança e a acompanhe durante o processo.



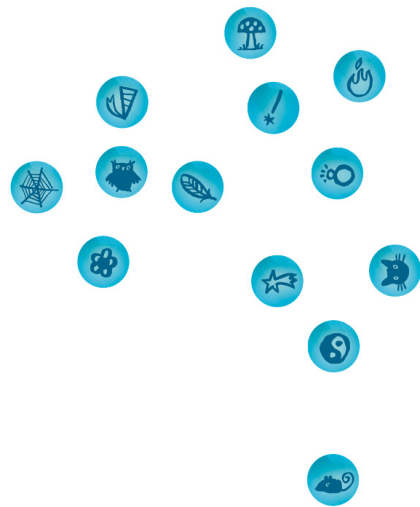
ATIVIDADE: HISTÓRIAS DE MAGOS

Vamos em frente!

1. Abram o jogo do Labirinto Mágico e joguem uma partida.
2. Quando um de vocês obtém os 5 objetos e ganha a partida, o resto dos jogadores tiram da bolsa, sem olhar, as fichas que lhes faltam para também ficarem com 5.
3. Olhem bem para os respectivos objetos mágicos. Se não souberem o que algum é ou não gostarem dele, podem devolvê-lo à bolsa e tirar um outro.
4. Quando estiverem contentes com os 5 objetos, chegará o momento de dar asas à sua imaginação e inventar uma história a explicar o que o seu mago vai fazer com os seus 5 objetos mágicos. Se não quiserem, não precisam incluir todos.

Será que ele vai usar a luz da lua e a varinha mágica para poder voar? Irá misturar a pena com a flor para fazer uma poção contra o aborrecimento? Está na sua mão a criação de histórias fantásticas e divertidas.

5. Uma vez imaginada a história, dêem-lhe um título e desenhem, colorindo-a, uma cena da sua história. Podem fazê-lo usando o modelo no fim do folheto.
6. Quando todos tiverem a sua história pronta, chega o momento em que cada um conta a sua aos outros enquanto mostra o respectivo desenho. Não se esqueçam de aplaudir no fim de cada história!





Como foi a atividade?

Quando acabar a atividade, responda a estas perguntas:

1. De quais histórias gostou mais? Sabe dizer o porquê?
2. Imagine qual poção poderia ser preparada ao misturar os dois ingredientes mágicos seguintes e escreva o seu nome.
Por exemplo, se misturarmos a lua com a coruja, poderíamos fazer a "Poção para ficar acordado toda a noite".

- Fogo e seta: _____
- Anel e colar: _____
- Olho e teia de aranha: _____
- Gato e rato: _____



3. Escreve o nome dos seus 5 tesouros numa folha de papel. Neste ponto, se necessário, os adultos deverão ajudar as crianças escrevendo primeiro os nomes para que elas os possam copiar.

Se as crianças quiserem fazer sozinhas, deixem-nas e não dêem muita importância à ortografia pois, nesta idade, é mais importante a vontade de escrever do que a perfeição com que o fazem.

4. Identifique a letra inicial de cada um destes objetos mágicos e diga um nome de menino ou menina que tenha a mesma inicial.





5. Se quiser, pode transformar a sua história numa tira de história em quadrinhos com quatro desenhos usando o modelo do fim do folheto. Cada um dos desenhos de uma tira é chamado de vinheta. Para fazê-lo, siga estes passos:

- Pense bem no enredo da sua história e em quais são os momentos mais emocionantes ou divertidos.
- Dê-lhe um título e escreve-o no espaço por cima das vinhetas. Por exemplo, “A feiticeira Petra e o rato bailarino”.
- Faça um desenho na primeira vinheta que explique o princípio da história e escreva o que passa no retângulo acima dela. Por exemplo, “A feiticeira Petra encontrou uma coroa mágica e um rato”.
- Depois, continue a história nas duas vinhetas seguintes. Nesta história que estamos inventando, a segunda vinheta poderia ser “A feiticeira Petra pôs uma coroa mágica no rato” e a terceira “A coroa mágica fez com que o rato conseguisse dançar”.
- A última vinheta vai conter o fim da história e é muito importante porque todos gostam de saber como é que acabam as histórias. A nossa poderia acabar assim: “O rato tornou-se famoso ao dançar por todo o reino e a feiticeira Petra ficou sua amiga para sempre”.





Criar e contar histórias

Os contos e as histórias são uma excelente forma para as crianças exercitarem a sua imaginação ao mesmo tempo que desenvolvem as suas capacidades comunicativas.

Desde pequenos, estas são uma das suas atividades favoritas e os ajudam a compreender o mundo que os rodeia. Também os levam a descobrir situações e cenários que não conseguiriam alcançar de outra maneira.

Com 6 anos, já são capazes de imaginar as suas próprias histórias e representá-las através de desenhos. Também conhecem as letras e algumas delas são capazes de escrever palavras, o que costuma ser motivo de interesse e orgulho da sua parte.

O quê aprendemos?

Nesta atividade, desenvolvemos a capacidade comunicativa oral ao contar a história inventada e a capacidade de escrita ao responder às perguntas da seção “Como foi a atividade?”.

Também trabalhamos a criatividade e a imaginação ao ter de construir uma história a partir de alguns elementos e posteriormente expressá-la em linguagem visual.

A elaboração de um fragmento da história ou da história em quadrinhos reforça a psicomotricidade fina, assim como o sentido estético.



MODELO PARA O DESENHO

Título:



MODELO PARA AS VINHETAS
