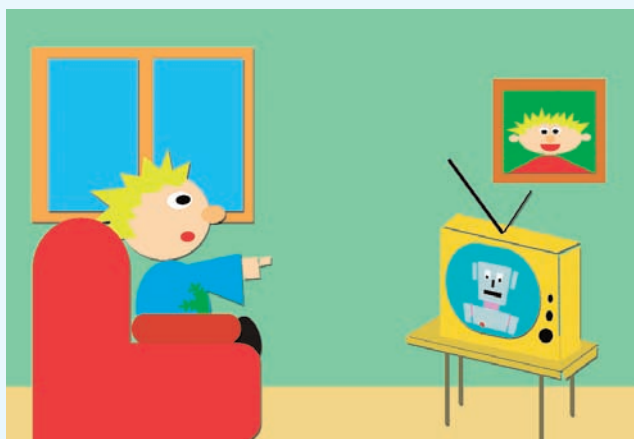


# Miguel e a Caixa Mágica

GUÍA  
DIDÁCTICO





Páginas 1 e 2 doConto

### TEXTO

O Miguel gosta muito de ver televisão. Adora os programas de desenhos animados, e também aqueles em que actuam grupos de cantores. Mas de tudo, o que mais gosta é de ver os anúncios de brinquedos.

Todos os brinquedos que vê na televisão, são mais do seu agrado, do que os que tem em casa.

Também gosta de desenhos animados, sobretudo quando contam histórias de viagens. O Miguel acha que viajar é muito divertido. Viajando conhece lugares novos e outras pessoas.

Um dia que estava tranquilamente sentado, a ver televisão descobriu um novo brinquedo, que jamais tinha visto anunciado, ou em alguma loja de brinquedos.

Tratava-se de um Robot “brincalhão” e parecia fantástico. Andava, dançava, obedecia a todas as ordens que se lhe davam com o seu comando à distância, parecia mágico.

Decidiu que aquele era o brinquedo que mais desejava no mundo.

Falando do conto...

Para começar a introduzir aos alunos o conto temos de localizar no desenho as personagens da história. Em que parte da casa está o Miguel? Como está vestido? De que cor tem o cabelo? Quem aparece no quadro que está colocado na parede?...

Depois poderemos continuar com as perguntas em que o aluno explicará a sua própria experiência em relação ao argumento contado no conto:

- Que programa gostas de ver na televisão?
- A que horas os vês?
- Quanto tempo dedicas a esta actividade por dia?
- Gostas dos desenhos animados? Quais vês habitualmente?
- Recordas-te de algum anúncio de brinquedos da televisão?
- Que brinquedos tens em tua casa?
- Há algum brinquedo que não tenhas e que gostarias de ter mais que tudo?
- Como te imaginas com o Robot brincalhão?
- Gostavas de ter um?

### Actividades sugeridas

Podemos organizar uma actividade em que os alunos interpretem alguns dos anúncios que recordam terem visto na televisão. Podem cantar a canção do anúncio, imitar os meninos e meninas que estão no anúncio, ou os próprios brinquedos.

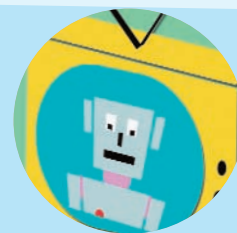
A actividade anterior também pode realizar-se em relação aos desenhos animados que habitualmente vejam. Pode-se organizar um pequeno Teatro em que cada participante seja uma personagem.

Sugerir-lhes que desenhem o Robot brincalhão tal e qual o imaginam.



Um jogo

## Brincar a ser um brinquedo...



**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** materiais para disfarces

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** 15/20 minutos

“Brincar a ser um brinquedo”, é uma proposta em que todos os alunos da turma imaginam que são brinquedos.

- Cada menino e cada menina, escolherá o brinquedo que mais gosta de todos os que tem em casa e com os que brinca todos os dias.
- Uma vez escolhido o brinquedo que preferem, dizemos-lhes que se “transformem” – como por magia – nesse brinquedo.
- Por turnos, cada criança demonstrará as coisas que faz sendo o brinquedo. Se por exemplo se transformou numa bola, terá que saltar de um lado para o outro, se é um carro simulará que circula por uma estrada, se é um boneco/boneca comporta-se como tal.

É importante, que vigiemos as crianças para que não se comportem como se estivessem a brincar com o brinquedo mas sim que elas são o brinquedo.

- Algumas crianças brincarão com outras crianças transformadas em brinquedos. Dever-se-á evitar os jogos que possam induzir a situações de violência. Por exemplo, se alguém decide ser uma bola de futebol, é possível que o resto queira dar-lhe um pontapé. Antes que isto aconteça deve-se explicar à turma que não têm que dar pontapés na bola de futebol, mas sim que como se trata de uma bola/pessoa e é mágica, para que funcione apenas é necessário tocar-lhe com a mão com suavidade.

Se quisermos completar esta actividade, pode-se organizar uma jornada na qual os alunos não sejam apenas brinquedos mas também se disfarçam de brinquedos. Utilizando tecidos, caixas de cartão, papel e pinturas podemos disfarçar os alunos de qualquer brinquedo que se imagine.

Para sistematizar esta actividade podemos criar umas fichas com fotografias de brinquedos, obtidas de qualquer catálogo comercial, as crianças podem arranjar também imagens trazidas de casa. Depois cada aluno terá que converter-se no brinquedo que aparece na ficha que escolher em cada caso.

**TEXTO**



Páginas 3 e 4 do Conto

Desde que viu o anúncio até ao seu aniversário sonhou com o robot “brincalhão”.

Era enorme, muito simpático e um excelente companheiro de brincadeiras. Se o conseguisse ter, ficaria muito feliz e seria, “ouro sobre azul”. Convidaria para irem a sua casa todos os seus amigos e... Miguel tinha esperado sonhadamente o dia do seu aniversário.

Por fim chegou o dia do seu aniversário e os seus pais ofereceram-lhe uma caixa enorme.

Que estaria lá dentro? Miguel pôs-se a imaginar. Uma bicicleta? Um castelo em miniatura? Um jogo de construções? Não fazia ideia. E se lá dentro estava o robot?

Olhava para a caixa e não se atrevia a abri-la. Estava tão nervoso!

Falando do conto...

Aproveitaremos o presente de anos de Miguel para aproximarmos os nossos alunos, do tema fundamental do conto: um brinquedo “não tem que ser algo muito sofisticado”. Pouco a pouco irão imaginando que o presente do Miguel é o “Robot Brincalhão”. Para ajuda-los faremos perguntas do tipo: Que haverá dentro da caixa? Que quer Miguel que lá esteja? Que oferecerias tu a Miguel nos seus anos?

Outras perguntas para concretizar este ponto da história:

- Quando é o dia do teu aniversário?
- Qual é o presente que mais gostaste de todos os que recebeste?
- O que te ofereceram ultimamente?
- Que darias aos teus amigos?
- E aos teus pais?
- E ao teu professor/a?

Actividades sugeridas

Podemos ensinar os nossos alunos a fazer papel para prendas. Para isso utilizaremos papel branco e pinturas de cores. Simplesmente pintando o papel, obteremos diversos tipos de papel para prendas.

Como complemento podemos utilizar os papéis desenhados para aprender a embrulhar presentes. Nesta actividade não importa o conteúdo, mas sim que a apresentação seja bonita.

Podemos jogar com toda a turma ao “amigo invisível”. Cada aluno trará um presente embrulhado em papel de prenda. Depois entregar-se-ão todos os pacotes evitando que alguém receba o seu próprio presente.

Um jogo

## A caixa misteriosa...



**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** uma caixa opaca com uma abertura pequena num dos lados, diversos objectos em número igual ou superior ao número de participantes do jogo.

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** 15/20 minutos

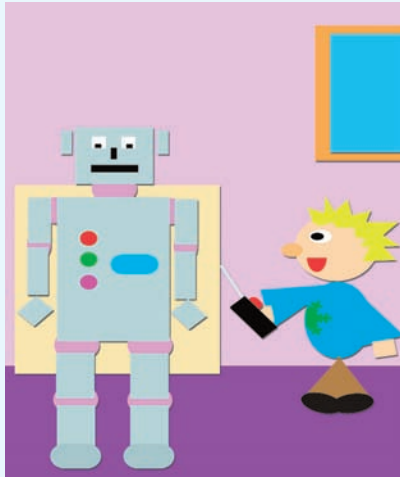
Neste jogo podemos trabalhar o sentido do tacto dos nossos alunos. Propomos um jogo em que os alunos terão que adivinhar o que é cada um dos objectos que colocámos dentro de uma caixa, simplesmente tocando-lhes.

Para organizar o jogo devemos preparar uma caixa completamente opaca. No seu interior introduziremos diferentes objectos, facilmente reconhecíveis e conhecidos pelos alunos: uma escova de dentes, uma bola, um carro de brincar, caneta... tantos objectos como o numero de participantes. Temos de evitar que vejam os objectos antes de os esconder na caixa.

Numa das partes laterais da caixa fazemos um buraco circular, de tamanho suficiente para que os alunos possam introduzir o braço por ele, mas nunca tão grande, que se vejam os objectos do exterior. Se quisermos podemos criar uma espécie de manga de tecido colocada na abertura, para que o mistério de introduzir a mão seja maior.

Uma a uma, cada criança introduzirá o braço pelo buraco e pegará num objecto. Antes de tirar o objecto para o exterior, se for maior que o buraco o professor ou monitor terá que tirá-lo pela parte superior da caixa, terá que dizer o que é sem o ter visto.

Outra modalidade deste jogo é a seguinte: colocar diferentes caixas, cada uma com um só objecto no interior. Os participantes tocarão todos os objectos e tratarão de averiguar o que contém cada caixa. No final abrem-se as caixas misteriosas e descobrimos o que contêm.



Páginas 5 e 6 do Conto

## TEXTO

Mas... Oh! Surpresa!

O que estava dentro da caixa era, nem mais nem menos, que o fabuloso Robot “brincalhão”. Era maior que Miguel, e estava cheio de luzes de cores. Era fantástico, um sonho tornado realidade. Nem queria acreditar que o robot era seu.

Rapidamente Miguel põe-se a brincar com o seu novo robot. Com o comando à distância faz com que o robot se mexa um pouco. Levanta uma mão, levanta um pé, mexe a cabeça...! Que divertido!

O seu papá e a sua mamã são geniais. Compraram-lhe o brinquedo mais bonito do mundo. É eléctrico e será o seu melhor amigo, tem a certeza, nunca se irá separar deste estupendo brinquedo. Parece mágico!

Falando do conto...

Miguel recebeu o seu presente e está muito contente. Temos de transmitir essa emoção aos nossos alunos e alunas para que sejam participantes dela e o objectivo do conto se cumpra de forma mais afectiva. Para isso podemos fazer-lhes perguntas do tipo:

- Que farias tu com um Robot como o do Miguel?
- Que pensará Miguel nestes momentos?
- Que farias tu se fosses o Miguel?

Também podemos empregar a ilustração do Robot para diferenciar as partes do seu corpo.

- Onde estão os braços do Robot?
- Onde estão as pernas do Robot?
- Tem orelhas o Robot?
- E cabelo?
- Com quem se parece o Robot brincalhão?

### Actividades sugeridas

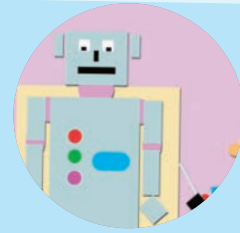
Seguindo com o jogo de identificação sugerido na sessão de perguntas podemos comparar o esquema corporal do Robot (frontal na ilustração), com o dos seres humanos, assinalando as partes que o integram e identificando-as no nosso próprio corpo (cara, corpo, braços...)

Uma segunda actividade é a de disfarçarem-se de Robot. Para isso podemos utilizar caixas que não se utilizem; (em muitos supermercados e lojas podem dar-nos) forradas com papel de alumínio. Podemos fabricar um Robot similar ao que aparece na ilustração utilizando caixas como na actividade anterior.



Um jogo

## Sou um Robot brincalhão...



**Número de participantes:** toda a turma por pares

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula, tentando manter uma zona com bastante luz

**Duração:** 5/10 minutos

A proposta deste jogo é a de convidar os nossos alunos a imitar o comportamento de um Robot.

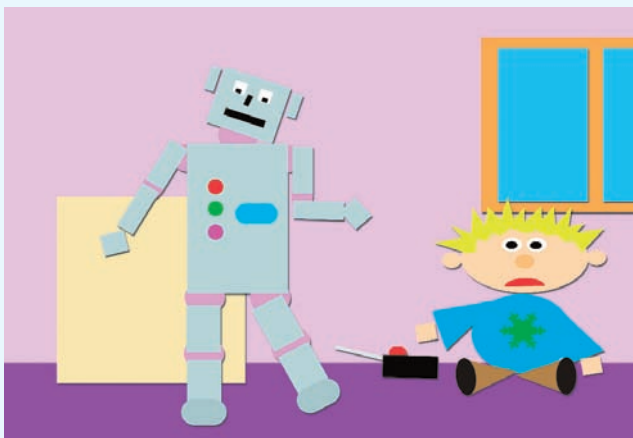
Antes de começar a actividade, tentaremos saber as ideias que tem a turma sobre como são os Robot's, e que tipos de Robot conhecem. Provavelmente têm alguma referência procedente da televisão, do cinema ou de algum brinquedo que tenham em casa.

\* Uma vez que se tenham organizado por pares, sorteamos para ver quem faz de robot e quem controla o robot.

\* A pessoa que tem o controlo do robot deverá guiá-lo pela sala mediante ordens claras. Trabalharemos os conceitos que os alunos da turma tenham já adquirido: para a frente, para atrás, para cima, para baixo, levanta uma mão, levanta um pé, esquerda, direita...

\* Antes de começarem a mover-se, os robot's devem ser ligados, pelo que diremos à turma que cada robot vem equipado com um interruptor nas suas costas, graças ao qual começa a mover-se. Até ligarem o interruptor não poderão começar a brincar com o Robot.

\* Passado algum tempo trocam-se os papéis que estão desempenhando, e quem era robot passará a ser quem tem o controle e vice-versa. Do mesmo modo, que tiveram de ligar os robot's no começo da actividade, ao terminar de brincar deverão desligá-los, para que não gastem as pilhas de forma desnecessária.



Páginas 7 e 8 do Conto

Mas passados uns minutos Miguel começa a faltar-se do seu novo brinquedo.

Na televisão parecia mais divertido! As únicas coisas que faz é levantar uma mão, levantar uma perna, mexer a cabeça. Que chatice!

Sempre igual. Não sai do sítio, não anda, não fala, não pode ser tirado do local em que o puseram os papás porque pesa muito, e pior faz um barulho muito esquisito.

Miguel está triste. Tão triste como antes tinha estado alegre. Quando viu o robot “brincalhão” no anúncio da televisão pareceu-lhe maravilhoso, mas agora não é igual, parece-lhe parvo e inútil.

Falando do conto...

● Agora introduziremos um elemento novo na história que possivelmente, chocará os nossos alunos: a desilusão perante um brinquedo demasiado “autónimo”. Teremos que tentar que aflorem neles e nelas os sentimentos perante situações semelhantes de aborrecimento que tenham experimentado com artigos deste tipo.

● Para destacar e ressaltar o aborrecimento e a tristeza de Miguel chamaremos a atenção para o gesto que se observa na ilustração. Que cara tem Miguel? É de alegria, tristeza, ou pena?

● Podemos formular perguntas do tipo:

- Por que se aborrece o Miguel?
- Tu aborrecias-te na mesma situação?
- Qual pode ser o ruído que escuta Miguel?
- Alguma vez já te aborreceste com algum brinquedo?
- Com que brinquedos não brincas muito?
- Com que Brinquedos brincas mais?

### Actividades sugeridas

Na selecção da actividade podemos propor aos nossos alunos que façam uma lista dos jogos mais aborrecidos do mundo.

Também podem ensaiar diferentes tipos de gestos e caras: de aborrecimento, de tristeza, de alegria, imitar a cara de surpresa do Miguel...

É um bom momento para comparar as ilustrações da página 5 e da página 7, procurando diferenças nos sentimentos que expressa cada gesto de Miguel.

## Ficar congelado...



**Número de participantes:** toda a turma

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula e o pátio. Espaço aberto sem obstáculos.

**Duração:** 10/15 minutos

O jogo que propomos é herança dos jogos tradicionais. Neste jogo a turma deve mover-se silenciosamente mas com rapidez, avançando posições sem que a pessoa que faz de “mãe” os veja moverem-se em momento algum.

\* Sorteamos para saber quem é a pessoa que faz de “mãe”. No principio este papel pode ser desempenhado pelo professor ou professora até que os/as alunos/as se vão familiarizando com a mecânica do jogo.

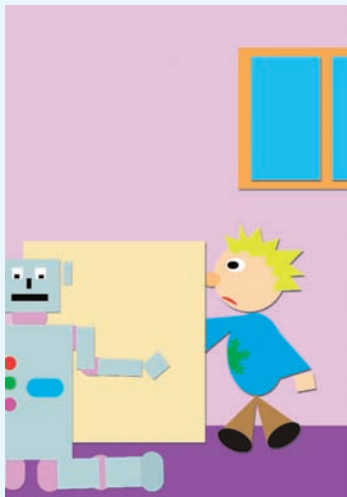
\* A “mãe” colocar-se-á de costas. O resto dos participantes colocar-se-ão no lado oposto ao que ocupa a “mãe”.

\* A “mãe”, tapa a cara com as mãos e de costas para o resto dos participantes, dirá em voz alta uma cantilena. Nos jogos tradicionais empregavam-se frases como: “um, dois, três, diga lá outra vez”, mas podemos inventar a nossa própria frase: “agora não te vejo, agora não te vejo... agora vejo-te”, e inclusive utilizar elementos existentes no conto: “Miguel está triste, Miguel não está contente, o Robot brincalhão não é um bom invento”. A velocidade a que se diz cada frase pode ser variada: mais lenta, mais rápida ou começando muito lenta e acabando rápida.

\* Durante este tempo o resto dos participantes tentarão ficar o mais próximos da “mãe”, mas parando completamente os seus movimentos no momento que termine a cantilena.

\* Então, a “mãe” volta-se rapidamente e olhará para os participantes. Aqueles que a “mãe” veja a moverem-se têm que regressar ao ponto de partida.

\* O jogo terminará quando todos os participantes tenham chegado ao ponto onde está a “mãe”. Se acharmos conveniente o primeiro a chegar será o que ocupa o lugar da “mãe” na seguinte volta.



Páginas 9 e 10 do Conto

## TEXTO

Por isso Miguel está um pouco triste. Depois de tanto sonhar com o robot brincalhão, concluiu que não lhe agradava nada. Que grande aborrecimento, o tempo todo subindo ou baixando um braço, uma perna ou mexendo a cabeça. Quem é que pode achar divertida uma coisa assim? É um robot tonto, que faz sempre o mesmo.

O Miguel está tão triste que decide meter-se dentro da caixa do robot, para que ninguém o veja. Ali poderá pensar e chorar, se tiver vontade. Como irá dizer à mãe e ao pai, que gastaram tanto dinheiro no presente, que afinal não gosta nada dele?

Falando do conto...

- Neste momento começaremos a trabalhar a emotividade dos nossos alunos, tratando de compreender a tristeza do Miguel para utilizá-la como ponto de partida de uma nova sensação mais agradável: a alegria. Tentaremos que os alunos procurem uma saída do problema apresentado mediante perguntas do tipo:
- - Que fazes quando estás triste?
- - Gostas de estar triste?
- - Há meninos e meninas tristes no mundo? Porque estão tristes?
- - Que podes fazer tu para que se riam?
- - Que pode fazer o Miguel dentro da caixa para não estar triste?
- - Que fazes com as caixas dos brinquedos?
- - Já brincaste alguma vez com elas?

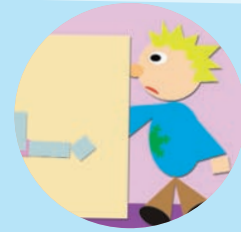
### Actividades sugeridas

Podemos aprender a montar uma caixa. Para isso utilizaremos um modelo desmontado mostrando à turma que de uma superfície plana pode sair um objecto tridimensional como uma caixa.

Se tivermos várias caixas de pequeno tamanho, podemos enche-las de objectos também pequenos e fabricar maracas, procurando averiguar se o som que produzem é diferente em cada caso. Se poderem encher-se de arroz, palitos, moedas, caricas, ervilhas, algo-dão...

Um jogo

## Sou uma pessoa séria...



**Número de participantes:** toda a turma

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** 10/15 minutos

“Sou uma pessoa séria” é um jogo em que os alunos praticarão o controlo da sua gestualidade.

A mecânica é muito simples, partiremos de um jogo que pode ser conhecido pela turma. Existem diversas possibilidades.

Podem dispor-se aos pares e, por turnos, um dos participantes tem de manter uma expressão séria enquanto o outro tentará fazê-lo sorrir. Também podem jogar para ver qual dos dois sorri primeiro, permitindo que façam uns aos outros caretas mas nunca se deve empregar o sorriso: o que ri perde.

A terceira possibilidade é que um ou vários participantes mantenham a expressão séria ao mesmo tempo em que o resto faz todo o tipo de caretas, movimentos, mímica, etc... diante dos “sérios”, tentando arrancar-lhes um sorriso.

Para introduzir o jogo é conveniente dizer aos nossos alunos que o melhor não é o que “seja mais sério” ou “esteja mais triste”, mas que se trata de um jogo em que “um feitiço deixou algumas pessoas da turma sem sorriso e as restantes têm que quebrar o feitiço e fazer com que riam de novo”.

TEXTO



Páginas 11 e 12 do Conto

Mas rapidamente tem uma grande ideia. Quando está dentro da caixa, começa a imaginar que viaja pelo espaço. A caixa é como uma nave espacial que contorna as estrelas. E lá em baixo, pequenina, avista-se a Terra. Que bonita que é vista do espaço! Agora percebo porque lhe chamam o Planeta Azul.

É fantástico atravessar o universo cheio de estrelas. Miguel quer falar com elas e perguntar-lhe pelo avião “Pepon” e pelo “Principito”, que é um menino de um outro conto que chegou à Terra vindo de outro planeta muito pequeno e que visitou outros planetas, mas essa é outra história.

Esta é uma caixa mágica, com ela pode atravessar o universo e descobrir novos mundos, aprender a sonhar, a rir e a chorar.

Falando do conto...

Começam as aventuras da “caixa mágica”. Viagens imaginárias do Miguel a bordo do seu novo veículo. A primeira delas desenrola-se no espaço. Seria interessante começar por perguntar aos alunos o que sabem sobre o espaço. O que é uma estrela? Quantas estrelas existem na imagem?

- Se pudesses viajar para o espaço, onde irias?
- Como é a terra? (Podemos trabalhar as formas geométricas básicas: a Terra redonda e a caixa quadrada).
- Por que se vê a Terra tão pequena?
- Conheces a história do Principito?

Ao terminar esta página do conto, e antes de voltar a página, podemos indagar sobre qual pode ser o próximo destino da caixa mágica.

Actividades sugeridas

Explicar aos alunos, em traços largos, o conto do Principito: a novela de Antoine de Saint – Exupéry.

Decorar a sala com muitas estrelas e planetas, criando o nosso próprio firmamento. Podemos elabora-las com papel e pinturas de cores e colá-las nas paredes, ou pendurá-las no tecto com fio transparente.

Nesta página introduzimos uma personagem que pertence a outro conto desta série. O Avião Pepón. Se os participantes não conhecem esse conto podemos falar-lhes dele, motivando-os para uma futura leitura do mesmo.

Um jogo

## Lançamento espacial...



**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** caixas, papel, lápis de cor, fio invisível (fio de pesca)

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** 30/35 minutos

Partimos de uma das actividades assinaladas nesta ficha. Previamente a nossa particular aventura, decoramos o espaço de trabalho criando o nosso próprio firmamento. Podemos utilizar estrelas coloridas que recortamos e colamos nas paredes da sala de aula ou penduradas ao tecto com fio invisível (fio de pesca).

Podemos, inclusive, criar uma constelação com as estrelas de papel, situando-a na posição correspondente.

Fazemos o mesmo com diversos planetas, inclusive desenhando uma grande lua ou um sol que colocaremos num lugar muito visível no espaço de trabalho.

Uma vez que tenhamos decorado convenientemente o “cenário da aventura”, procuraremos um lugar a partir do qual realizaremos os lançamentos espaciais. Um “Cabo Cañaveral” dentro da sala de aula.

Ali, meninos e meninas, em ordem, situam-se em posição escondida – inclusivamente colocando uma caixa em posição de foguete espacial. Nesse momento o resto da turma começará a famosa contagem decrescente antes do lançamento: “10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2... 1”. Ao chegar ao final da contagem decrescente o/a aluno/a disposto/a ao lançamento começará o seu voo visitando algumas estrelas ou planetas que previamente tenhamos situado na sala.

Ao fim de uns instantes, regressará “à Terra” contando aos seus companheiros/as o que viu no seu passeio pelo espaço.



Páginas 13 e 14 do Conto

## TEXTO

A imaginação de Miguel não conhece fronteiras. De repente imagina que a caixa é um submarino. Agora está no fundo do mar, rodeado de peixes de todas as cores. E ali há um cofre cheio de moedas! Com certeza é um tesouro de algum barco pirata!

Quer aprender os nomes de todos os habitantes do mar: o Nero, a medusa, o choco, a sardinha, os lagostins... São peixes que só tinha visto na peixaria.

Há! Também os tinha visto no aquário!

Quer contar as moedas que estão fechadas no tesouro: são moedas de todos os tempos: o escudo, o dobrão, a peseta, o euro.

Miguel decidiu que a partir de agora irá poupar no seu cofre do tesouro.

Também há plantas que parecem plantas, mas que afinal são animais. Esta caixa mágica “mola um montão” é o máximo.

## Falando do conto...

A segunda grande viagem do Miguel leva-o às profundezas do oceano. Talvez alguns dos/as alunos/as tenham visitado um aquário ou tenham viajado de barco em alguma ocasião. Pedimos-lhes que contem as suas experiências para averiguar os conhecimentos prévios de que dispõem.

Também, como nas outras páginas, trabalharemos o desenho da ilustração mediante perguntas:

- O que é um submarino? Para que serve?
- De que cores são os peixes que pode ver Miguel do seu submarino?
- Qual é o maior?
- Qual é o mais pequeno?
- Vamos por nome aos peixes.
- Onde está o cofre?
- Que tipo de moedas tem?
- Qual delas conhecemos?
- Conhecemos o Euro, é a nossa moeda?

## Actividades sugeridas

No texto desta página faz-se referência a um possível “tesouro pirata”. Incentivaremos os/as alunos/as a imaginar qual foi essa história, o nome dos piratas... Um passo mais poderia ser disfarçarem-se de piratas, com um pedaço de tecido no olho e um pano na cabeça de modo a parecer um pirata.

Outra actividade a realizar seria averiguar nomes de peixes: Quem sabe algum?

A actividade fundamental pode ser o reconhecimento de moedas, sobretudo as moedas de euro, quantas há, como são, etc...

Um jogo

## O cofre do tesouro...



**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** Um tesouro para esconder, papel

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** 10/15 minutos

Antes dos alunos entrarem na sala de aula, o professor/a ou tutor/a deverá esconder um “tesouro” para que os meninos/as não saibam onde está. O tesouro pode ser uma caixa com algumas moedas desenhadas, também pode haver outros tesouros, de forma que, quando o encontrem no final, a surpresa seja agradável para todos os participantes.

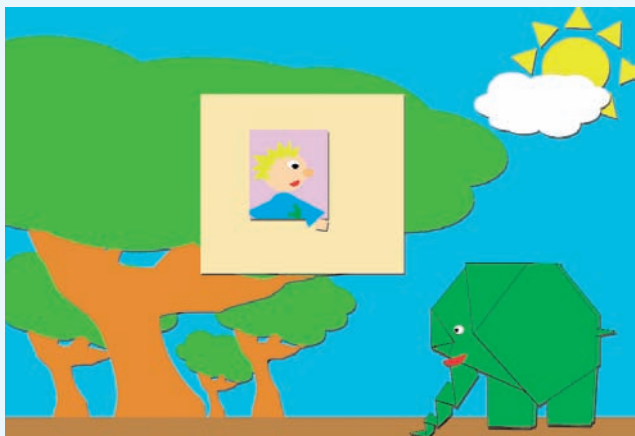
Previamente haverá que configurar um mapa de pistas que guiará os participantes na busca do tesouro. As pistas podemos apresenta-las através de um desenho da sala ou mediante uma série de ordens que devem cumprir para encontrar o tesouro. Por exemplo:

- A partir da porta dar cinco passos até à janela.
- A partir da janela, olhar para o cesto dos papéis e aproximar-se silenciosamente.
- Levantar o cesto dos papéis e procurar o que está de baixo.  
(.../...)

As pistas tem de ser fáceis e adequadas ao grupo, sempre ajudado pelo tutor da actividade para que não se “despistem” na busca do tesouro. Na mesa do professor/a haverá uma caixa em forma de cofre do tesouro com a imagem de todas as moedas de euro. Desta forma irão conhecendo-as. Ao lado de cada pista deveríamos colocar uma moeda de euro diferente que cada participante deverá colocar sobre a mesa do professor para poder conhecer a seguinte pista.

Para motiva-los pode-se explicar uma história de “piratas que visitaram há muito tempo a sua sala de aula, deixando escondido um tesouro”. Depois, todos juntos circularão pela sala seguindo as instruções do mapa do tesouro para encontra-lo.

No final, todos celebraremos a vitória com uma grande festa... “pirata”.



Páginas 15 e 16 do Conto

## TEXTO

Quando se cansa de estar no fundo do mar, no seu submarino, imagina, então, que a caixa de cartão é uma cabana situada numa árvore, no meio da selva.

É como o Tarzan! E de lá de dentro pode ver todos os animais sem perigo.

Olha, um elefante verde! É lindo!

Também há outros animais: o leão, a zebra, o rinoceronte, a pantera... Cada animal tem uma cor diferente, a cor da sua imaginação.

Que divertida que é esta aventura.

Miguel está a divertir-se imenso. O sol brilha bem alto lá do céu e repousa sobre uma nuvem de algodão.

O elefante verde fala-lhe da Natureza e Miguel promete-lhe que nunca atirará papéis para o chão, mas sempre para o balde do lixo.

Falando do conto...

A aventura na selva servirá para conhecermos diferentes animais, mas também para trabalhar temas relacionados com a ecologia e o meio ambiente. Podemos começar por aprofundar aspectos acerca da imagem que ilustra a página:

- Quantas árvores têm?
- De que cor é o elefante da imagem?
- De que cor são os elefantes “de verdade”?
- Que mais animais conheces que vivam na selva?
- Quem é Tarzan? Como vive?
- Gostarias de viver na selva?
- O que levarias para a selva?

Depois chamaremos a atenção dos participantes sobre os nossos próprios hábitos ao visitar um bosque: deixamos lixo no bosque? Que fazemos com o lixo? Deitamos lixo pela cidade? O que fazemos com esse lixo? Deitamos papéis para a rua? ...

## Actividades sugeridas

Uma das actividades a realizar pode ser a de imitar diversos animais através de mímica. Podem converter-se num leão, num elefante, numa serpente... mas sem emitir nenhum ruído. Depois realizaremos a actividade contrária: imitar o som de diversos animais mas sem fazer nenhum tipo de gesto. Esta actividade pode realizar-se para que metade da turma imita os animais e a outra metade adivinha. Depois trocam-se os papéis.

Se não sabem quem é o Tarzan – a personagem de Edgard Rice Burroughs – podemos contar a sua história.



Um jogo

## Operação Papelão...



**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** caixas de cartão, papel, cola, lápis de cor

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula, pátio do recreio, parque

**Duração:** duas sessões

A “operação papelão” servirá para sensibilizar os nossos alunos para a necessidade de ser ecológico num mundo em que a quantidade de lixo é cada vez maior.

Esta operação estrutura-se em várias etapas. A primeira delas é construir um papelão. Desta forma aprendemos também a reciclar, encontrando outro significado para o termo “caixa mágica”. Para isso devem ter uma caixa de cartão e papeis de cores que eles mesmos vão colar no exterior da caixa.

Também podemos decorá-la pintando com aguarelas ou pintura “de dedos”, até criar um papelão que nos satisfaça.

A segunda parte da actividade – a realizar em sessões posteriores – consistirá em limpar um espaço entre todos. Podemos organizar uma limpeza na nossa sala, no pátio do recreio, de um parque ali perto...

Cada aluno/a ou cada grupo, se preferirmos organizar assim os participantes, na “operação papelão”, percorre o espaço a limpar com o seu cesto pessoal, que elaborou, recolhendo aqueles papeis e objectos que se tenham atirado para o chão.

É fundamental que o tutor reconheça previamente o espaço que se quer limpar para evitar surpresas desagradáveis como vidros partidos, objectos pontiagudos... Acima de tudo, deveriam utilizar luvas e/ou lavar-se depois da actividade.

Todos os resíduos recolhidos depositam-se nos contentores de serviço municipal de recolha de resíduos.

Cada participante pode levar o seu papelão para casa, com o objectivo de utilizá-lo adequadamente e não atirar nada para o chão.



Páginas 17 e 18 do Conto

## TEXTO

Chegou a hora de voltar para casa, e a melhor forma é imaginar que a caixa se transforma num carro. Que divertido que é dar um passeio pela cidade com o seu carro novo! Imagina que passa em frente às casas dos seus amigos e os cumprimenta com a mão.

Quando vai a conduzir o seu carro, que anda a energia solar, está feliz. Na cidade onde passeia o Miguel, tudo funciona a energia solar: os carros, a luz, a bateadeira, o limpa Neves...

Ele acha que a energia é muito importante e por isso deve conservar-se. Promete que irá apagar a luz sempre que saia do seu quarto. Esta é uma caixa cheia de surpresas. Miguel vai cumprimentando toda a gente, com cara de felicidade. Tudo lhe parece divertido.

Falando do conto...

A história está a chegar ao seu final. Miguel regressa de carro para sua casa, mas é um carro mágico que utiliza energia solar. Esta circunstância leva-nos a falar com a turma das energias alternativas. Talvez eles e elas conheçam a energia solar graças, a alguma calculadora ou relógio de bracelete solar. Se não for assim, podemos levar para a aula uma calculadora deste tipo e explicar-lhe que não utiliza pilhas. Também só temos de consciencializá-los até certo ponto devido à sua idade, do quanto são perigosas as pilhas se não se deitarem em lugares adequados, para isso fazemos referência às páginas 13 e 14 do conto: os peixes podem morrer se as pilhas contaminarem a água, e tentar arranjar soluções.

Neste momento também podemos falar de alguns elementos fundamentais de segurança.

- Já reparaste no fumo que deitam os tubos de escape de alguns carros?
- O que se poderia fazer para não contaminarem?
- Como é o carro da tua família?
- Conduzem bem as pessoas que conheces?

### Actividades sugeridas

Organizaremos um ponto seguro dentro da sala, onde os alunos podem depositar as pilhas usadas que depois se levarão a um lugar onde sejam recolhidas.

Podemos construir um carro com caixas – utilizando “caixas mágicas” – reciclando-as para o jogo.

Organizar um pequeno circuito na sala, uns são peões e outros condutores. Tentaremos colocar alguns sinais de trânsito básicos para que todos os respeitem.



Um jogo

## A canção do Miguel...



**Número de participantes:** toda a turma

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** 15/20 minutos

Com a partitura, ensinaremos aos nossos alunos a canção do Miguel. Facilitam-se os acordes para poder acompanhar a letra com uma guitarra ou um teclado.

Um bom complemento a esta actividade é a de inventar alguma coreografia que acompanha o texto.

O Miguel tem uma caixa (fazemos um quadrado com as mãos), muito bonita, é para viajar (fazemos com os dedos da mão como se andássemos no ar).

Viaja pela selva (passamos a palma da mão diante dos nosso olhos), viaja pelo mar (fazemos ondas com a palma da mão), vai para o espaço (assinalamos o céu), aprende a sonhar (encostamos a cabeça à palma da mão) ... e assim sucessivamente.

## La canción de Pepe

Gustavo Moral

**Allegro**

C F C G C

Tie-ne Pe-pe u-na ca-ja muy bo-ni-ta es pa-ra via-jar.

C F C F C F G F

Via-ja por la sel-va, via-ja por el mar, va por el es-pa-cio, a-pren-de a so-nar,  
Co-no-cen-los pe-ces, es-tre-las tam-bien, má-gi-caes la ca-ja, má-gi-co es él,

C F C *rit.* G C

Tie-ne Pe-pe u-na ca-ja muy bo-ni-ta es pa-ra via-jar.



Páginas 19 e 20 do Conto

Quando sai da caixa de cartão, o robot estava no chão. Com certeza acabaram-se as pilhas! Definitivamente, este foi o melhor presente de aniversário que recebeu. E Miguel não o diz por ter recebido o Robot “brincalhão”, que é um “aborecimento” de brinquedo, mas sim pela caixa mágica, com a qual pode imaginar tudo o que queira.

Miguel já está a pensar em novas aventuras com a sua caixa mágica. Viajar pelo mundo, imaginar que é um elevador, a varinha de um mágico, um barco que rompe os mares, um avião para visitar o mundo inteiro...

Miguel percebeu que o melhor brinquedo pode ser uma simples caixa de cartão, porque a sua imaginação a transforma em algo mágico.

Falando do conto...

●  
●  
● Chegámos ao final do conto. É o momento de recordar tudo o que sucedeu ao Miguel e tirar algumas conclusões disso:

- - Recorda-te de todas as aventuras da caixa mágica?
- - Que mais aventuras viverias tu dentro da caixa mágica?
- - Que fará Miguel a partir de agora?
- - O que se passou com o robot?

#### Actividades sugeridas

Brincar com caixas de diferentes tamanhos a diversos jogos que os meninos e as meninas podem inventar: simular que são carros, aviões, submarinos... decorá-las e pinta-las de muitas cores. Construir, colocando umas sobre as outras, edifícios, pontes, túneis ... esconder-se dentro. Construir com uma delas uma pequena marioneta, um televisor, um rádio ... As actividades que se podem realizar com caixas são infinitas. Não acreditas?

Um jogo

## A grande aventura do Miguel...



**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** coisas para se disfarçarem, uma caixa de cartão

**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula

**Duração:** duas a três sessões

O último jogo que propomos é um jogo teatral. Trata-se de encenar a aventura completa do “Miguel e a caixa mágica”.

Para isso repartiremos entre os nossos alunos todas as personagens que aparecem no conto mais outras que queiramos acrescentar.

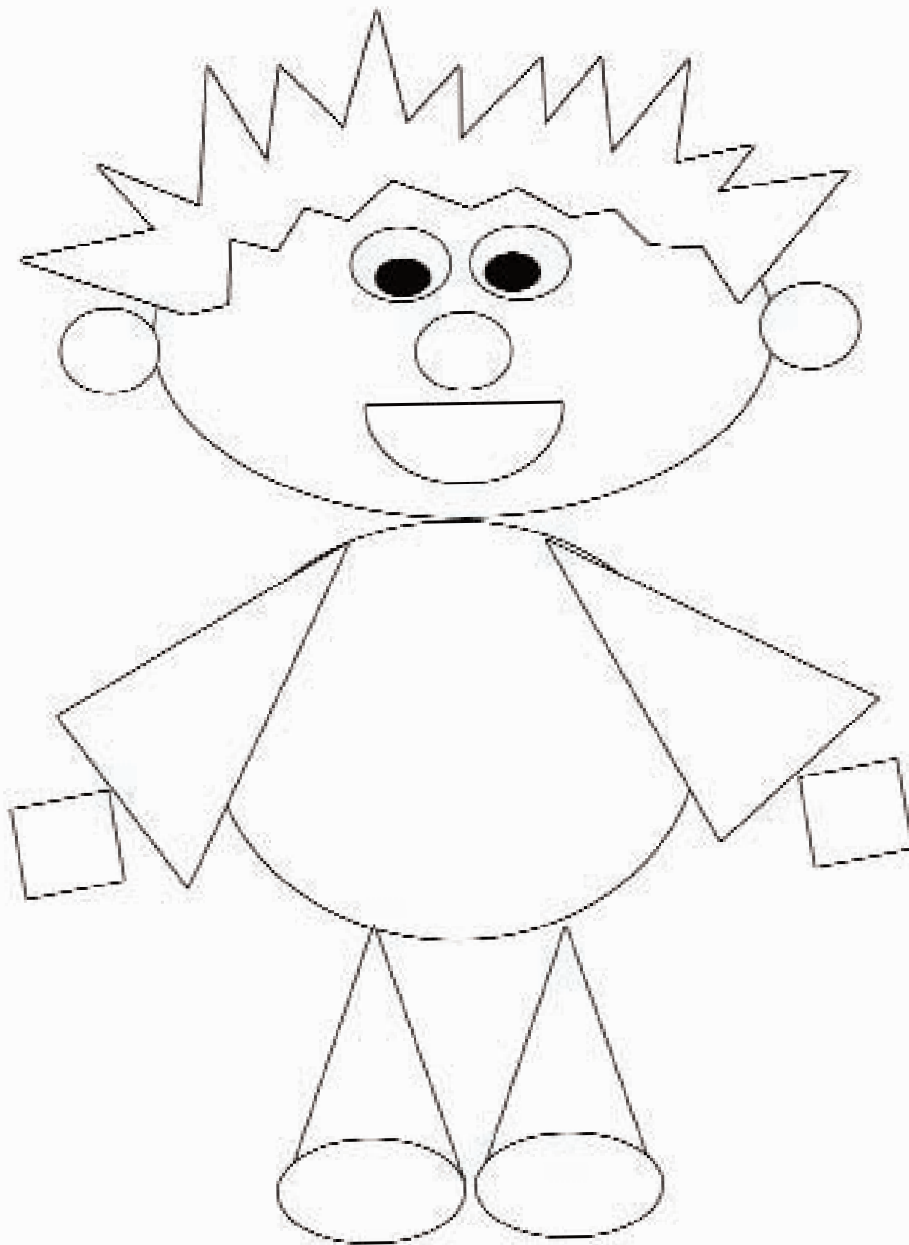
- Miguel
- Robot
- Pais do Miguel
- Estrelas do céu
- Peixes do fundo do mar
- Animais da selva
- Outros amigos do Miguel

Partindo da dramatização da história podemos continuá-la como queiramos, imaginando novas aventuras do Miguel e a caixa mágica, utilizando disfarces, construindo materiais de adereço como o cofre do tesouro, as estrelas, os edifícios... Todos estes materiais podem fazer-se no desenrolar, e a pouco a pouco, nas actividades das fichas anteriores. Se for assim será muito mais fácil para os/as alunos/as e para nós, levarmos a cabo a representação final.

E recorda que as caixas sempre são mágicas, só é necessário utilizar a varinha de mágico que existe na nossa imaginação e na de toda a turma para que se ponha em acção.

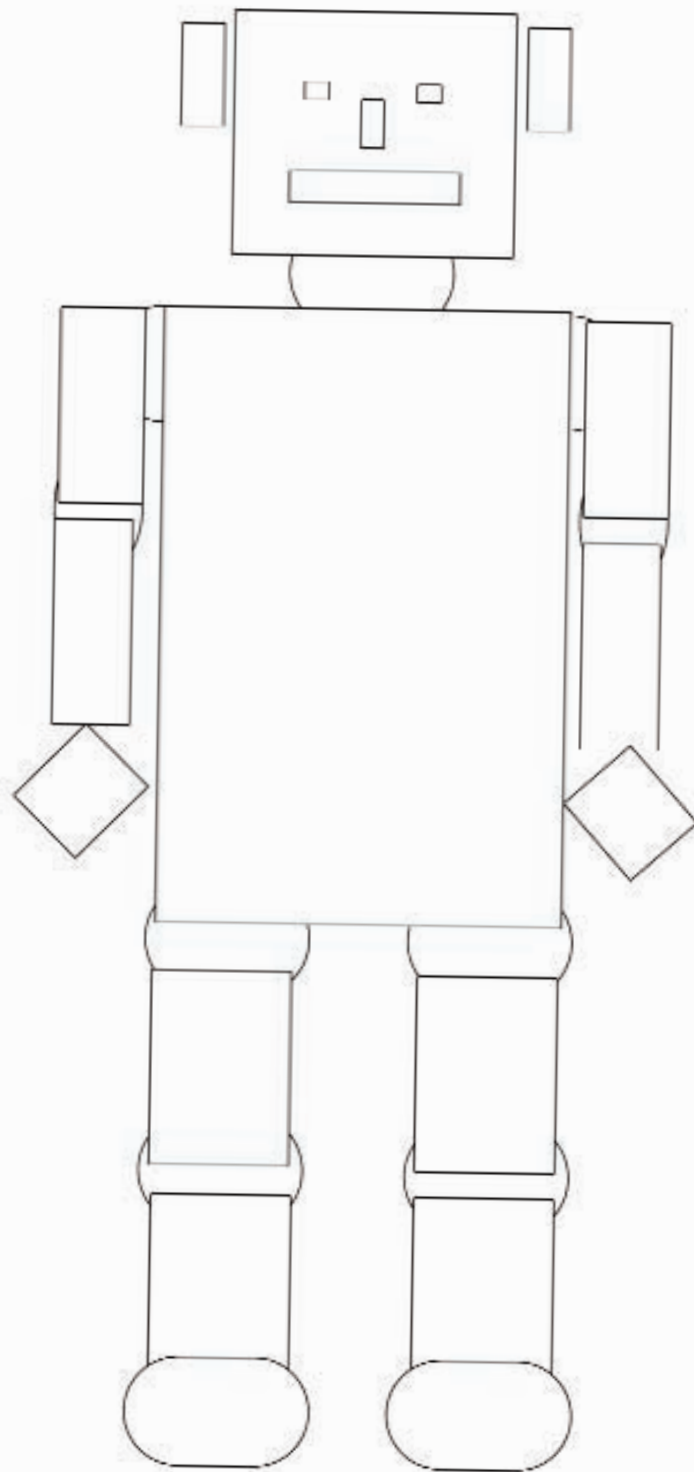
Mãos à obra!

Fichas para colorir

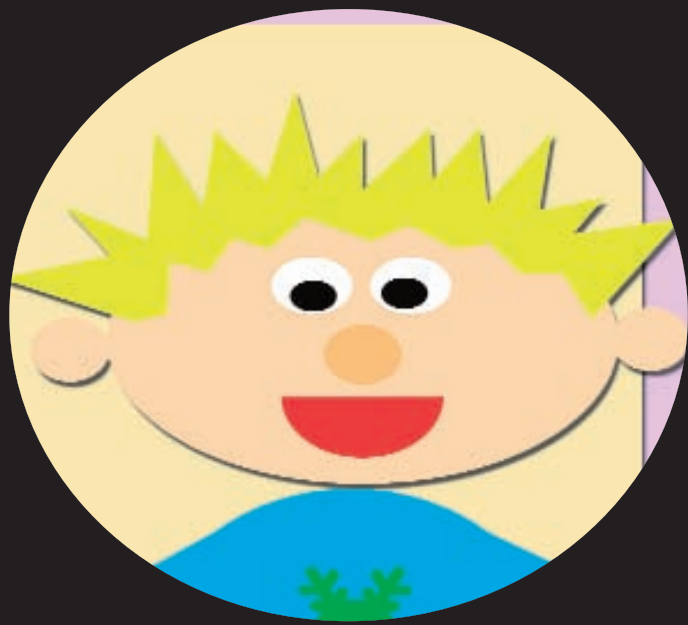


Miguel

Fichas para colorir



O Robot Brincalh<sup>o</sup>



FIM