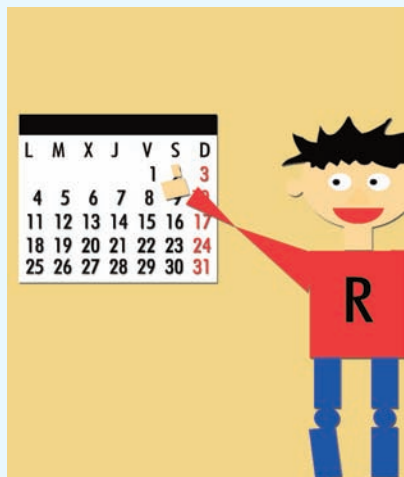


Rui vai às compras

GUÍA
DIDÁCTICO

Bolachas





Páginas 1 e 2 do Conto

Todos os sábados de manhã Rui levanta-se muito contente. É o dia em que a sua família vai às compras ao supermercado e ele adora acompanhá-los e ajudá-los a carregar o carrinho com comida para toda a semana.

Hoje é sábado. A mãe acorda-o, como de costume, com um beijo na testa e ajuda-o a vestir-se. O pai está na cozinha com o seu bloco de notas apontando as coisas que é necessário comprar. Fá-lo para não se esquecer de nada.

- À que comprar leite, batatas, alface, detergente...

Lê a sua lista em voz alta ao mesmo tempo que escreve e, de vez em quando, mamã lembra-o de algum produto que papá aponta rapidamente.

- Não te esqueças do azeite, disse-lhe, por exemplo.

- Não te esqueças dos iogurtes. Não te esqueças do peixe...

Rui diverte-se com todo este aparato que continua na mesa da cozinha ao mesmo tempo que os três tomam o pequeno-almoço.

Falando do conto...

Aos sábados de manhã a família do Rui vai comprar comida para toda a semana. Fazem-no numa grande superfície.

- Em que dia da semana vai Rui às compras com a família?
- Que fazem em casa de Rui para não se esquecerem de nada?
- Já foste alguma vez às compras com a tua família?
- Levam lista de compras?
- Quem faz a lista?
- Quem acorda Rui pela manhã? Como o faz?
- Quem te levanta a ti pela manhã? Como o faz?
- De que cor é a T-shirt de Rui?
- Tem um R desenhado na sua T-shirt. Porque terá esta letra?
- Que letra punhas na tua T-shirt? De que cor seria a T-shirt?
- Observa o desenho. Que faz Rui? Que dia da semana está apontando?

Actividades sugeridas

Vamos aprender, ou recordar, os dias da semana. Para isso utilizaremos umas fichas em que aparecem os nomes de cada dia acompanhados de um desenho. Por exemplo, à segunda-feira podemos desenhar uma mochila, à terça-feira um livro, à quarta-feira um balão... ao sábado uma cama (porque podemos ficar mais tempo a dormir), ao domingo uma bicicleta.

Depois, há que ordena-los começando por uma das fichas, não interessa qual, escolhemos uma à sorte porque os dias da semana repetem-se depois de cada domingo sempre vem a segunda-feira.



Um jogo

Levanto-me com mímica...



Número de participantes: toda a turma

Material: materiais da sala de aula

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula

Duração: 25/30 minutos

Rui levanta-se com um beijo da sua mãe. Antes de sair do quarto a sua mãe ajuda-o a vestir-se, embora haja coisas que já sabe fazer sozinho, depois vai à casa de banho e lava as mãos e a cara, algumas vezes toma duche. Quando chega à cozinha toma ao pequeno-almoço, um grande copo leite com chocolate e as suas bolachas favoritas. Quando termina de tomar o pequeno-almoço regressa à casa de banho e lava os dentes e a cara. Também se penteia, mas, que fazes tu quando te levantas pela manhã?

Neste jogo todos os alunos e alunas da turma vão representar o que fazem quando se levantam pela manhã, mas isso com muita mímica. Com mímica, não se podem dizer palavras nem fazer sons, apenas gestos silenciosos para que o resto da turma tenha que adivinhar o que faz.

Prepararemos uma decoração improvisada em que a turma representará a emocionante aventura de cada manhã. Teremos que fazer uma cama – podemos fazê-la com colchões do ginásio, por exemplo, um lugar que será a casa de banho e uma mesa com cadeiras para a cozinha.

Por turnos, cada aluno e aluna irão realizando a sua improvisação mímica, enquanto o resto tenta adivinhar o que está sucedendo. Também terão que estar muito atentos para ver se há alguma coisa que se esquecem, por exemplo: pode ser que não se tenham vestido quando vão sair à rua depois de tomar o pequeno-almoço, por isso teremos que dizer que estão a ir para o colégio em pijama!

Pode suceder que haja algo que não façam cada manhã, por exemplo lavar os dentes depois de tomar o pequeno-almoço. Se não o representaram é porque não o costumam fazer teremos que lhes dizer que é imprescindível que lavem os dentes todas as manhãs. Desta forma trabalharemos os hábitos de higiene, tão importantes em todas as etapas de nossa vida.

Nos casos em que a mãe ou o pai do aluno ou aluna os ajudam nas suas tarefas, outro aluno/a fará as funções dessa pessoa na representação mímica, desta forma faremos uma representação mímica mais completa.



Páginas 3 e 4 do Conto

Rui ao pequeno-almoço come uma grande taça de leite com chocolate e um monte de bolachas. Come tantas que, quando vai tirar mais uma da caixa, dá-se conta que estão praticamente a acabar. Então, com um certo ar triunfal, diz ao papá: - não te esqueças das bolachas! Todos riem e papá aponta na sua lista um novo produto.

Rui, o seu papá e a sua mamã formam uma grande equipa. Falam e riem-se. O Rui sabe que as pessoas que falam e riem juntas podem também trabalhar juntas, ou como agora, fazer juntas a lista das compras.

Falando do conto...

A família de Rui está na cozinha. Ele está a tomar o pequeno-almoço ao mesmo tempo que os seus pais estão a fazer a lista de compras.

- Onde está o Rui?
- De que cor é a taça do seu pequeno-almoço?
- De que cor é o cabelo do pai de Rui? E a mãe?
- Que hora marca o relógio da cozinha?
- De que cor é a camisola do pai de Rui?
- De que cor é o fato da mãe de Rui?
- De que se dá conta Rui quando esta a tomar o pequeno-almoço?
- O que é que têm de comprar?
- Que tomas tu ao pequeno-almoço?
- Quando se acaba o teu pequeno-almoço, dizes aos teus pais para que comprem

mais?

Actividades sugeridas

Na cozinha de Rui há um relógio. Com ele sabe ver as horas porque os seus pais lhe ensinaram. Trata-se de um relógio de ponteiros, redondo e verde. Agora marca dez horas menos vinte.

Aprendemos a conhecer as horas com um relógio de ponteiros. Realizaremos com cartão um similar ao que utiliza Rui para saber que horas são. Os ponteiros também serão de cartão, e unimo-las ao relógio com um clip ou um pionés. Uma vez feito o relógio, movemos os ponteiros para ensinar á turma como conhecer cada uma das horas.

Um jogo

A lista de compras gigante...



Número de participantes: toda a turma

Material: revistas e propaganda de supermercados, tesouras, papel e cola

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula

Duração: duas sessões

Vamos fazer a nossa lista de compras. Mas será uma lista muito especial, pois utilizaremos fotografias e produtos de verdade para fazê-la em três dimensões.

A primeira coisa que temos que fazer é começar a recolher imagens de produtos que se vendam no supermercado. A forma mais fácil é arranjar diferentes catálogos publicitários que as grandes superfícies costumam distribuir. Assim, em pouco tempo, podemos ter uma colecção de imagens com a que podemos trabalhar.

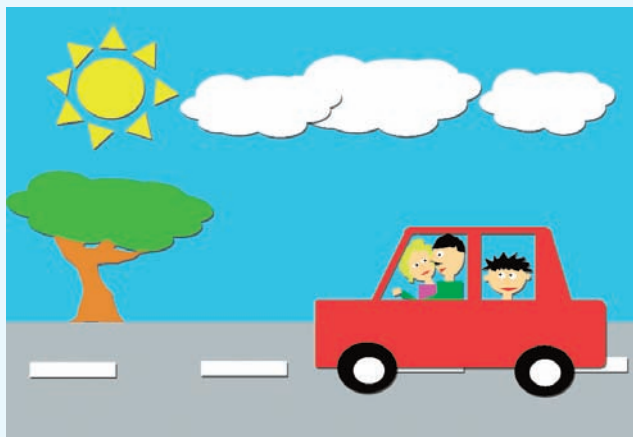
Recortaremos as imagens que nos interessem e iremos colando-as em fichas do mesmo tamanho. Na parte inferior podemos por o nome do produto.

Quando tivermos um número de fichas que consideremos suficiente para poder trabalhar com os nossos alunos, podemos começar a jogar com a turma.

Colocaremos as fichas sobre uma mesa, inclusive podemos organiza-las por famílias – verduras, frutas, bebidas, bolachas..., uma vez realizada esta operação cada um dos alunos e alunas, por turnos, deverão fazer a sua própria lista de compras. Poderão escolher um número limitado de produtos em cada compra, dependendo do número de produtos que tenhamos encontrado e o número de alunos e alunas que haja na turma.

Quando tenham escolhido os produtos que querem ir comprar, terão a sua própria lista de compras com imagens.

Em cada compra, podem ter missões distintas, por exemplo: tens de preparar a lista de compras, só com quatro produtos, para o pequeno-almoço. Terá que ir buscar leite, bolachas ou cereais, cacau e açúcar. Outras opções são a lista de compras para um lanche, para um presente, para uma refeição...



Páginas 5 e 6 do Conto

TEXTO

Depois de tomar banho, lavar bem os dentes e vestir roupa limpa, os três entram no carro. A viagem é curta, mas Rui adora ir observando pela janela e ver como a paisagem passa diante dos seus olhos. As árvores parecem correr e as montanhas vêm-se muito pequenas à distância.

Normalmente, a meio do trajecto, a mamã costuma perguntar ao papá pela lista das compras. Não a deixas-te em casa, pois não? – Mas o papá quase sempre se lembra de lhe pegar e coloca-la no bolso da camisa – Espero que não nos tenhamos esquecido de anotar nada, - responde o papá. Essas palavras indicam que estão perto do supermercado, por isso Rui prepara-se para a sua aventura de todas as semanas.

A primeira coisa que fazem, quando saem do carro, é ir buscar um carrinho para poder colocar todos os produtos. O Rui é o encarregado de colocar, na ranhura do carrinho, uma moeda de 50 cêntimos para poder utilizá-lo. Além disso, se se portar bem, essa moeda acabará no seu mealheiro quando regressarem a casa.

Falando do conto...

Rui dirige-se de carro para o supermercado. Esta nervoso e com vontade de ajudar os seus pais a fazer as compras.

- Como vai a família de Rui ao supermercado?
- De que cor é o carro?
- Onde vai sentado o Rui?
- Quem conduz o carro?
- O supermercado, esta perto ou longe da casa de Rui?
- Faz bom tempo quando Rui vai no carro?
- Qual é primeira coisa que faz a família de Rui ao chegar ao supermercado?
- De quanto é a moeda que têm que utilizar para conseguir o carrinho?
- Como se chamava a moeda que havia em Espanha antes de ter chegado o Euro?
- Há mais países que utilizam a mesma moeda que o nosso?
- Sabes o nome de algum?

Actividades sugeridas

Rui tem que utilizar uma moeda de cinquenta cêntimos de Euro para conseguir um carrinho. Por isso vamos a realizar alguma actividade para que a turma aplique os seus conhecimentos sobre a nova moeda europeia.

Arranjaremos modelos de moedas de euro – em que aparecem a face e a coroa de cada moeda. Espalhamo-las sobre a mesa e os alunos e alunas terão que ordená-las pelo seu valor, do menor ao maior. Uma vez terminado poderão comprovar se realizaram bem a tarefa comparando o resultado com a ficha modelo que fizemos previamente

Um jogo

Vejo, vejo... que vê?



Número de participantes: toda a turma

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula, o pátio, o parque...

Duração: 15/20 minutos

Quando Rui viaja no carro com os seus pais gosta de olhar pela janela para ver a paisagem. Em certas ocasiões jogam os três a um jogo muito divertido, o jogo do “vejo, vejo”.

Trata-se de um jogo tradicional que podemos ensinar à turma e a ele jogar dentro da sala de aula, quando vamos de visita de estudo, de carro ou no autocarro.

Um de nós memoriza um objecto que veja desde a posição em que está. É importante que seja algo que possa ser visto por todos os participantes no jogo, e que permaneça visível ao longo do jogo. Por exemplo, não valeria um avião que passa num instante e que, quando estivermos a jogar, já não estará visível pelos jogadores.

Quando a pessoa encarregada já decidiu o objecto com que vai jogar, terá que dizer:

- Vejo, vejo.
- Que vê? (responde em coro o resto da turma)
- Uma coisita (diz novamente o que escolheu o objecto)
- Com que letra? (responde a turma)

Então o que escolhe o objecto, tem que dizer a primeira letra do nome do objecto para começar a jogar:

- Com a letra, letra... e diz a letra com que começa.

Uma vez feita esta rotina, os alunos e alunas, por turnos, irão dizendo que objecto pensam que pode ser. Tem que ser sempre objectos que vejam e que comecem pela letra indicada.

Jogaremos a este jogo utilizando como referencias as ilustrações do conto de Rui, assim identificarão todos os objectos e personagem que ali aparecem.



Páginas 7 e 8 do Conto

TEXTO

Os três entram no super mercado, e pouco a pouco, vão recolhendo todos os produtos que necessitam. As batatas, o leite, os legumes, as verduras, o açúcar, a fruta... Os três parecem uma equipa bem treinada e coordenada. Como agentes secretos numa operação especial muito importante.

- Rui, procura um pacote de sumo, - diz-lhe o papá, e Rui cumpre a sua missão, enquanto o seu pai encarrega-se de localizar a estante das alfaces.

Mamã, entretanto, está na secção da fruta. Desta maneira, em apenas uns minutos, o carro de compras enche-se e os produtos apontados na lista são riscados um a um até que todos tenham sido encontrados.

Todos? Todos não. – Faltam as bolachas! – Recorda Rui. E rapidamente dirige-se à secção de pequenos-almoços.

Falando do conto...

Finalmente Rui chegou ao supermercado. Imagina que é um agente secreto e a procura de cada produto uma importante missão em que, por exemplo, tens de recuperar um microfilme escondido numa lata de tomate.

- Como se reparte nas compras a família de Rui?
- Lembras-te onde estão colocadas as coisas no “supermercado” onde costumavas ir comprar com a tua família?
- Que secção gostas mais?
- E qual gostas menos?
- Quem leva a lista na ilustração do conto?
- Que produto se tinha esquecido de levar a família de Rui?
- Quem se encarrega de ir busca-lo?
- Que bolachas pensas que escolherá o Rui?
- Quais são as que tu mais gostas?

Nesta última pergunta, para introduzir à turma o tema do conto, oferecemos-lhes diferentes alternativas: umas bolachas de chocolate, outras em que oferecem um dinossáurio, uma de coco...

Actividades sugeridas

O que tomamos ao pequeno-almoço? Actividades destinadas a consciencializar a turma da necessidade de tomar um pequeno-almoço equilibrado no qual se inclua uma peça de fruta – ou sumo, produtos lácteos, fiambre... evitando o abuso de bolos e produtos elaborados com gorduras animais.

Perguntaremos à turma o que tomam ao pequeno-almoço habitualmente, propondo-lhes alternativas mais saudáveis e energéticas para aguentar uma manhã cheia de actividades.

Um jogo

O “super” na turma...



Número de participantes: toda a turma

Material: embalagens, caixas de produtos, etiquetas de papel, calculadora...

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula

Duração: de duas a três sessões

Para muitas das actividades que podemos organizar em torno do tema do supermercado, seria muito interessante que, num canto da sala de aula, organizássemos um pequeno supermercado. Iremos recolhendo todo o tipo de recipientes e caixas de cartão de produtos que se podem comprar no supermercado e etiquetamo-los com um preço que nos interesse. Tudo dependerá do conhecimento dos números que tenham os nossos alunos. Se conhecem os números do um ao dez, utilizaremos unicamente preços que vão desde um até ao dez. Se conhecem mais números, aplicaremos os preços de acordo os seus conhecimentos.

Uma vez construído o supermercado trataremos dos detalhes como a “caixa” registadora. Bastará uma caixa e uma calculadora para simular um posto de pagamento. Com um pouco de dedicação conseguiremos um espaço de jogo e experimentação muito interessante para a turma e em que podemos realizar muitas actividades.

Compras com lista

Utilizaremos a nossa lista de compras – ver ficha “a lista de compras gigante”. Os alunos e alunas têm que elaborar primeiro a sua lista de compras para, depois, ir ao supermercado da sala e encontrar os produtos previamente seleccionados.

Comprar o pequeno-almoço

Têm que comprar sem lista os produtos necessários para preparar um pequeno-almoço equilibrado – seguindo o modelo encontrado na sessão de actividades desta ficha.

Ajustando ao preço

Entrega-se aos alunos e alunas que vão jogar no supermercado uma quantia fixa de dinheiro fingido, em reproduções de euros. Têm que comprar produtos que, no seu total, não superem o dinheiro que se lhes entregue. O troco está correcto? A pessoa que faz de caixeira ou caixeiro poderá enganar a turma dando mal os trocos. Assim e uma vez realizadas as compras deverão verificar se tudo está correcto ou se o engano é a seu favor ou contra si. Em ambos os casos terão que reclamar ou devolver a diferença.



Páginas 9 e 10 do Conto

TEXTO

Quando chega às estantes das bolachas. O Rui procura o pacote de bolachas da marca que mais gosta, umas bolachitas tostadas e muito crocantes. Mas quando está quase a agarrá-las, descobre uma nova marca de bolachas para o pequeno-almoço. Vêm numa caixa muito bonita que no seu interior contem um “magnífico dinossáurio de brincar como presente”. – Isto é fantástico! - Pensa Rui. – Para além de tomar o pequeno-almoço poderei brincar com o dinossáurio! Por isto, e sem dar mais voltas ao assunto, agarra um pacote das novas bolachas e leva-o até ao carro de compras.

A mamã diz ao Rui que se enganou na marca, mas Rui diz-lhe que as novas bolachas são muito melhores.

- Tens a certeza? Disse a mamã.

- Tenho! Disse Rui, pensando no divertido que será brincar com o dinossáurio.

As novas bolachas estão no carro de compras e Rui sorri contente. Que bom! – Pensa, vou ter um dinossáurio estupendo.

Falando do conto...

Rui decide trocar a sua marca de bolachas de sempre por outra que lhe oferece um dinossáurio.

- A que secção se dirige o Rui?
- Como era a sua marca de bolachas de sempre?
- Qual escolhe nesta ocasião?
- Serão melhores?
- Por que as escolheu?
- Lembras-te de algum presente que te deram dentro de um pacote de bolachas, ou cereais, batatas fritas, de qualquer outro produto para comer? Como era?
- Está a fazer bem o Rui ao mudar de marca sem pensar bem?
- O que lhe poderá acontecer?
- O Rui está contente?
- Porquê?
- Que farias tu no seu lugar?

Actividades sugeridas

Fazemos uma visita a um supermercado de verdade. Existem algumas grandes superfícies que oferecem programas pedagógicos para visitar as instalações dos seus centros. Também poderemos fazer uma visita autónoma com os nossos alunos, recordando o conto de Rui e procurando “o lugar em que se podem encontrar as bolachas do dinossáurio”.

Para a saída seria bom poder contar com a participação de pais, mães ou tutores dos alunos.

Um jogo

Decorar bolachas...



Número de participantes: toda a turma

Material: bolachas, marmelada ou compota de frutas, queijo em creme, frutas descascadas, margarina vegetal, açúcar, chocolate para untar...

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula

Duração: uma sessão

Vamos organizar um atelier de decoração de bolachas. Criaremos as nossas próprias bolachas que depois poderemos comer numa merenda e oferece-las a outras turmas, a nossos pais, guarda-las para o pequeno almoço...

Necessitaremos de bolachas tipo “maria” das mais simples possíveis e diversos elementos para a sua decoração: marmeladas ou compotas de diversos sabores e cores, margarina vegetal, açúcar, chocolate para untar, queijo em creme, frutas descascadas, frutos secos... há muitas possibilidades diferentes, sempre procurando que o resultado seja saboroso, nutritivo e também visualmente atractivo.

Se temos a possibilidade de fazer as bolachas na sala – contando no centro com um forno e uma pessoa responsável pelo manejo – podemos implicar a turma na elaboração das mesmas, participando no processo de mistura dos ingredientes e amassando a pasta resultante.

Na decoração utilizaremos uma base sobre a bolacha que nos permitirá depois juntar mais ingredientes, evitando que estes fiquem soltos. Estas bases podem ser de marmelada, queijo fresco para untar, chocolate em creme ou uma mistura de margarina e açúcar batido.

A decoração final será feita com fragmentos de frutos secos, fruta natural ou descascada, pedaços de marmelada, chocolate em pó...

Uma vez feitas as nossa bolachas e antes de as comermos inventaremos um nome comercial e uma publicidade para as mesmas. Entre todos encenaremos um possível anúncio de televisão das nossas bolachas. Assim saberão a muito mais gostosas.

TEXTO



Páginas 11 e 12 do Conto

No caminho de regresso, no carro, Rui vai muito contente, desejoso de chegar a casa para poder abrir a caixa das suas novas bolachas para o pequeno-almoço. Não tem fome, mas está desejando abrir o pacote para encontrar o brinquedo que trás de presente.

Dito e feito. A primeira coisa que faz quando chegar a casa é abrir a estupenda caixa de bolachas e procurar o dinossáurio. Mas quando o encontra a desilusão é enorme. O magnífico brinquedo que parecia na caixa não é mais que um bocado de cartão pintado com a forma de dinossáurio. Que desilusão tão grande!

O papá e a mamã dizem-lhe que não se preocupe, mas Rui sente-se um pouco enganado. O desenho que aparece na caixa é tão bonito e o brinquedo que vem lá dentro tão feio!
Porque não põem uma caixa transparente para que se veja por fora o que está dentro?

Falando do conto...

Rui tem uma grande desilusão. Parece que o brinquedo que o levou a comprar uma nova marca de bolachas não é tão bonito como parecia no princípio.

- Porque está contente o Rui quando vai no carro?
- Tem pressa de chegar a casa? Para quê?
- Abre as bolachas porque tem fome?
- O que se encontra lá dentro?
- Porque pensou que o dinossauro de brinquedo iria ser diferente?
- E agora, que poderá fazer?
- Que farias tu em seu lugar?
- Crês que o enganaram? Porquê?
- Já te aconteceu algo parecido?
- As ilustrações das caixas – de alimentos, de brinquedos...- têm sempre fotos ou imagens em que se vê bem o que está no seu interior?

Actividades sugeridas

Procuraremos diferentes tipos de embalagens e no seu interior esconderemos diversas quantidades de um determinado produto, de tal forma que nas embalagens maiores não haja mais quantidade que nas pequenas. A turma terá que escolher o produto que acredita que contém mais quantidade e o que tem menos.

Uma vez seleccionados os produtos comprovaremos qual é o conteúdo real de cada embalagem. Esta experiência podemos-la realizar também com marcas comerciais de produtos reais (cereais, pacotes de batatas fritas ou similares) comprovarão que em alguns casos se passa o mesmo.

Um jogo

O som dos alimentos...



Número de participantes: toda a turma

Material: recipientes de plástico e caixas de cartão (varias caixas de diferentes tamanhos e varias do mesmo tamanho), diferentes tipos de elementos (arroz, massa, cereais para o pequeno almoço, legumes, etc). Cereais para o pequeno-almoço (empacotados) de diferentes marcas, de diferentes pesos, do mesmo tamanho e diferentes tamanhos.

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula

Duração: 30/ 90 minutos.

O jogo tem duas fazes:

A primeira fase pretende-se de que o aluno descubra que os produtos têm um som próprio, que varia dependendo do tamanho da embalagem e do conteúdo. Para isso o/a professor/a prepara alguns curiosos instrumentos musicais. Por exemplo: introduzirá, em diferentes recipientes de plástico (e/ou de cartão) do mesmo tamanho, quantidades diferentes do mesmo produto em cada um. Desta forma, ao agita-los, de cada recipiente obterá um som próprio e diferente dos outros. Também se podem introduzir as mesmas quantidades de produto sem recipientes de tamanhos diferentes e verificar o efeito que se consegue desta forma.

Na segunda fase pretende-se que os alunos descubram que mesmo que a embalagem de um produto seja igual à de outro não significa que dentro contenha a mesma quantidade de produto. Para preparar este jogo o/a professor/a deve adquirir diferentes marcas de cereais para o pequeno-almoço, de forma que as suas embalagens sejam muito similares de tamanho mas contenham quantidades diferentes de produto (por exemplo, 375 e 500 gramas). Devem preparar-se as embalagens de forma que uma das faces laterais esteja tapada (uma das mais pequenas) quer dizer, que seja transparente depois levantar a parte lateral da embalagem que está oculta.

Este jogo consiste em adivinhar á simples vista qual das embalagens é a maior. Se se comprova que as duas são iguais, terão de adivinhar pelo som (agitando a embalagem) qual contem mais produto. Depois levantam-se as faces laterais tapadas. Como por baixo é transparente, pode-se ver a quantidade de produto que contem cada uma no seu interior e desta forma pode-se tirar as dúvidas. Se tendo o mesmo tamanho e contendo dentro o mesmo tipo de produto, uma embalagem contem mais quantidade que a outra, deve-se verificar o peso do produto que contem (vendo na embalagem que o indica, ou pesando-o, dependendo da idade do aluno).



Páginas 13 e 14 do Conto

TEXTO

No domingo pela manhã, Rui já quase não se recorda do assunto do dinossauro. Senta-se na mesa da cozinha e abre a sua nova caixa de bolachas para tomar a

ao pequeno-almoço, uma boa porção delas, como em cada manhã. Mas ao comer a primeira descobre que o seu sabor é horrroso.

- Não gosto do sabor destas bolachas, disse Rui
- Mas ontem dizias que eram melhores que as de sempre! Responde-lhe o papá.
- Será que não as escolheste só pelo brinquedo que trazia de presente? Disse a mamã.

E o certo é que ambos tinham razão. Ele pegou nas bolachas sem pensar em mais nada que não fosse o presente. Estas bolachas não são nem tão crocantes, nem tão tostadas como as outras, além de que não gosta nada, mesmo nada, do seu sabor.

Falando do conto...

Rui descobre, finalmente, que o problema com as suas novas bolachas não estava unicamente no brinquedo tão horrroso que ofereciam.

- Rui gosta das suas novas bolachas?
- Porquê?
- Quem escolheu essa marca de bolachas?
- Por que o fez?
- Já te aconteceu algo parecido alguma vez?
- Já compraste algo que querias muito para depois te dares conta de que não gostavas?
- Que pode fazer o Rui?
- Que terá que fazer da próxima vez que escolha bolachas?

Actividades sugeridas

Vamos organizar uma sessão de prova às cegas de sabor. Procuraremos diferentes marcas de um mesmo produto – por exemplo bolachas. Cada aluno ou aluna decidirá em primeiro lugar qual é a bolacha que mais gosta simplesmente olhando para a embalagem.

Uma vez decidido qual é a preferida, todos provarão as diferentes bolachas mas com os olhos vendados. Então terão que decidir qual é a que preferem pelo sabor. No final comprovaremos se a bolacha escolhida coincide em ambos os casos.

Um jogo

A canção do Rui...

**Número de participantes:** toda a turma**Material:** partitura**Espaço para o seu desenvolvimento:** sala de aula**Duração:** uma sessão

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

La canción de Ramón

Gustavo Moral

Allegro

C

Ra-món ha lo-gra-do un gran di-no sau-ri-o cuan-do i-va a com-prar 'pa' de-sa-yu-nar

5 F C

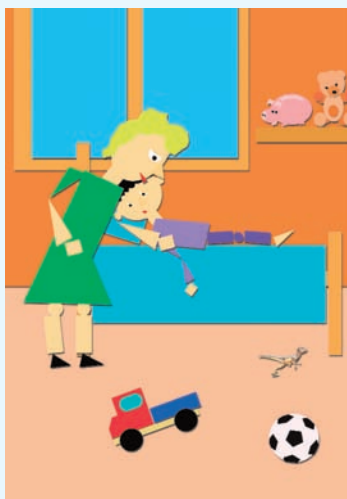
un-nas ga-lle-ti-tas que e-ran muy ti-cas y aho-ra no le ven por-que su-ben fa-tal

9

Aho-ra cuan-do com - pre mi-ra-rá dos ve - ces pa-ra no fa-ltar

12 rit.

y vuel-ta, can - pe zar que de - si - lu-sión di - ce la can-ción



Páginas 15 e 16 do Conto

TEXTO

É outra vez sábado, mamã acorda o Rui, como de costume, com um beijo na testa e ajuda-o a vestir-se. Papá está na cozinha com o seu bloco de notas apontando as coisas que é necessário comprar. Fá-lo assim para não se esquecer de nada. Mais outro sábado que vão ao supermercado, mas este sábado é diferente. Enquanto Rui toma o pequeno-almoço diz ao seu pai:

- Não te esqueças das bolachas! Mas desta vez, trarei das boas, das de sempre.

O Rui aprendeu a lição. O seu papá e a sua mamã estão muito contentes. Os três irão às compras e verificarão bem as etiquetas antes de comprar.

Falando do conto...

Rui volta ao supermercado mais um sábado, mas nesta ocasião aprendeu uma lição.

- Que dia da semana é?
- Que faz Rui e sua família aos sábados?
- Que diferença existirá entre esta ocasião e o que sucedeu no principio do conto?
- Que lição aprendeu Rui?
- Aprendeste alguma coisa lendo este conto?
- O que aprendeste?

Na ilustração aparecem os brinquedos de Rui. Alguns aparecem também noutros contos da mesma série: o porqueto Hucha é o mesmo que na “Princesa Futebolista”. E o urso é o mesmo de “O casaco do Arco-íris”. Inclusivamente o próprio Rui é um convidado especial em “O Aniversário da Gabi”. Se a turma já conhece esses contos poderão identificar as personagens. Se não, podemos incentivar a sua leitura partindo desta ilustração.

- Que brinquedo tem o Rui no seu quarto?
- Onde está o dinossauro?
- O quarto de Rui está desarrumado?

Actividades sugeridas

Trabalharemos questões sobre a responsabilidade da arrumação e desarrumação nas nossas casas. Arrumamos os brinquedos? Temos um sítio para guarda-los?

A arrumação dos brinquedos que temos na sala de aula pode ser um bom argumento para trabalhar sobre hábitos de alunos e alunas quando terminam de brincar tanto com a turma como em sua casa.

Um jogo

A historia do Rui...



Número de participantes: toda a turma

Material: ver fichas anteriores

Espaço para o seu desenvolvimento: sala de aula

Duração: duas sessões

Uma vez terminado o conto é o momento de utilizar todo o material que temos vindo a desenvolver. Para isso propomos uma encenação completa de todo o que acontece no conto.

Repartiremos as personagens entre a turma. Tiramos à “sorte” para decidir quem faz o papel - se não todos querem os papeis principais.

Teremos que seleccionar quem faz o papel de Rui, de seus pais, da caixeira, da gente do supermercado, do dinossáurio... inclusive papeis de objectos, como a caixa das bolachas, o carro das compras.

Fazer expressão corporal não implica que unicamente façamos teatro com as personagens “de carne e osso”.

Se realizámos as actividades propostas ao longo deste guia, teremos um supermercado no que simular as cenas de compras e um espaço no que, no começo do conto, realizamos improvisações mímicas como as que se propuseram no inicio do conto.

Agora é questão de agrupar tudo numa única sessão, que finalizará com a canção de Rui cantada por todos os alunos e alunas.

É importante que a turma aprenda a comprar de uma forma consciente e, sobretudo, que não se deixem enganar pelas aparências.

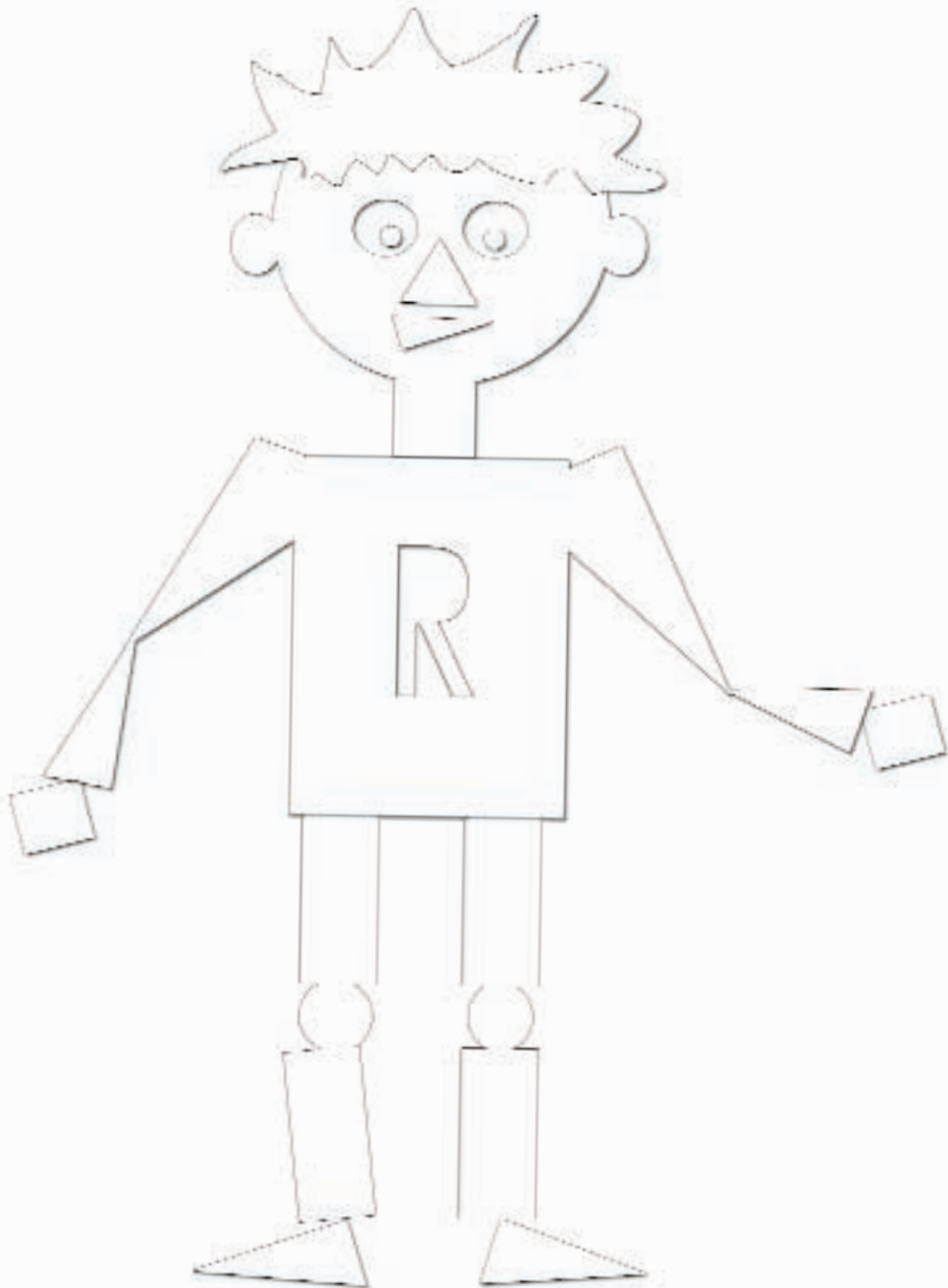


Fichas para colorir



DinossAurio

Fichas para colorir



Rui



FIM