



REPÚBLICA DE MOÇAMBIQUE
Ministério do Género, Criança e Acção Social

MANUAL DE ACTIVIDADES NAS ESCOLINHAS COMUNITÁRIAS



Ficha Técnica

Título: Manual de Actividades nas Escolinhas Comunitárias

Editor: Ministério do Género, Criança e Acção Social, 2020

Equipa Técnica:

- Ministério do Género, Criança e Acção Social;
- Ministério da Educação e Desenvolvimento Humano;
- PATH; UNICEF, Secção de Educação; Projecto COVida;
- Associação Nhapupwe;
- Essor Moçambique;
- Universidade Pedagógica.

Ilustrações: Zacarias Chemane, Mauro Manhiça.

Revisão linguística: Ministério do Género, Criança e Acção Social

Referências:

- Programa Educativo para crianças do 1º ao 5º ano (MGCAS, 2011)
- Livro de Recursos do Programa Educativo para crianças do 1º ao 5º ano (MGCAS, 2011)
- Actividades para as crianças nas escolinhas dos quarteirões (MISAU, 1990)
- Escolinha de Verão: Vamos nos preparar! (Save the Children, UNICEF, 2017)
- Manual de Escolinha Comunitária (Wona Sanana, 2011; Plan 2012)
- Verdinho (Wona Sanana, 2010).
- Manual de Jogos (Essor, 2014)
- Apostila de jogos Infantis Africanos e Afro-brasileiros (II Semana da Consciência Negra UFPA/CUNTINS 2010)
- Vamos Cantar! (MGCAS, 1988, 2011)

NOTA INTRODUTÓRIA

Caro(a) Animador(a),

Este manual vai apoiar-te a realizar as actividades educativas com as crianças na Escolinha Comunitária. Aqui vais encontrar jogos, histórias, canções e temas para conversar com as crianças e também, propostas de como organizar actividades de escolha livre. Ao desenvolver estas actividades com as crianças, poderá ajudá-las a aprender a pensar, a expressar-se e a lidar-se bem com os outros, para que estejam melhor preparadas para o ingresso à escola.

Saiba que não somente as actividades são importantes, mas o seu modelo e comportamento como animador(a) faz a diferença. O bom animador (ou boa animadora) não bate, nem grita ou chama nomes às crianças. Trata a criança com respeito e carinho, escuta-a e nota as suas preocupações. O tom de voz que usa com as crianças, a forma respeitosa na correcção do comportamento delas, a atenção que mostra aos interesses das crianças, influencia positivamente no seu desenvolvimento.

Prezado(a) animador(a), faço votos para que se esforce ao máximo no estudo deste manual, use-o e participe em todas as formações que lhe sejam oferecidas, para se tornar um(a) animador(a) exemplar e conseguir plantar nas crianças semente de amor, solidariedade e curiosidade de aprender.

Nyeleti Brooke Mondlane

Ministra do Género, Criança e Acção Social

CONTEÚDOS

1. QUEM E COMO DEVE USAR ESTE MANUAL	6
2. CUIDADOS A TER COM A SEGURANÇA, HIGIENE E SAÚDE DAS CRIANÇAS	7
3. O QUE É QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER NA ESCOLINHA?	10
4. PLANO DO DIA NA ESCOLINHA	11
5. MATERIAIS PARA A ESCOLINHA	12
6. CARTÕES DE ACTIVIDADES 1 A 40	20
7. CANÇÕES	100
8. OS SÍMBOLOS NACIONAIS	112
9. HISTÓRIAS DE PERSONAGENS MOÇAMBICANOS	113
10. FICHAS ÚTEIS	119
11. COMO MONTAR UM TIPPY TAP NA ESCOLINHA	124
12. CARTÕES PARA RECORTAR	126

QUEM E COMO DEVE USAR ESTE MANUAL

Este manual foi desenhado para o(a) animador(a) orientar as actividades nas Escolinhas Comunitárias, grupos de brincar e outras iniciativas não-formais de educação pré-escolar baseadas na comunidade em Moçambique.

Os animadores de escolinhas podem aprender a utilizar este manual durante a formação de Educação de Infância de nível básico ou, onde essa ainda não estiver disponível, numa capacitação inicial. Devem também ir reforçando as suas competências durante capacitações contínuas ao longo do ano. As capacitações contínuas devem colmatar as lacunas identificadas durante as visitas regulares de apoio técnico às escolinhas.

O manual de actividades está de acordo com o Programa Educativo para Crianças do 1º ao 5º ano, que orienta as actividades pedagógicas nos centros infantis. O manual oferece um plano diário na escolinha e 40 cartões de actividades. Pode usar os Cartões das seguintes formas:

- Fazer 40 cartões de actividades em sequência e depois repetir. Pode fazer as actividades no período da manhã ou da tarde.
- Fazer cada cartão para 2 dias. Por exemplo, num dia ensinar uma nova canção e um jogo calmo, e noutro dia fazer um jogo activo e contar uma história para as crianças. Ofereça actividades livres nos cantos de brincar todos os dias.
- Repetir cada cartão 2 vezes, mas mudar algo. Por exemplo, invés de contar história, encenar a história junto com as crianças, ou as deixar escolher um jogo dos que já fizeram.
- Todas as actividades do manual tais como canções, conversas de manhã e do fim do dia, jogos calmos e activos, actividades livres e histórias são importantes e nenhuma deve ser “cortada” ou retirada do plano diário da escolinha.
- Tenha sempre 2 adultos presentes (por exemplo, um animador e um voluntário). Isso garantirá a segurança das crianças e permitirá dividir as crianças em grupos. Há alguns jogos que dão melhor resultado quando são feitos com um número reduzido de crianças e outros que são só para crianças de 5 anos (esses estão assinalados nos Cartões de Actividades).

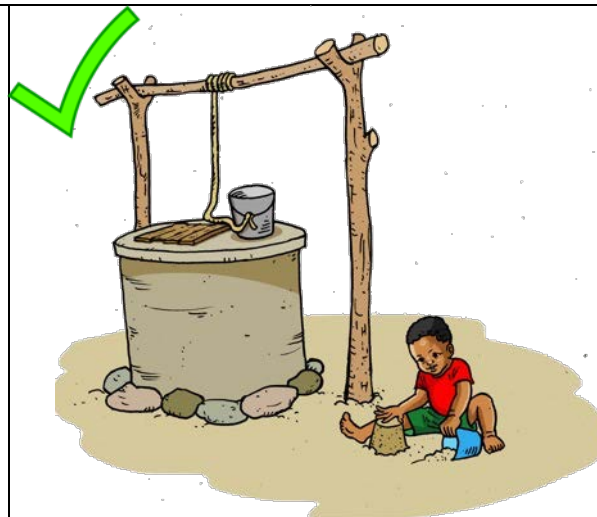
ATENÇÃO: Só pode iniciar com as actividades da escolinha quando estiverem criadas as condições básicas de higiene e segurança e preparados os materiais chave para as actividades.

**CUIDADOS A TER COM A SEGURANÇA, HIGIENE E SAÚDE DAS CRIANÇAS
NAS ESCOLINHAS COMUNITÁRIAS**

COMO CUIDAR DA SEGURANÇA DAS CRIANÇAS NA ESCOLINHA?



ASSEGURE QUE O LUGAR ESTEJA LIMPO



**TAPE TODOS OS POÇOS, BACIAS DE ÁGUA E
MANTER AS CRIANÇAS LONGE DESTES**



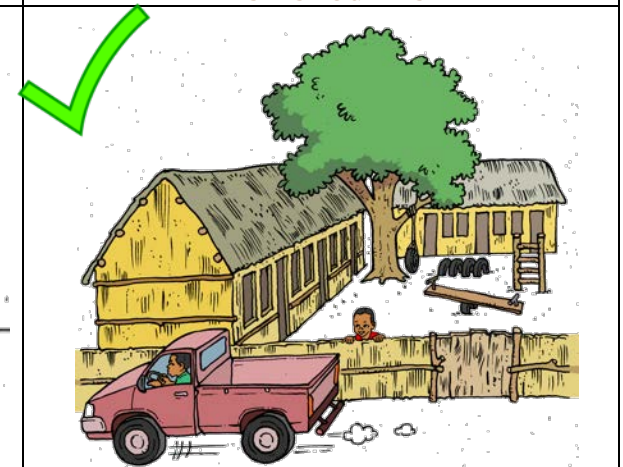
**RESTRINJA O ACESSO AO LUGAR
DE COZINHAR E MANTER AS CRIANÇAS LONGE
DESTES LUGARES**



**DEIXE OS PRODUTOS QUÍMICOS E OBJECTOS
CORTANTES ONDE A CRIANÇA
NÃO OS POSSA ALCANÇAR**



**USE MOBÍLIAS PARA BLOQUEAR O ACESSO
ÀS TOMADAS E AOS CABOS ELÉCTRICOS**

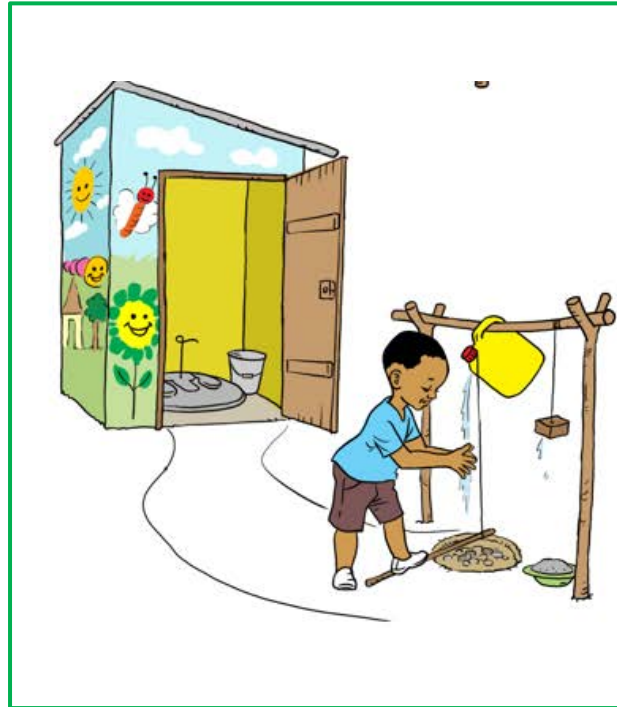


**SE A ESCOLINHA ESTIVER PRÓXIMA DA
ESTRADA, FAÇA UMA VEDAÇÃO PARA
PROTEGER AS CRIANÇAS DOS CARROS**

COMO CUIDAR DA HIGIENE E SAÚDE DAS CRIANÇAS NA ESCOLINHA?



ENSINE AS CRIANÇAS NO INÍCIO DO ANO COMO USAR BEM A LATRINA OU A SANITA



ENSINE AS CRIANÇAS A LAVAR AS MÃOS APÓS FAZER NECESSIDADES E ANTES DE COMER OU BEBER ALGO

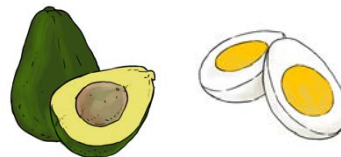


SIRVA ÁGUA FERVIDA OU TRATADA ÀS CRIANÇAS SEMPRE QUE ELAS QUISEREM

ASSEGURE QUE AS CRIANÇAS TOMEM UM LANCHE SAUDÁVEL



BATATA DOCE



IOGURTE NATURAL, MAHEU OU LEITE

PAPA COM AMENDOIM, SEMENTES DE ABÓBORA OU FOLHAS SECAS DE MORINGA



O QUE É QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER NA ESCOLINHA?

CUIDAR DA SUA SAÚDE

- Cuidar da sua higiene
- Conhecer e consumir os alimentos saudáveis
- Conhecer os alimentos não saudáveis
- Conhecer e evitar os perigos comuns
- Cuidar das suas coisas



LIDAR COM OS OUTROS

- Respeitar e seguir a regras
- Valorizar a opinião do outro
- Ser cortês e solidário
- Resolver conflitos



OBSERVAR, PENSAR E AGIR

- Ser curioso: observar e escutar, investigar como as coisas funcionam, fazer perguntas
- Ter iniciativa (decidir o que quer fazer)
- Concentrar-se, evitar distrações
- Seguir o modelo ou as instruções dadas



EXPRESSAR-SE

- Falar em língua materna
- Perceber e usar frases simples em Português
- Descrever desenhos, objectos e actividades; recontar e criar histórias
- Ter interesse em desenhar e imitar a escrita
- Reconhecer algumas letras, por exemplo, do nome dela



CONHECER O MUNDO A VOLTA

- Reconhecer os locais, as pessoas, as plantas, os animais, transportes, objectos e as actividades comuns na sua comunidade

CONTAR E DESCREVER OS OBJECTOS NO MEIO AMBIENTE

- Distinguir e descrever as cores, as formas geométricas e os tamanhos, assim como algumas outras propriedades de objectos
- Distinguir as posições (o que está dentro ou fora, atrás ou à frente, em cima ou embaixo)
- Descrever as noções básicas de tempo (dia e noite; antes e depois)
- Descrever e comparar as quantidades (muito-pouco; mais-menos)
- Agrupar as coisas parecidas ou iguais (folhas pequenas e folhas grandes; objectos leves e objectos pesados etc.)
- Descobrir e completar os padrões (feijão-milho-feijão; do menor ao maior)
- Contar 5 ou mais objectos; reconhecer alguns números e suas quantidades



MOVIMENTAR-SE. FAZER TRABALHOS E ARTES MANUAIS

- Movimentar-se com facilidade (andar, correr, trepar e descer, saltar, atirar e apanhar bola)
- Observar o mundo a volta com atenção. Fazer desenhos, figuras de barro, e construir outras obras.



PLANO DO DIA NA ESCOLINHA

CANÇÕES E DANÇAS	10-20 MIN
PRESENCAS (CARTÕES DE NOMES) CONVERSA DO INÍCIO	15 MIN
JOGO CALMO <ul style="list-style-type: none"> • Se tiver mais de 15 crianças na escolinha, divida-as em dois grupos. • Um grupo faz o jogo e outro grupo brinca livremente com materiais. • O grupo que não fez o jogo, pode fazê-lo mais tarde ou no dia seguinte. • Em caso de jogos avançados (marcados com ★), as crianças de 3 anos brincam livremente. 	20 MIN
JOGO ACTIVO <ul style="list-style-type: none"> • Todas as crianças podem participar no jogo activo ao mesmo tempo. • Em caso de jogos avançados (marcados com ★), as crianças de 3 anos brincam livremente. 	20 MIN
ACTIVIDADES DE ESCOLHA LIVRE COM MATERIAIS (COM APOIO DO ANIMADOR)	1 HORA 30 MIN
LANCHE (De acordo com as condições da escolinha.)	30-45 MIN
HISTÓRIA	20 MIN
CONVERSA DO FIM E CANÇÃO	10 MIN

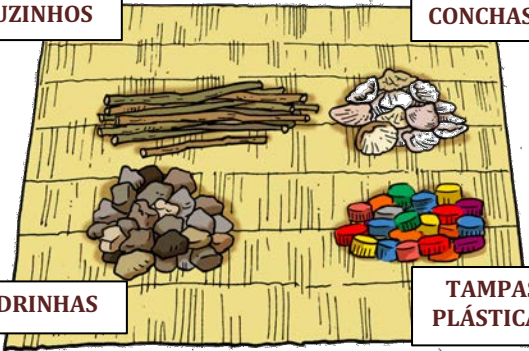


ATENÇÃO: A ESCOLINHA PODE TER DURAÇÃO DE 8 HORAS. NESTE CASO, AS CRIANÇAS TÊM DIREITO A UM ALMOÇO E AO DESCANSO (POR EXEMPLO, NAS ESTEIRAS E CAPULANAS).

MATERIAIS PARA ESCOLINHA – JOGOS

PAUZINHOS

CONCHAS



PEDRINHAS

TAMPAS PLÁSTICAS

MATERIAIS PARA CONTAR

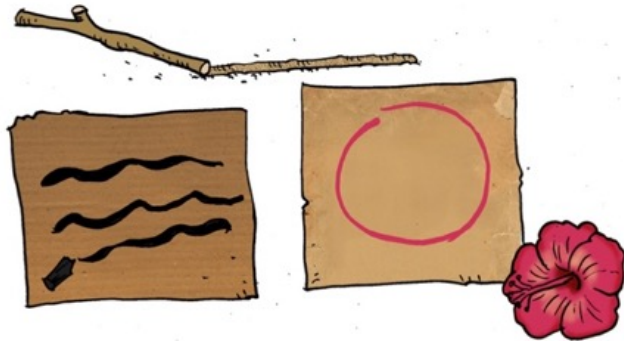
(2 tipos, 25 de cada) Observação: não devem ser objectos muito pequeninos para evitar acidentes.



2 BOLAS CASEIRAS,
6 GARRAFAS PLÁSTICAS OU ESPIGAS,
UMA BACIA OU CESTO (se houver)



DESENHOS COM ALGUMA ESCRITA
(DE EMBALAGENS, PUBLICIDADES)



PAUZINHO OU PEDAÇO DE CARVÃO
PARA CADA CRIANÇA DESENHAR



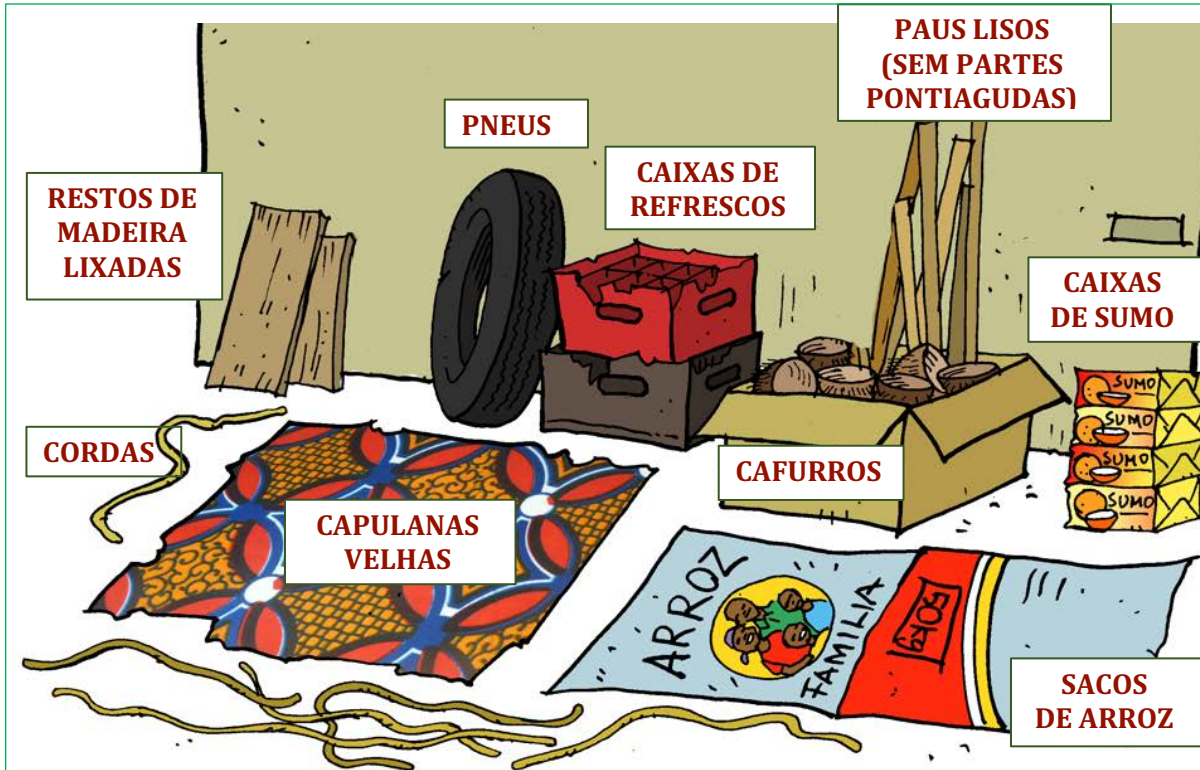
2-3 LENÇOS E CAPULANAS VELHAS



PLANTAS COM CHEIROS DIFERENTES
OBJECTOS DE CORES
E MATERIAIS DIFERENTES
(para as crianças investigarem/explorarem)

MATERIAIS PARA ESCOLINHA – ACTIVIDADES LIVRES

CANTO DO PEQUENO CONSTRUTOR



PEÇAM AJUDA PARA RECOLHER OS MATERIAIS:

- AOS PAIS E ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO
- AOS ALUNOS E PROFESSORES DA ESCOLA MAIS PRÓXIMA
- ÀS BARRACAS E LOJAS NA ZONA (CAIXAS, EMBALAGENS)
- AO MECÂNICO (PNEUS VELHOS)



AREIA OU BARRO



MATERIAIS PARA ESCOLINHA - ACTIVIDADES LIVRES (2)

CANTO DE FAZ-DE-CONTA

BONECAS

CAIXAS E PACOTES VAZIOS DE PRODUTOS

PANELAS VELHAS, GARRAFAS RECORTADAS

TRAPOS OU ROUPAS VELHAS

INSTRUMENTOS MUSICAIS CASEIROS

CARRINHOS DE EMPURRAR E DE PUXAR

BARCOS E AVIÕES DE PAPEL

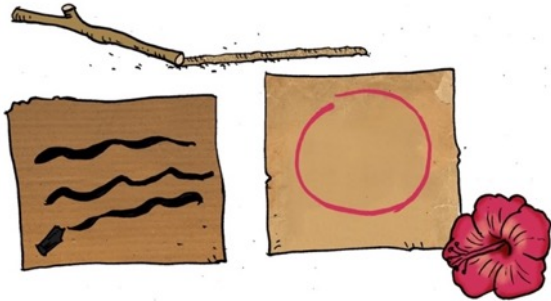
PEÇAM AJUDA PARA RECOLHER OS MATERIAIS:

- AOS PAIS E ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO
- AOS ALUNOS E PROFESSORES DA ESCOLA
- ÀS BARRACAS E LOJAS NA ZONA (CAIXAS E TAMPAS)
- AO ALFAIATE (RESTOS DE TECIDOS)

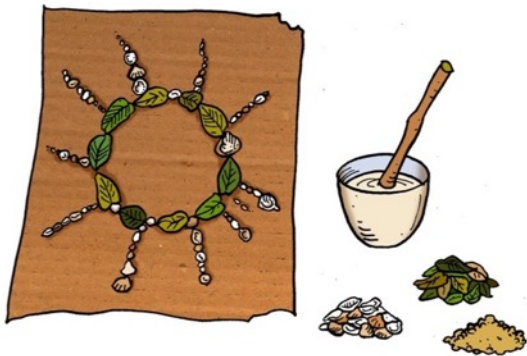
MATERIAIS PARA ESCOLINHA – ACTIVIDADES LIVRES (3)

CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA

COISAS PARA FAZER DESENHOS



COISAS PARA COLAR E ENFIAR (folhas, conchas, sementes grandes)



PAPEL E CAIXAS COM DESENHOS E ESCRITAS, CARTÕES COM LETRAS



✂ Recorte os cartões de letras e desenhos no fim do Manual de Escolinhas.
Guarde todos numa caixa, para não perder ou estragar.

MATERIAIS PARA ESCOLINHA – ACTIVIDADES LIVRES (4)

CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA

QUEBRA-CABEÇAS

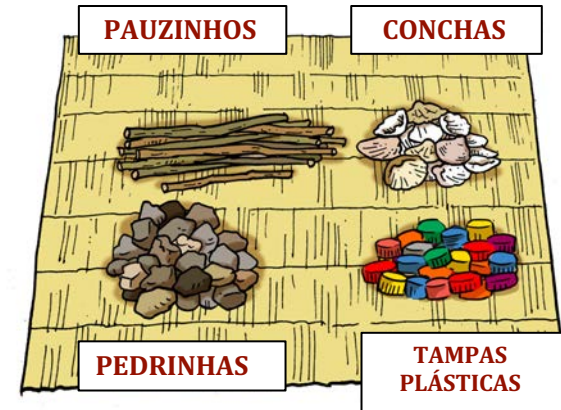


Guarde os quebra-cabeças numa caixa, para não perder as peças.

JOGO DE PARES: NÚMEROS E OBJECTOS



ATENÇÃO: Não dê às crianças pedrinhas ou sementes muito pequenas, para evitar que as crianças as possam engolir ou colocar no nariz ou no ouvido.



JOGO DE PARES: COISAS QUE VÃO JUNTAS



JOGO DE PARES: LETRAS E OBJECTOS



✂ Recorte os cartões de letras, números e objectos do fim do Manual de Escolinhas. Guarde todos numa caixa, para não perder ou estragar.

MATERIAIS PARA ESCOLINHA – ACTIVIDADES LIVRES (5)

PARQUE INFANTIL

TRONCOS PARA TREPAR



*Assegure que o tronco seja liso,
que não aleije as crianças.*

PNEUS



ESCORREGA



*Assegure que a madeira seja lisa
para não picar as crianças.*

BALOIÇOS



CAMINHOS E LABIRINTOS



POSTES PARA SUBIR E DESCER



DE 3 EM 3 MESES, E SEMPRE QUE FOR PRECISO, FAÇA A MANUTENÇÃO DOS MATERIAIS NO PARQUE INFANTIL.

MATERIAIS PARA ESCOLINHA - ACTIVIDADES LIVRES (6)

PARQUE INFANTIL URBANO (MODELO)



MESMO NAS ESCOLINHAS URBANAS COM POUCO ESPAÇO, É POSSIVEL MONTAR UM PARQUE INFANTIL.

COMO ORGANIZAR OS MATERIAIS PARA ESCOLINHA



- ORGANIZEM CAIXAS NA ESCOLINHA PARA RECOLHER MATERIAL RECICLADO
- PEÇA AOS PAIS PARA TRAZEREM AS GARRAFAS, CAIXAS LIMPAS, TRAPOS, E RESTOS DE MADEIRA QUE TEM EM CASA
- PEÇA AOS IRMÃOS MAIS VELHOS PARA RECOLHEREM CONCHAS, TAMPINHAS, PAUZINHOS E OUTRO



CANÇÃO DE BOM DIA (em língua local ou em Português)

CONVERSA DO INÍCIO: * Como te chamas? * De quem é esse nome? (Você é xará de quem?)

JOGO CALMO - CÍRCULO DE NOMES

Todas as crianças sentadas em círculo.

Peça a uma criança para dizer o nome dela.

Bata palmas para o nome, dizendo, por exemplo: AR-LIN-DO. Convide as outras crianças para bater as palmas consigo e dizer o nome do amigo.

Agora, pergunte o nome da outra criança e batam as palmas para o nome dela.

Não se esqueça de bater palmas para o nome do/a animador/a!

Após bater as palmas para os nomes de todas as crianças, pode repetir, mas agora vão dizer os nomes de outra maneira, por exemplo:

- Em voz alta
- Em voz baixa
- A sussurar.



JOGO ACTIVO - O COMBÓIO

Pergunte: Alguém já viu um combóio?
Como é?

Diga que o combóio tem a locomotiva (a “cabeça”) e os vagões. A locomotiva puxa os vagões.

Diga que você será a locomotiva e vai recolher os vagões pelo caminho. Peça às crianças para se espalharem pelo quintal.



Comece a andar devagar, fazendo os movimentos de rodas e os sons de combóio: chu, chu, chu! Depois acelere.

Vá até a primeira criança, diminua a velocidade até parar. Pegue a criança pela mão (primeiro vagão). Comecem devagar e depois acelerem, até chegar à próxima criança que dá a mão à primeira criança.

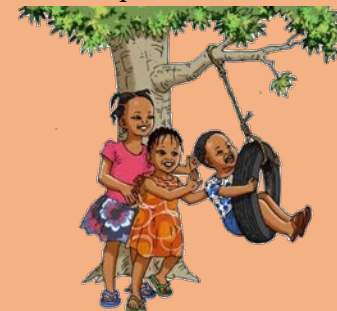
Continuem até recolher todos os vagões (crianças). Depois podem fazer uma viagem juntos em volta da casa, por exemplo.

Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - A IMPALA E O CARACOL

Uma impala, muito vaidosa, encontrou um caracol e começou a gozar com ele:

— **Ó caracol, tu não és capaz de correr. Que vergonha, só és capaz de te arrastares pelo chão.**

O caracol, que era esperto, resolveu mostrar à Impala, que era capaz e mais poderoso. Por isso, desafiou-a:

— **Vem cá no próximo Domingo e vamos fazer uma corrida por esta estrada, daqui até o rio.**

— **Uma corrida comigo?** — perguntou, espantada, a Impala. — **Está bem, estarei lá.**

E afastou-se a rir, pensando que o caracol era maluco por querer correr com ela.

Entretanto, o caracol, como tinha ido à escola e sabia ler e escrever, escreveu uma carta a todos os caracóis amigos dele que moravam ao longo da estrada até o rio. Nessa carta ele dizia aos amigos para, no Domingo, estarem junto à estrada e, quando passasse a Impala, se ela chamasse pelo caracol, eles respondessem: **"Estou aqui!"**

No Domingo, a impala encontrou-se com o caracol e, a rir-se muito, disse-lhe:

— **Vamos lá então correr os dois e ver quem chega primeiro ao rio.**

O caracol deixou a Impala partir a correr e escondeu-se num arbusto. A impala corria e, de vez em quando, gritava: — **Caracol, ó caracol, onde é que tu estás?**

E havia sempre um dos amigos do caracol que estava ali perto e respondia: — **Estou aqui.**

A impala corria cada vez mais, mas havia sempre um caracol para responder quando ela chamava. De tanto correr, a Impala acabou por se deitar muito cansada. Depois descobriram que o caracol mentiu para a Impala colocando os seu amigos pelo caminho e assim a impala ganhou o jogo. E o caracol muito envergonhado pediu desculpas a impala.



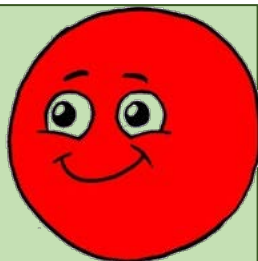
Moral da história: **Temos que ser honestos e saber pedir desculpas quando erramos.**

CANÇÃO DE HIGIENE (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Como lavamos as mãos? * Quando lavamos as mãos? * Porque lavamos as mãos?

JOGO CALMO - O CÍRCULO

Sentem-se em círculo. Desenhe um círculo no meio. Pergunte o que desenhou. É UM CÍRCULO. Pratiquem dizer: CÍRCULO!



O que é como um círculo? (uma bola, o sol, um botão, um prato)

Peça às crianças para desenhar o círculo com o dedo no ar.

Depois peça para desenhar nas costas dum amigo.

Peça às crianças para olhar para os lados. Estão a ver alguns círculos? Aonde? (Círculo de crianças, círculo do sol, círculo no olho, uma roda, um prato, uma bacia, uma laranja...)

Peça a cada criança para fazer o desenho do círculo (no chão), e cobrir com folhas, pedrinhas ou conchas.

Façam um círculo juntos, de mãos dadas. Fazem um *círculo pequeno*, todos andando para frente, depois um *círculo grande*, todos andando para trás.

As crianças podem sugerir que círculo querem fazer.

JOGO ACTIVO - BOLA DE NOMES

Materiais: Bola feita com material local

Todas as crianças ficam de pé em círculo. Diga o nome de uma criança e atire a bola para ela.

A criança apanha a bola, e diz "Obrigada!" A seguir atira a bola para outra criança, dizendo o nome dela.

Continue assim até todas as crianças ouvirem dizer o seu nome e terem dito o nome de um amigo.

Se as crianças não souberem todos os nomes, ajude-as a aprender!

Da segunda vez, invés de ficarem em pé, podem sentar e rolar a bola pelo chão.

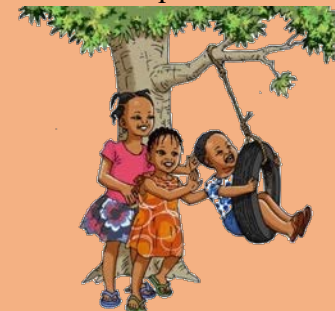


Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil

 **HISTÓRIA - O MENINO ZECA**

O pequeno Zeca não gostava de água. Ele não lavava as mãos, não lavava a cara e nunca tomava banho. Quando via água e sabão ele fugia para longe. Era tanta a sujeira, que ele não conseguia pentear o seu cabelo. O Zeca tinha um cheiro tão mau, que toda gente virava a cabeça.

Moral da história: **Se lavamos as mãos, tomamos banho, ficamos limpos e bonitos.**

O cheiro dele atraía as moscas que gostavam de andar à volta dele. Por isso, o Zeca andava sempre irritado, a coçar-se.

Um dia, o Zeca disse à sua amiga Marta, que não gostava nada de viver assim. A Marta perguntou-lhe:

- Gostas mais de ficar sujo e cheirar mal do que lavar as mãos, a cara e tomar banho?

O Zeca perguntou: **Porque é que tenho que lavar-me? Eu não gosto de ficar molhado!**

A Marta explicou-lhe: **- Se lavas as mãos sempre após usar a casa de banho e antes e depois de comer, vais parar com as diarreias. E se tomas banho, todas as moscas vão fugir.**

O Zeca pensou, pensou e decidiu ir para casa tomar o banho. Tomou um banho cheio de água e sabão. Sentiu-se logo muito leve, fresquinho e bem-disposto! Lavou as mãos e as unhas. Assim, decidiu nunca mais andar sujo!



CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DE ARRUMAR (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Costumas escovar os dentes? * Como fazes? Quando? * Porque escovas os dentes?

JOGO CALMO - 1 E 2

★ **CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.**



Pergunte: Quem já sabe contar?
Peça para contar. Elogie.

Mostre UMA flor (pedra, concha). Quantas são?

Peça às crianças para trazerem UM objecto qualquer. As crianças mostram seu objecto, dizendo: UM....

Pergunte: O que temos no nosso corpo que é UM? (um nariz, uma boca, uma cabeça, uma barriga...)

Pergunte: Podemos escrever "1"? Como? Escreva 1 com o dedo na areia. Com que é parecido? (um gancho, uma chave). Deixe copiar e elogiar.

Mostre DUAS flores. Quantas são? Contem juntos, apontando para cada: UMA-DUAS!

Peça às crianças para trazer DOIS objectos quaisquer. As crianças mostram e contam o que trouxeram.

Pergunte: O que temos no nosso corpo que são DOIS?
Peça para apontar e contar (dois olhos, duas orelhas...).

Diga: Podemos escrever o 2? Como? Escreva o 2 na areia. Com que é parecido? (um pato). Deixe as crianças copiar. Elogie.

JOGO ACTIVO - ÁGUA E SABÃO!

Pergunte: De que é que precisamos para lavarmos as mãos? Sim, de água e sabão!

Pergunte: Podemos lavar SÓ com sabão, sem água? Não!

Podemos lavar SÓ com água, sem sabão?
Não (as mãos ficarão sujas)!



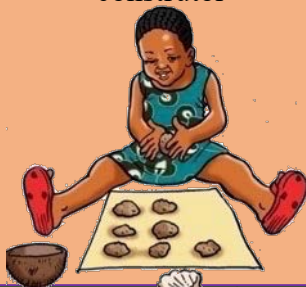
Escolha 2 crianças. Uma criança será "ÁGUA" e outra será "SABÃO". Faça as crianças repetirem esses nomes, apontando cada uma das crianças.

Explique como vamos jogar: "Água" e "sabão" devem correr e apanhar as outras crianças. Mas devem apanhar cada criança juntos.

Se apanharem uma criança juntos, essa criança está "bem lavada", e sai do jogo.

Se apanharem uma criança em separado, essa criança ainda pode fugir porque "está suja"!

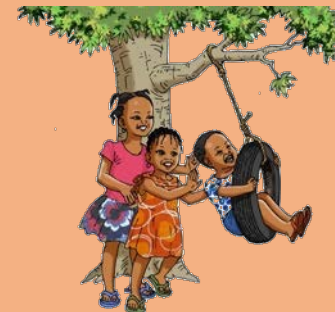
O jogo continua até que todas as crianças estejam "limpas"!

Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - LÁGRIMAS DE CROCODILO

Um dia o crocodilo estava com dores de dentes. Chorava: - **Ai, ai, o meu dente está a doer muito... dói muito. Ai, ai...**

Um passarinho que estava a passar, ouviu o crocodilo a chorar. Ficou com pena dele. Pensou: - **Vou ajudar.**

Foi ter com o crocodilo e disse: - **Abre a boca bem aberta. Eu vou entrar lá para ver o que está a fazer doer o teu dente.**

Os outros passarinhos diziam: - **Entrar na boca do crocodilo? - És maluco? - O crocodilo vai-te comer.**

Mas o passarinho estava decidido. - **Não vou deixar o crocodilo aqui a sofrer.**

O crocodilo abriu a boca e o passarinho entrou lá e tratou-lhe o dente.

Os outros passarinhos esperavam aflitos: - **Agora o crocodilo vai fechar a boca. -**

Vai engolir o nosso amigo sem mastigar. - Coitado, vai morrer.

Mas o crocodilo não fechou a boca. O passarinho saiu a voar e disse: - **Pronto.**

O teu dente já está limpo. Já não vai doer.

Só então, o crocodilo fechou a boca para dizer: - **Muito obrigado. Estou muito melhor!**

Depois o crocodilo perguntou: - **Podes ficar o meu dentista e tratar também os outros dentes?**

O passarinho aceitou logo: - **Claro que sim! Ser dentista é uma boa profissão.** O crocodilo voltou a abrir a boca. O passarinho voltou a entrar na boca do crocodilo.

Os outros passarinhos assustaram-se: - **Agora é que o crocodilo o vai engolir. - É maluco este nosso amigo.**

Mas, no fim, o passarinho saiu vivo e contente da boca do crocodilo. Os outros passarinhos bateram as palmas: - **Não tens medo de nada! - Queremos ser como tu! - Ajudar os outros. - Não ter medo.** Por isso, até hoje, são os passarinhos que tratam dos dentes do crocodilo.



Moral da história: As vezes temos que ter coragem para ajudar os outros.

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * O que gostas de comer? * Quem prepara (traz) para ti?

JOGO CALMO - MUITO, POUCO E IGUAL!

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Coloque no meio um monte com muitas pedrinhas ou folhas etc., e outro monte somente com 3-4 pedrinhas ou folhas.



Pergunte: O que tenho aqui? Onde tenho muitas folhas? E poucas? Onde tenho mais folhas? E menos?

Pergunte: Como faço, para ter dois montes iguais? Convide algumas crianças para experimentar. Elogie.

Peça a todos para se levantarem. Faça 2 grupos de crianças, um com muitas crianças e outro com 3-4 crianças.

Pergunte: Onde há muitas crianças? E onde há poucas crianças? Onde há mais crianças? E onde há menos?

Pergunte: Como podemos fazer para os grupos serem iguais?

Oiça as ideias das crianças e aja de acordo com o que disserem. Elogie todas as crianças!

JOGO ACTIVO - COME-SE?

Fiquem de pé em círculo. Pergunte às crianças: O que se come? Explique que agora vai dizer os nomes das coisas que se comem e outras coisas que se não comem.

Por exemplo:

- O feijão come-se?
- A mandioca come-se?
- A chave come-se?

Se disser algo que se come, todos têm que saltar e dizer: Come!

Se disser algo que se não come, não devem fazer nada.

Algumas propostas para dizer às crianças:

- | | | | |
|-----------|----------|-----------|------|
| • galinha | chinelos | borboleta | ovo |
| • esteira | pasta | amendoim | pão |
| • escova | peixe | tomate | pneu |

As crianças que saltam e gritam, quando foi dito algo que se não come, saiem do jogo.

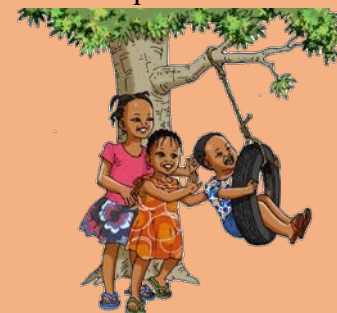


Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O MACACO E O CROCODILO

O crocodilo e o macaco eram muito amigos. O crocodilo dava peixe ao macaco. O macaco dava mel ao crocodilo. O coelho não dava nada. Ele não tinha amigos.

Um dia, o coelho viu o macaco a vir com mel. O coelho disse ao macaco: - O crocodilo não quer mais mel. O mel faz-lhe dores de barriga. O macaco voltou para casa triste.

O Coelho viu o crocodilo a vir com peixe. O coelho disse ao crocodilo: - O macaco não gosta de peixe. As espinhas do peixe picam-lhe. O crocodilo ficou triste e voltou para casa.

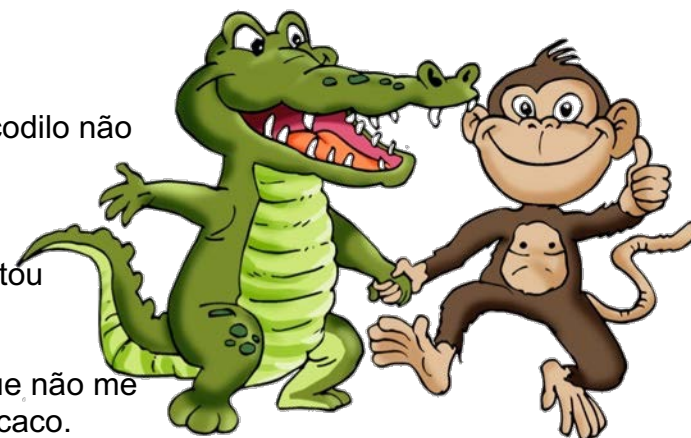
O crocodilo e o macaco andavam muito tristes. Uma vez encontraram-se. - Porque não me vens visitar? - perguntou o crocodilo. - Já não gostas de mim? - perguntou o macaco.

- O Coelho disse-me que não querias mais mel. O mel faz-te doer a barriga - disse o macaco. - Isso é mentira, eu gosto muito de mel - respondeu o crocodilo.

- O coelho disse que não querias peixe. As espinhas picam-te - disse o crocodilo. - Isso é mentira, as espinhas nunca me picaram! - respondeu o macaco.

- O coelho é um mentiroso - disseram os dois amigos. - O coelho tem inveja de sermos amigos. Vamos sempre trocar mel e peixe!

- Os amigos decidiram dar ao coelho mel e peixe. O coelho vai gostar! - disseram os amigos. À procura do coelho, o macaco e o crocodilo cantaram: A comer mel e peixe, nós ficamos muito saudáveis. E somos mais amáveis!



Moral da história: Dê atenção e cuide dos seus amigos para que eles não se sintam só.

Zizile / Aga Khan

CONVERSA DO FIM : * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Para que se usa água em casa? Para mais o quê? * Como ficamos quando não há água?

JOGO CALMO - JOGO DA LETRA M

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Peça às crianças para dizer MAMÃ. Como é que fazem, para dizer MAMÃ? (Fecham a boca e fazem o som MMMM.) Fazem o som juntos: MMM.



Pergunte: Quem tem um nome, que começa com MMM? Dizem juntos esses nomes.

O que mais começa com MMM? Encontrem as coisas à volta que começam com M.

Diga: Vou desenhar a letra M. Desenhe M grande com carvão ou pauzinho no chão, dizendo: MMM. Peça às crianças para tentarem desenhar a letra M.

Pergunte: Com que é parecida a letra M? (com 2 montanhas...). Passem todos por cima da sua letra com o dedo, dizendo: subir montanha, descer montanha, subir, descer.

Peça às crianças para cobrirem as linhas da sua letra com folhas ou pedrinhas. Elogie.

Coloque 2 cartões com a letra M, no canto de desenhos e jogos de mesa, para as actividades livres.

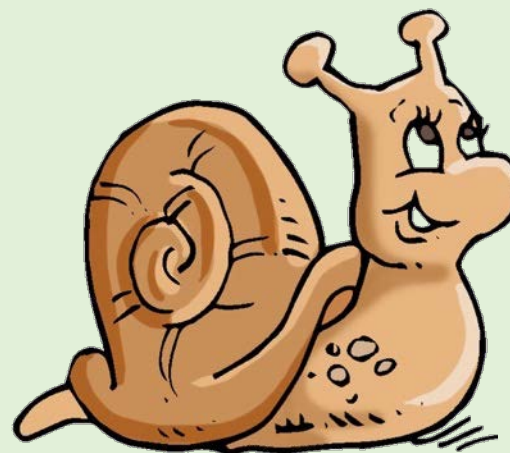
JOGO ACTIVO - O CARACOL

Todas as crianças ficam em fila de mãos dadas.

Depois, uma ponta começa a caminhar, ao redor da outra que permanece fixa.

Pouco a pouco, vão-se enrolando até formar uma espiral semelhante a de um caracol.

Depois devem desenrolar-se, sem largar as mãos.

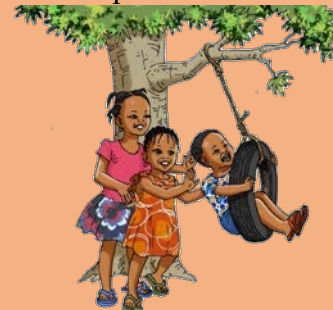


Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O ESQUILO E O COELHO

O coelho e o esquilo são muito malandros. Eles gostam muito de rir. Eles gostam de assustar os outros animais.

Uma vez, na lagoa, havia pouca água. Os animais andavam com sede. O coelho e o esquilo fizeram uma cova e ficaram lá escondidos.

Quando um animal chegasse perto da água, eles cantavam: Esta água é nossa. Vamos agarrar este animal. Vamos transformá-lo em chá e bebê-lo! Esta água é nossa!

Os animais ficavam com medo, fugiam e não bebiam a água. - Não podemos ir beber água! choraram os animais. - Querem matar-nos!

O cágado, que é muito corajoso, decidiu ir ver quem cantava.

Logo que ouviram o cágado, os dois malandros começaram a cantar: Esta água é nossa. Vamos agarrar este animal. Vamos transformá-lo em chá e bebê-lo! Esta água é nossa!

Mas, o cágado não teve medo. Foi andando devagar. O cágado viu a cova e cantou assim: Quem canta escondido numa cova? Vou apanhar e pillar. Vou transformá-los em capim e comida para mim!

O cágado espreitou para dentro da cova. O cágado apanhou os dois malandros.
- São vocês que não deixam os outros beber a água? Que maldade!

- Só queríamos os assustar! - disse o coelho. - Estávamos só a brincar! - disse o esquilo. O cágado foi avisar os outros animais. - O coelho e o esquilo estavam escondidos numa cova a cantar.

Os outros animais zangaram-se muito. - Que maldade! Queriam a água só para vocês?
O coelho e o esquilo pediram desculpas: Não vamos assustar mais ninguém! Desculpem-nos a todos!



Moral da história: **Se alguém lhe tratar mal, não fique com medo. Procure apoio.**

Zizile / Aga

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO “FUI AO MERCADO” (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Que comida se pode comer muito? E que comida só um pouco? * Porquê?

JOGO CALMO – JOGO DE 3

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Peça a cada criança para trazer DOIS objectos quaisquer. Peça às crianças para contar, e depois desenhar 1 e 2 no chão ou na areia.



Mostre 3 laranjas (ou 3 outras coisas). Pergunte: Quem pode contar? Elogie. Contem 3 laranjas juntos: UMA-DUAS-TRÊS.

Peça às crianças para trazer TRÊS objectos. As crianças voltam, mostram e contam o que trouxeram.

Fiquem todos de pé. Dê instruções:

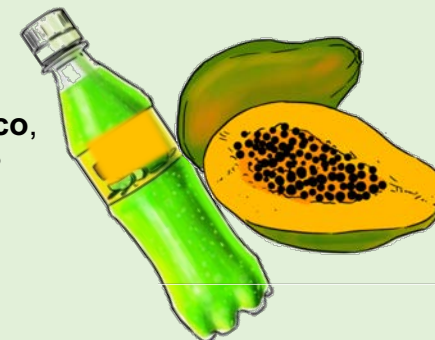
- Saltem três vezes com um pé!
- Façam três passos para frente!
- Saltem três vezes para trás!

Diga: Podemos escrever 3? Como? Pratiquem a escrever o 3 com pauzinho ou dedo na areia. Com que é parecido? (duas luas uma em cima da outra...)

JOGO ACTIVO – COMER MUITO! COMER POUCO!

Faça lembrar às crianças que há coisas que podemos comer **muito**, porque nos fazem bem. Quais são? (Frutas, ovos, peixe, verduras...)

E há coisas que temos que comer **pouco**, senão vamos ficar doentes. Quais são? (Doces, bolachas, refrescos...)



Diga: Vamos ver se aprenderam bem!

Desenhe 2 linhas no chão, afastadas uma da outra. Ao lado de uma linha, desenhe uma boca pequena (“comer pouco”) e, ao lado de outra, uma boca grande (“comer muito”).

As crianças ficam no meio. Diga os nomes de alimentos. As crianças respondem: “Come-se (ou bebe-se) muito!” ou “Come-se pouco!”, e correm para a linha correcta.

Exemplos:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| • Refresco! (bebe-se pouco) | Ovos! (come-se muito) |
| • Doces! (come-se pouco) | Gelinho! (come-se pouco) |
| • Verduras! (come-se muito) | Água! (bebe-se muito) |
| • Bananas! (come-se muito) | Pipocas! (nik naks) (pouco) |

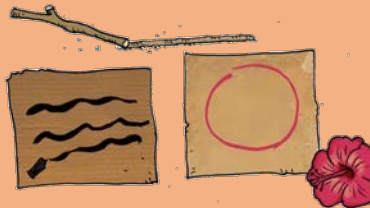
Canto do pequeno
construtor



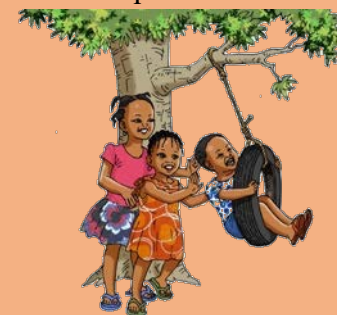
Canto de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O CÃO E O GATO

Era uma vez um cão que vivia numa casinha de cão, e um gato que gostava de dormir em cima do muro durante o dia.

Todas as manhãs o cão cumprimentava o gato: - **Au au au** – na língua dos cães quer dizer: **“Bom dia, como está?”**

Mas, o gato não entendia a língua dos cães e achava que o cão o estava a insultar. Por isso o gato zangava:

- **Miauuu, fu fuuuuuu fu** – que na língua dos gatos quer dizer: **“Não te atrevas a fazer-me mal, porque eu arranho-te.”**

O cão não percebia o que o gato dizia e insistia:- **Au-au, au, au-au** – **“Vem brincar comigo, vamos ser amigos!”**

- **Fu, fu, miauuuu** – **“Deixa-me em paz”**, respondia o gato zangado.

Triste o cão ia-se embora, mas só por esse dia, porque na manhã seguinte...

- **Au au au!** - **Miauuuu, fu, fuuuu!** - **Au-au, au, au-au!** - **Fu, fu, miauuuu!**

Não se entendiam!

Um dia o gato escorregou e caiu dentro dum tanque de água.- **Miau, miau, miau** – **“Eu não sei nadar e vou-me afogar”** – chorava o gatinho.

- **Au, au** – **“Vou salvar-te”**, disse o cão e saltou para o tanque. - **Fu, miau, miau** – **“Por favor não me comas”**, gritava o gato cheio de medo.

Logo que o cão o pôs no chão, o gato saltou e começou a fugir. Mas então ele viu que o cão não lhe queria fazer mal e o tinha salvo. O gato voltou para perto do cão. Ele tinha que dizer “obrigado”.

O gato aproximou-se do cão e o lambeu. Isto é como dar um beijo. Depois disto eles ficaram bons amigos. Brincam juntos, comem juntos e até dormem juntos ao sol todos os dias!



Moral da história: **Podemos não perceber a língua dos outros e mesmo assim sermos amigos!**

CANÇÃO SOBRE AS PARTES DO CORPO (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Para que serve a boca? * Para que servem os pés? * Para que servem os olhos?

JOGO CALMO - VERDE E AMARELO

Mostre umas folhas verdes às crianças e pergunte de que cor são as folhas.

SÃO VERDES (pode dizer em língua local).

Saltam e dizem VERDE, apontando as folhas, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem uma coisa verde à sua volta (capim, cores na roupa, nalguns objectos, etc.).

O que encontraram?

Pergunte: O que comemos que é verde? (Por exemplo, feijão, tseke, nhangana, pêra abacate, matapa etc.).

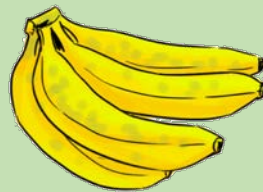
Agora mostre algo de cor amarela às crianças (uma flor, uma fruta, uma peça de roupa). De que cor é a flor? É

AMARELA (pode dizer em língua local).

Agacham e dizem AMARELA, apontando a flor, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem algo de cor amarela à sua volta. Pergunte o que encontraram. Elogie.

Pergunte: O que comemos que é amarelo? (Por exemplo, banana, limão maduro, canhú, maçaroca etc.).



JOGO ACTIVO - ONDE ESTAMOS?

Sentem-se primeiro em círculo. Mostre algum objecto às crianças, como um lenço. Pergunte: O que é?

Esconda o lenço atrás das costas. Pergunte: Onde está o lenço? (ATRÁS DAS COSTAS).

Ponha o lenço à sua frente. Onde está o lenço? (EM FRENTE DA TIA)

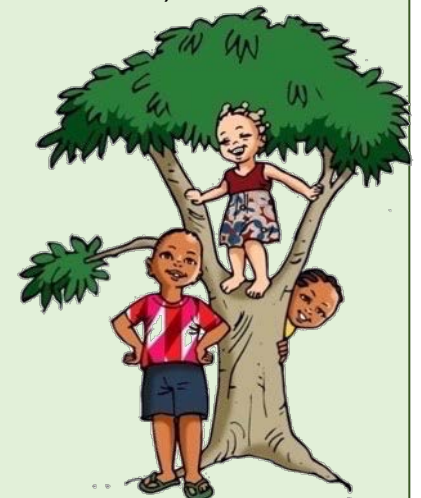
Ponha o lenço em cima da cabeça. Onde está o lenço? (EM CIMA DA CABEÇA)

Ponha o lenço embaixo de si (sente-se por cima). Pergunte: Onde está o lenço? (EMBAIXO DA TIA).

Diga: Vou lhes dar ordens e devem correr e fazer tudo muito rápido.

Corra e faça junto com as crianças:

- Todos embaixo da árvore!
- Todos em cima do capim!
- Todos atrás da casa! / Em frente de mim!
- Todos embaixo da capulana! / Em cima da esteira!
- Todos atrás da cozinha! / Em frente do tippy-tap!



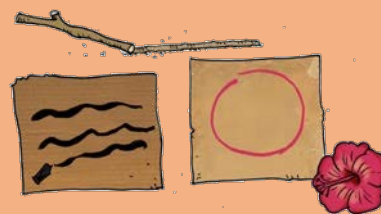
Canto do pequeno
construtor



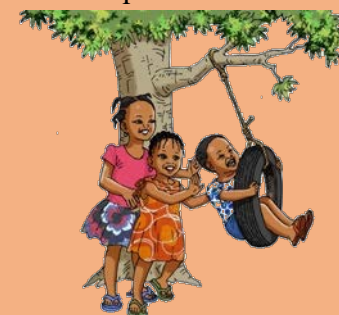
Canto de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA – AS PARTES DO CORPO

Um dia, o estômago disse: - **Estou cheio de fome. Por favor, arranjem-me alguma coisa para comer.**

As pernas e os pés, que estavam muito cansados de andar para trás e para a frente todo o dia, disseram:
- **Andamos de um lado para o outro e estamos cansados. Tu não fazes nada. Vai tu buscar a tua comida!**

Os braços e as mãos concordaram: - **Nós também trabalhamos muito a pegar e a largar coisas e o estômago ali a descansar. Não vamos agarrar mais comida para te dar!**

A boca e os dentes acrescentaram: - **És um preguiçoso! Não fazes nada e só queres ver a todos a trabalhar para ti. Nós esmagamos e mastigamos a comida até ser uma papa. E tu, estômago, só recebes o nosso trabalho sem agradeceres.**

E, as partes do corpo decidiram: - **Não vamos trabalhar mais para o estômago preguiçoso!**

O estômago chorou: - **ui ui ui...** - mas as outras partes não se importavam.

Aos poucos as outras partes começaram a sentirem-se muito fracas:

- **O que se passa connosco que já nem nos conseguimos levantar?** - Perguntaram as pernas e os pés.
- **Nós também estamos muito fraquinhos e mal conseguimos lavar a cara...** - Disseram os braços e as mãos.
- **Nós estamos a ficar com a língua seca e nem conseguimos falar bem...** - disseram a boca e os dentes.

O estômago explicou: - **Se vocês continuarem a não me dar comida vamos morrer de fome... todos juntos ...**

Foi assim que as partes do corpo aprenderam que cada um tem o seu valor e que só se trabalharem todos juntos podem ser fortes!

Moral da história: **Temos que trabalhar juntos, para termos força.**



UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Quando vem visita, o que se faz?

* E quando alguém lhe dá algo, o que se diz?

JOGO CALMO – TOCA E ADIVINHA!

Fiquem em círculo. Convide 2 crianças para sentarem no meio.

Tape os olhos de uma criança. Coloque 2 objectos em frente da outra criança, por exemplo: uma garrafa plástica e uma concha.

Diga à criança com olhos vendados: “Estica a tua mão. O amigo vai te dar algo, e tu deves tocar e adivinhar o que é.”

A criança tem 3 tentativas para tocar e adivinhar cada objecto.

A seguir convide um novo par de crianças, e repita o jogo, mas agora dê 2 novos objectos às crianças.

Ideias de objectos para tocar e adivinhar:

- Mola de roupa, cafurro
- Copo com pega, tampa
- Folha, laranja
- Plástico, lenço
- Livro, concha

Procure outros objectos para crianças tocar e adivinhar!



JOGO CALMO – POR FAVOR, TOCA NO...

Formem um círculo e fiquem de pé. Em voz alta, comece a pedir às crianças:

- **Por favor... levantem um braço!**
- **Por favor... toquem nos joelhos!**
- **Por favor... façam saltos!**

Todas as crianças devem obedecer aos pedidos, desde que comecem com a frase: “**Por favor...**”.

Sempre que você não disser “por favor”, as crianças devem ficar sem se mexer. Os que errar, devem sentar.

Devem sentar também as crianças que seguirem mal o pedido (por exemplo, tocar no nariz, em vez de tocar nos joelhos).

A última criança que fica de pé, torna-se o novo líder, e faz os pedidos.

Nota: Pode dizer os pedidos devagar e depois mais rápido.



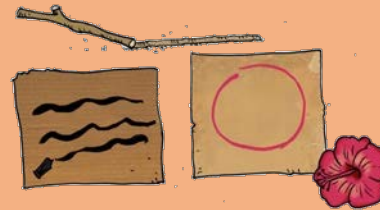
Canto do pequeno construtor



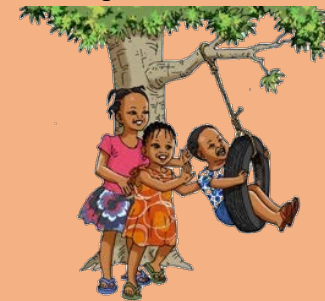
Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - MENINO BEM EDUCADO

- Hoje, meninos, temos uma história para contar juntos. Vou precisar de alguns de vocês para me ajudar.

“Era uma vez... um menino chamado (escolha o nome de alguma criança do grupo). Ele tinha um tio chamado... (escolha o nome de um menino para ser o tio).

Um dia, o tio veio visitar. O menino cumprimentou o seu tio muito bem, dizendo... (peça ao menino que mostre como vai cumprimentar o tio).

A sua mãe estava no mercado, por isso o menino convidou o tio a entrar em casa. O tio estava muito contente por ter um sobrinho tão bem-educado.

Ele fez com que o tio se sentisse muito confortável, para isso trouxe uma cadeira (peça ao menino para trazer uma cadeira para o tio), e depois serviu um copo de água (peça ao menino para trazer um copo para o tio.)

Quando a mãe voltou (escolha uma menina para ser a mãe) agradeceu o filho por ter recebido bem o tio (peça à mãe para agradecer ao filho).

O menino despediu-se da mãe e do tio e saiu para brincar (peça ao menino para se despedir).

Agradeça às crianças que ajudaram a contar a história.

Moral da história: **Temos que receber bem as pessoas que nos visitam.**



CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Já alguma vez perdeste algo? O que?

* O que é que a mãe ou o pai disse?

JOGO CALMO – O RODRIGO É BOM AMIGO

Materiais: Uma pedrinha ou concha.

Formem um círculo. Uma criança fica no meio.

Todos juntam as palmas das mãos à sua frente.

Segure uma concha ou pedrinha nas suas mãos. A concha vai representar alguma boa qualidade da criança (por ex., bom amigo, generoso, prestável, corajoso).

Passe as suas mãos juntas (com a concha nelas) por entre as mãos de cada criança, dizendo: 'O João é bom amigo, a Marta é boa amiga, o Dário é bom amigo, etc.'

Cada criança fecha as suas mãos fingindo que recebeu a concha. Deixe a concha nas mãos duma criança.

Quando tiver dado a volta completa, a criança no meio tenta adivinhar quem tem a concha, dizendo, por exemplo: "O Carlos é o mais bondoso de todos".

Então, o Carlos deve mostrar se tem ou não a concha. A criança pode tentar 3 vezes, para encontrar a concha.

Depois o jogo começa de novo e usa-se outra qualidade. Ponha uma criança a ser o líder.



JOGO ACTIVO – GRANDE OU PEQUENO?

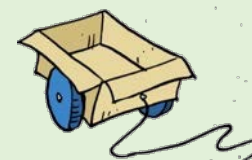
Fiquem em círculo. Peça às crianças para mostrarem algo à sua volta, que é grande (casa, árvore). E depois para mostrarem algo que é pequeno (pedra, folha).

Diga que vai dizer nomes de objectos. Se o objecto for grande, as crianças devem saltar com os braços abertos e gritar: Grande!

Se o objecto for pequeno, as crianças devem agachar e cobrir a cabeça com os braços, dizendo: Pequeno!

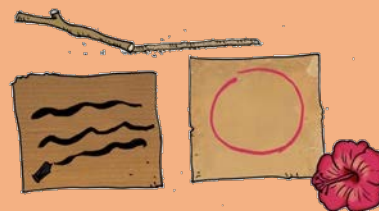
Diga os nomes dos diferentes objectos ou animais:

- Formiga
- Elefante
- Carrinho
- Camião
- Concha
- Baleia (se não souberem, explique o que é)
- Sardinha
- Botão
- Carvão
- Montanha
- Avião
- Flor
- Mosquito
- Machimbombo!

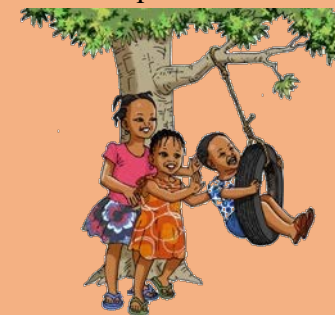


Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



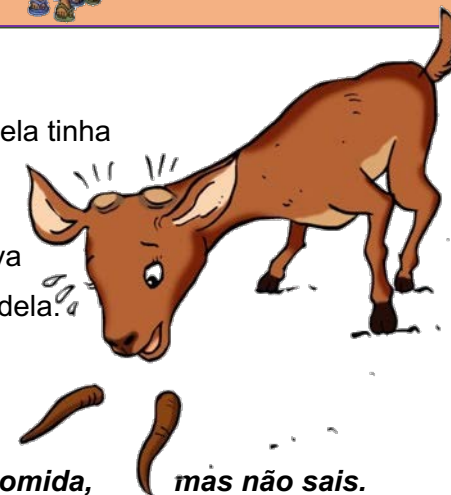
HISTÓRIA – A CABRITINHA QUE PERDEU OS CHIFRES

A Cabritinha Zulfa era muito distraída. Perdia sempre os chifres dela. A mãe não se zangava, mas dizia que ela tinha de ser mais cuidadosa. Até porque os chifres eram caros.

A Zulfa saía logo de manhã para os campos verdinhos com flores vermelhas. Comia, fazia corridas e brincava com as amigas. Pelo monte, trepava de pedra em pedra e quando descia, já não tinha os chifres na cabeça dela.

Como isso acontecia quase todos os dias, a mãe resolveu dar-lhe um castigo:

– **Ouve bem o que te digo, Cabritinha Zulfa. Levas estes chifres novos. Se à noite voltares sem eles, ficas fechada no curral durante uma semana, sem brincar e sem falar com as amigas. Levo-te a comida, mas não sais.**



A Cabritinha ficou muito preocupada e prometeu ter cuidado. Mas no meio da brincadeira com os cabritos, mais uma vez, tinha perdido os chifres. Começou a chorar, lembrando-se do castigo que a esperava e foi conversar com o Senhor Boi:

-Tio, preciso tanto da sua ajuda! Emprasta-me os chifres que tens, para eu não ficar no curral de castigo.

O Boi ouviu bem e respondeu: **- Ó amiga, os meus chifres são tão grandes e tão pesados, não podes sequer andar, quanto mais correr!**

A cabritinha estava cada vez mais chorosa e aflita. – **Será que posso ajudar?** – perguntou o Grilo.

Depois de ouvir a história, o Grilo disse: – **Vai com o maior cuidado pelos sítios por onde andaste, e procura bem nas pedras, entre a relva.**

Quando a cabritinha voltou para casa, já era tarde. A cabritinha tinha os chifres

dela na cabeça, e contou aos pais que tinha encontrado todos os chifres que havia perdido. Nenhum faltava!

Moral da história: **Ter cuidado com nossas coisas. Prestar atenção ao que dizem nossos pais.**

CANÇÃO SOBRE OS ELEFANTES (em língua local ou em Português).

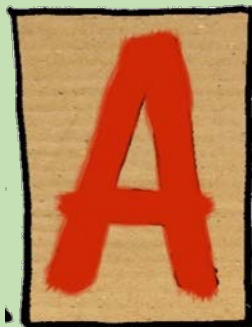
CONVERSA DO INÍCIO: * Alguma vez já sofreste um acidente? O que foi? * O que fizeram a seguir, para te ajudar?

JOGO CALMO - JOGO DA LETRA A

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Peça para dizer MAMÃ.
O que estão a ouvir, depois de MMM? A.
Dizem todos: AAAA. Dizem AAA em voz alta,
depois a sussurrar.

Pergunte: Quem tem um nome que começa
com A? Dizem juntos esses nomes.



O que mais começa com A? Procurem coisas à volta que
começam com A.

Diga: Vou desenhar a letra A. Desenhe A com carvão ou
pauzinho no chão, dizendo: AAA. Peça às crianças para
tentarem desenhar a letra A.

Pergunte: Com que é parecida a letra A? (com uma escada,
uma montanha com um caminho que a cruza...). Passem todos
por cima da sua letra com o dedo, dizendo: subir, descer, cruzar.

Pergunte: Como podíamos fazer a letra A no chão com os
nossos corpos? Convide 3 crianças para tentarem fazer na
esteira. Os outros podem ajudar.

NOTA: Deixe os cartões com 2 letras A e 2 letras M, no canto de
desenhos e jogos, para as actividades livres.

JOGO NO QUINTAL - ATIRAR PARA A META

Materiais: Um balde, cesto ou caixa, pedrinhas
ou outras coisas para atirar.

Encontre um balde, uma bacia ou uma caixa,
ou abra uma pequena cova.

As crianças devem atirar as
pedrinhas (ou tampas, conchas,
laranjas etc.) para dentro do balde.



Forme 2 ou mais equipas de crianças, onde cada criança
terá um objecto para atirar.

Cada criança na equipa fica à distância de 1-2 metros do
balde e lança 1 pedra para dentro do balde.

No fim, contam quantas pedras caíram no balde (anote!).

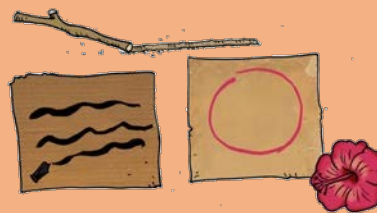
Depois segue outra equipa e assim continuando.

No fim, comparam os pontos de cada equipa para ver qual
equipa ganhou.

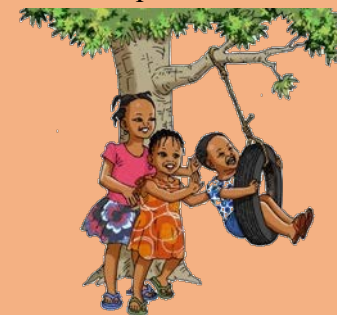
Nota: Podem aumentar a distância entre as crianças e o
balde.

Canto do pequeno
construtorCanto de
faz-de-conta

Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA – POR QUE É QUE A RÃ COAXA?

Era uma vez... um bode que convidou a sua boa amiga rã para vir comer com ele. A rã sentia-se muito feliz, pois gostava muito de comer. Vestiu as suas melhores roupas e saltitou depressa até à casa do bode.

Quando a rã chegou, encontrou o bode muito ocupado a cozinhar. **“Boas vindas,”** disse o bode, **“ a comida vai ficar pronta daqui a um pouquinho.”** O bode meteu cebola, tomate e batata na panela. De repente, lembrou-se que não havia sal. Então, disse à rã, **“Vou a correr até à loja para comprar um pouco de sal. Fica a ver a comida para que não queime.”**

Enquanto o bode se afastava, a rã ficava cada vez com mais fome. Não conseguia esperar. Abria a panela, olhava para dentro e tapava-a outra vez. Abria, olhava e tapava. Abria, olhava e tapava.

Até que já não conseguiu esperar mais tempo. Meteu a sua mão dentro da panela e apanhou uma batata grande. A batata estava muito quente. Estava a queimar a sua mão, por isso, depressa ela meteu-a na sua boca e tentou engoli-la. Mas engasgou-se com a batata que ficou presa na sua garganta. **“Croac, croac,”** gritava ela, enquanto saltitava de dores por todos os lados.

Logo a seguir o bode veio com o sal. Compreendeu depressa o que é que a rã tinha feito. Tentou ajudar a rã. Mas a batata não saía. Durante muitos e muitos dias tentou várias vezes retirar a batata da garganta da rã. Mas não deu certo. Ficou colada para sempre. E é por isso que a rã coaxa sempre!



Moral da história: **Se não tiver paciência, pode aleijar-se.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

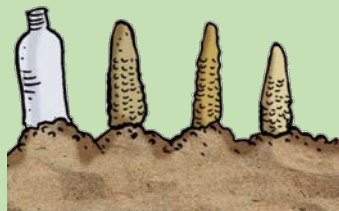
CANÇÃO SOBRE A FAMÍLIA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Quem vive na tua casa? * Quem mais?

JOGO CALMO – JOGO DO NÚMERO 4

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Peça às crianças para mostrarem 1 dedo, 3 dedos, 2 dedos. Contem os dedos juntos de cada vez. Elogie as crianças.



Mostre 4 garrafas plásticas (ou espigas de milho).

Pergunte: Quem pode contar? Elogie. Contem juntos 4 garrafas, apontando cada uma.

Peça às crianças para trazerem 4 objectos quaisquer. As crianças voltam, mostram e contam o que trouxeram.

Pergunte:

- Quem tem 2 pés? (nós, galinha, pato)
- E quem tem 4 pés? (cabrito, gato, cão, boi...)
- O que tem 2 rodas? (bicicleta, txova...)
- E o que tem 4 rodas (carro, chapa...)

Diga: Podemos escrever 4? Como? Pratiquem a escrever o 4 com pauzinho ou dedo na areia. Com que é parecido? (uma pessoa com um braço na cintura) Podemos fazer assim?

JOGO ACTIVO – QUEM SALTA MAIS LONGE?

As crianças ficam em 2 filas, em frente de um risco desenhado no chão.

A primeira criança de cada fila salta para a frente.

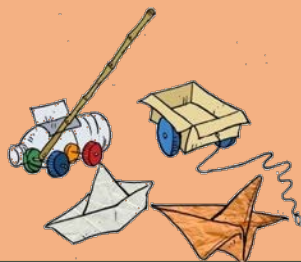
A segunda criança vai até o sítio onde a primeira criança parou e salta daí para a frente.

A terceira criança recomeça a saltar onde a segunda criança parou, etc.

Depois de as duas últimas crianças saltarem, pergunte: “Quem está mais à frente? Quantos passos a mais?”

Podem contar os passos juntos. A fila que no fim acabou mais longe é a que ganha.



Canto do pequeno
construtorCanto
de faz-de-contaDesenhos
e jogos de mesa

Parque Infantil



HISTÓRIA - A GRANDE MANDIOCA

Era uma vez... um avô que plantou uma pequena mandioca e disse: “**Cresce, cresce pequena mandioca, cresce deliciosa e torna-te grande.**” E a mandioca cresceu deliciosa e ficou muito grande.

Um dia, o avô quis arrancá-la. Puxou, puxou e puxou uma vez mais, mas não conseguiu arrancá-la.

Ele chamou a avó. A avó puxou o velho e este puxou a mandioca, e eles puxaram, puxaram, mas não conseguiram arrancar a mandioca.

Então, a avó chamou a filha. A filha puxou a avó, a avó puxou o avô, o avô puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram mais uma vez, mas não conseguiram arrancá-la.

Então a avó chamou a neta. A neta puxou a mãe, a mãe puxou a avó, a avó puxou o avô, o avô puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram mais uma vez, mas não conseguiram arrancá-la.

A neta chamou um cabrito. O cabrito puxou a neta, a neta puxou a mãe, a mãe puxou a avó, a avó puxou o avô, o avô puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram mais uma vez, mas não conseguiram arrancá-la.

O cabrito chamou o gato. O gato puxou o cabrito. O cabrito puxou a neta, a neta puxou a mãe, a mãe puxou a avó, a avó puxou o avô, o avô puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram ainda mais, mas não conseguiram arrancá-la.

Então, o gato chamou o rato. O rato puxou o gato, o gato puxou o cabrito, o cabrito puxou a neta, a neta puxou a mãe, a mãe puxou a avó, a avó puxou o avô, o avô puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram ainda mais. E, finalmente, como tinham puxado todos juntos, a mandioca foi arrancada.

Moral da história: **Ao trabalharmos juntos, podemos conseguir coisas difíceis.**



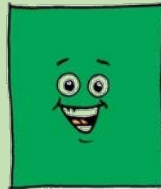
UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * O que faz a tua mãe? * E o teu pai? * Os teus irmãos? A tua avó?

JOGO CALMO – QUADRADO

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Pergunte: Ainda se lembram do CÍRCULO? Como é que é?



Peça a cada criança para desenhar um círculo grande na areia, depois um círculo pequeno.

Desenhe um quadrado grande. Diga: É um QUADRADO. Diga o nome junto com as crianças.

Mostre os cantos do quadrado e chame alguém para contá-los (são 4).

Desenhem juntos o quadrado no ar, depois nas costas de um amigo e depois no chão. Elogie.

Peça às crianças para verem e dizerem se há alguma coisa à volta deles que é quadrado (por exemplo, janela, desenho na capulana, uma caixa).

Desenha 1 círculo grande e 1 quadrado grande no chão do quintal (para 6-7 crianças caberem dentro de cada).

Faça o jogo: Quando diz “Círculo”, todas as crianças devem saltar para dentro do círculo, quando diz ‘Quadrado!’, todos devem saltar para dentro do quadrado.

JOGO ACTIVO – VAMOS NOS MEXER!

Fiquem em círculo. Diga: Hoje vamos nos mexer! Devem olhar com cuidado, o que faço e fazer o mesmo.

Faça 2 acções simples, por exemplo: Bata os pés e ponha as mãos na cintura. Repita 2-3 vezes.



Pergunte: Agora podemos fazer juntos? Façam juntos e devagar, várias vezes.

Agora diga que vai mudar de acções. Mostre o seguinte: correr-parar-correr-parar.

Peça a todas as crianças para tentarem fazer o mesmo, correndo e parando, até todas as crianças conseguirem.

Pode ainda fazer outras acções para as crianças imitarem:

- Bater as palmas e tocar os dedos dos pés
- Levantar os braços e saltar

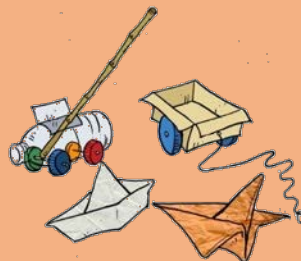
No fim, pode perguntar se alguém quer mostrar duas acções, que todos podem seguir.

Peça às 2-3 crianças para fazerem duas acções de seguida e os outros a imitarem.

Canto do pequeno construtor



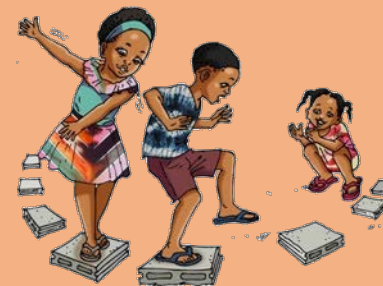
Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



 HISTÓRIA - OS OVOS DO XIRICO

O Xirico viu uma árvore bonita. Disse: **Vou fazer aqui o meu ninho.** O Xirico fez o ninho e pôs três ovos.

Um dia apareceu uma cobra. A cobra começou a subir pela árvore. O Xirico viu a cobra e gritou: **Quem me ajuda? A cobra vai comer os meus ovos!**

O macaco ouviu e disse: - **Não tenhas medo. Eu vou ajudar-te.** O macaco pegou em pedras: - **Vou atirar as pedras à cobra e ela vai fugir.**

O Xirico pediu: - **Não atires as pedras. Se uma pedra acerta no ninho, vai partir os meus ovos!**

O elefante disse: - **Eu vou ajudar-te.** O elefante agarrou o tronco da árvore. - **Vou abanar a árvore até a cobra cair.**

O Xirico pediu: - **Não abanes a árvore. O ninho vai cair e os ovos vão se partir.**

As formigas disseram: - **Nós vamos ajudar-te!** O elefante perguntou: - **Como as formigas podem ajudar?**

O macaco ficou muito admirado: **Elas são tão pequenas!**

Moral da história: **Mesmo os pequenos podem ajudar.**

As formigas subiram à árvore e começaram a picar a cobra. A cobra fugiu. O Xirico, contente, agradeceu: **Obrigado, formigas!**

O Xirico também agradeceu ao macaco e ao elefante. O Xirico disse: - **Obrigado macaco! Obrigado, elefante! É bom ter amigos!**

Com a ajuda dos amigos, o Xirico chocou os seus três ovos em paz. Dos ovos nasceram três xiricos pequeninos!



Zizile /Aga Kgan

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * O que gostas de fazer com a tua mãe? E com o teu pai? * E com os teus irmãos?

JOGO CALMO –ADIVINHAS DE POSIÇÕES

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se todos em círculo. Estenda a esteira no meio e ponha uma bola, uma capulana e uma bacia ou caixa.

Peça a uma criança de cada vez para pôr a bola:

- Embaixo da capulana
- Em cima da capulana (ou da bacia)
- Atrás de uma criança (dizer o nome)
- Em frente de uma criança (dizer o nome)
- Ao lado da esteira
- Dentro da caixa (ou bacia)



A seguir, faça adivinhas, por exemplo:

- Estou a pensar em algo que está atrás da mangueira. O que é? (a latrina etc.)
- Estou a pensar em algo que está em cima da cabeça da Marta. O que é? (as tranças)
- Estou a pensar em algo que está embaixo dos pés do Xico. O que é? (os chinelos)

Convide agora as crianças, uma de cada vez, para fazerem adivinhas aos amigos, sobre as coisas que estão em cima, embaixo, atrás, etc.

JOGO ACTIVO – DERRUBAR E CONSTRUIR

Materiais: 6 a 10 espigas de milho, ou latas, ou garrafas de plástico com um pouco de areia por dentro; bola caseira.

Pode jogar-se em equipas de 4 crianças ou aos pares.

Deixe que as crianças decidam como colocar as espigas ou as garrafas (em linha, em coluna, ou em filas de 1, 2, 3 garrafas). Enterre as espigas um pouco na areia, para não caírem.

Cada criança da equipa, atira a bola e tenta derrubar o maior número de espigas ou garrafas.

De seguida, contem juntos o número de espigas derrubadas.

Outras crianças ajudam a colocar as espigas da forma como estavam e continuam o jogo.

No fim, comparam o número de garrafas derrubadas.



Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



📖 HISTÓRIA - O CÃO SEM DONO E A SENHORA DOS POTES

Havia um cão que não tinha dono e vivia na rua. A maior parte das pessoas atiravam-lhe pedras e paus.

O cão fugia a coxear, a ganir. O pobre cão chorava. Chorava mas nunca mordia.

Um dia, estava o cão deitado à sombra, quando veio um menino. O menino pegou numa pedra, apontou ao cão e lançou-a.

O pobre do cão ao ver a pedra no ar, desviou-se e a pedra foi bater no pote de uma senhora e partiu-o.

A senhora zangada gritou: - **Agora vais pagar o meu pote.**

O menino, a tremer, cheio de medo e a chorar, disse:
- **Eu não tenho dinheiro. Foi sem querer. Eu queria acertar no cão...**

A senhora perguntou: - **O cão fez-te algum mal?**

O menino confessou, envergonhado: - **Não. O cão nunca me fez mal.**

Então a senhora propôs: - **Não tens dinheiro mas vais pagar o pote. Tens restos da comida e vais trazer todos os dias e dar ao cão. Trazes aqui, para eu ver que estás a pagar o pote.**

Foi assim que o cão que não tinha nada arranjou um amigo. É que o menino não só lhe dava comida todos os dias como passou a gostar muito do cão e a cuidar dele, levou-o a ter uma vacina, e não deixava que outras pessoas lhe fizessem mal!



Moral da história: **Temos que cuidar e ser gentis com os animais.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DO BARCO DE PAPEL (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Onde fica a tua casa? * Como chegar até lá? (primeiro..., depois...)

JOGO CALMO – COR DE LARANJA E COR DE ROSA

Mostre algo cor de laranja às crianças (uma papaia, uma flor etc.). Pergunte de que cor é. É **COR DE LARANJA** (pode dizer em língua local).



Batam juntos os cotovelos e digam COR DE LARANJA, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem algo com a cor de laranja à sua volta (uma flor, uma cor na roupa etc.)

Pergunte: O que podemos comer que é cor de laranja? (por exemplo, cenoura, papaia, abóbora ...)

Agora, mostre algo de cor de rosa às crianças (uma flor, uma peça de roupa, um copo). De que cor é? É **COR DE ROSA** (pode dizer em língua local).

Batam as palmas em cima da cabeça e digam COR DE ROSA, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem algo com a cor de rosa à sua volta. Vejam se todas encontraram algo com a cor de rosa. Elogie.

Pergunte: O que vocês têm em casa que é de cor de rosa? (Por exemplo, copo, bacia, camisa, etc.).

JOGO ACTIVO – TERRA-MAR

Desenhe uma longa linha no chão. De um lado escreva “Terra” e do outro “Mar”.

No início, todas as crianças podem ficar no lado da terra.

Ao ouvirem: Mar! Todos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: Terra! Pulam para o lado da terra.

Quem pular para o lado errado sai. O último a ficar sem errar é o vencedor.



Canto do pequeno construtor



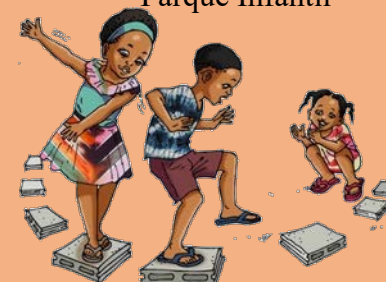
Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA – OS RATINHOS QUE PERDERAM O CAMINHO PARA CASA

O ratinho e a ratinha eram dois irmãos que viviam com a mãe numa toca, num campo. Ali estavam quentes e protegidos. A mamã dava-lhes toda a comida que precisavam e não tinham nada com que se preocupar.

Nenhum dos dois gostava quando a sua mãezinha os mandava dormir.

Então, numa noite, decidiram sair de casa e ir brincar com os amigos invés de dormir. As estrelas brilhavam no céu e era muito bom estar ao ar livre!

Mas, por mais voltas que dessem, não encontravam nenhum de seus amigos; esses, é claro, todos estavam a dormir.

Continuaram andando, andando, até perceberem que estavam muito longe de sua casa; não conheciam a floresta onde estavam. Sentiram medo de ficar sozinhos na escuridão.

Abraçaram-se um ao outro, e, de repente, ouviram um ruído. Estremeceram. Seria um gato?

Os ratinhos ficaram quietinhos. Alguém estava a dar passos. Começaram a bater os dentes de medo. Sentiam que tinha chegado a sua última hora.

Mas, afinal, tudo acabou bem. A mãe saíra à procura deles. E era ela quem fazia o barulho. Os dois ratinhos voltaram a casa muito contentes e logo se meteram nas mantas.



Moral da história: **Não há nada melhor que a nossa casa!**

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Antes eras pequeno. E agora já és grande. Como falavas antes? E agora? Como andavas antes? E agora?

JOGO CALMO - JOGO DA LETRA P

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem em círculo. Diga: Um bebé tem MAMÃ e...? PAPÁ. Podemos dizer juntos? PAPÁ.



O que estão a ouvir, quando dizem PAPÁ? P! Dizem todos: P! Dizem em voz alta e depois a sussurrar.

Pergunte: Quem tem um nome que começa com P? Dizem juntos esses nomes.

O que mais começa com P? Procurem coisas à volta que começam com P.

Diga: Vou desenhar a letra P. Desenhe P com carvão ou pauzinho no chão, dizendo: P. Peça às crianças para tentarem desenhar a letra P.

Pergunte: Com que é parecida a letra P? (com um chapéu, um caracol que se esticou...). Passem todos por cima da letra com o dedo, dizendo: risca, círculo, acabou!

Pergunte: Cada um pode tentar ser a letra P? Como? (Ficar em linha de pé, com braço direito na cintura.)

NOTA: Coloque 2 cartões com as letras A, M, e P no canto de desenhos e jogos de mesa, para actividades livres.

JOGO ACTIVO - CAÇAR OS TAMANHOS

Materiais: Objectos pequenos e grandes, por exemplo, garrafa pequena e grande, pedra/concha pequena e grande, folha pequena e grande.

Pergunte: Quem já sabe o que é pequeno e o que é grande? Podem mostrar com as mãos?

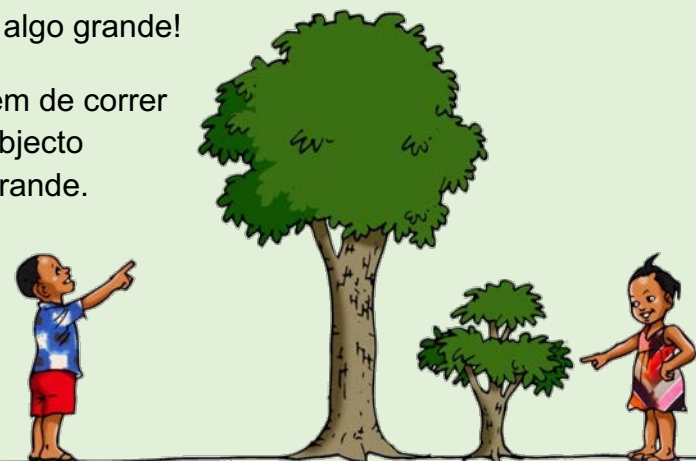
Mostre 2 garrafas e peça a uma criança para apontar a garrafa pequena. Mostre 2 folhas e peça a outra criança para apontar a folha grande.

No fim, mostre 2 pedras ou conchas, e peça para dizer qual é pequena e qual é grande.

A seguir, peça à criança líder do jogo para dizer em voz alta:

- Toque em algo pequeno!
- Toque em algo grande!

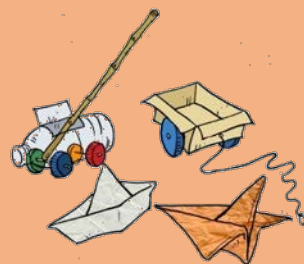
As crianças têm de correr e tocar num objecto pequeno ou grande.



Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - A HIENA E A TARTARUGA

A Tartaruga estava aflita. Estava a ser perseguida pelo fogo do capim que estava a queimar.

Nisto passava a Hiena e a Tartaruga pediu-lhe:

- Amiga, tem pena de mim, porque se o fogo me apanhar não sei o que hei-de fazer e não posso andar depressa.

A Hiena riu-se e foi-se embora.

Passado pouco tempo chegou o Leopardo e a Tartaruga apresentou-lhe o mesmo pedido. O Leopardo agarrou a Tartaruga, e levou-a nas suas costas até estarem fora de perigo.

- Agora deixa-me agradecer-te pela bondade que tiveste comigo. - disse a Tartaruga.

A Tartaruga, com as suas mãos e misturando a cinza com um pouco de água, aproximou-se do Leopardo e disse:

- Tu tens bom coração e também o teu corpo deve andar bonito.

Fez-lhe umas malhas negras em todo o corpo e este ficou bonito.

A Hiena encontrou o Leopardo e, admirada, perguntou:

- Amigo, onde encontraste esse bonito casaco?

O Leopardo respondeu-lhe:

- Foi a minha amiga Tartaruga que me deu.

A Hiena foi então ter com a Tartaruga e pediu-lhe que lhe desse um casaco igual. A Tartaruga disse:

- Como o teu coração é feio, também o teu casaco deve ser feio.

Com a cinza fez-lhe riscos feios em todo o corpo e a Hiena saiu toda envergonhada.



Moral da história: Temos que ser carinhosos com todos, não importa quem são.

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * O que é que fazes antes de comer? E antes de dormir? E antes de tomar banho? E antes de vir à escolinha?

JOGO CALMO – TRIÂNGULO

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Dão uma volta para cada criança recolher pedrinhas, conchas ou folhas (umas 10).

Sentem-se em círculo. Peça a cada criança para fazer um círculo com os objectos que recolheu, depois um quadrado. Elogie as crianças.

Desenhe agora um triângulo. Diga o nome –TRIÂNGULO – junto com as crianças. Contem juntos os cantos (3). Quem tem mais cantos – triângulo ou quadrado?

Ajude as crianças a desenharem o triângulo com o dedo no ar, depois nas costas dum amigo e depois no chão.

Convide as crianças para fazerem o triângulo com seus corpos. Como seria?

Peça às crianças para encontrarem algo que tenha a forma de triângulo (telhado, desenho na roupa, etc.). Cada vez que encontrem, batem palmas e dizem: TRIÂNGULO!



JOGO ACTIVO – CAÇAR AS CORES

Pratiquem as 4 cores que já aprenderam (verde, amarela, cor de rosa, e cor de laranja):

- Mostrem-me algo verde!
- Mostrem-me algo amarelo!
- Mostrem-me algo cor de rosa!
- Mostrem-me algo cor de laranja!



A seguir, convide uma criança para ser o líder. A criança diz em voz alta o nome de uma cor. A seguir canta uma canção curta (por exemplo, a canção das cores no fim do Manual).

Todas as outras crianças têm de rapidamente correr e tocar num objecto que tenha essa cor. Várias crianças podem tocar no mesmo objecto.

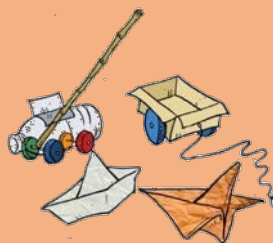
As crianças que não conseguiram tocar na cor até a canção acabar, perdem o jogo.

Todos voltam, uma outra criança líder diz uma outra cor, e canta a canção, e o jogo continua.

Canto do pequeno construtor



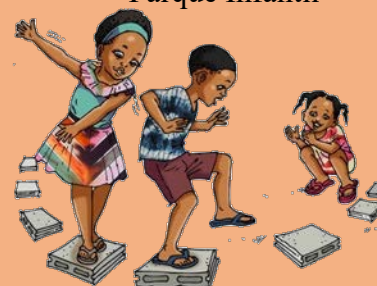
Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O MENINO QUE GRITAVA 'LEÃO!'

Há muito, muito tempo houve um menino pastor que levava as suas ovelhas para pastarem todos os dias. Um dia, o menino sentiu-se farto e cansado de estar só.

'Que bom seria se eu tivesse alguma companhia', pensou. 'Vou-me divertir um pouco.'

Levando a mão à boca, o jovem garoto começou a gritar no máximo da sua voz: "**Socorro! Socorro! Há um leão, por favor ajudem-me.**"

Imediatamente, homens vieram correndo, acenando suas pás e pedaços de pau. Eles gritaram: "**Onde está o leão? Onde está o leão?**"

-Não há leão nenhum, disse o pequeno menino, feliz por ter enganado os homens.

Eles ficaram muito irritados. "**Como podes fazer isso connosco?**" E, dizendo isso, foram embora zangados.

O jovem pastor estava muito satisfeito. Fazia muito tempo que ele não se divertia tanto. Vários dias depois, o menino decidiu repetir o truque. Uma vez mais ele gritou: - **Socorro! Socorro! Leão! Leão!**

E uma vez mais, os homens vieram correndo. Desta vez ao perceberem que não havia leão nenhum, ficaram ainda mais furiosos. "**É isso aí,**" disseram. "**Agora sabemos que esse menino gosta de contar mentiras. Nunca mais vamos lhe responder quando ele nos chamar.**"

Muitos dias se passaram sem novidades. Então, um dia, quando o menino estava sentado à sombra de uma árvore, um grande leão apareceu por debaixo dos arbustos. O pequeno menino sentiu-se gelado de medo. Depois de dois segundos, deu um salto e começou a gritar: - **Socorro! Socorro! Leão! Leão! Por favor venham! De verdade. É um leão! Socorro! Socorro!**

Mas ninguém lhe deu atenção. O leão atacou várias ovelhas e matou-as. E não houve ninguém para ajudar e o menino não conseguiu fazer nada para protegê-las. Assim o menino aprendeu uma lição para toda a sua vida.



Moral da história: **Se dizemos mentiras, as pessoas não vão acreditar em nós.**

CANÇÃO SOBRE A BONECA DE PANO (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Tens um brinquedo que gostas muito? Qual? * Como é que cuidas dele para não se estragar?

JOGO CALMO – ESTOU FELIZ! ESTOU TRISTE!

Sentem-se em círculo. Pergunte: Como fazemos quando estamos felizes? Mostrem-me! (saltar, gritar) E quando estamos tristes? (cabeça para baixo, sem se mexer)

Diga: Vou-lhes dizer algo e vocês devem ouvir bem e mostrar com gestos aquilo que estou a dizer.

Diga o seguinte e peça às crianças para mostrarem:

- Estou a sentir muito calor!
- Estou muito doente!
- Estou com sono!
- Estou muito feliz!
- Estou com frio!
- Estou zangado!
- Quero fazer xixi!



Se as crianças tiverem dificuldades em mostrar algo, pode demonstrar e deixá-las imitar.

Depois, convide uma criança para ser líder e dar tarefas às outras crianças.

JOGO ACTIVO – CAÇAR AS LETRAS A, M, P

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe as letras A, M, P, em tamanho grande, em vários lugares do quintal, com carvão ou pauzinho no chão. Desenhe cada letra 5 vezes.



Pergunte: Que letras já aprendemos? (M, A, P). Diga: Vamos caçar essas letras! Estão escondidas aqui no quintal.

Diga: Atenção! As letras assustam-se muito. Têm que andar devagar e nas pontas dos pés (mostre), quando procuram as letras.

Quando encontrarem a letra que pedi, desenhem um círculo à volta da letra. (Mostre.)

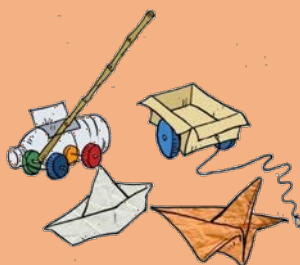
Diga: Vamos caçar a letra **M**! São 5 letras **M** escondidas!

Crianças andam nas pontinhas dos pés e procuram todas as letras M. Contem se já encontraram todas as 5 letras **M**. Caso não, juntos procurem mais letras e façam o círculo à volta.

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



 HISTÓRIA - A BONECA

Eu sou uma boneca... Uma boneca muito bonita!
 Fui feita por uma senhora que faz muitas bonecas, todas elas bonitas!
 Depois ela mete as bonecas numa caixa e vai vender as bonecas na rua.
 Um dia, eu caí da caixa sem a senhora ver ... e fiquei ali caída no meio do chão, sozinha e muito triste...
 Apareceram duas meninas que me viram e ficaram contentes!
 Eu fiquei feliz por ter sido encontrada, porque assim não ia ficar abandonada no meio da rua ao sol e à chuva a apodrecer...
 Mas as meninas puseram-se a puxar-me, porque as duas me queriam levar... Os meus braços reventaram.
 As meninas começaram a chorar e uma culpava a outra... E agora, sem braços, será que me íam levar?
 Uma das meninas foi-se embora a chorar. Não queria uma boneca estragada...
 A outra menina ficou ali a olhar para mim com um ar triste...
 A menina pegou em mim e nos meus braços com muito carinho e cuidado e levou-me para casa da avó.
 Quando viu a avó ela pediu:- **Avó, podes arranjar a minha boneca?**
 A avó foi buscar agulha e linha e eu fiquei novinha!
 A menina ficou feliz e abraçou-me: - **Tu és a minha boneca mais bonita!** – disse-me.
 E eu vivo a vida de uma boneca contente com uma menina linda e muito carinhosa que gosta de mim!



Moral da história: **Temos que cuidar bem das nossas coisas e dos brinquedos.**

CANÇÃO “SE VOCÊ ESTÁ CONTENTE...” (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Às vezes ficas triste? Quando? * E às vezes ficas feliz? Quando?

JOGO CALMO – JOGO DE NÚMERO 5

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

1. Peça a cada criança para mostrar 1 dedo, 3 dedos, 2 dedos, 4 dedos. Contem os dedos juntos de cada vez. Elogie as crianças.
2. Mostre 5 chinelos (ou outras coisas). Pergunte quem pode contar? Elogie. Chame 5 crianças para a frente e contem essas crianças juntos, apontando cada uma.
3. Peça às crianças para trazerem 5 objectos quaisquer. As crianças voltam, mostram e contam o que trouxeram.
4. Pergunte: O que temos no nosso corpo que é 5? (Cinco dedos na mão, 5 dedos no pé). Saltem 5 vezes.
5. Diga: Podemos escrever 5? Como? Pratiquem a escrever o 5 com o dedo na areia.
6. Escrevam no chão o número 5 gigante e todos caminham por cima em fila, dizendo: risca, risca, círculo. Depois fazem o mesmo caminho, mas saltando ou andando em passos curtos, como “bebés”.



JOGO CALMO – MÃE DIZ: ESCOVEM OS DENTES!

As crianças formam um círculo e ficam de pé.

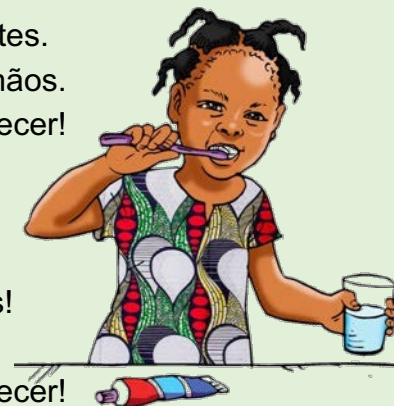
Pergunte: Em casa escovam os dentes? Cortam as unhas? Lavam as mãos? Vamos ver!

Vou ser sua mãe. Quando digo: “**Mãe diz: Escovem os dentes!**”, todos devem mostrar, como escovam os dentes.

Mas quando não digo: MÃE DIZ, não façam nada, porque não sou eu a dizer!

Dê os seguintes comandos às crianças:

- Mãe diz: Escovem os dentes.
- Mãe diz: Lavem bem as mãos.
- Mãe diz: Saltem para aquecer!
- Penteiem o cabelo!
- Lavem o pescoço!
- Mãe diz: Lavem os pés!
- Mãe diz: Cortem as unhas!
- Limpem as orelhas!
- Mãe diz: Saltem para aquecer!



Todas as crianças devem obedecer às ordens, desde que comecem com: “**Mãe diz...**”. Os que errarem, devem sentar.

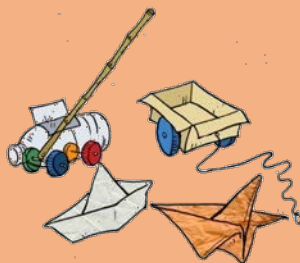
O último que ficar, será o vencedor.

A criança que fica de pé no fim, torna se o novo líder.

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA – O JAVALI ACORDOU GULOSO

O javali, o macaco e o coelho eram amigos. Eles dividiam o que encontravam.
- **Encontrei uma maçaroca!** – gritou o macaco. E dividiam a maçaroca entre eles.

Um dia, o javali acordou com fome e guloso: - **Hoje, não quero dividir nada com ninguém** – pensou o javali.

Nesse dia, os três amigos foram passear. O coelho viu um bolo a venda: - **Olhem! Ali ... um bolo!**

O javali correu para o bolo e disse: - **O bolo é meu! Olhem como eu estou contente a sorrir.**

O javali comprou e comeu o bolo todo sem dividir com os amigos. O coelho e o macaco ficaram tristes.

Mais à frente o macaco viu uma mandioca: - **Olhem! Está ali uma mandioca!** O javali correu para a mandioca a gritar: - **A mandioca é minha! É só minha. Não estão a ver como eu estou contente?** E o javali comeu a mandioca toda sem dividir com os amigos.

O coelho e o macaco zangaram-se: - **Não queremos brincar mais contigo. Já não somos teus amigos.** Foram-se embora e deixaram o javali sozinho.

O javali ficou triste: - **Por ser guloso, fiquei sem amigos...** Então o javali foi procurar alguma coisa boa para dar aos amigos. Ele encontrou bananas e folhas verdes e frescas.

Com elas, foi procurar os amigos. - **Amigos, desculpem-me... Arranjei estas bananas para o macaco e estas folhas verdes para o coelho.**

E os três continuaram a ser amigos e a dividir tudo o que encontravam.



Moral da história: **É bom partilhar aquilo que temos com os nossos amigos!**

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Já foste a uma festa? Aonde? * De que gostaste mais na festa?

JOGO CALMO – VERMELHO E AZUL

Mostre algo vermelho às crianças (tomate, sementes, copo). Pergunte de que cor é. É **VERMELHO** (pode dizer em língua local).



Batam nos joelhos e digam VERMELHO, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem uma coisa vermelha à sua volta (uma bacia, uma camisa, etc.).

Pergunte: O que vocês têm em casa que é vermelho? (por exemplo, copo, bacia, camisa...)

Agora mostre algo de cor azul às crianças (uma flor, uma peça de roupa, um copo). De que cor é? É **AZUL** (pode dizer em língua local).

Batam os pés e digam AZUL, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem algo de cor azul à sua volta. Elogie.

Pergunte: O que vocês têm em casa que é azul? (Por exemplo, copo, bacia, camisa, etc.).

JOGO ACTIVO – CASAS DE FORMAS GEOMÉTRICAS

★ **CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.**

Desenhe as 3 grandes formas geométricas nos cantos do quintal: o círculo, o quadrado e o triângulo.

Pergunte os nomes de cada forma às crianças. Divida as crianças em 3 grupos e peça a cada grupo para ficar dentro da sua “casa” (a forma geométrica).

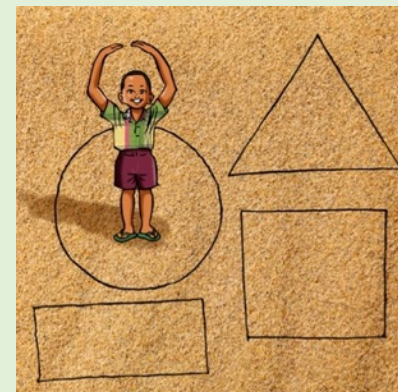
Pergunte: Como estão os círculos? (Estamos bem.) Quero ver-vos a andar como círculos! (Crianças põem as mãos em forma do círculo e caminham dentro do círculo.) Faça o mesmo com as outras “casas”.

A seguir mande as crianças fazerem diferentes coisas:

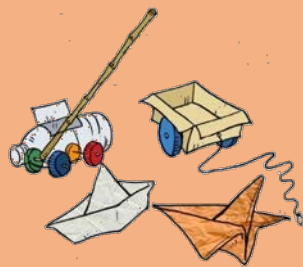
- Círculos, por favor, saltem!
- Triângulos, sentem-se e levantem -se!
- Quadrados, vão todos dormir!

Mais tarde peça:

- Círculos e quadrados, troquem as casas!
- Triângulos e círculos, troquem as casas!



Pode convidar algumas crianças para dar mais comandos.

Canto do pequeno
construtorCanto
de faz-de-contaDesenhos
e jogos de mesa

Parque Infantil



HISTÓRIA - O CÁGADO E O MACACO

Um dia o macaco convidou o cágado para uma festa que ele ia fazer. O cágado, contente, aceitou o convite. No dia da festa, quando o cágado chegou, viu que não podia comer. Ele era pequeno e não chegava à mesa e nem tinha por onde subir aos bancos. Assim, o cágado saiu da festa cheio de fome e zangado com o macaco.

O cágado resolveu mostrar ao macaco o que ele tinha sofrido. Decidiu também fazer uma festa.

- Macaco, venho convidar-te para a minha festa!

O macaco, contente, aceitou logo o convite. No dia da festa, o cágado tinha estendido uma esteira onde tinha colocado a comida. Quando o macaco chegou, ele disse ao macaco que tinha de lavar as patas todas para subir na esteira.

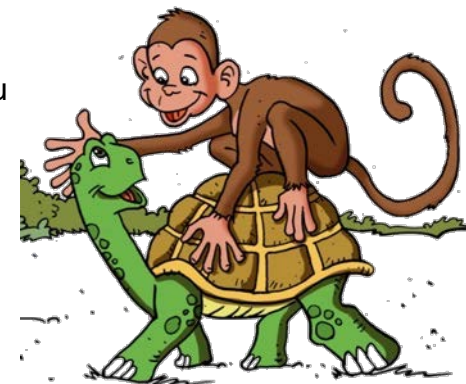
- Desculpa, macaco, mas a água acabou. Tens de ir até ao poço lavar-te. O macaco foi, mas no caminho de volta tornava a sujar as patas, na areia. O macaco fez o caminho três vezes e depois desistiu e voltou para casa com fome. A caminho de casa, o macaco ía zangado e triste com o cágado.

No dia seguinte, o cágado foi ter com o macaco, entregou-lhe alguma da comida da festa que tinha guardado para ele e pediu-lhe desculpas. Depois o cágado explicou:

- Eu fiz isto para tu veres como eu me senti na tua festa. Quando convidamos pessoas devemos fazê-las sentir-se bem na nossa casa!

O macaco também pediu desculpas ao cágado e decidiu fazer um bolo só para o seu amigo.

Moral da história: Quando recebemos as pessoas na nossa casa, devemos tratá-las bem.



UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

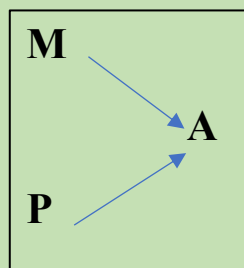
CONVERSA DO INÍCIO: * Quem tem uma avó? E um avô? * O que gostas de fazer, com os avós?

JOGO CALMO – SALTOS DE PALAVRAS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Peça às crianças para lembrarem as letras que já aprenderam (M, A, P).

Diga: Hoje, vamos aprender a fazer as palavras MAMÃ e PAPÁ.



Escreva A grande no meio do chão. Escreva M e P do lado esquerdo, num salto de distância de A.

Dizem o som de cada letra. Diga: Eu vou saltar e vocês devem dizer o som da letra que eu piso!

Salte devagar: M-A-M-A e as crianças dizem o som das letras. Agora salte rápido. Que palavra saiu? (MAMÃ)

Convide agora 2 crianças e peça para saltarem e fazerem MAMÃ. Todos podem ajudar!

A seguir, repita o mesmo jogo com P (para sair PAPÁ).

Convide uma criança para saltar e fazer as palavras MAMÃ e PAPÁ.

No fim, escreva no chão: MAMÃ e PAPÁ. Leiam juntos e convide as crianças a escrever também!

JOGO ACTIVO – GUIAR UMA PESSOA QUE NÃO VÊ

Materiais: Um lenço para cada par de crianças.

Pergunte: Já viram alguma vez uma pessoa que não vê? Como é que anda? Que apoio precisa?

Ponha as crianças em pares.

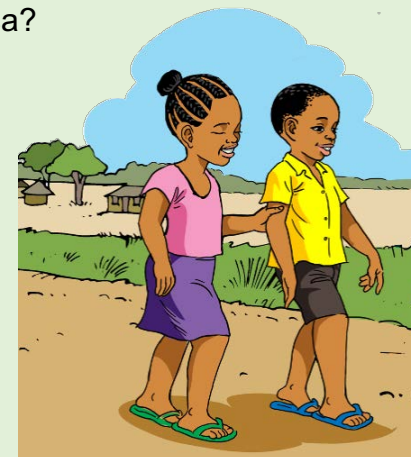
Uma criança em cada par deve fechar os olhos. Pode também vedar os olhos com um lenço, para que não possa ver (será uma criança “cego”).

Outra criança serve-lhe de guia, dando parte do seu braço, e tendo o cuidado para que nada lhe aconteça.

Os pares fazem passeio pelo quintal, à volta das árvores, da casa, etc.

Pode guiar o ‘cego’ entre obstáculos (troncos, cadeiras, buracos, pedras, pneus, etc.)

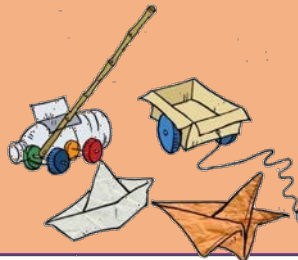
No fim, conversem como é que as crianças podem ajudar as pessoas que não vêem, na sua comunidade.



Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O REI MAU E OS MAIS VELHOS

Num reino, havia um rei muito mau. O rei gostava que todos seguissem as suas ordens sem discutir. Ele sempre dizia:
– **As ordens dos chefes não se discutem. Todos devem obedecer.**

Um dia o rei decidiu: – **Temos de mandar embora todos os velhos. Os velhos já não servem para nada. No meu reino só quero jovens fortes.**

Os jovens aceitaram, sem discutir, as ordens do rei. Saíram todos e mandaram os seus velhos pais, tios e avós, para fora do reino.

Mas o jovem coelho não concordou. Ele não ia mandar embora o seu velho pai que tanto o tinha amado.

Então, sem que ninguém o visse, pegou no seu pai e foi escondê-lo num local bem seguro, onde nunca ninguém o iria encontrar.

Um dia, uma cobra entrou pela boca do rei enquanto ele dormia. O rei estava aflito, e ninguém sabia o que fazer. Que remédios deveriam dar ao rei?

Nunca nenhum dos jovens tinha ouvido falar num problema como aquele. O jovem coelho, na sua visita ao seu pai, contou-lhe o problema do rei. O velho pai informou: – **Deves arranjar uma rã e amarra-a numa vara. Diz ao rei que abra a boca. Logo que a cobra veja a rã ela vai tentar apanhá-la e vai sair da garganta do rei. Quando o fizer, vocês agarram a cobra e matam-na.**

O coelho assim fez e salvou o rei da morte. O rei quis nomeá-lo seu amigo e conselheiro especial. Além disso, queria que o coelho ensinasse mais aos outros jovens do seu reino todos esses conhecimentos. Então, o coelho encheu-se de coragem e explicou:– **Ao mandar embora os velhos, nós perdemos tudo aquilo que eles sabiam.**

– **E como é que TU sabias o que fazer?** – perguntou o rei. O coelho confessou:– **Eu não mandei embora o meu pai. Foi o meu pai que me explicou o que deveria fazer para te salvar.**

Então, o rei arrependeu-se, mandou vir o pai do coelho e ordenou: – **A partir de hoje, nunca mais ninguém vai maltratar as pessoas idosas, que são as avós.**

Moral da história: **Temos que tratar bem as pessoas mais velhas.**



CANÇÃO SOBRE A MACHAMBA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * O que cresce na sua machamba? Mais o quê? * Quem plantou?

JOGO CALMO – CHEIRA E ADIVINHA O QUE É!

Prepare 3 a 5 alimentos ou partes de plantas com cheiro forte.

Pode ser alho, tangerina, limão, cebola, flor, folhas de eucalipto ou de outras plantas locais.

Esconda tudo em baixo da capulana.

Sentam em círculo. Tape os olhos de uma criança e dê-lhe um dos produtos que preparou para cheirar.

Peça à criança para adivinhar o que é. As outras crianças devem dizer se está certo, ou não. Elogie.

Dê chance a cada criança de adivinhar algo pelo cheiro.



JOGO ACTIVO – PRETO E BRANCO

Mostre algo de cor preta às crianças (carvão, chinelo, telefone). Pergunte de que cor é. É **PRETO**. (Pode dizer em língua local.)



Saltem num pé e digam PRETO, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrarem algo de cor preta à sua volta (mais carvão, um bicho etc.)

Pergunte: O que nós temos no nosso corpo que é preto? (a parte dentro dos olhos) E o que vocês têm em casa que é preto?

Agora mostre algo de cor branca às crianças (uma flor, uma peça de roupa). De que cor é? É **BRANCO**. (Pode dizer em língua local).

Levantem os joelhos e digam BRANCO, 5 vezes.



Peça às crianças para encontrarem algo de cor branca à sua volta.

Pergunte: O que vocês têm no vosso corpo que é branco? Olhem um para o outro! (olhos, dentes...)

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O JARDIM

O Sapo e o Sepo são dois amigos sapos. Um dia o Sapo estava a trabalhar no seu jardim que estava cheio de flores. Sepo passou por ali.

- **Tens um jardim muito bonito, Sapo!** – disse – **Gostava de ter um igual.**

- **Toma então estas sementes** – disse o Sapo – **e semeia-as na terra. Logo terás um jardim com flores.**

O Sepo foi depressa para a sua casa. Semeou as sementes e regou-as.

- **Agora, as sementes** – disse Sepo – **já podem crescer.** As sementes não cresciam. Sepo baixou-se e gritou-lhes bem alto: - **Sementes, cresçam!!!!**

Sepo baixou-se mais e com a cara junto à terra, voltou a gritar: - **Cresçam, sementes!!!**

Sapo chegou a correr pelo caminho. – **Porque gritas tanto? Os teus gritos ouvem-se na minha casa.**

- **As sementes não crescem.**

- **Gritas demais e estás a assustá-las. Deixa-as. Espera que apanhem sol e alguma chuva.**

Naquela noite, Sepo olhou pela janela.- **Ui! Ainda não cresceram** – disse Sepo – **se calhar têm medo da escuridão.**

Sepo saiu para o jardim com velas, - **Vou ler-lhes uma história** – pensou Sepo. – **Assim não terão medo.**

Sepo leu-lhes uma história. No dia seguinte, Sepo cantou-lhes canções. No outro dia, Sepo leu poesias. E no outro dia, e no outro, Sepo tocou música para as sementes.

- **Puxa! Ainda não começaram a crescer. Estas sementes devem ser as mais medrosas do mundo!** – disse Sepo tristemente.

Então Sepo sentiu-se cansadíssimo e adormeceu. Passado um bocado, Sapo acordou-o gritando. – **Olha, olha, Sepo! Olha para o teu jardim!**

Sepo deu um salto de alegria: da terra brotavam muitas plantas verdes, que brevemente teriam lindas flores. – **Finalmente, as minhas sementes não estão assustadas** – disse Sepo.



Moral da história: **Para qualquer trabalho, precisa de tempo e paciência.**

CANÇÃO DE NÚMEROS (em língua local ou em Português)

CONVERSA DO INÍCIO: * Que animais têm em casa? * De onde vêm os ovos? E de onde vem o leite? E de onde vem o mel?

JOGO CALMO – O QUE ESTÁ A FALTAR?

As crianças sentam em círculo.

Coloque 5 objectos, todos diferentes, no meio do círculo (por exemplo: um chinelo, um caderno, um lápis, uma garrafa e um lenço).

Depois de serem observados por todos, são cobertos por uma capulana.

Retire um dos objectos sem as crianças verem.

Em seguida, levante a capulana.

As crianças devem tentar descobrir qual é o objecto que está em falta. Continuam assim.

Pode adicionar novos ou mais objectos à medida que as crianças se acostumam ao jogo.



JOGO ACTIVO – CASAS DE NÚMEROS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Nos cantos do quintal, desenhe os números 1, 2, 3, e 4 em tamanho grande. No meio do quintal desenhe o número 5. São casas de números.

Divida as crianças em 5 equipas, cada a viver na sua casa (à volta do seu número).



Peça às crianças para olharem para seu número e dizer qual é. Devem mostrar tantos dedos quantos os indicados pelo número.

A seguir, as crianças em cada casa devem ir buscar coisas em número igual ao da casa (por exemplo, 5 flores, na casa N5).

Após isso, dê diferentes instruções às casas:

- Casa número 1, saltem 1 vez!
- Casa número 5, sentem e levantem-se 5 vezes!
- Casa número 3, girem os braços 3 vezes!
- Casa número 2, corram à volta da sua casa 2 vezes!
- Casa número 4, saltem 4 vezes!
- Casas número 2 e 4, troquem lugares!
- Casas número 3 e 2, troquem lugares!

Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - A GALINHA QUE APANHOU UNS GRÃOS DE MILHO

Era uma vez uma galinha que era muito trabalhadora. Um dia, a galinha encontrou uns **grãos de milho**.

A galinha perguntou aos amigos: - **Quem me ajuda a semear os grãos de milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha foi semear os **grãos de milho** sozinha.

Era preciso regar o milho para ele crescer. A galinha perguntou aos amigos - **Quem me ajuda a regar o milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha regou os **grãos de milho** sozinha.

O milho cresceu. Era preciso colher as maçarocas. A galinha perguntou aos amigos: - **Quem me ajuda a colher o milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi. E a galinha colheu o **milho** sozinha.

Era preciso pilar o milho. E a galinha perguntou aos amigos: - **Quem me ajuda a pilar o milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha pilou o **milho** sozinha.

Depois do milho pilado e transformado em farinha, a galinha perguntou: - **Quem me ajuda a cozinhar?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha foi cozinhar sozinha. Fez um bolo muito bom e que cheirava muito bem.

Então a galinha perguntou: - **Quem me ajuda a comer o bolo?**

O cão disse: - Au! Au! Au! Quero eu, quero eu, quero eu.

O pato disse: - Quá! Quá! Quá! Quero eu, quero eu, quero eu!

O boi disse: - Muuu! Muuu! Muuu! Quero eu, quero eu, quero eu!

Mas a galinha disse: - Vocês não me ajudaram a semear. Vocês não me ajudaram a regar. Vocês não me ajudaram a colher. Vocês não me ajudaram a pilar. Agora eu vou comer o bolo todo, sozinha.

Chamou os pintainhos e enquanto os outros choravam: - muuuu, auuuu, quaaaa - ela e os pintainhos comeram o bolo.



Moral da história: **Para comer bem, primeiro deve-se trabalhar.**

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Que árvores tens em casa? E na machamba? * O que produzem essas árvores?

JOGO CALMO – O QUE SE FAZ PRIMEIRO?

Diga: Quem já ajudou a mãe ou o pai a plantar algo na machamba? Muito bem!

Pergunte: O que se faz primeiro? Deixe as crianças responderem, por exemplo: abrir a cova.



Muito bem. Podemos fazer? Todos mostram como abrir a cova.

O que se faz depois? (Põe-se as sementes e fecha-se a cova) Certo! Podemos fazer? Todos mostram como fazer.

O que se faz depois? (Rega-se as sementes). Muito bem! Vamos fazer isso mesmo!

E depois? (Temos que ir sachar, quando a planta já está a crescer) Certo! Como vamos fazer? Façam juntos.

E depois? (Temos que ir colher o que cresceu.) Isso mesmo! Para colher milho, como fazemos? E para colher amendoim, como fazemos?

O que fazemos depois? (vamos deixar secar) Certo! Podem mostrar?

Continuam assim, até mostrarem como comer o que colheram!

JOGO ACTIVO – DANÇAM AS CORES!

Todos ficam em círculo e começam a dançar uma dança tradicional.

Parem após uns 5 minutos.

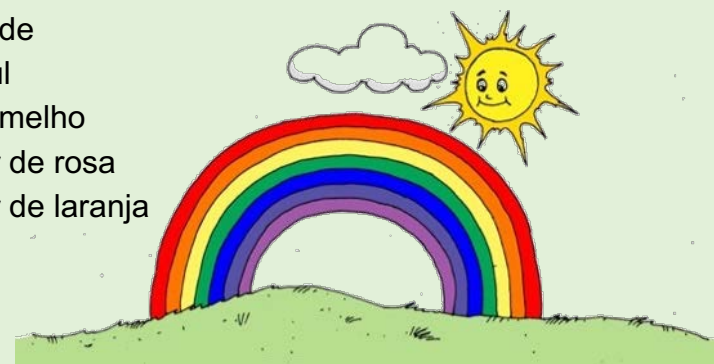
Diga: Convido para dançar no meio do círculo todas as crianças que tenham algo de cor **verde**!

As crianças com algo verde na roupa vão ao meio e dançam, enquanto os outros batem palmas para elas. Depois saem.

Pergunte: Que cor vamos convidar para dançar agora?

Convidem para dançar, as crianças que têm algo de:

- Branco
- Preto
- Amarelo
- Verde
- Azul
- Vermelho
- Cor de rosa
- Cor de laranja



Canto do pequeno
construtorCanto
de faz-de-contaDesenhos
e jogos de mesa

Parque Infantil



HISTÓRIA - A ÁRVORE MÁGICA (Contos em emakhuwa). Adaptação: Angelina Neves

Havia uma grande seca. Não havia água. Todos andavam com sede. O cágado disse ao coelho que conhecia uma árvore mágica. - **Essa árvore pode dar água para todos.**

O coelho queria sempre ser o mais importante. Por isso ele disse ao cágado:

- **Tu andas devagar. Eu vou correr e procurar a árvore.**

O cágado concordou. Mas disse ao coelho: - **Não podes esquecer o nome da árvore.**

Tens de saber dizer o seu nome.

- **Qual é o seu nome?** O cágado informou: - **A árvore mágica chama-se Nnyuupure.**

O coelho chamou amigos para o acompanharem e verem como ele era esperto. Juntos partiram logo à procura da árvore mágica.

No caminho todos conversaram. Quando chegou ao lugar onde estava a árvore, o coelho já tinha esquecido o nome.

O coelho disse todos os nomes de árvore que se lembrou: cajueiro, massaleira, limoeiro, embondeiro...

Então o coelho teve de dizer aos outros que o cágado é que sabia o nome da árvore.

- **Perdemos tempo. Tivemos de ir e voltar sem água. - Se o cágado tivesse vindo, já estávamos todos a beber água!**

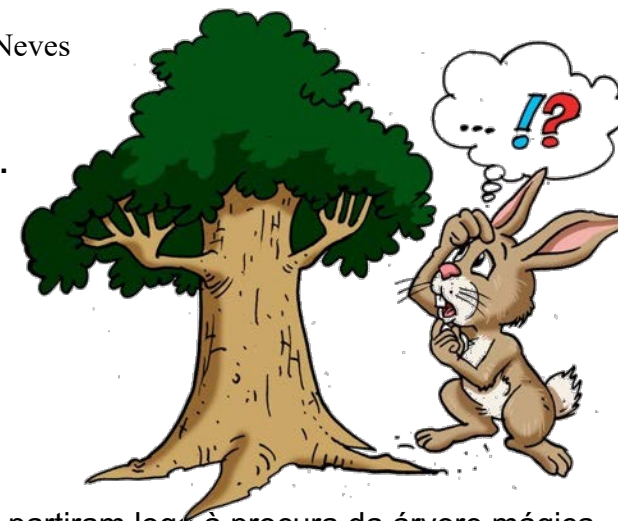
Regressaram tristes.

O coelho foi ter com o cágado. Pediu desculpas por ser vaidoso:

- **Podes mostrar-nos a árvore?**

O cágado concordou logo. Levou todos até ao lugar da árvore mágica. Quando chegou ele chamou: - **Nnyuupure!**

Da árvore mágica começou a sair água. Todos beberam felizes. Contentes cantaram e agradeceram ao cágado.



Moral da história: **Para cumprir bem uma tarefa, deve prestar muita atenção.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

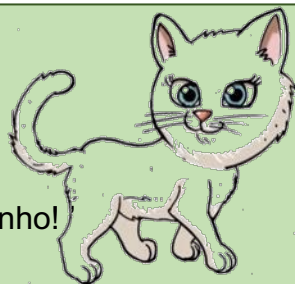
UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Tens um gato ou um cão em casa? Como é que eles te ajudam? * Como cuidas deles?

JOGO CALMO – O PEQUENO GATINHO

As crianças sentam em círculo.

Leve uma bola e diga assim: ‘ Olhem, essa bola é o meu gato. Olá, meu gatinho!



Ponha a bola na sua orelha, como se estivesse a escutar: “Ele diz que quer passear dentro do nosso círculo. Mas é muito pequeno ainda, por isso quer andar muito devagar. Aqui, pequeno gato, vamos passear devagar!”

Dê a bola a uma criança à direita e peça-lhe para passar a bola para a próxima criança. Ajude as crianças até completarem o círculo.

Depois diga: Muito bem! Agora o gatinho quer andar um pouco mais depressa. Vamos ver se vocês podem ajudá-lo a andar mais depressa.

Quando as crianças perceberem como receber e passar a bola, pode pedir-lhes que passem a bola ainda mais rápido, ou pode usar 2 bolas a andar em direcções opostas.

JOGO ACTIVO – ANIMAIS SEM PATAS, COM 2 E 4 PATAS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

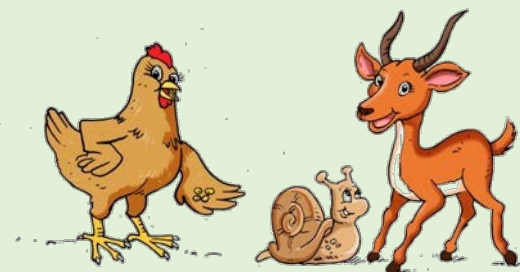
Pergunte: Quantas patas tem a galinha? (2) Vamos ficar todos de 2 pés, como a galinha, e com asas (mãos) dobradas atrás.

E quantos pés tem o gato? (4) Vamos ficar todos de 4 pés como gatos.

E quantos pés tem a cobra? (nenhum) Vamos cair no chão, como cobras.

Diga: Agora vou dizer nomes de animais e vocês devem ficar de 2 pés, de 4 pés, ou deitar-se no chão se o animal não tiver pés:

- Porco
- Galo
- Peixe
- Impala
- Cobra
- Xirico
- Elefante



Quem errar, sai do jogo e fica a assistir.

Peça a uma criança para ser o líder e dizer outros nomes de animais.

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



 **HISTÓRIA - OS OVOS DA GALINHA AMARELINHA** (Adaptação dum conto brasileiro)

A Galinha Amarelinha pôs um ovo e cacarejou: - **Só um ovo? Não pode ser.**

Ela viu um ovo escondido.

- **Vou levar. Assim fico com dois ovos!**

Depois encontrou mais dois ovos:

- **Vou levar! Com dois ovos mais dois ovos vou ficar com quatro ovos.**

Num outro lugar, a Galinha Amarelinha, encontrou mais um ovo e mais um ovo e mais um ovo... Ela encontrou mais três ovos.

- **Levo os três e com mais os quatro, vou ficar com sete ovos!**

A Galinha Amarelinha, gostou de ver sete ovos juntos. Contente ela passava o dia a chocar e a contar os ovos.

Um dia os ovos quebraram e a Galinha Amarelinha ficou espantada!

Do primeiro ovo saiu o pintainho amarelinho...

Do segundo ovo saiu um ganso branquinho...

Do terceiro ovo saiu um patinho engraçado...

Do quarto ovo saiu um pavão bonitinho...

Do quinto ovo saiu uma perdiz simpática...

Do sexto ovo saiu uma tartaruga vagarosa...

Do sétimo ovo saiu um crocodilo todo verdinho!

- **E agora? O que vão comer? - ficou aflita a Galinha Amarelinha! - Vai ser uma confusão quando chegar a hora da refeição!**



Moral da história: **Nem todo que é ovo choca um pintainho ☺.**

CANÇÃO “NÃO ATIRE O PAU NO GATO” (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Qual é o animal mais forte? Qual é o maior? * E qual é o mais pequeno? Com pouca força?

JOGO CALMO – O JOGO DA LETRA V

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Pergunte:
Em casa tem a mamã, o papá e a ...? AVÓ.
Podemos dizer juntos? AVÓ.



O que estão a ouvir, quando dizem AVÓ? A. E depois? V!
Dizem todos: V! Dizem em voz alta, depois a sussurar.

Pergunte: Quem tem nome que começa com V? Dizem juntos esses nomes.

O que mais começa com V? Procurem coisas à volta que começam com V (em língua local ou em Português.)

Diga: Vou desenhar a letra V. Desenhe V com dedo ou pauzinho no chão, dizendo: V. Peça às crianças para tentar desenhar a letra V.

Pergunte: Com que é parecida a letra V? (com um triângulo, com uma cova...).

Pergunte: Podemos fazer a letra V com os nossos dedos? Como? Podem fazer a letra V com as 2 mãos? Como?

NOTA: Coloque 2 cartões com as letras A, M, P e V no canto, para actividades livres.

JOGO NO QUINTAL – CAÇAR AS FORMAS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Pratiquem as 3 formas geométricas que já aprenderam (círculo, triângulo e quadrado).

A seguir, escolha uma criança líder. A criança diz em voz alta o nome de uma forma geométrica.

As outras crianças têm de rapidamente correr e tocar num objecto que tenha essa forma. Mais do que uma criança pode tocar no mesmo objecto.

O líder vai perseguir as crianças. Os que forem apanhados pelo líder antes de tocarem num objecto com a forma escolhida, perdem e saem do jogo.

O que podiam tocar:

- Círculo: sua cara, tronco de árvore, prato, copo ou bacia, desenho na capulana
- Quadrado: janela, porta de grade, caixa, esteira
- Triângulo (o teto, espaço entre a perna e a base da mesa, no chinelo...)



Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



 HISTÓRIA - O RATO SALVOU O LEÃO

Fazia muito calor e o leão decidiu procurar um lugar fresco onde pudesse descansar.

De repente, um rato saiu de um buraco e passou por debaixo das barbas do leão.

O leão sentiu vontade de brincar com o rato e começou a perseguí-lo. O pobre animalzinho pensou que o leão quisesse o comer.

Tremendo da cabeça ao rabo, o rato pediu que lhe poupasse a vida.

- **Se me soltar, bom leão, prometo ajudá-lo a lutar contra seus inimigos.** - disse o rato cheio de medo.

- **Ah! ah! ah! Que ajuda você pode me dar, bichinho? Vá embora depressa antes que eu perca a paciência!** - respondeu o leão.



O tempo passou. Um dia, o leão caiu numa armadilha feita por caçadores. Lutou muito, tentando livrar-se da rede, mas nada conseguiu.

Então apareceu o rato que, começou a roer a rede com seus dentinhos afiados.

Dessa maneira conseguiu libertar o leão.

O leão pediu-lhe desculpas: - **Perdoa-me, rato. Agora percebo que todos os**

animais, por menores que sejam, merecem respeito. Prometo que nunca mais voltarei a rir-me de ti. - disse o leão.

Moral da história: **Todos, mesmo os pequenos, podem ajudar.**

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Quais são os animais perigosos? * E quais os que não são?

JOGO CALMO – DESENHA A HISTÓRIA

Peça a cada criança para encontrar um pauzinho (ou algo diferente) para desenhar. A seguir todos sentam em círculo.

Diga: Vocês já ouviram muitas histórias, não é?

Pergunte a uma criança: Qual é a história que gostaste mais?
Pergunte a mais 2-3 crianças quais as histórias que gostaram.

Peça a cada criança para desenhar algo no chão, sobre a história que gostou.

Pode dar o exemplo: Eu gostei da história da cobra e do gato.
Por isso vou desenhar aqui uma cobra e um gato.



Encoraje cada criança para desenhar o que gostou numa história. Fique perto de algumas crianças e pergunte o que estão a desenhar. Elogie.

No fim, convide algumas crianças para falarem sobre o que desenharam. Peça para contarem o que aconteceu naquela história.

JOGO ACTIVO – QUANTAS VEZES?

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Numa linha no chão, desenhe os números 1, 2, 3, 4 e 5 em tamanho grande, com um espaço de 1 metro entre os números.

Ao lado de cada número, coloque tantas pedras (ou pauzinhos, ou conchas) quantas diz o número.



Divida as crianças em 2 equipas (em 2 filas). Diga um número para a primeira equipa, por exemplo, 3.

A primeira pessoa da equipa deve correr até aos números, encontrar o desenho do número 3, contar as coisas colocadas lá, e correr 3 vezes à volta do número, voltando para o fim da fila.

Os mais velhos podem correr juntos com os mais novos e ajudá-los!

Diga um número para a segunda equipa e um novo número para a primeira equipa. Agora, já 2 crianças correm à procura do seu número, a contar e a correr à volta. Continuam assim com outros números e outras crianças.

Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA – A CASA DO LEÃO E DO HOMEM

Há muitos anos, um leão viu um terreno muito bonito e decidiu construir ali a sua casa.

Na manhã seguinte, enquanto o leão caçava, passou por ali um homem.

O homem ao ver aquele terreno tão bom, decidiu também construir a sua casa ali mesmo.



Então, um pela manhã e o outro ao fim da tarde, os dois trabalharam para fazer uma casa grande e linda. Cada um deles pensava que eram os seus antepassados a ajudá-los durante a manhã ou a noite.

No dia em que decidiram mudar-se para a sua nova casa, encontraram-se cara a cara, o leão e o homem.

Após horas a discutir descobriram que afinal a casa era dos dois, metade de cada um. Como a casa era grande, tinha dois quartos e duas portas, cada um deles ocupou uma parte sem incomodar o outro. Além disso, tinham horários diferentes.

Um dia, o leão decidiu convidar o homem para uma caçada a fim de se conhecerem melhor. O homem pegou os seus instrumentos de caça, e lá foram.

O homem ao ver o leão caçar, a sua força e agilidade, pensou: - **Este pode matar-me quando quiser...**

Quando o leão viu o homem a caçar sem fazer esforço e com tanta habilidade, pensou: - **Este pode matar-me sem eu dar por isso.**

E ficaram com medo um do outro. Assim, cada um deles fugiu em direcção diferente, correndo para que o outro não o apanhasse.

Moral da história: **As pessoas e os animais selvagens nunca serão amigos. Devemos nos proteger.**

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Qual é o animal mais esperto? * Porquê?

JOGO CALMO – ERAM UMA VEZ 5 CABRITOS...

Sentem-se em círculo. Convide 5 crianças (cabritos) para sentarem no meio, na esteira.

Diga que vai contar uma história e as crianças terão que ajudar a contar os cabritos.



Começe: Era uma vez (tosse) cabritos. Quantos eram? (5)

Um dia um cabrito ficou doente e ficou a dormir (peça a um cabrito para dormir).

O resto dos cabritos foram passear. (Peça para irem passear.) Quantos foram passear? (4)

De repente chegou o leão e levou 2 cabritos. (Peça a uma criança para agir como o leão.) Quantos ficaram? (2)

A mãe dos cabritos viu o leão e foi-lhe bater com os seus chifres. (Peça a uma criança para fazer de mãe). O leão devolveu os 2 cabritos. Ficaram quantos? (4)

A mãe levou os 4 cabritinhos para casa, onde o cabritinho doente já recuperou. Ficaram quantos cabritos? (5)
Elogie.

JOGO ACTIVO – CAMALEÃO, DE QUE COR?

Uma criança (camaleão) deve ficar junto à parede, virada para ela e de olhos tapados.

As outras crianças estão colocadas à vontade, a uma distância de cerca de dez metros.

As crianças perguntam: “Camaleão, de que cor?”. O camaleão responde dizendo uma cor, por exemplo, o azul.

Basta dizer a cor, por exemplo, o azul, o camaleão vira-se e começa a correr atrás das crianças, que fogem. Ao fugir, as crianças procuram um objecto da cor azul e tocam nele. Neste caso, o camaleão não as pode caçar.

Só pode caçar aquelas crianças que ainda não tocaram na cor.

Se o camaleão pegar em alguém antes de tocar a cor, este passa a ser o novo camaleão.



Se o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua como camaleão.



HISTÓRIA - MACACOS IMITADORES

Era uma vez um homem que andava de aldeia em aldeia a vender chapéus de palha.

Num dia de calor, depois de ter andado muito mesmo, entrou numa mata muito fresquinha, onde viviam alguns macacos.

Estava muito cansado! Deitou-se à sombra de uma árvore e adormeceu com o chapéu na cabeça. E deixou os outros chapéus ao seu lado.

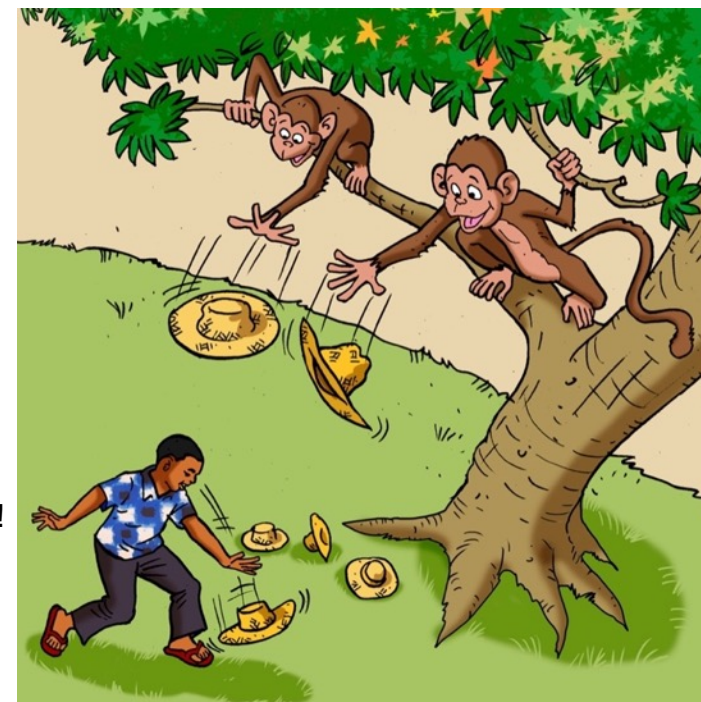
Então os macacos desceram das árvores, pegaram nos chapéus, puseram-nos nas cabeças e subiram para os ramos mais altos; estavam todos contentes!

Quando o homem acordou e não viu os chapéus, ficou preocupado.

Ao olhar para cima, viu os macacos com os chapéus e começou a pedir-lhos. Mas os macacos não perceberam...

Então, muito zangado, atirou ao chão o chapéu que tinha na cabeça. E – coisa engraçada! Os macacos fizeram o mesmo, deitaram os chapéus todos para o chão.

O homem apanhou os chapéus e lá se foi embora. É claro que nunca mais se esqueceu que os macacos são animais que gostam de imitar tudo que vêem a fazer.



Moral da história: **Para resolver o problema, conheça bem os costumes dos outros.**

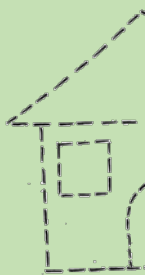
CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DE UM, DOIS, TRÊS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Qual é o animal de que gostas mais? * Porque gostas desse animal?

JOGO CALMO – ADIVINHA O MEU DESENHO

Sentem-se todos em círculo. Comece a desenhar no chão com carvão ou na areia com pauzinho uma parte de casa, assim:



Peça às crianças para adivinharem o que é. Se não adivinharem, adicione mais uma parte. Pergunte o que é.

Faça outros desenhos simples, desenhando só uma parte do desenho, para as crianças adivinharem o que é.

Alguns desenhos simples:

- Peixe, cobra, borboleta, menina/o
- Pasta, bola, casa, doce, olho
- Bicicleta, lua, sol

No fim, convide 2-3 crianças para fazerem uma parte de algum desenho e as outras para adivinharem o que é.

JOGO NO QUINTAL – JOGO DAS SOMBRAS

Pergunte: Quem já viu a sua sombra? Procurem suas sombras!

Pergunte: As sombras mexem-se sozinhas? Não, só mexem quando nos mexemos! Mexam-se e observem as vossas sombras.

Diga: Vamos tentar ser sombras um para o outro. As crianças formam pares, ficando de frente umas para as outras.

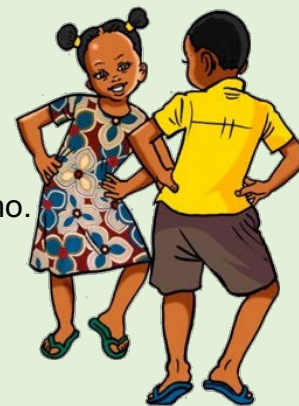
Uma criança movimenta-se e a outra imita, como se fosse uma sombra. Por exemplo, uma criança agacha-se, e a outra faz o mesmo.

Todos os pares imitam uma à outra assim. Depois trocam.

Depois uma criança vira-se de costas para a outra criança.

A criança de costas faz algum movimento e a outra imita. Todos os pares imitam uma à outra assim. Depois trocam.

Nota: Peça às crianças para fazerem movimentos só com a cara, e às outras para imitarem. Elogie as “sombras”!



Canto do pequeno
construtorCanto
de faz-de-contaDesenhos
e jogos de mesa

Parque Infantil

 **HISTÓRIA - O PORCO E O PÁSSARO**

O Porco e o Pássaro eram dois inseparáveis amigos. Mas o Porco invejava as asas do Pássaro e insistia sempre com o amigo para que lhe arranjasse umas iguais para voar também.

O Pássaro disse que ía ajudar com muita vontade. Conseguiu arranjar penas de outra ave e com cera de velas, colou-as nos ombros e nas pernas do seu amigo Porco. O Porco ficou muito feliz e começou a voar ao lado do seu amigo Pássaro.

O Porco quis acompanhar o Pássaro até grandes alturas, mas a cera começou a derreter-se com o calor. As penas foram caindo uma a uma. À medida que as penas caíam, o porco ía descendo.

Quando as penas acabaram de se soltar, o porco caiu e bateu no chão com o focinho. E com tanta força bateu, que o focinho ficou achatado.

Zangou-se o Porco com o Pássaro. Disse que o Pássaro queria matá-lo, porque colou mal as asas.

Desde esse dia o Porco deixou de ser amigo do Pássaro. Quando o vê no alto, dá um grunhido. É por isso que o Porco tem o focinho achatado e nunca mais quis voar.



Moral da história: Cada um tem algo importante para fazer. Não fique com inveja do outro!

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DA CHUVA (em língua local ou em Português)

CONVERSA DO INÍCIO: * Como fica tudo, quando cai chuva? * E como fica tudo, quando há seca?

JOGO CALMO – O QUE VEM DEPOIS?

Sentem-se todos em círculo. Diga: Vou agora fazer um desenho e vocês vão-me ajudar a completá-lo.

Faça o seguinte desenho com objectos no chão: pedra – 2 folhas – pedra – 2 folhas.

Pergunte: O que estão a ver? Aponte para cada objecto e juntos digam o que é: Pedra-folha-folha-pedra-folha-folha.

Pergunte: O que deve seguir depois da folha? Sim, pedra de novo! E depois? Sim: folha e folha.

Peça às crianças para encontrarem pedras e folhas e fazerem um padrão igual.

Faça outro padrão e repita a actividade.

No fim, pode pedir às crianças para criarem seus próprios padrões. Observe se todos perceberam bem (as coisas devem-se repetir!)



JOGO ACTIVO – CORRIDA DE LETRAS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe em tamanho gigante (um metro cada) a letra M, a letra A, a letra P e a letra V em diferentes lugares no quintal. Podem fazer com paus ou pedrinhas.

Mostre as letras às crianças e peça para dizerem os sons de cada letra. (Letra MMM! Letra P!)

Divida as crianças em 4 grupos e cada grupo deve ficar a volta da sua letra. Dê diferentes tarefas aos grupos, por exemplo:

- Corram à volta da letra M
- Façam passos de bebé à volta da letra P
- Façam passos de gigante à volta da letra A
- Saltem com 2 pernas à volta da letra V
- Andem como gatos à volta da letra M
- Atirem uma pedrinha até à letra A
- Voem como pássaros à volta da letra P
- Andem para trás à volta da letra V (cuidado para não cair!)



Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA – O CAMALEÃO E A CHUVA

Havia uma grande seca. A seca era tão grande, que até o rei elefante andava preocupado. O rei elefante reuniu todos os animais e disse: – **Cada um deve vir aqui dançar.**

E explicou: – **Têm de dançar de uma maneira tão bonita que comova o deus das chuvas. Aquele que conseguir fazer chover, será o nosso rei.**

Todos queriam dançar. O rei elefante foi o primeiro a dançar e cantar, para dar o exemplo. Cantou e dançou até se cansar. Mas não choveu.

Depois foi o hipopótamo, mas o deus da chuva não fez chover. Em seguida foi o búfalo, depois o leão, o veado, a zebra, a girafa, o leopardo... Mas o deus das chuvas não se comovia.

O camaleão ia pedindo: – **Desculpem, com licença... Por favor, podem deixar-me passar para eu dançar?**

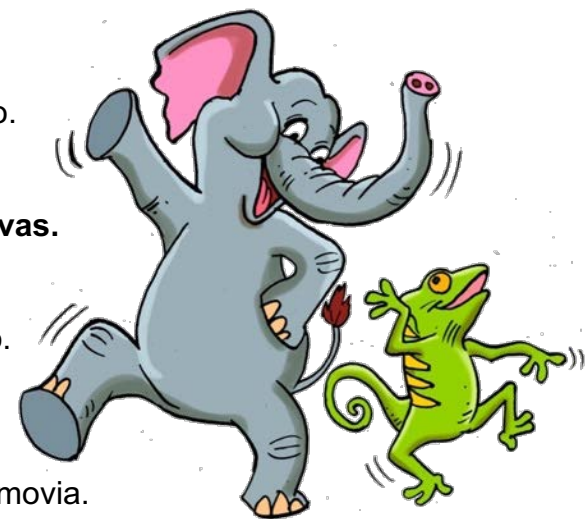
Mas uns animais diziam: – **Se o deus das chuvas não ouve o pedido dos grandes e fortes, como vai ouvir este bichinho tão pequeno? Vamos perder tempo e é urgente fazer chover.**

Mas outros animais diziam: – **Deixem passar o camaleão. Quem sabe se ele não pode comover o deus da chuva?**

Assim, o camaleão conseguiu chegar ao local da cerimónia. O camaleão pediu que todos cantassem junto com ele.

Quando cantavam todos juntos o camaleão começou a dançar e a mudar de cor: verde, azul, amarela, laranja e vermelho.

A chuva começou a cair. Todos os animais, felizes, começaram a beber. Foi assim que o camaleão foi eleito o novo rei.



Moral da história: **Não importa se você é grande ou pequeno. Importa o que você sabe fazer.**

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

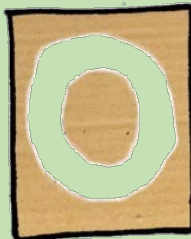
CONVERSA DO INÍCIO: * O que come a minhoca? E o que come o pássaro? E o que come o gato? E a vaca?

JOGO CALMO – O JOGO DA LETRA O

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Pergunte: O que estão a ouvir no fim, quando dizem AVÓ? O. Dizem todos: O. Dizem em voz alta, depois a sussurar.

Pergunte: Quem tem um nome que começa com O? Dizem juntos esses nomes.



O que mais começa com O? *Procure coisas à volta que comecem com O (em língua local ou em Português.)*

Diga: Vou desenhar a letra O. Desenhe O com carvão ou pauzinho no chão ou no cartaz, dizendo: O. Peça às crianças para tentar desenhar a letra O.

Pergunte: Com que é parecida a letra O? (com um ovo, com uma cara, com um círculo...).

Pergunte: Podemos fazer a letra O com os nossos dedos? E com os braços? Como? Tentem fazer.

Nota: Coloque 2 cartões com as letras A, M, P, V, e O no canto para actividades livres. Mostre como fazer palavras com os cartões.

JOGO ACTIVO – QUE ANIMAL SOU EU?

Peça às crianças para ficarem de pé em círculo. Diga-as que vai imitar um animal. Todos devem fazer como você e depois adivinhar que animal é.

Por exemplo, salte e grite como um macaquinho. As crianças devem fazer o mesmo. A seguir, pergunte: Que animal sou eu?

Continue com mais 2-3 animais.



A seguir, convide uma das crianças para fazer uns gestos e sons de um animal e aos outros para repetirem e adivinharem o animal. Deixe outras crianças liderarem também.

Alguns animais que podem imitar:

- **Elefante:** levantar o braço como se fosse a tromba e tentar pegar as folhas da árvore
- **Crocodilo:** ficar deitado no chão e abrir os braços como se fosse a boca.
- **Galinha:** Cruzar os braços atrás para fazer as penas da galinha. Baixar a cabeça para o chão como se estivesse

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque Infantil



 **HISTÓRIA – A MANGA DELICIOSA**

A lagarta viu uma manga e disse: - **Olha que manga deliciosa!**

O pássaro viu a lagarta e disse: - **Olha que lagarta deliciosa!**

O gato viu o pássaro e disse: - **Olha um pássaro delicioso!**

O cão viu o gato e disse: - **Olha um gato delicioso!**

A menina foi à janela e disse: - **Olha um cão no meu quintal!**

Abriu a porta de casa e viu a manga: - **Olha uma manga deliciosa!**

Arrancou a manga e levou-a.

A lagarta ficou triste: - **Oh! A manga desapareceu...** E enfiou-se num buraco.

O pássaro ficou triste: - **Oh! A lagarta desapareceu...** E voou para outro lugar.

O gato ficou triste: - **Oh! O pássaro desapareceu...** E num salto foi para sua casa.

O cão ficou triste: - **Oh! O gato desapareceu...** E foi-se embora.

A menina comeu a manga deliciosa... E acabou-se a história!



Moral da história: **O Mundo de natureza: O que os animais e as pessoas gostam de comer (ou perseguir).**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

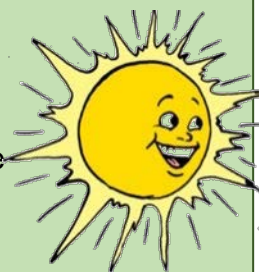
CANÇÃO DOS DIAS DA SEMANA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Hoje está frio ou está calor? * E como foi ontem? * E como achas que será amanhã?

JOGO CALMO – QUENTE E FRIO

Materiais: Um objecto para esconder.

Pergunte se já ouviram falar do quente e do frio. O que é uma coisa quente? E o que é uma coisa fria?



Uma das crianças é chamada para ir lá fora.

As outras crianças escolhem um sítio para esconder um objecto pequeno (um lenço ou outro objecto) sem que a criança que saiu veja.

Em seguida, quando a criança volta, o grupo deve ajudar a criança na procura do objecto escondido.

Devem dizer “quente!”, quando a criança se aproxima do local onde se escondeu o objecto e “frio!”, quando se afasta.

Se a criança encontrar o objecto, ela pode sugerir um novo sítio para escondê-lo.

JOGO ACTIVO – MAMÃ, DÁ LICENÇA?

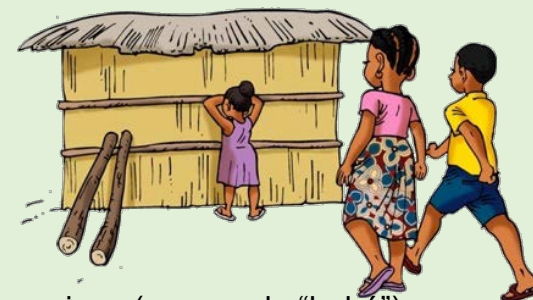
★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe um risco no chão. As crianças pisam o risco, umas ao lado das outras.

Uma criança, a “mãe”, fica em frente, a uma distância de dez metros. A “mãe” fica de costas para as crianças.

Uma criança de cada vez vai perguntando à mãe:

- “A mamã dá licença?”
- “Dou”.
- “Quantos passos me dás?”
- “Cinco de bebé.”



Então a criança avança, dando cinco passos muito pequeninos (passos de “bebé”).

Em seguida, outra criança pergunta, e assim se continua. Ganha o primeiro a chegar ao pé da “mãe”. Essa criança torna-se “mãe” e recomeça o jogo.

As respostas da mãe podem ser diferentes, por exemplo:

- 2 passos à gigante (grandes), 1 à caranguejo (para trás),
- 4 à cavalinho (saltitando), 5 à tesoura (ir para os lados) ou pode inventar outros.

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque
Infantil



 HISTÓRIA - O SOL E O VENTO

Certo dia, o sol e o vento estavam a discutir sobre qual dos dois era o mais forte.

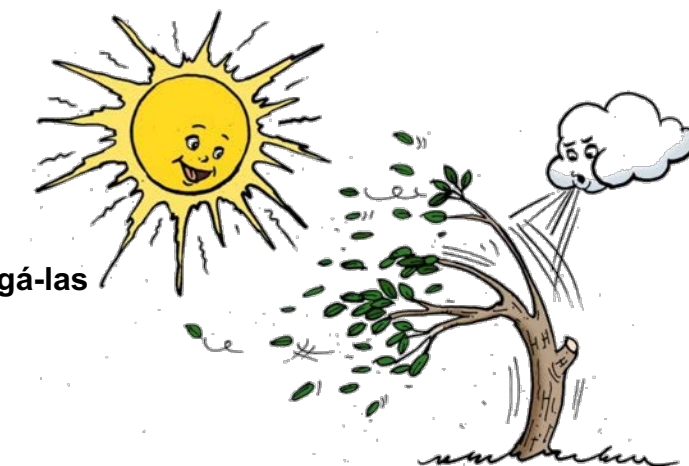
O vento disse: - **Tenho muito poder. Posso provocar ventanias, tornados, tempestades e toda a sorte de catástrofes. Posso levantar as casas e carregá-las pelo ar.**

O sol apenas sorria e não dizia nada. O vento disse, então:

- **Queres ver como sou poderoso? Vês aquele velho que vem lá embaixo com um casaco? Aposto que posso fazer com que ele o tire mais depressa do que você.**

O sol recolheu-se atrás de uma nuvem. O vento soprou com toda sua força. Mas, quanto mais ele soprava, mais frio ficava e o velho segurava o casaco para se proteger. Cansado de tanto esforço, o vento desistiu de soprar.

O sol, então, saiu de trás da nuvem e brilhou com todo o seu poder, aquecendo tudo. Não aguentando o imenso calor que de repente se fez, o velho, mais que depressa, tirou o casaco.



Moral da história: **Temos o tempo de frio e o tempo de calor. Vamos nós vestir de acordo com o tempo.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DE 5 PATINHOS (em língua local ou em Português)

CONVERSA DO INÍCIO: * Já viajaste para algum sítio? Para onde? * Como chegaste lá?

JOGO CALMO – A LETRA DO MEU NOME

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Pergunte: Quem tem o nome que começa com a mesma letra como o nome da (NOME de uma criança)? Peça a essas crianças para sentarem juntas.

Continue a perguntar até todas as crianças com a mesma 1ª letra do nome se sentarem juntas.

Pergunte: Quem já sabe escrever a 1ª letra do seu nome?

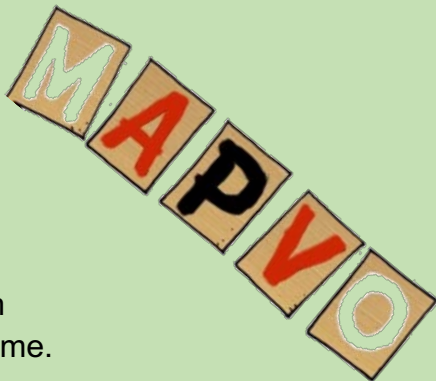
Peça para escrever no chão. Verifique e elogie.

A seguir, escreva a 1ª letra para as crianças que não sabem como se escreve.

Peça a todos para praticarem escrever a 1ª letra do seu nome.

A seguir, devem enfeitar a sua letra com pedrinhas ou folhas, ou conchas.

No fim, dê às crianças uns folhetos, cadernos, livros etc, e peça para encontrar a sua 1ª letra. Elogie.



JOGO ACTIVO – A BOLA QUE VOA

Materiais: Capulana ou outro tecido. Uma bola caseira.

Convide 4 crianças duma vez para ficarem de pé no meio. Cada criança segura um canto da capulana. Põe-se uma bola (ou uma boneca) no meio da capulana.

Diga a tarefa: Devem trabalhar muito bem juntos para atirar a bola para cima muitas vezes, levantando a capulana, sem a bola cair no chão.

As outras crianças ficam à volta e, junto com o animador, contam quantas vezes atiraram a bola, até ela cair ao chão.

Quando a bola cair, param e entram novas crianças (4), para ter a sua vez.

Continuem assim até todas as crianças experimentarem fazer a bola voar.

Elogie!



Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque
Infantil



HISTÓRIA - O CÃO, O BOI E O CABRITO

Uma vez o cão, o boi e o cabrito pediram boleia a um camionista para irem até à cidade.

O camionista disse que cada um deles deveria pagar 3,00 meticais.

Todos concordaram, mas quando chegaram ao destino...

... O cabrito que não tinha dinheiro saltou do carro e fugiu.

... O boi pagou os 3,00 Mt e foi-se embora calmamente.

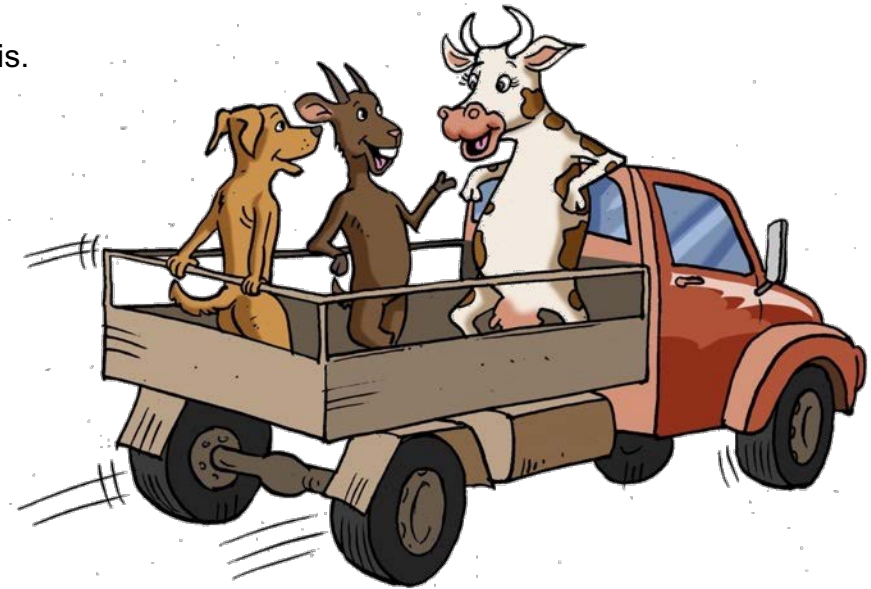
... O cão deu ao motorista uma moeda de 5,00 Mt mas o motorista não lhe deu o troco porque disse que ele teria de pagar pelo seu amigo, o cabrito.

É por isso que ainda hoje...

... O cabrito foge basta ver o carro.

... O boi não tem problemas e continua calmamente na estrada.

... E o cão corre atrás do carro gritando: - **O meu troco, o meu troco!**



Moral (tema) da história: **Adição e subtração até 5.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * De que é feita a tua casa? Mais de quê? * Quem fez a tua casa?

JOGO CALMO – O QUE NÃO VEM JUNTO?

Materiais: conjuntos de 4 objectos (ver a lista em baixo).

Sentem-se em círculo à volta da esteira.

No meio da esteira, coloque 4 objectos. Por exemplo: chinelo, lenço, garfo, boné.

Pergunte: O que estão a ver? Quais as coisas que se usam juntas e quais as que não?

Peça para separar o que se usa junto e o que não. Neste caso, o chinelo, o lenço e o boné são para vestir, usam-se juntos; o garfo, não, porque é para comer.

Prepare outros 4 objectos, peça às crianças para dizerem os nomes de cada um, e depois devem separá-los em 2 grupos: o que se usa junto e o que não.

Ideias de 4 objectos:

- Garfo, copo, boneca, prato
- Bola, fruta, boneca, carrinho
- Folha, flor, livro, fruta
- Livro, papel, lápis, chinelo



JOGO ACTIVO – ESCONDE-ESCONDE

Uma criança fica virada para a parede e conta em voz alta até 10 (se não souber contar, ajude-a).

No final, vira-se e diz em voz alta: “Já vou!”.

Enquanto ela conta, as outras crianças escondem-se.

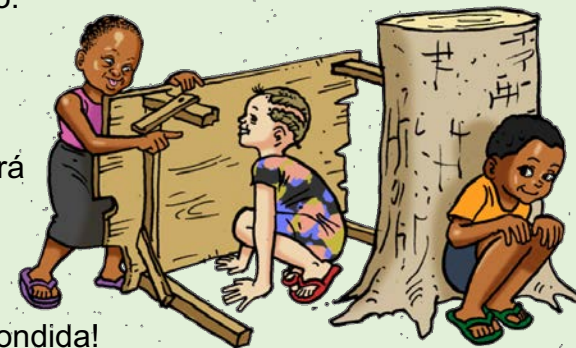
A criança começa então a procurar as crianças que estão escondidas.

Se vê alguém, corre de volta, bate na parede e diz: “Um, dois, três, vi o Paulo! (o nome da criança que viu)”.

Esta primeira criança apanhada, vai ser aquela que irá para a parede no próximo jogo.

Continua a procurar os outros escondidos e o último a ser achado será o vencedor.

No fim, cada criança conta onde estava escondida!



Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque
Infantil



HISTÓRIA – OS TRÊS PORQUINHOS

Era uma vez, três porquinhos que foram passear pelo mundo. Cansados, decidiram fazer uma casa para cada um na floresta.

A casa do porquinho mais novo era feita de caniço. A casa do segundo porquinho era feita de paus. E a casa do porquinho mais velho era feita de blocos.

Havia na floresta um leão que tinha fome e gostava muito de comer porquinhos. Então foi à casa do porquinho mais novo. - **Porquinho, porquinho, abre a tua porta ou vou soprar e a tua casa vou derrubar!**

O leão soprou. A casa caiu e o porquinho com medo fugiu para a casa do mano do meio.

O leão não conseguiu apanhar o porquinho mais novo e foi para a casa feita de paus.

O porquinho mais novo e o porquinho do meio esconderam-se na casa de paus, mas o leão foi lá bater! - **Porquinhos, porquinhos, abram a porta ou soprarei e a vossa casa derrubarei!**

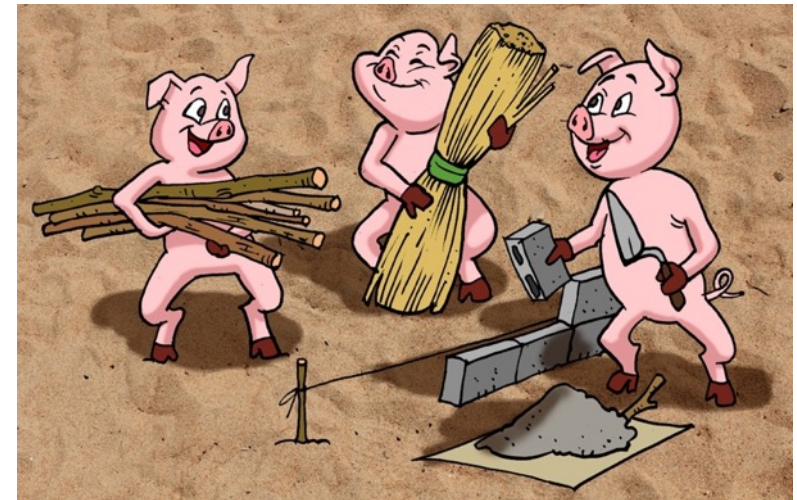
O leão também soprou e fez cair esta casa. Os porquinhos com medo fugiram para a casa de blocos do irmão mais velho; mas o leão teimoso foi também a esta casa.

- **Porquinhos, porquinhos, abram a porta ou soprarei e a vossa casa derrubarei!**

O leão soprou, soprou, mas a casa não caiu. O que acham que fez o leão? O leão subiu ao telhado, para descer pelo teto e assim comer os porquinhos.

Mas o porquinho mais velho pôs uma panela com água bem quente e o leão caiu lá dentro, ao descer pelo teto. Queimou o rabo e fugiu.

E foi assim que os porquinhos se viram livres de vez do leão! Vitória, vitória acabou-se a história!



Moral da história: **Ao nos ajudarmos uns aos outros, podemos escapar do perigo.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DE MAZU (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Como tudo fica à noite? O que fazem as pessoas? * E como tudo fica durante o dia?

JOGO CALMO – MENSAGEM PARA AMIGO

As crianças sentam-se em fila a olharem na mesma direcção.

Diga: Vou desenhar algo com o dedo nas costas da última criança. Ela deve repetir o desenho nas costas da amiga em frente.

A amiga faz o desenho nas costas da próxima criança e assim por diante até chegar à criança da frente. Essa faz o desenho no chão ou no papel e diz o que é.

Agora o animador desenha o que havia desenhado nas costas da primeira criança e diz o que é. Comparem os dois desenhos! São iguais?

A seguir, repetem o jogo, mas andando em diferente direcção e fazendo um novo desenho.

Nota: Os desenhos devem ser simples para que todas as crianças consigam fazê-los.

Exemplos: bola, montanha, ovo, lapis, vassoura, banana.



JOGO ACTIVO - ALTO E BAIXO

Materiais: Um lenço.

Vedam-se os olhos de uma criança com um lenço.

As outras crianças formam um círculo à volta da criança que está vendada.

Dizem: '**Às vezes, somos altos**' (ficam nas pontas dos pés, o mais alto possível).

Dizem: '**Às vezes, somos baixinhos**' (todos se agacham e ficam o mais baixo possível).

Depois indique às crianças com um sinal se deverão ser altos ou baixinhos, para depois perguntarem em coro: '**Adivinha o que somos agora?**'.

A criança com os olhos vendados tentará adivinhar pela altura das vozes se são altos ou baixinhos.

Cada criança terá oportunidade de ficar com os olhos vendados.



Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque
Infantil



HISTÓRIA - O SOL E A LUA

Quando eram pequenos, o Sol e a Lua brincavam juntos todos os dias. Eles eram muito amigos.

Mas, quando cresceram, cada um tinha o seu trabalho.

O Sol trabalhava desde o nascer do dia até ao anoitecer. Ele iluminava e aquecia a terra toda.

A Lua trabalhava de noite, quando o Sol descansava, e iluminava a noite para as pessoas e os animais não terem medo do escuro.

O Sol e a Lua tinham muitas saudades um do outro e das suas brincadeiras.

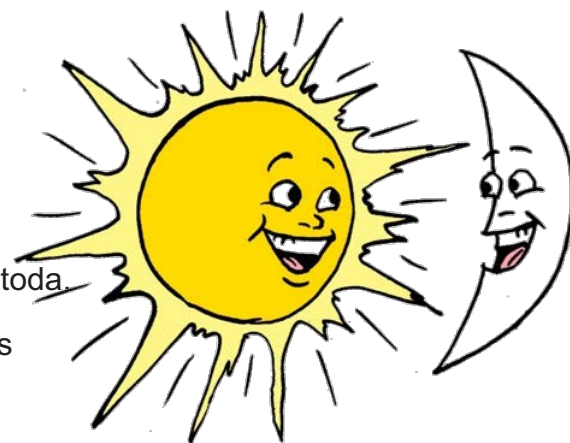
Todos os dias o Sol deixava um recado no lugar onde eles brincavam para a Lua ler. O recado dizia: - **Olá Lua. Tenho muitas saudades tuas. Um beijinho do teu amigo Sol.**

A Lua lia o recado e também ficava com muitas saudades. Ela guardava o recado do Sol e deixava um recado dela para o Sol.

No recado ela dizia: - **Olá Sol. Eu também tenho muitas saudades tuas. Descansa bem e sonha comigo. Um abraço muito apertado da tua amiga Lua.**

E os dois ficavam felizes por verem que continuavam amigos e não se esqueciam um do outro.

E havia dias em que faziam uma festa. Era nos dias em que o Sol se deitava mais tarde e a Lua acordava mais cedo. Nesses dias eles se encontravam, conversavam e brincavam até cansar. Acabou a história!



Moral da história: **Os melhores amigos nunca se esquecem um do outro, mesmo depois de crescer!**

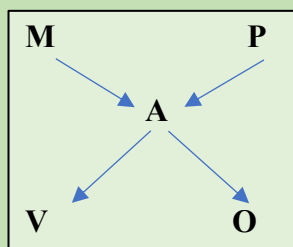
CANÇÃO DE SONS DE TRANSPORTES (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Já viajaste para algum sítio? O que viste lá? * Que coisas há lá que não há em casa?

JOGO CALMO – JOGO DE PALAVRAS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Peça às crianças para lembrarem as letras que já aprenderam (M, A, P, V, O).



Escreva as letras grandes no chão, como mostra o desenho. Deixe um metro entre as letras.

Lembram deste jogo de saltos? Quem pode mostrar como fazer MAMÃ? Deixe algumas crianças saltarem e elogie.

E quem pode saltar e fazer a palavra PAPÁ? Deixe outras crianças mostrarem e elogie.

Pergunte: Como vamos saltar para fazer a palavra AVÓ? Soletrem a palavra: A-V-O. Convide uma criança para tentar, e ajude-a. Elogie.

Deixe outras crianças saltarem e fazerem as palavras MAMÃ, PAPÁ, AVÓ. Podem escolher que palavra fazer.

Pergunte: Há outras palavras que podemos saltar e fazer com essas letras? Como podiam fazer PÃO? E MÃO?

No fim, todos praticam a escrever uma palavra que quiserem, com pauzinho ou carvão no chão.

JOGO ACTIVO – OS TRANSPORTES

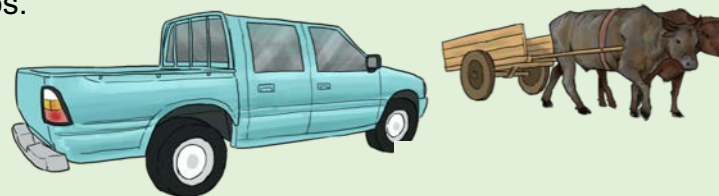
Pergunte: De que podemos viajar? Mais de que? Vamos fazer de conta que somos todos transportes!

Peça às crianças para sugerirem os transportes. Ao dizerem o nome do transporte, imitam os sons e os movimentos desse transporte e andam à volta da casa ou do quintal.

Por exemplo:

- **Carros:** Todos põem as mãos no volante, dizem “vrum, vrum” e correm à volta do quintal
- **Aviões:** Todos esticam os braços, dizem “uuuuu” e correm noutro sentido.
- **Bicicletas:** todos pegam no volante e correm à volta, levantando os joelhos como se fossem a andar de bicicleta.
- **Comboio:** juntam-se numa fila e com sons “piu piu!” dão uma volta.

As crianças podem sugerir mais transportes e como podem imitá-los.



Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O RATO DO CAMPO E O RATO DA CIDADE

Era uma vez um rato que vivia no campo, onde era muito feliz. Tinha um primo rato que vivia na cidade.

O rato do campo alimentava-se de frutas, raízes e sementes. O da cidade comia restos de comida que ia buscar aos caixotes do lixo.

Um dia, o rato da cidade foi ao campo visitar o primo e ao se despedir disse-lhe assim:

- **"Olha primo, porque é que não vens para a cidade? Está-se tão bem lá.**

E tu aqui na floresta, sozinho, sem nada para fazer. Vem comigo para a cidade! "

O primo respondeu-lhe que ia pensar e se despediram. Passados alguns dias, o rato do campo fez as malas e partiu para a cidade. Escondeu-se na bagageira de um carro.

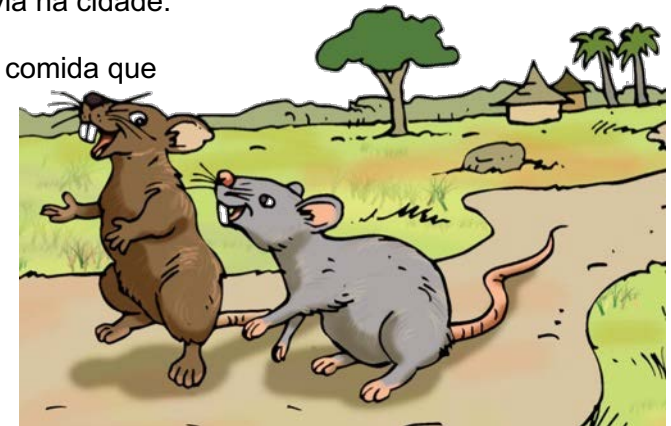
Quando lá chegou, foi ter com o primo. O primo ficou muito contente ao vê-lo. Alimentavam-se de restos de comida.

Mas o rato do campo não era feliz. "Tenho tantas saudades da minha casinha", pensava o rato do campo a todo o momento.

O primo dizia-lhe: "- **Temos tanta comida, há tanto barulho e movimento aqui na cidade. Isto é muito mais divertido do que no campo.**".

Mas a cada dia o rato do campo sofria mais e mais. Até que um dia se encheu de coragem e disse ao primo: "-**Eu tenho que voltar para o meu campo. Lá estou muito melhor e sou muito mais feliz!**".

O rato do campo fez as malas e voltou para casa num camião. E nunca mais o rato do campo pensou em ir para a cidade.



Moral da história:

Para cada pessoa, a sua casa é o melhor sítio para estar.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Como gostas de ser tocada? E como não gostas? * Se alguém te tocar de forma que não gostas, o que vais fazer?

JOGO CALMO – BICHAS DE CRIANÇAS

Sentem-se em meio círculo.

Pergunte: Já viu uma fila? Estava aonde? Do que estavam à espera as pessoas?

Diga: Hoje vamos fazer uma fila. Vamos fazer uma fila de menina-rapaz-menina-rapaz.

Quem me pode ajudar? Façam a fila juntos e peça para ver se está certo.

Diga: Agora, vamos fazer uma fila de 2 meninas - 1 rapaz - 2 meninas-1 rapaz. Quem pode ajudar?

Continuem fazer filas de:

- Crianças da mais baixa até à mais alta
- Crianças com cabelo curto-comprido-curto-comprido

No fim pergunte: que outras filas podemos fazer?

Experimentem juntos!



JOGO ACTIVO – O CAMINHO DOS LEÕES

Materiais: Paus, blocos, cafurros, pneus, caixas, cadeiras ou bancos para fazer o caminho “difícil”.

Conte a história: “Era uma vez, uns cabritos que tinham que passar por um caminho na floresta, para chegar ao pasto.

Na mesma floresta, vivia uma família de leões que gostavam de comer cabritos.

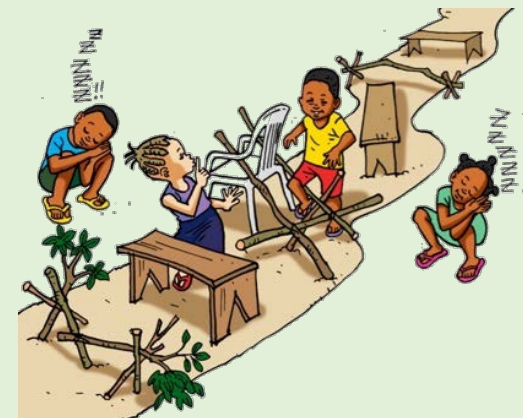
Mas os leões eram muito preguiçosos e dormiam muito. Só acordavam se ouviam algum barulho.

Os cabritos aprenderam a caminhar muito quietinhos para não acordar os leões.” Vamos tentar?

Façam um “caminho de obstáculos”, encostando paus nas cadeiras, colocando uns bancos etc.

Se uma criança fizer barulho ao passar pelo caminho, bata palmas ou bata numa lata, como se fossem os roncos dos leões.

A criança fica parada, até que os leões voltem a dormir. Se derrubar um pau ou cair, os leões acordarão e sairão para comer o cabrito.



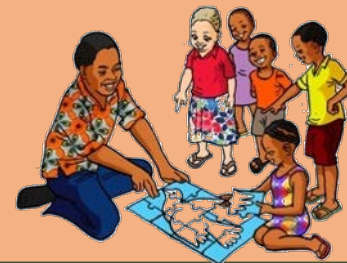
Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - O PROFESSOR GATO E OS RATINHOS

Um dia o gato disse aos ratinhos que era um bom professor. Disse-lhes que queria fazer uma escola para ratos, onde iria ensinar-lhes muitas coisas úteis à sua vida.

Os ratos, curiosos como são, aceitaram a proposta.

Na primeira aula, o gato explicou que quando se começava uma aula os ratos deviam dizer “**Bom dia senhor professor**” e depois fechar os olhos até ele avisar que os podiam abrir de novo.

Os ratinhos, como todos os bons alunos, muito obedientes, assim fizeram.

Todos os dias desaparecia um ratinho do grupo e ninguém mais o voltava a ver. Quando perguntavam ao professor o que tinha acontecido, ele dizia:

– **Não sei. Eu também fecho os olhos e por isso não sei explicar. Talvez tenha fugido, não goste de aprender.**

Ao quarto dia, um dos ratinhos, decidiu não fechar os olhos. Só fingiu que os fechou mas de forma a ver o que se passava.

Foi assim que descobriu que o gato, logo que eles fechavam os olhos, comia um dos alunos.

Aí, o ratinho desobediente, começou a gritar e a avisar os outros: – **O gato come os ratos! O gato come os ratos!**

E é desde essa altura que os ratos deixaram de confiar nos gatos e se tornaram seus inimigos.



Moral da história: **Não confie em alguém que fala bem, mas confie em quem tem boas acções.**

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: ✱ O que deixamos no lixo? ✱ Onde se põe o lixo? Porque não podemos deitar lixo em qualquer lugar?

JOGO CALMO – COISAS FEITAS POR PESSOAS

★ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.

Recolha materiais da natureza, tais como:

- cafurro, casca de ovo, pauzinho, folha, flor, semente, uma fruta etc.



Recolha também coisas feitas por pessoas:

- pedaço de borracha, copinho
- uma garrafa plástica, um papel, um fio, um lenço etc.

Misture tudo na esteira colocada no meio das crianças.

Diga: Aqui há coisas que existem na natureza à nossa volta e há coisas que foram feitas pelas pessoas. O que foi feito por pessoas?

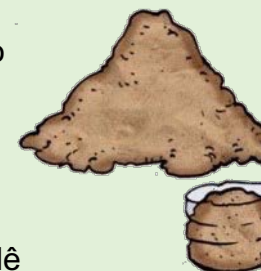
Diga: Vamos separar tudo em 2 grupos: aqui pomos coisas que as pessoas fizeram e aqui, coisas que recolhemos à volta. Mostre a borracha: Para onde vai isto?

Continuem assim, até pôr tudo em 2 grupos. Peça a uma criança para contar o que aparece em cada grupo.

Concordem que está tudo bem. Elogie. Se tiver tempo, conversem para que serve cada objecto.

JOGO ACTIVO – MAIS E MENOS

Mostre às crianças 2 conjuntos, por exemplo um com pouca areia e um com muita areia. Onde tem mais areia? Onde tem menos?



Divida as crianças em dois grupos.

Dê tarefa a um grupo: Saltem alto! Depois dê tarefa a outro grupo: Saltem MAIS alto! Batam palmas para os 2 grupos.

Dê outra tarefa a um grupo: Cantem uma canção! Dê tarefa ao 2º grupo: Cantem a mesma canção menos alto! Elogie.

Continue com outras tarefas, sempre pedindo o segundo grupo para fazer algo MAIS ou MENOS alto, rápido, perto ... do que o primeiro grupo fez.

Por exemplo, pode pedir:

- Corram depressa! 2º grupo: Corram menos depressa!
- Atirem as pedras! 2º grupo: Atirem as pedras para mais longe!
- Desenhem círculos! 2º grupo: Desenhem mais círculos!
- Voem como pássaros! 2º grupo: Voem mais perto da casa!
- Tragam algo pesado! 2º grupo: Tragam algo menos pesado!

Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



 **HISTÓRIA - O SEGREDO DAS VASSOURAS (Angelina Neves)**

O Chico vivia num bairro muito sujo. As pessoas daquele bairro andavam sempre doentes e mal-dispostas. Nunca riam, nem cantavam.

Um dia, o Chico entrou num bairro muito alegre e limpo, onde as pessoas eram simpáticas. Chamavam o seu bairro de “Bairro da Alegria”.

O Chico pensou: - “Tenho que descobrir qual é o segredo. Vou levar o segredo para o meu bairro para as pessoas também ficarem alegres.”

O Chico andou a observar as pessoas, mas não viu nada de especial. Decidiu então perguntar a um velho: - **“Podes contar-me qual é o segredo da alegria deste bairro?”**

O velho respondeu: - **“O segredo são as vassouras!”** Então, o Chico esperou pela noite e foi roubar todas as vassouras que conseguiu carregar. Carregou as vassouras para o seu bairro e colocou uma vassoura em cada casa, como tinha visto no bairro da “Alegria”.

Passou-se uma semana e nada mudou no bairro do Chico... “O velho enganou-me”, pensou o Chico. “Vou lá voltar e dizer-lhe que é um mentiroso” – decidiu o Chico.

O Chico voltou ao bairro da “Alegria” e perguntou ao velho: - **“Porque enganaste-me?”**

O velho explicou – **“Eu não te menti. Cada vassoura tem que trabalhar pelo menos meia hora por dia para trazer a alegria.”**

O Chico voltou ao seu bairro e explicou a todos que, para haver alegria, todos tinham de fazer as vassouras trabalharem todos os dias. Foi um trabalho difícil, mas aos poucos as pessoas acostumaram-se a varrer. Ao ver o seu bairro limpo, tornaram-se alegres.

O Chico voltou para agradecer ao velho. O velho disse: - **“Não precisas de agradecer! Mas deves aprender a fazer vassouras para não teres que roubar dos outros.”**

O Chico aprendeu a fazer vassouras e ofereceu a cada família as novas vassouras feitas por ele. Para que nunca mais faltassem vassouras, o Chico abriu uma loja de vassouras.



Moral da história:

Para ter saúde e alegria, precisamos de limpeza.

CANÇÃO SOBRE A BANDEIRA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Já viste a bandeira do nosso país? Onde é que viste? * Que cores tem? O que mais tem?

JOGO CALMO – UMA HISTÓRIA CONFUSA!

Sentem-se todos em círculo. Pergunte às crianças: Qual é a história que gostam mais?

Muito bem! Vou vos contar essa história de novo! Mas como sou uma pessoa mais velho/a do que vocês, posso esquecer algumas coisas. Vocês podem me ajudar?

Reconte a história, mas sempre mude algo ao longo da história, e deixe as crianças lhe corrigir. Por exemplo, se for a história do cão (Cartão 13):

- O cão mordia muitas pessoas. (Não! Nunca mordia.)
- O rapaz atirou uma pedra no cão e quebrou um prato. (Não, quebrou um pote.)
- A dona do pote abraçou o menino. (Não! Zangou com menino!)
- O rapaz deu restos de comida ao gato. (Não! Ao cão!)



Agradeça às crianças pelo apoio!

JOGO ACTIVO – TODAS AS CRIANÇAS...

Peça às crianças para ficarem em círculo.

Diga: Vou dizer algumas coisas. Se vocês têm essas coisas, devem correr e sentar no meio do círculo.

Diga o seguinte, por exemplo:

- Todas as crianças que têm alguma roupa branca!
- Todas as crianças com cabelo curto!
- Todas as crianças com chinelos!
- Todas as crianças que têm irmãos!
- Todas as crianças que têm gato em casa!
- Todas as crianças que são meninas! Etc.



Verifiquem juntos que todas as crianças chamadas foram para o meio do círculo.

Após 3-4 vezes, pode pedir a uma criança para ser o líder do jogo, depois uma outra etc. Ajude se for preciso.

Nota: Podem também contar quantas crianças foram para o meio do círculo de cada vez.

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque
Infantil



 HISTÓRIA - UM AMIGO ESPECIAL

Era uma vez um Círculo. Ele era muito bonito e muito redondinho. Mas era muito vaidoso e achava que precisava de arranjar um amigo especial. Não podia ser qualquer um.

Foi para o parque e começou logo a tentar ver quem seria especial.

O Triângulo viu o Círculo sozinho e perguntou: - **“Queres brincar comigo?”** O Círculo não gostou dos três bicos do Triângulo e disse-lhe: - **“Não. Vais me aleijar.”** - O Triângulo foi-se embora muito triste.

O Rectângulo chegou e viu o Círculo sozinho. Foi ter com ele e perguntou: - **“Queres vir saltar comigo?”** O Círculo não gostou nada da altura do Rectângulo e disse: - **“Pareces uma casa alta! Não vou saltar contigo que sou baixo.”** - O Rectângulo afastou-se ofendido.

Pouco tempo depois, apareceu o Quadrado e foi logo tentar fazer amizade com o Círculo que era novo no lugar. Mas o Círculo disse-lhe que não podiam ser amigos porque ele parecia uma janela. O Quadrado virou-lhe as costas zangado.

O Círculo decidiu ir para casa sem ter feito um amigo especial. Sentia-se mal e sozinho.

Moral da história: **Podemos ser bons amigos com pessoas bem diferentes de nós.**

Quando começou a andar, ouviu risos e palmas. Virou a cabeça e viu o Rectângulo, o Quadrado e o Triângulo a brincarem uns com os outros: a saltarem, a correrem, a dançarem, a rirem uns com os outros.

Ele viu que pessoas diferentes podiam brincar juntas. Então ficou com vontade de juntar-se à brincadeira. Envergonhado, foi pedir desculpas: - **“Desculpem por ter vos ofendido. Queria muito brincar com vocês...”**

Todos o desculparam e o receberam como um amigo especial! A partir daquele dia, os quatro brincavam sempre juntos.

CONVERSA DO FIM: * O que fizeram hoje? * Do que gostaram mais? * O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DAS MÃOS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * Que mão usas para comer? Para desenhar? * Alguém usa mão diferente? (Pode usar qualquer!)

JOGO CALMO – A LETRA DO MEU NOME (2)

★ **CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER AS ACTIVIDADES LIVRES.**

Pergunte se ainda se lembram da primeira letra do seu nome. Qual é? Deixe as crianças dizerem.

Pergunte se ainda se lembram como se escreve essa letra. Peça para escreverem a sua primeira letra no chão. Ajude se for preciso. Elogie.

Agora, peça a cada criança para desenhar algo ao lado da sua letra, que começa com essa letra. Por exemplo, B – borboleta. (Os nomes podem ser em língua local.)

No fim, dê às crianças uns cartazes, embalagens, caixas com coisas escritas, e peça para encontrarem a sua primeira letra. Elogie.



JOGO ACTIVO – REDE CHEIA DE PEIXINHOS

Convide três ou quatro crianças para juntarem-se em círculo de mãos dadas, formando a rede.

As outras crianças, os peixinhos, ficam fora do círculo.



As crianças da rede combinam entre si, em voz baixa, um número, mas não dizem aos peixinhos.

As crianças da rede levantam os braços e começam a contar devagar e em voz alta.

Os peixinhos começam a correr, entrando e saindo da rede, passando por baixo dos braços levantados das crianças.

Quando atingir o número combinado, as crianças da rede baixam os braços ao mesmo tempo e os peixinhos que estiverem dentro da rede ficam presos e juntam-se à rede.

Combina-se novo número em voz baixa e recomeça o jogo, até que todos os peixinhos façam parte da rede.

Canto do pequeno construtor



Canto de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque Infantil



HISTÓRIA - UMA HIENA TONTA

Um dia, a hiena recebeu convites para duas festas grandes. As festas eram à mesma hora, em duas aldeias muito distantes uma da outra. Em ambas festas seria servido um boi, carne de que a hiena gostava muito.

— **Não há dúvida de que tenho de ir às duas festas. Mas como hei-de fazer, se as festas são em lugares tão distantes um do outro?**

A hiena pensou, pensou... e, de repente, bateu com a mão na testa.

— **Descobri! Afinal é simples...** — disse ela, muito contente com a sua esperteza.

Saiu à pressa de casa. Assim que chegou ao local donde partiam os dois caminhos que levavam aos locais das festas, começou a andar pelo caminho que ficava do lado direito com as pernas direitas e pelo caminho que ficava do lado esquerdo, com as pernas esquerdas.

Pensava chegar deste modo a ambas as festas ao mesmo tempo.

Mas começou a ficar admirada de lhe custar tanto caminhar dessa maneira. E fez tanto esforço, que se sentiu dividir em duas partes.

Coitada, lá foi levada ao médico — que a proibiu de comer carne de boi durante um mês. É muito tonta a hiena!



Moral da história:

Quem quer tudo, não vai conseguir nada.

CANÇÃO SOBRE A SENHORA DONA ANITA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DO INÍCIO: * O que queres fazer, quando cresceres? * Porquê?

JOGO CALMO – CONTAR HISTÓRIAS

Pergunte se ainda se lembram de uma das histórias. Qual é que lembram? O que aconteceu nessa história?

Oiça as crianças e adicione as partes que faltam. Elogie.

Diga: Vamos pensar que nós estamos dentro dessa história. Quem quer ser...? E quem quer ser...? Convide essas crianças para virem para a frente.

Peça a alguém para lembrar como começa a história. A seguir, peça às crianças escolhidas para mostrarem essas acções.

Pergunte: O que acontece depois?

Peça às crianças para mostrarem.

Continue assim, até acabar a história. Elogie as crianças.



JOGO ACTIVO – ADIVINHA O MEU TRABALHO

Pergunte às crianças: Que trabalho faz a tua mãe? E o pai?

Diga: Vou-lhes mostrar algum trabalho!

Imite fazer um trabalho comum (por exemplo, a dar pica como fosse doutor, ou a cozinhar).

Peça às crianças para fazer como você (imitá-lo). A seguir, pergunte: Que trabalho é este?

Quem adivinhar primeiro, torna-se o líder e mostra um outro trabalho para as outras crianças imitarem e adivinharem.

Outros trabalhos comuns:

- Sachar e regar as plantas (camponês)
- Coser roupa (costureiro)
- Escrever no quadro (professor)
- Pôr blocos (pedreiro)
- Tecer cesto (cesteiro)
- Conduzir (motorista)
- Martelar (carpinteiro)
- Ter uma banca (vendedor)



Pode imitar outros trabalhos comuns na sua zona!

Canto do pequeno
construtor



Canto
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque
Infantil



 **HISTÓRIA – OS 5 IRMÃOS (Conte e mostre a história usando os dedos)**

Moral (tema) da história:
Contagem até 5. Nomes de dedos.

Os cinco irmãos estavam a dormir muito juntinhos na mesma cama...

O mais pequenino empurrou os irmãos, empurrou os irmãos... Cai da cama o Polegar.

Os quatro irmãos estavam a dormir juntinhos na mesma cama.

O mais pequenino empurrou os irmãos, empurrou os irmãos... Cai da cama o Indicador.

Os três irmãos estavam a dormir juntinhos na mesma cama.

O mais pequenino empurrou os irmãos, empurrou os irmãos... Cai da cama o Grande.

Ficaram os dois irmãos a dormir juntinhos na mesma cama.

O mais pequenino empurrou o irmão, empurrou o irmão... Cai da cama o Anelar.

Exclama o mais pequenino, que se chama Joãozinho: - Como é bom ficar na cama sozinho!



ALGUMAS CANÇÕES

- ❖ Ensine as canções em Português às crianças. Use os gestos e movimentos para ajudar a aprender as novas palavras.
- ❖ Procure canções em língua materna, sobre os mesmos temas que as canções abaixo.

1. BOM DIA!

Chegamos à escolinha
 Cantamos com alegria
 Saudamos a nossa tia
 Bom dia, bom dia

Chegamos à escolinha
 Cantamos com alegria
 Saudamos os amiguinhos
 Bom dia, bom dia
 Bom dia!



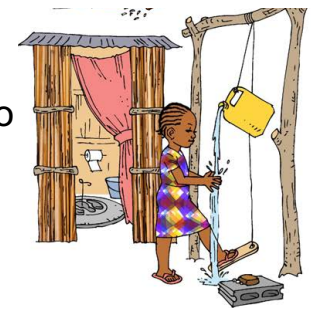
2. CUIDAR DA HIGIENE

Lavar a cara de manhãzinha
 Os dentes com uma escova
 Pentear muito bem
 Para bonita ficar

Lá, lá, lá, lá
 (repetir e fazer os gestos)



Usar latrina, lavar as mãos
 Lavar as mãos, comer lanchinho
 Esfregar muito bem
 Para barriga não doer
 Lá, lá, lá, lá
 (repetir e fazer os gestos)



ALGUMAS CANÇÕES (2)

3. ESTÁ NA HORA DE ARRUMAR

Está na hora, está na hora
De arrumar, de arrumar
Está na hora, está na hora
De arrumar, de arrumar
Nossos brinquedos, nossos brinquedos
No lugar, no lugar.



4. MEU LANCHINHO

Meu lanchinho, meu lanchinho
Vou comer, vou comer
Pra ficar fortinho, Pra ficar fortinho
E crescer, e crescer



5. VAMOS FAZER UM COMBÓIO

Vamos fazer um combóio
Para as mãos irmos lavar
Está na hora, está na hora
De ir lanchar

Vamos fazer um combóio
A sorrir e a cantar
Está na hora, está na hora
De irmos brincar

Vamos fazer um combóio
A correr e a saltar
Está na hora, está na hora
de irmos para casa



ALGUMAS CANÇÕES (3)

6. PARTES DO CORPO

Cabeça, ombros, joelhos e pés.

Cabeça, ombros, joelhos e pés.

Olhos, ouvidos, boca e nariz,

Cabeça, ombros, joelhos e pés.



7. CHUVA CHUVA

Chuva, chuva, vai embora

Volte numa outra hora

Nossa Marla quer brincar

Chuva, chuva, vai embora

8. BONECA DE PANO

A minha boneca de pano
bateu com a cabeça no chão
Levou mais de uma hora
para fazer a operação.

Conserta aqui,
para ficar melhor.
Conserta aqui,
para ficar melhor.



Substitui outras palavras:

...nariz no chão...	2 horas
...olhos...	3 horas
...orelhas...	4 horas
...mãos...	5 horas
...braços...	6 horas
...pernas...	7 horas
...rabo...	8 horas
...a cintura ...	9 horas
...com o coração ...	10 horas

ALGUMAS CANÇÕES (4)

9. A FAMÍLIA

Quem sabe, quem é quem
Da família do papá?
Quem sabe, quem é quem
Da família da mamã?

As avós, quem são?
São as mães dos meus pais.
Os avôs, quem são?
São os pais dos meus pais.

Bisavós, quem são?
São as mães dos avós.
Bisavos, quem são?
São os pais dos avós.

Quem sabe, quem é quem
Da família do papá?
Quem sabe, quem é quem
Da família da mamã?



10. FUI AO MERCADO

Fui ao mercado comprar café,
Uma formiguinha subiu no meu pé
Eu sacudi, sacudi, sacudi.
Mas a formiguinha não parava de subir.

Palavras a substituir:

- comprar maçaroca – subiu na minha boca
- comprar farelo – subiu no cabelo
- comprar sapato preto – subiu no meu teto
- comprar limão – subiu na minha mão
- comprar o giz – subiu no meu nariz



*Encontre outras
palavras que rimam!*

ALGUMAS CANÇÕES (5)

11. NA MACHAMBA

É na machamba que vamos trabalhar
Vamos produzir comida p'ra crescer

Amendoim, vamos colher
Feijão, vamos colher
Arroz nós vamos colher
Batata-doce

Mapira, vamos colher
Pepino, vamos colher
Milho nós vamos colher
E cana-doce



12. CINCO PATINHOS

Cinco patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só quatro patinhos voltaram de lá

Quatro patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só três patinhos voltaram de lá

Três patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só dois patinhos voltaram de lá

Dois patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só um patinho voltou de lá

Um patinho foi passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas nenhum patinho voltou de lá



A mamãe patinha foi procurar
Além das montanhas na beira do mar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
E os cinco patinhos voltaram de lá!

ALGUMAS CANÇÕES (6)

13. TIO PAITO

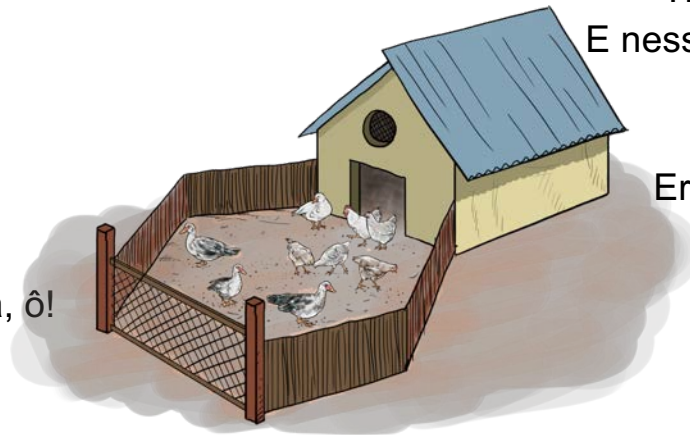
Tio Paito tinha uma quinta, ia, ia, ô!
 E nessa quinta tinha um pato, ia, ia, ô!
 Era quá, quá, quá pra cá! Era quá, quá, quá pra lá!
 Era quá, quá, quá pra todo lado, ia, ia ô!

Tio Paito tinha uma quinta, ia, ia, ô!
 E nessa quinta tinha uma vaca, ia, ia ô!
 Era mu, mu, mu pra cá! era mu, mu, mu pra lá!
 Era mu, mu, mu pra todo lado, ia, ia ô!

Tio Paito tinha uma quinta, ia, ia, ô!
 E nessa quinta tinha um porco, ia, ia, ô!
 Era óinc, óinc, óinc pra cá! Era óinc, óinc, óinc pra lá!
 Era óinc, óinc, óinc pra todo lado, ia, ia ô!

Tio Paito tinha uma quinta ia ia ô
 E nessa quinta tinha um cão, ia, ia, ô!
 Era au au au pra cá
 Era au au au pra lá
 Era au au au pra todo lado ia ia ô

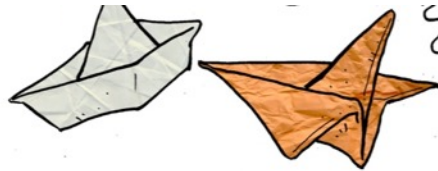
Tio Paito tinha uma quinta ia ia ô
 E nessa quinta tinha um gato, ia, ia, ô!
 Era miau miau miau pra cá
 Era miau miau miau pra lá
 Era miau miau miau pra todo lado ia ia ô



ALGUMAS CANÇÕES (7)

14. MEU BARCO

Meu barco de papel
Vai do rio até ao mar.
Baloíça, baloíça,
Baloíça sem parar.



15. UM, DOIS, TRÊS

Um, dois, três,
Quatro, cinco, seis,
Sete, oito, nove,
Para dez só falta um!

16. CHAPÉU DE 3 BICOS

O meu chapéu tem três bicos
Tem três bicos o meu chapéu
Se não tivesse três bicos
O chapéu não era meu!

17. UM, DOIS

Um, dois
Feijão com arroz

Três, quatro
Feijão no prato

Cinco, seis
Falar Inglês

Sete, oito
Comer biscoito

Nove, dez
Jogar xadrez!

18. OS SONS DOS TRANSPORTES

A carroça como faz?
Clac, clac, clac, clac, clac, clac

E o carro como faz?
Vrum, vrum, vrum, vrum, vrum, vrum

O machimbombo como faz?
Bram, bram, bram, bram, bram, bram

E o barquinho como faz?
Pô, pô, pô, pô, pô, pô

O comboio como faz?
Piuí, piuí

O avião como faz?
U u u, u u u



ALGUMAS CANÇÕES (8)

19. SENHORA DONA ANITA

Senhora Dona Anita venha abaixo ao seu jardim

(2x)

Venha ver **a cozinheira** a fazer assim, assim (2x)

- a costureira
- o jardineiro
- o carpinteiro
- o sapateiro
- o motorista
- a enfermeira
- o professor
- o pescador
- o caçador...



Encontre gestos para mostrar as acções de cada trabalhador!

20. UM ELEFANTE

Um elefante se baloiçava

Numa teia de aranha

E como via que não caía

Foi chamar mais um amigo

Dois elefantes se baloiçavam

Numa teia de aranha

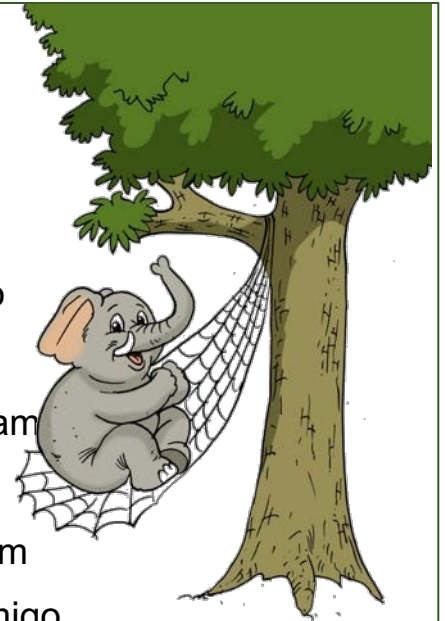
E como viam que não caíam

Foram chamar mais um amigo

(Três elefantes...)

(Quatro elefantes...)

(Cinco elefantes...)



ALGUMAS CANÇÕES (9)

21. AS 5 CORES DA NOSSA BANDEIRA

Verde branca
Preta amarela vermelha

Verde branca
Preta amarela vermelha

São 5 cores da nossa bandeira.

22. NÃO ATIRE O PAU NO GATO

Não atire o pau no gato-to
Porque isso-ssó
Não se faz faz-faz!

O gatinho-nho
É nosso amigo-go

Não devemos maltratar os animais
Miau!!!



23. DIAS DA SEMANA

Sete dias a semana tem,
quando um acaba o outro logo vem.

Domingo, segunda, terça-feira,

quarta-feira, quinta-feira, sexta-feira,

sábado que bom.



ALGUMAS CANÇÕES (10)

24. MAZÚ

Um passo para frente

Mazú, mazú

Um passo para trás

Mazú, mazú, mazú

Um passo para a esquerda

Mazú, mazú

Um passo para a direita

Mazú, mazú, mazú

As mãos para cima

Mazú, mazú

As mãos para baixo

Mazú, mazú, mazú

As mãos para frente

Mazú, mazú

As mãos para trás,

Mazú, mazú, mazú



25. AS MÃOS

Mão direita, abre e fecha

Mão esquerda, abre e fecha

E as palminhas, as palminhas, a bater

Mão direita, abre e fecha

Mão esquerda, abre e fecha

Nas mãozinhas, os dedinhos, a mexer



ALGUMAS CANÇÕES (11)

26. SE VOCÊ ESTÁ CONTENTE

Se você está contente, bata palmas! (2 vezes)

Se você está contente,

Quer mostrar a toda gente

Se você está contente, bata palmas.

Se você está contente, bata os pés! (2 vezes)

Se você está contente,
dê um pulo! (2 vez)

Se você está contente,
dê um grito! (2 vezes)

Se você está contente, então dance! (2 vezes)



27. EU MEXO UM DEDO

Eu mexo um dedo di gui di di gui di

Eu mexo o outro di gui di di gui di

Eu mexo os dois di gui di di gui di

Eu mexo os dois di gui di di gui di.

Nota: Repete com as diversas partes do corpo.

Termina cantando:

Eu mexo tudo digui di di gui di

Eu mexo tudo digui di di gui di.



28. AS CORES

Vamos pintar a nossa escolinha
Com cores lindas feitas por nós.
Com os pincéis que a titia comprou,
Com a aguinha que o titio nos deu.

Vamos juntar o azul ao amarelo
Para ter o verde
E pintar as nossas portas.

Vamos juntar o azul e vermelho
Para ter o rocho
E pintar as nossas janelas.

Vamos juntar o amarelo e o vermelho
Para ter laranja
E pintar a nossa sala.



29. DIA 1 DE JUNHO

1 de Junho
É o dia, dia
É o dia, dia
É o dia da Criança.

1 de Junho
É o dia, dia
É o dia, dia
É o dia da Criança.

1 de Junho
É o dia, dia
É o dia, dia
É o dia da Criança.



OS SÍMBOLOS NACIONAIS

O HINO NACIONAL DE MOÇAMBIQUE

Na memória de África e do Mundo
Pátria bela dos que ousaram lutar
Moçambique, o teu nome é liberdade
O Sol de Junho para sempre brilhará

**Moçambique nossa terra gloriosa
Pedra a pedra construindo um novo dia
Milhões de braços, uma só força
Oh pátria amada, vamos vencer (2x)**

Povo unido do Rovuma ao Maputo
Colhe os frutos do combate pela paz
Cresce o sonho ondulando na bandeira
E vai lavrando na certeza do amanhã

**Moçambique nossa terra gloriosa
Pedra a pedra construindo um novo dia
Milhões de braços, uma só força
Oh pátria amada, vamos vencer (2x)**

Flores brotando do chão do teu suor
Pelos montes, pelos rios, pelo mar
Nós juramos por ti, oh Moçambique
Nenhum tirano nos irá escravizar

**Moçambique nossa terra gloriosa
Pedra a pedra construindo um novo dia
Milhões de braços, uma só força
Oh pátria amada, vamos vencer (2x)**

BANDEIRA DA REPÚBLICA DE MOÇAMBIQUE



EMBLEMA DA REPÚBLICA DE MOÇAMBIQUE



UMAS HISTÓRIAS DE PERSONAGENS MOÇAMBICANOS

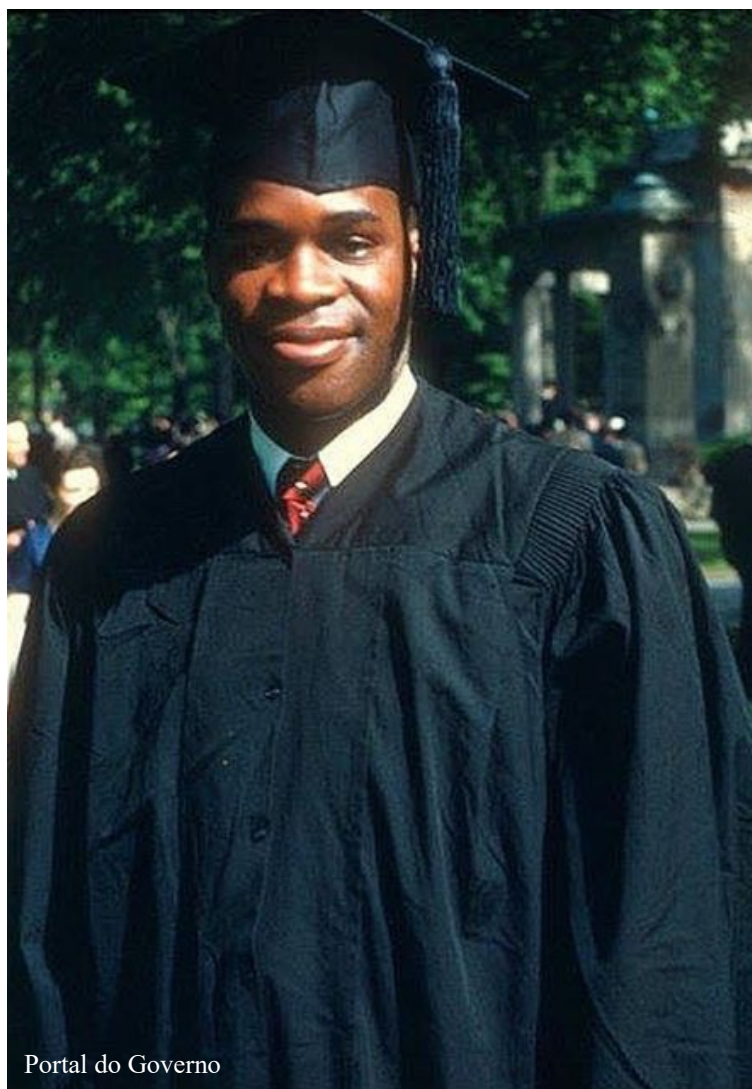
EDUARDO CHIVAMBO MONDLANE

Há muito tempo, os moçambicanos não tinham a liberdade de fazer aquilo que queriam, devido ao colonialismo português. Os colonialistas portugueses tratavam mal os moçambicanos, não deixavam estudar, escolher o trabalho ou o lugar para viver.

Eduardo Chivambo Mondlane foi um moçambicano que mudou as coisas como estavam. Para isso, ele estudou muito. Primeiro foi à escola em Moçambique, depois foi estudar na África do Sul, Portugal e por fim nos Estados Unidos da América.

Quando voltou para Moçambique, uniu os moçambicanos, criou uma organização (FRELIMO), e lutou para Moçambique ficar independente.

Agora, os moçambicanos estão livres. Eduardo Mondlane morreu no dia 3 de Fevereiro de 1969, e este dia é celebrado em Moçambique como Dia dos Heróis Moçambicanos.



JOSINA MACHEL foi uma mulher muito especial para todos os moçambicanos.

Durante a Luta de Libertação Nacional, ela juntava outras mulheres para cuidar das crianças, das pessoas doentes e idosos.

Josina Machel gostava muito de crianças. Criou orfanatos e centros infantis para cuidar das crianças quando os pais não podiam.



Josina Machel fez tudo para que as mulheres pudessem estudar, trabalhar e terem um bom emprego, de mesma forma como os homens.

Hoje, a mulher também é educadora, professora, enfermeira e também pode ser pedreira, motorista e fazer outros trabalhos, que antes eram feitas só por homens.

Josina Machel faleceu no dia 7 de Abril de 1970. Esta data é celebrada todos os anos como o Dia da Mulher Moçambicana.



SAMORA MOISÉS MACHEL

foi o primeiro presidente
de Moçambique.

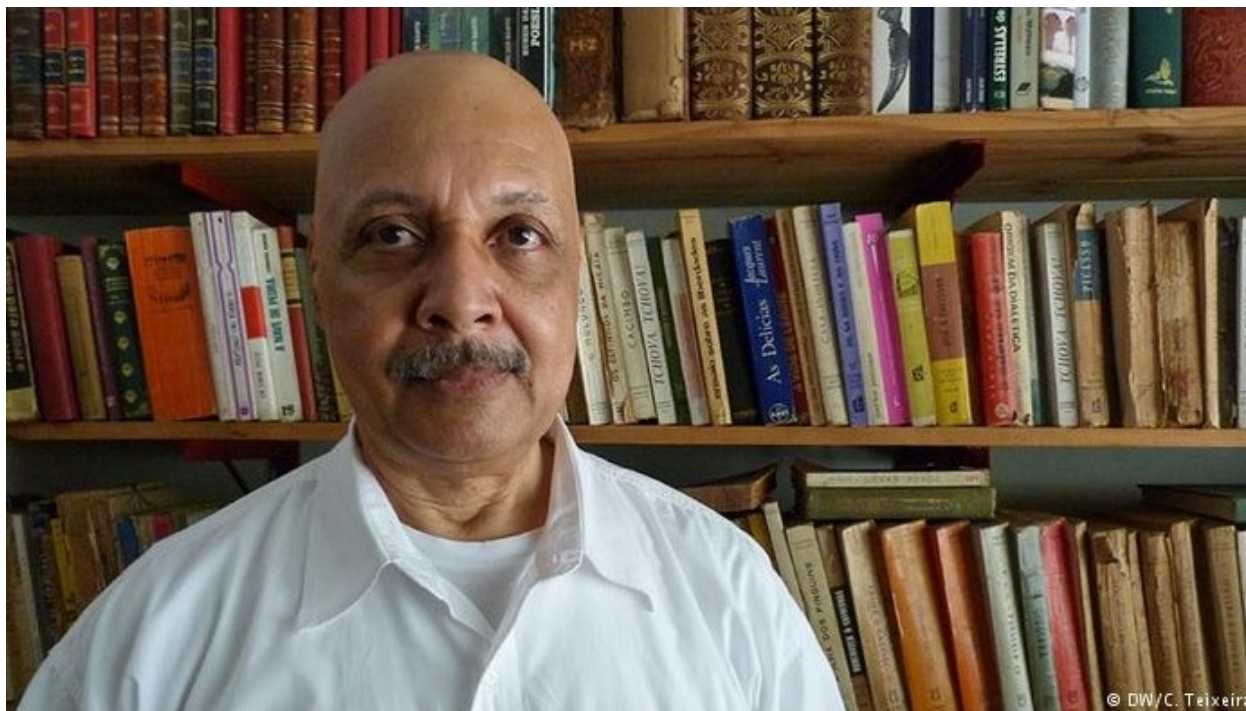
O presidente é o líder de todo país.

Samora Machel foi presidente
de Moçambique por 11 anos.

Ele queria que todas as pessoas
aprendessem a ler escrever e tivessem um emprego e casa.

Samora Machel abriu muitos hospitais e escolas para todas as pessoas.

Samora Machel disse que as crianças são como flores: “As crianças são as flores que
nunca murcham”.



JOSÉ JOÃO CRAVEIRINHA é o poeta mais famoso de Moçambique. Poetas são pessoas que escrevem poemas.

José Craveirinha também trabalhou como jornalista, escrevia histórias sobre as novidades do nosso país para as outras pessoas lerem.

Para saber como escrever bem poemas e notícias, José Craveirinha leu muitos livros e estudou muito.

MALANGATANA NGWENYA foi um artista plástico. Quer dizer, fazia desenhos no papel e nas paredes, e modelou figuras de barro.

Começou a trabalhar com 11 anos, porque tinha a mãe doente. Quando viu um tio a pintar, ficou muito interessado e pediu para que lhe ensinasse

a pintar. Começou por pintar aquilo que tinha na sua

cabeça. Pintou coisas tristes, como guerra, e coisas felizes. Pintou os mercados, as ruas, e outras coisas que viu à volta.

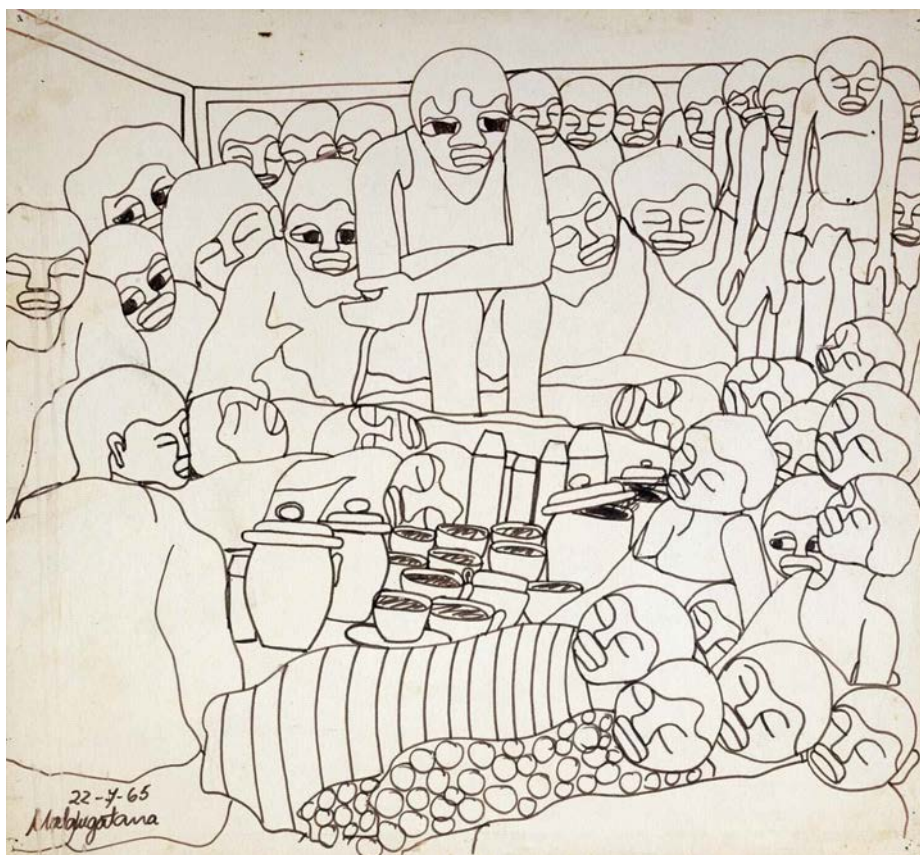


F. Gulbenkian

Aqui está um desenho de Malangatana (para copiar e colorir).

O que estão
a ver aqui?

Mais o quê?



LURDES MUTOLA é uma das desportistas mais conhecidas de Mocambique.

Quando era criança, Lurdes queria jogar futebol, mas depois decidiu fazer corridas.

Porque corria muito rápido, ganhou uma medalha de ouro e uma de prata para Moçambique nos Jogos Olímpicos.

Agora, trabalha no Comité Olímpico Internacional, para apoiar os outros desportistas a atingirem os seus sonhos.



REINATA SADIMBA faz esculturas com barro. Gosta de fazer esculturas de mães e de crianças, mas também molda cobras, tartarugas e muitas outras coisas.

Aprendeu a moldar com barro com a sua mãe, quando tinha 7 anos e vivia em Cabo Delgado.

Às vezes, sonha aquilo que quer moldar e de manhã acorda e faz. E tu, o que podes fazer de barro?

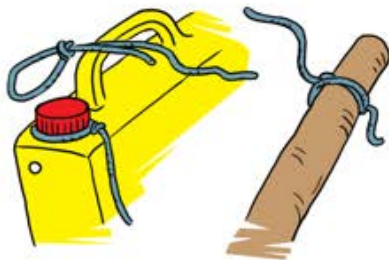
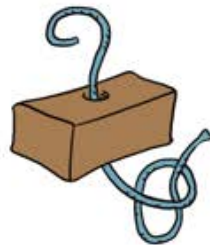
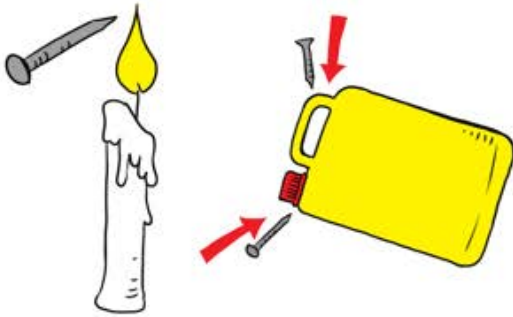
ANEXO 4. ESCALA PARA MANUTENÇÃO DA ESCOLINHA NO MÊS DE _____ ANO _____

		SEMANA 1					SEMANA 1					SEMANA 1					SEMANA 1									
		Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta					
TAREFAS DIÁRIAS	Trazer água																									
	Fazer limpeza																									
DE 3 EM 3 MESES	Fazer manutenção de parque infantil, tippy tap, latrina																									
	Trazer ou produzir material de brincar																									
OPCIONAL		Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Seg.	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
DIARIO	Preparar lanche																									
SEMANA	Cortar capim																									

ANEXO 5. BALANÇO DE ENTRADAS E SAÍDAS DO MÊS DE _____ ANO _____

ENTRADAS:	CONTRIBUIÇÕES EM DINHEIRO: Nº dos pais que pagaram:	PRODUTOS CONTRIBUÍDOS (itens e quantidades): Nº dos pais que contribuíram:
DESPEASAS: Subsídios de animador/es	Quantidade:	Custo:
DESPEASAS: Alimentação	Quantidade:	Custo:
DESPEASAS: Produtos de limpeza	Quantidade:	Custo:
DESPEASAS: Material de actividades	Quantidade:	Custo:
DESPEASAS:	Quantidade:	Custo:
DESPEASAS:	Quantidade:	Custo:
TOTAL DESPEASAS:		
BALANÇO DO MÊS:		

COMO MONTAR UM TIPPY TAP NA ESCOLINHA?



CARTÕES PARA RECORTAR

✂ CARTÕES DE LETRAS

M



M



A



A



P



P



V

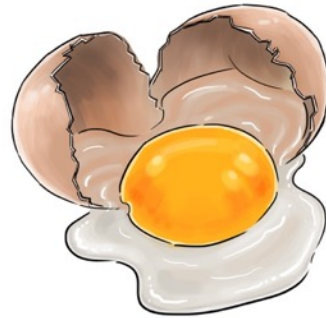


V

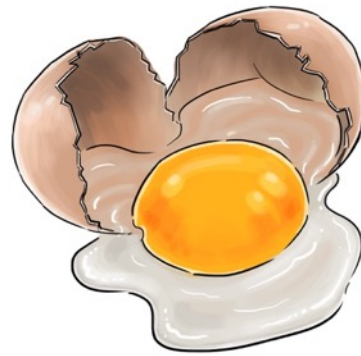


✂ CARTÕES DE LETRAS

O



O



N



N



MAMÃ



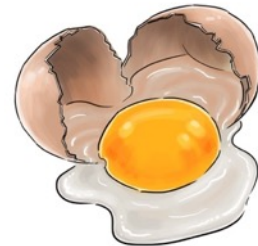
PAPÁ



AVÓ



OVO

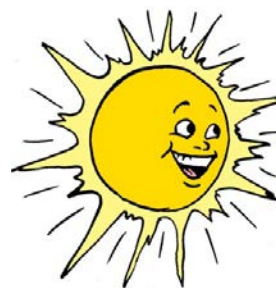


MANO



✂ CARTÕES DE NÚMEROS

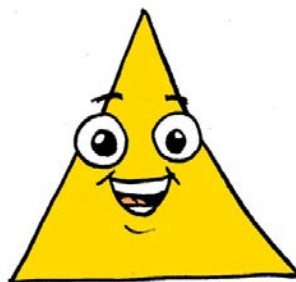
1



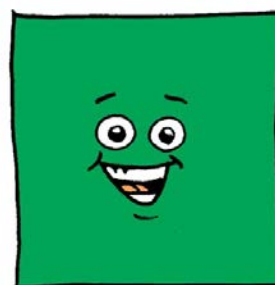
2



3



4



5

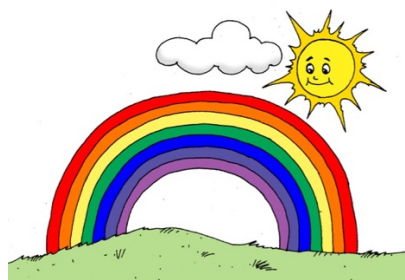


✂ CARTÕES DE NÚMEROS

6



7



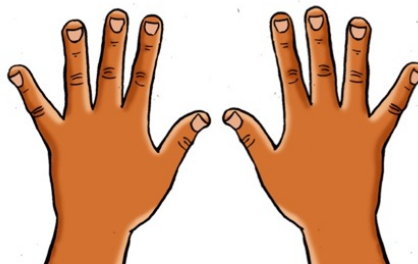
8



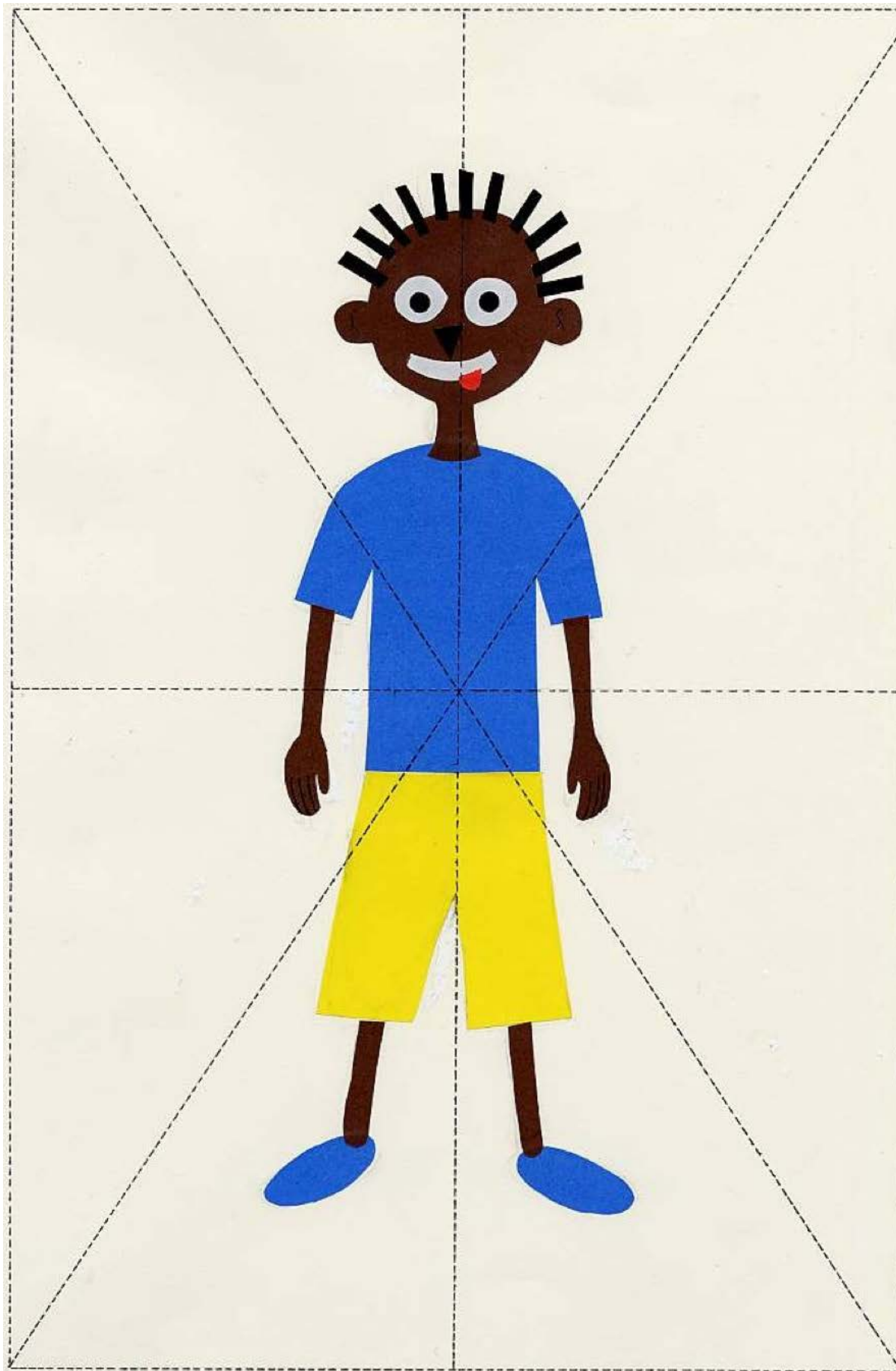
9



10



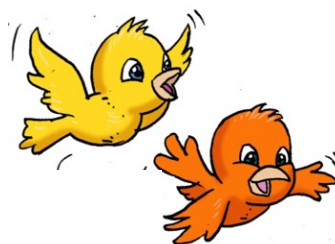
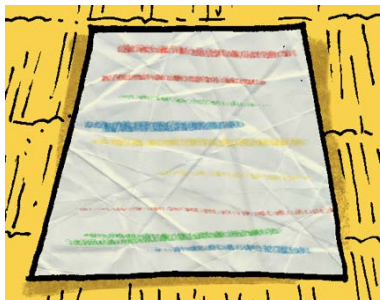
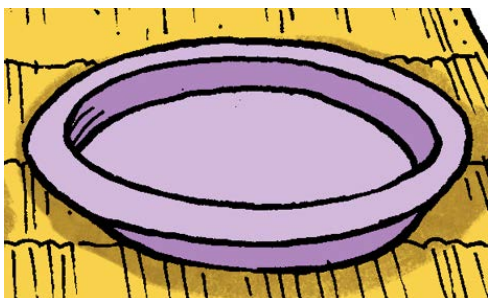
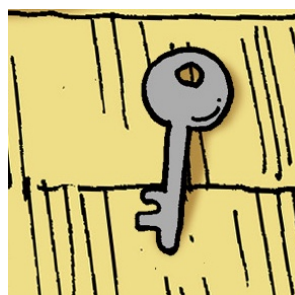
✂ QUEBRA-CABEÇA – RAPAZ



✂ QUEBRA-CABEÇA – RAPAZ



✂ JOGO DE COISAS QUE “VÃO JUNTOS”

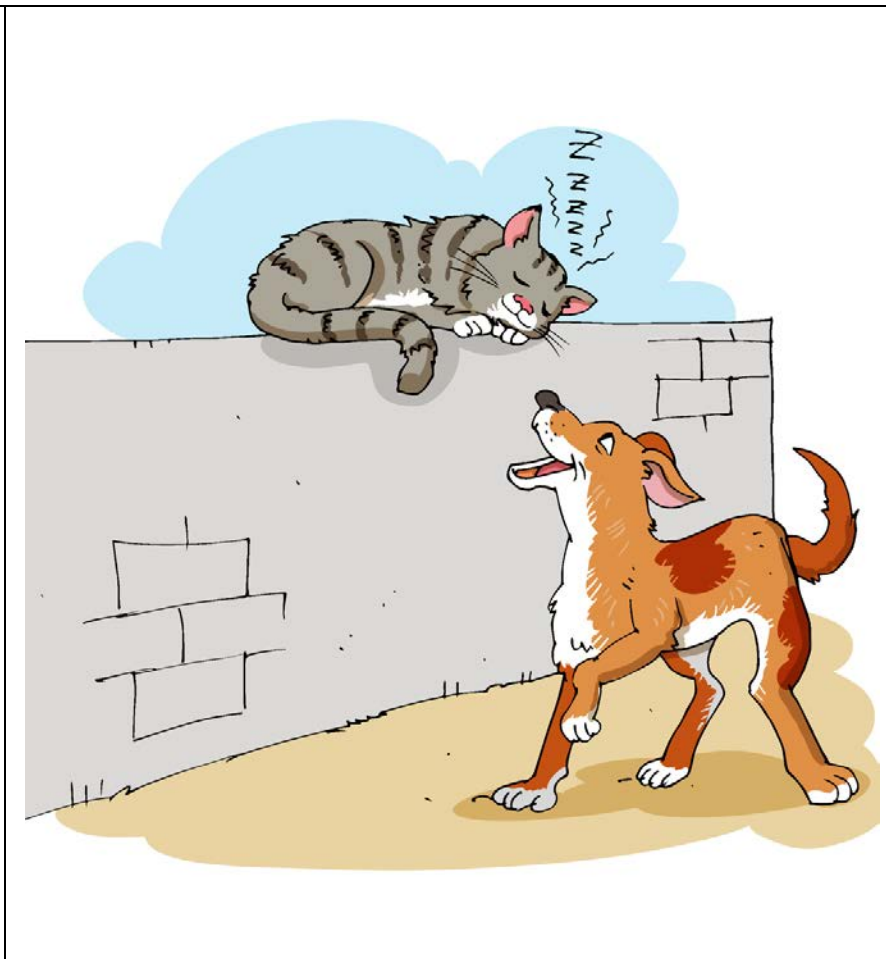


✂ JOGO DE “ANTES” E “DEPOIS”

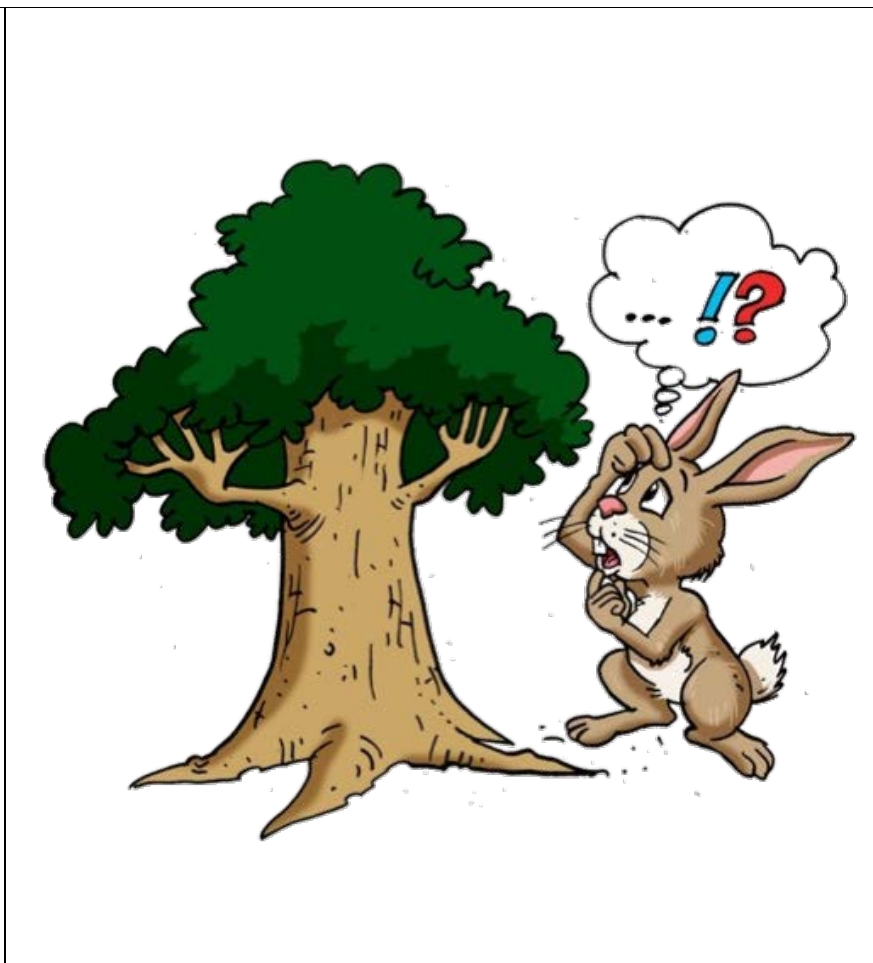
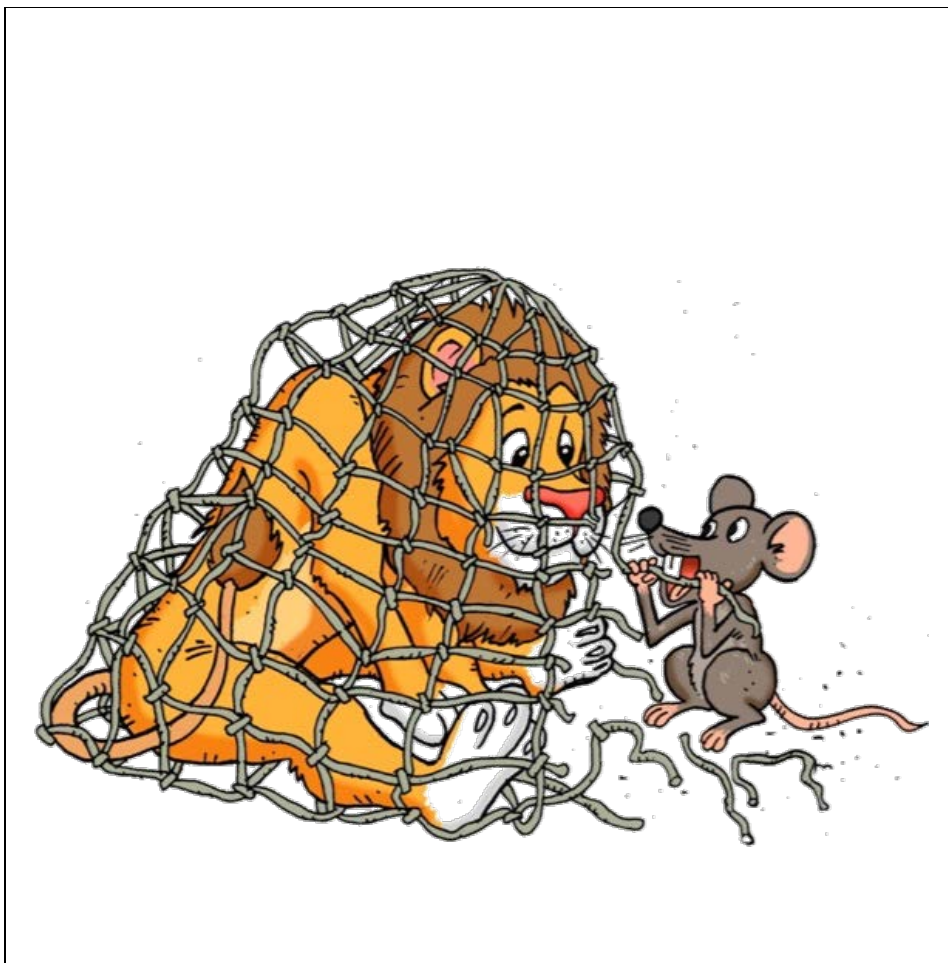


✂ JOGO DE “ANTES” E “DEPOIS” (CONT.)

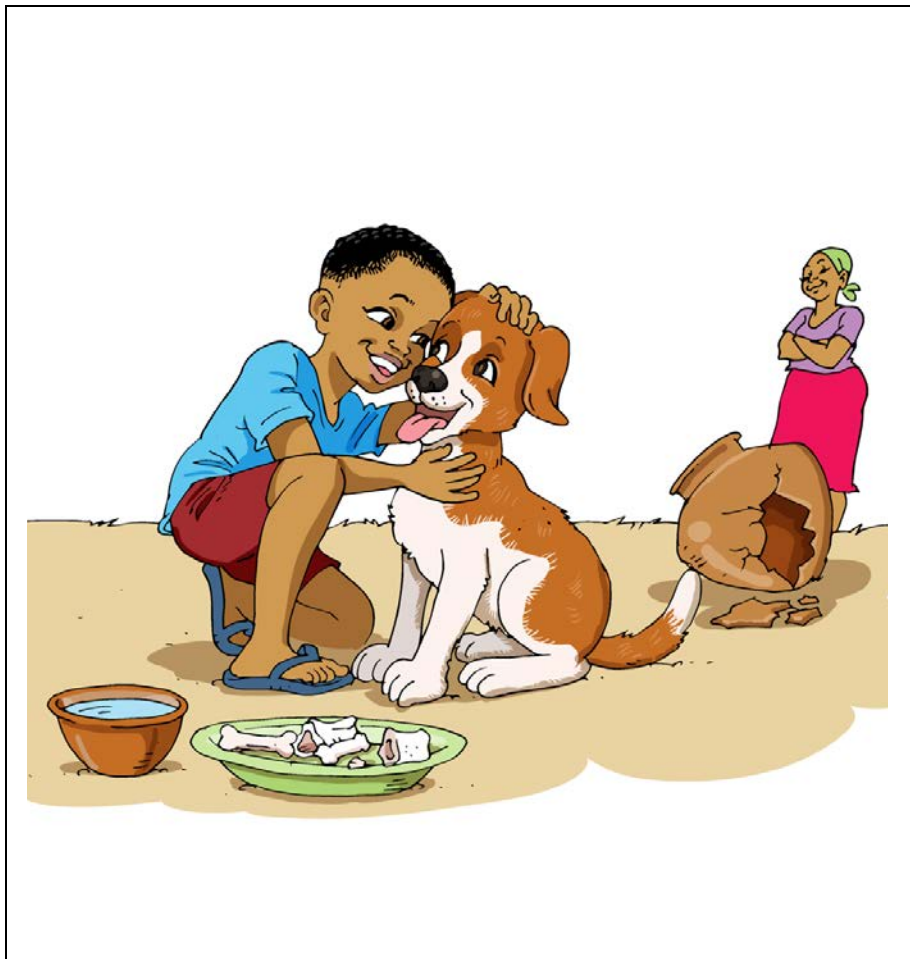




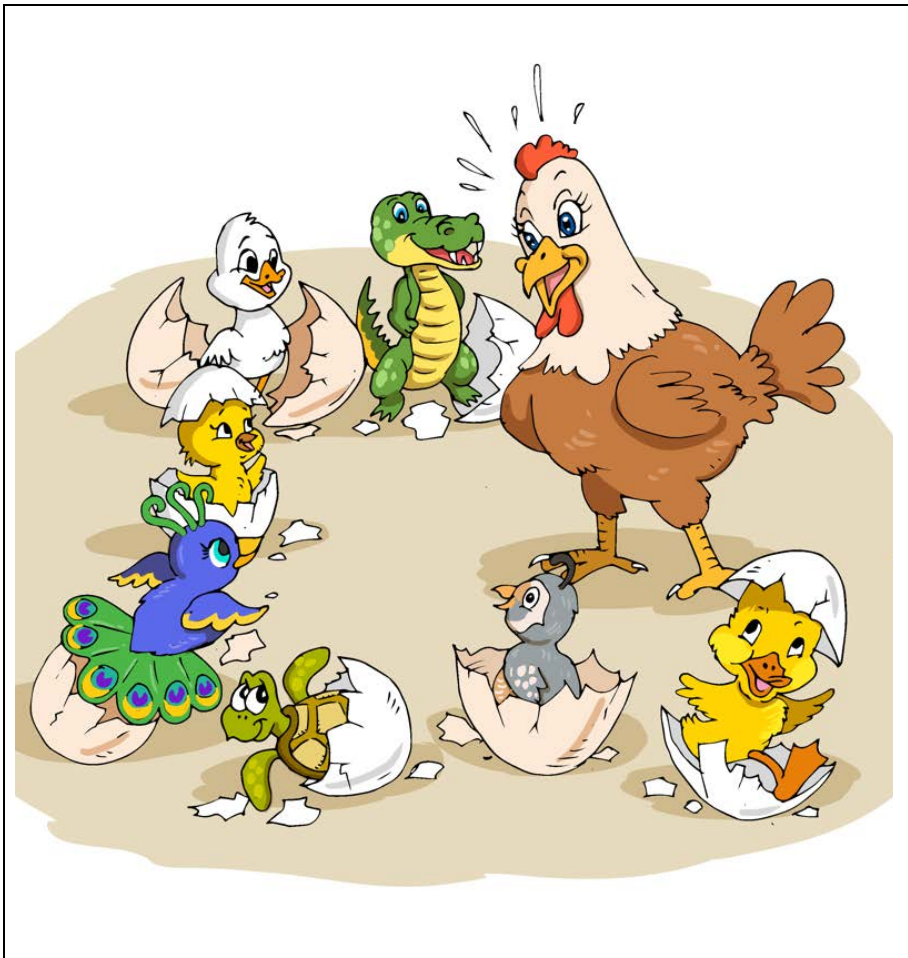
✂ DESENHOS DE ALGUMAS HISTÓRIAS – PARA CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA



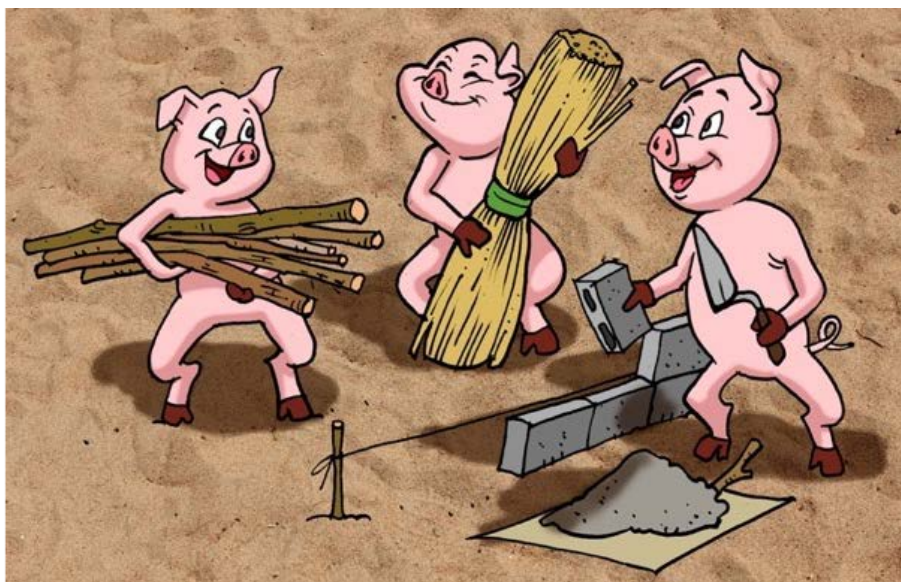
✂ DESENHOS DE ALGUMAS HISTÓRIAS – PARA CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA



✂ DESENHOS DE ALGUMAS HISTÓRIAS – PARA CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA



✂ DESENHOS DE ALGUMAS HISTÓRIAS – PARA CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA



✂ DESENHOS DE ALGUMAS HISTÓRIAS – PARA CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA

