

A N D A R P O R A í

Isabel Minhós Martins
Madalena Matoso

As pistas e propostas de trabalho que se seguem são apenas isso mesmo: propostas e pistas, pontos de partida, sugestões, pontapés de saída...

Não são “lições” nem “fichas de trabalho”, não procuram respostas “certas” ou “erradas”, não são “obrigatórias”, nem se deseja que sejam levadas “à letra”.

Gostávamos apenas que ajudassem pais, educadores, bibliotecários, professores... grandes e pequenos leitores, a melhor descobrirem os livros editados pelo Planeta Tangerina.

BOM TRABALHO PARA TODOS!

SOBRE ESTE LIVRO

Andar por aí é ir ao encontro do mundo. É saborear as pequenas coisas, as pequenas descobertas. É fazer o que pedem os pés, ir atrás do que procuram as mãos, seguir a vontade dos olhos.

O rapaz deste livro costuma andar por aí com o seu avô. Não se trata de um passeio na companhia um do outro, mas de algo bem diferente: o avô vai sempre à frente, entretido com os seus afazeres; o rapaz vai mais atrás, ocupado com tudo que vai encontrando pelo caminho.

Sejam montes de areia, pedras, minhocas ou poças de chuva, para o rapaz tudo é motivo de interesse, motivo de paragem e espanto. Vai quase sozinho, o rapaz, aquele quase-sozinho que nos faz sentir seguros, mas livres: «Dou passos grandes, passos pequeninos, arrasto os pés pelo chão, dou dez voltas ao sinal proibido, conto os pinos do passeio e, quando chego ao 23, digo, contente: “Já são mais do que os meninos da minha sala”».

O rapaz aprecia tanto estas aventuras, que estranha não encontrar outros companheiros lá fora: «Os meus vizinhos de cima é que ainda não perceberam bem a piada que é andar por aí. Se os chamo, dizem: Que está a dar desenhos animados... Que é quase hora do lanche... Que está muito vento... Ou que vem lá chuva...».

Conseguirá fazê-los mudar de ideias?



> SIGAM AS PISTAS...

1.

OS MEUS LUGARES NA RUA

Propor às crianças que pensem nos espaços onde costumam brincar ao ar livre. Poderá ser o pátio de suas casas, a praça onde moram, o quintal da avó ou até o recreio da escola.

Se for possível preparar a actividade com antecedência, pode sugerir-se que, na próxima vez que forem ao local em questão, o observem bem. Caso contrário, poderão fechar os olhos durante algum tempo para se lembrarem bem de todos os pormenores... Por exemplo:

Onde é que eu costumo brincar mais?

O que faço neste sítio e naquele?

Onde gosto de me esconder?

Aqui costumo fazer equilíbrio...

Aqui costumo jogar à apanhada...

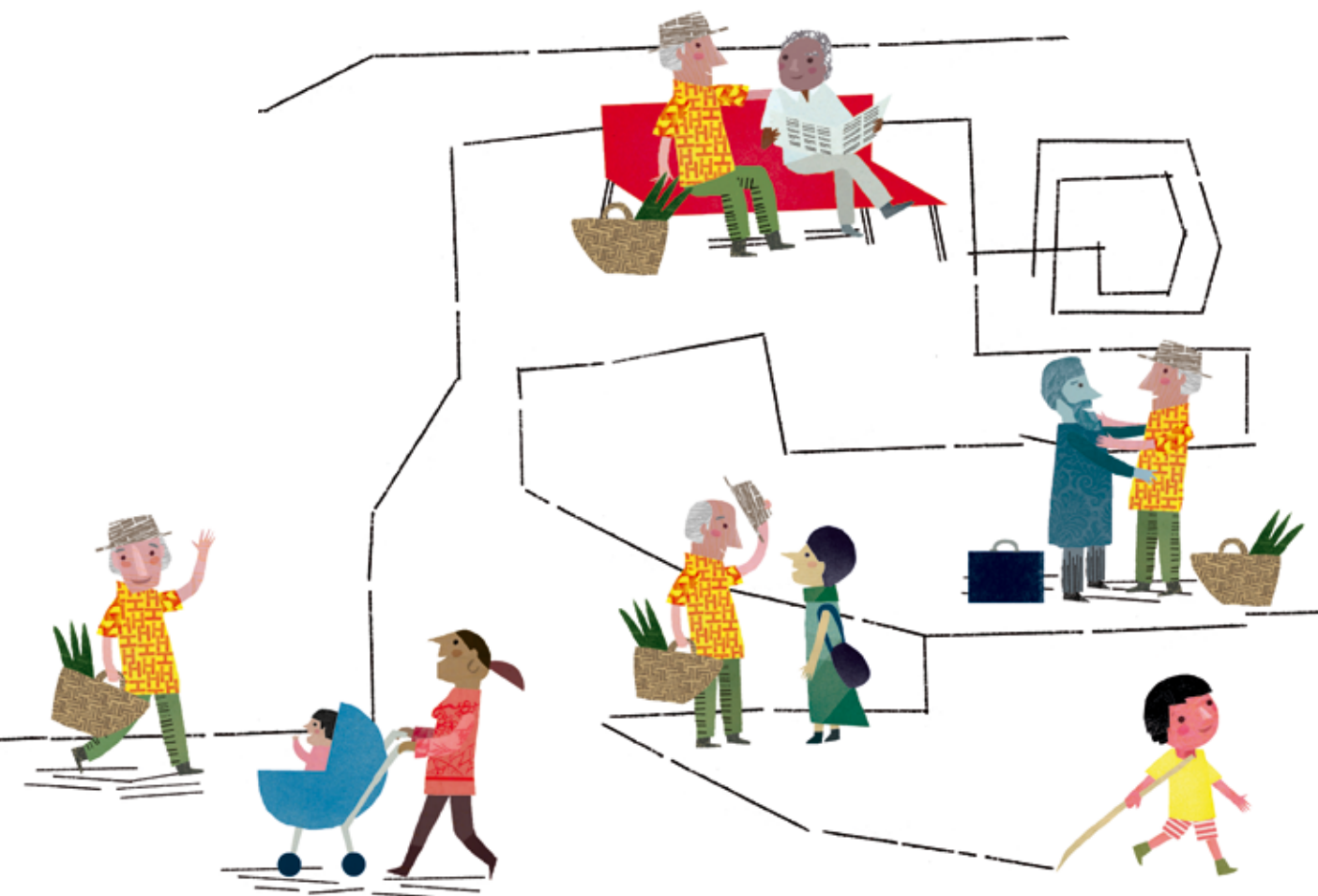
Aqui faço desenhos com giz...

Aqui há sempre poças nos dias de chuva...

Aqui dou sempre um salto...

De regresso à actividade, podem agora fazer um mapa bem detalhado do local onde costumam brincar, desenhando os espaços e dando indicações (por ex. com setas) sobre os diferentes locais. O adulto pode contribuir com observações que ajudem a avivar a memória.





2.

AS PESSOAS QUE ENCONTRAMOS PELO CAMINHO

As crianças pensam num trajecto que fazem habitualmente a pé (ida para a escola, ida ao café com os pais, percurso até à biblioteca).

Depois tentam lembrar-se das pessoas que costumam encontrar no caminho (se não se recordarem, pode sempre sugerir-se que pensem em “pessoas que gostariam de encontrar”).

Tomando como inspiração as páginas do livro que começam por “Paramos muitas vezes, quando vou com o meu avô.”, desenharam agora esses encontros e paragens.

UMA VARIANTE: se preferirem, podem desenhar personagens imaginárias que gostariam de encontrar. Por exemplo um vendedor de gelados gigantes, um Pai Natal de serviço todo o ano, um jardineiro que oferece flores a quem passa...

3.

HÁ DIAS EM QUE ME APETECE CAMINHAR DEVAGARINHO...

Tendo como inspiração a página do livro que começa por “Há dias em que me apetece caminhar devagarinho, a ver tudo, distraído.”, sugerir às crianças um percurso que deverão percorrer de forma muito, muito lenta, demorando o máximo de tempo que conseguirem.

Ou seja, devem ir tão, tão devagarinho que têm tempo para observar tudo e mais alguma coisa.

Ao contrário das corridas, nesta ganha o último a chegar.

No final, juntam-se todos para falar deste estranho passeio...

4.

RISCANDO COM GIZ

Na rua, é possível fazer um número sem fim de brincadeiras e jogos, riscando com giz no alcatrão.

Alguns exemplos:

A TOCA DO COELHO

As crianças organizam-se numa roda, de pé. À volta dos pés de cada uma desenha-se um pequeno círculo (a toca do coelho). Quando o adulto der a ordem, todos os coelhos dão um salto e trocam de toca. Podem fazer-se muitas brincadeiras: trocar de toca com o coelho do lado, com o da frente, saltando ao pé coxinho, batendo uma palma.

Para os mais crescidos, pode desenha-se menos uma toca, deixando um coelhinho de fora. O objectivo do jogo é então evitar que este coelho, no momento dos saltos e trocas, ocupe as tocas que já têm dono.

**JOGO DO LABIRINTO TIPO BOLO**

Desenha-se no chão um círculo grande e, dentro deste, um mais pequeno (tipo bolo-rei, com buraco ao centro). Depois divide-se a área entre os dois círculos em 5 ou 6 fatias (como quem corta o bolo). As linhas obtidas são o labirinto por onde as crianças têm de correr no jogo da apanhada. Ou seja, há uma criança que apanha e outras que fogem, devendo todas elas pisar apenas as linhas do labirinto.

JOGO DO PERCURSO EM NOVELO

Há um jogador que vai à frente (pode ser o adulto se as crianças forem muito pequenas) e leva o novelo, ou seja, o giz. À medida que o novelo vai sendo desenrolado, o giz vai riscando o chão, desenhando uma linha contínua que dá voltas e mais voltas sem ser interrompida. Os restantes jogadores seguem o novelo, fazendo o percurso indicado pelas linhas sem nunca deixarem de o pisar.

Outras ideias: Jogo do Caracol, Jogo da Macaca, Jogo das Silhuetas, Jogo dos Polícias e Ladrões...

ESCOLAS, BIBLIOTECAS, PAIS, GRANDES E PEQUENOS LEITORES:

O Planeta Tangerina tem o maior prazer em receber imagens, textos e trabalhos produzidos à volta deste livro. Enviem-nos os resultados para editora@planetatangerina.com.

Gostaríamos muito de os mostrar no nosso blogue: www.planeta-tangerina.blogspot.com.