

Kit #2

- 2.1 Os Três Ladrões
- 2.2 Strega Nona, A Avó Feiticeira
- 2.3 O Baú das Histórias,
um Conto Africano



Kit# 2.1 Os Três Ladrões

Texto e ilustrações: Tomi Ungerer.

Recomendado para crianças entre 4 e 8 anos.

Livro: formato 15.5x19cm - capas + 32 páginas a cores.

Vídeo: desenho animado 6 minutos.

Fantoches: Mariana e Ladrão.

Prêmios: Jack London Award National Educ. Film Award, Emily Award American Film Festival, Bronze Award, International Film & TV Festival of New York, ALA Notable Book.



Apresentação:

Numa simples e deliciosa história o autor (um dos mais criativos e premiados a nível mundial) nos conta a odisséia de três profissionais ladrões que num assalto frustrado roubam uma linda menina. Mariana vai transformar as suas vidas. Além da beleza, da simplicidade e da criatividade na trilha sonora do vídeo a história é oportuna para uma reflexão dos aspectos da violência e da construção de relação pacífica.

Altamente recomendado para:

- Trabalhar a questão das profissões, e neste caso os profissionais são três ladrões, “por princípio e por dever”. Analisar as questões éticas inerentes às profissões. O que é ética e o que é profissão;
- Discutir os temas da violência, da desonestidade, da capacidade humana de mudar, da generosidade e da solidariedade, a indiferença e a negligência;
- Estimular a análise dos diversos sentimentos nas situações mais diferentes de nossas vidas: durante um assalto, perante um desconhecido, perante uma criança órfã, etc. Como atuamos? ajudamos? nos defendemos? ficamos indiferentes?
- Trabalhar a questão da violência familiar e violência social. Já que a vida nos apresenta dificuldades e conflitos, como podemos nos educar para reagir não violentamente a situações agressivas. Como sermos promotores de paz e convivência pacífica?
- Teatralizar uma situação de violência verbal e/ou física. Trabalhar com as crianças as diversas “saídas” para essas situações (a agressão verbal, física, psicológica, e outras);
- Estabelecer relações com agressões ao meio ambiente, à fauna, flora, água e ar.

Trocando idéias:

1) Antes de ler o livro ou exibir o vídeo:

- Explique o tema geral da história: três ladrões malvados que, ao encontrarem uma menina órfã, se regeneram e se transformam nos pais adotivos de dezenas de crianças abandonadas;
- Pergunte às crianças se conhecem algum caso de pessoas malvadas que se regeneraram;
- O que é uma criança adotiva? Vamos adotar uma criança?
- Descubra como elas se sentem quando vêem outras pessoas sofrendo maltratos;
- Pergunte o que acham sobre a honestidade. Vale a pena ser honesto? Que punições merecem as pessoas desonestas? O que é honestidade?

- Os desonestos devem ser castigados? E como recuperá-los?
- E os agressivos?

2) Depois de ler o livro ou exibir o vídeo:

- Avalie com as crianças o porquê dos ladrões quererem assustar todo mundo e como elas teriam lidado com eles;
- Imagine a conversa que poderia ter havido entre os ladrões enquanto Mariana dormia;
- Vamos pesquisar o que significa “tesouro”. Sugira que cada criança descubra o tesouro que possui?
- Pergunte às crianças por que elas acham que os ladrões gostaram tanto de Mariana, a ponto de se regenerarem. O que fazer para regenerar uma pessoa fora da lei?
- O que é bacamerte? Por que algumas pessoas usam armas? Para que serve uma arma?
- O espalhador de pimenta pode ser útil para outras coisas?
- Descubra que tipo de monumento as crianças ergueriam para homenagear os três ladrões, ao invés das torres;
- Vamos falar sobre a idade de casar. O que é o casamento. Por que a gente se casa;
- Que as crianças façam uma pesquisa com os pais sobre a história dos seus casamentos.

Usando a criatividade:

- Vamos construir um castelo. Por que antigamente as pessoas viviam em castelos?
- Relacione as cores às emoções que elas despertam nas crianças;
- Ajude as crianças a construir bonecos dos três ladrões com seus enormes chapéus e suas roupas pretas. Você pode usar papelão, tecido preto, madeira e vários outros materiais;
- Reconstrua a história em partes, a partir das emoções que Mariana deveria estar sentindo nas seguintes etapas: dentro da carruagem; seu primeiro pensamento quando acorda; quando vê o baú de dinheiro; quando as crianças crescem e constroem casas ao redor do castelo. Cada criança e passa para a outra;
- Vamos construir na sala de aula um baú e cada criança traz um tesouro (amizade, felicidade, solidariedade, participação, trabalho, ideais, inovação, força de vontade, amor, sorrisos, etc.

Se expressando com o corpo:

Estimule a expressão oral e sonora, realizando atividades em que se ajudem as crianças a serem criativas com a voz. Imitar voz de homem ou mulher, está contente, triste ou zangado, falar como um bebê ou o avô, ou a avó. Imitar sons como os do carro, do avião, do trotar dos cavalos, do canto do galo ou dos pássaros, do latir e do miar, etc.

Reconhecendo pela observação:

- Organize na sala de aula um painel com fotos tiradas dos jornais, de criminosos ou malfeitores, e faça com as crianças um exercício mostrando que freqüentemente um rosto pacífico esconde uma personalidade malvada.
- Outra atividade sugerida pelo filme é o movimento do corpo dos ladrões no ritmo do pan..pan..pan..pan.

Faça com que as crianças andem de diferentes formas em que o corpo procura expressar diferentes situações: estar cansado, alegre, cheio de energia, com sono, com calor, com frio, etc.

Outras e novas atividades:

Kit # 2. 2 Strega Nona, A Avó Feiticeira

Texto e ilustrações: Tomie de Paola.

Recomendado para crianças entre 4 e 8 anos.

Livro: formato 21x28cm - capas + 32 páginas a cores.

Vídeo: desenho animado de 9 minutos.

Fantoches: Strega Nona e Tonhão.

Prêmios: Caldecott Honor Book, CINE Golden Eagle, Silver Medal, Greater Miami International Film Festival, Silver Award International Film Festival of NY, Thorborn Egner Prize, The Learning AV Award, Blue Ribbon American Film Festival.



Apresentação:

A história da Strega Nona é uma deliciosa lição de busca de direções e de ser responsável. Trazendo a criança para estes tópicos, podemos desenvolver uma série de agradáveis discussões na sala de aula. O livro e o vídeo trabalham o tema da magia ou da capacidade que algumas pessoas têm de fazer coisas incomuns. Será verdade ou será mentira? É possível ou não? É fantasia ou realidade? Outro tópico do livro é a tentação. Tonhão, o assistente da Strega Nona, não resiste à tentação de fazer aquilo que lhe foi dito para não ser feito.

Altamente recomendado para:

- Chamar a atenção das crianças para a cultura culinária e os pratos típicos de cada país e como eles acabam sendo incorporados por um determinado povo, como por exemplo o macarrão, de origem italiana e muito comum no Brasil;
- Debater sobre as diversas colonizações do país: as correntes migratórias que vieram para cá, o que trouxeram sob o aspecto cultural, etc.;
- Pesquisar a época histórica, neste caso a medieval. A roupa, a música, a arquitetura, a estrutura social, a religião, etc.;
- Estimular a análise dos temas levantados pela história: a curiosidade, a ambição, a mentira, o reconhecimento público, o arrependimento, o castigo;
- Com as crianças converse ou escreva sobre a “tentação”: já caíram ou não caíram na tentação.
- Este livro também promove alguns aspectos interessantes sobre a punição. Quando a Strega Nona diz: “o castigo deve ser de acordo com o crime”, o que isso significa?;
- Comparta com as crianças diferentes aspectos “do estar certo ou errado” e reflita com elas quando o castigo deve ser feito de acordo com o crime, assim como retirar biscoitos da lata sem a aprovação dos pais e distribuindo-os a irmã ou irmão.

Trocando idéias:

1) Antes de ler o livro ou exibir o vídeo:

- Explique o tema geral da história: Tonhão desobedece a vovó bruxa, usa o caldeirão mágico e quase inunda a cidade com macarrão;
- O castigo foi justo? O que significa “justiça”?
- Pergunte às crianças se já provocaram graves conseqüências por terem sido desobedientes, e se elas acham que devem obedecer a tudo que um adulto manda.
- Converse com elas sobre macarrão: se alguém sabe fazer; se sabem quem inventou (os chineses);
- Strega é uma palavra italiana que significa bruxa, nona é vovó. As crianças conhecem alguma outra?

2) Depois de ler o livro ou exibir o vídeo:

- Vamos recordar a história e descobrir de que partes as crianças mais gostaram;
- Pergunte o que aconteceria se a Nona não tivesse chegado a tempo;
- Descubra se as crianças perceberam a moral da história, que fala da desobediência e das possíveis conseqüências desastrosas;
- Pergunte se alguma delas teria feito o mesmo que Tonhão. E a vovó, agiu certo ao castigar seu assistente?

Usando a criatividade:

- Peça para cada criança desenhar e colorir uma bruxa, ou outra coisa que escolherem do livro;
- Com materiais como papelão, barbante e outros, pode-se fazer um chapéu de bruxa, um caldeirão, macarrão, etc.;

- Com o material confeccionado, as crianças podem brincar de bruxaria no pátio da escola ou, criando o ambiente de uma aldeia medieval italiana, montar uma peça e, se quiserem, podem dar um novo final à história;
- Peça para as crianças falarem palavras mágicas e encantamentos que já conhecem, ou inventados na hora.

Outras e novas atividades:

Kit # 2. 3 O Baú das Histórias, um Conto Africano

Texto e ilustrações: Gail E. Haley.

Recomendado para crianças entre 4 e 8 anos.

Livro: formato 20x21cm - capas + 40 páginas a cores.

Vídeo: desenho animado 10 minutos.

Prêmio: Caldecott Medal Book.



Apresentação:

O livro e o vídeo trabalham a questão da identidade cultural que se perde. Valorizar a importância do “eu indivíduo” como um sujeito único e criativo. Valorizar as tradições da comunidade e do grupo social, nos aspectos de folclore, música, comidas, festas, tradições, como um bem “único e por isso mesmo original”. Estabelecer uma relação entre o produto original e o bem econômico. Valorizar a criatividade como um valor inerente a cada pessoa e grupo social e sua capacidade de transformação.

Altamente recomendado para:

- Trabalhar a memória como um valor que nos ajuda a analisar mais amplamente soluções para um projeto ou problema a partir das nossas experiências de vida e a história do ser humano;
- Despertar o interesse da criança pelas histórias e lendas regionais e de outros países;
- Enriquecer a imaginação através das incríveis situações e soluções dos problemas encontrados pelo personagem Ananse e através da exploração das belas ilustrações do livro, ampliadas no vídeo;
- Estimular a análise da importância das histórias para a cultura de um povo, da inteligência para superar a força física e da força de vontade para vencer as dificuldades e limites;
- Trabalhar criativamente as noções de cultura e identidade cultural, explorando as diversas manifestações culturais e artísticas do próprio país e de outros, como por exemplo gestos, desenhos, encenações e músicas regionais. Diferenciar nacionalismo de “chauvinismo”;
- Propor uma pesquisa da identidade cultural e familiar de cada aluno. História da família, profissões, raça e credo, onde e como vive, as histórias fantásticas e reais, os aspectos positivos (atitudes criativas, de solidariedade, de união, etc.) e negativos (violência intrafamiliar, alcoolismo, despreparo para o trabalho – desemprego, etc.), os momentos de grandes transformações e mudanças na família.

Trocando idéias:

1) Antes de ler o livro ou exibir o vídeo:

- Explique o tema geral da história: o feiticeiro Ananse tem que cumprir três tarefas difíceis para ganhar as histórias do Deus do Céu;
- Converse com as crianças sobre a importância das histórias para a cultura de um povo. Elas conhecem alguma história da cultura brasileira de origem africana?
- Identifique as principais características da cultura brasileira.

2) Depois de ler o livro ou exibir o vídeo:

- Vamos recordar a história e descobrir de que partes as crianças mais gostaram;
- Peça-lhes para contarem algum caso em que conseguiram algo de valor, através da coragem, inteligência e perseverança;

- Peça exemplos de como as pessoas superam as dificuldades valendo-se da força de vontade. E o brasileiro no seu dia-a-dia?
- Identifique, com as crianças, fatores curiosos que diferenciam uma cultura da outra. Pode-se discutir como as pessoas costumam ouvir histórias em cada lugar, a literatura de cordel do nordeste, os best-sellers americanos, a cultura oriental, o costume de repetir as palavras para sublinhar uma idéia, dos africanos... o que cada criança daria em troca das histórias do Deus do Céu? É justo o preço que Ananse pagou? Que outras armadilhas usariam para pegar os animais que o Deus do Céu pediu?
- Fale sobre a mensagem do livro que é sobre o resgate de uma cultura;
- Usando a criatividade: desenhe ou esculpa a boneca de madeira que segura uma tigela, que Ananse esculpiu, em barro ou argila;
- Visualize e descreva Ananse, o Homem-Aranha da história, e movimente-se junto com as crianças pela sala como se fossem uma aranha por alguns minutos;
- Brinque com as crianças de contar histórias. Peça a uma delas para começar a contar uma história, e às outras para continuarem;
- Construa com as crianças uma aldeia africana. Elas podem se dividir em grupos de animais, de jovens guerreiros e suas mulheres, deuses e contadores de histórias;
- Você também pode montar uma peça usando a história do livro, onde as crianças são os atores, ou adaptar a idéia principal para outras situações e lugares.

Usando a criatividade:

- Estimule cada aluno a falar de sua raça e suas origens;
- Solicite que as crianças tragam objetos típicos, brasileiros e de outras origens, que tenham em casa e organize uma exposição no colégio;
- Leve as crianças para visitar museus que ensinem sobre a cultura brasileira, as etnias, africana, indígena e outras;
- Com revistas, jornais, livros, desenhos e objetos, peça às crianças para montar um mural que represente os personagens da nossa cultura;
- Faça, na sala de aula, uma exposição de objetos e gravuras da influência da cultura africana no Brasil;
- Repita algumas vezes, e ensine às crianças a pronunciar palavras como Mmboro (o marimbondo) e Mmoatia (a fada), ressoando o m, e outras palavras e nomes africanos que se encontram no livro, como: Yridi, Osebo, Nyame, Sora. Ligue as palavras em frases e histórias, como se fossem da cultura africana;
- Peça às crianças para desenharem ou confeccionarem objetos de diferentes culturas, como a indígena brasileira, a africana, a americana, as orientais. Recorte os objetos e monte um bazar para vendê-los. Cada vendedor deverá explicar a origem e a utilidade do objeto que estiver vendendo e se vestir a caráter.

Se expressando com o corpo:

- Estimule as crianças a expressar-se com o corpo com a mesma liberdade que observamos nas danças africanas, ou nas manifestações de origem africana que encontramos no Brasil, no candomblé, no samba e no frevo;
- Construir com materiais simples uma orquestra de percussão estimulando as crianças a se expressarem com o ritmo das mãos e dos dedos;
- A partir da cena em que o jaguar é amarrado e puxado na grande teia, estimule suas atividades:
- Que cada criança construa uma teia com fios e barbantes;
- Com duplas de crianças construa uma escada de cordas;
- Divida a turma em dois grupos para a brincadeira do cabo de guerra.

Reconhecendo pela observação:

Pesquise com suas crianças os diferentes aspectos influenciados pela cultura negra/africana no Brasil. As etnias e miscigenação, a linguagem, a religião, a música, a comida e a flora e fauna.

Obs.: Com a finalidade de resgatar e valorizar a cultura africana, CRIANÇAS CRIATIVAS publicou outro livro com uma história de origem africana, intitulado “Porque os Mosquitos Zunem no Ouvido da Gente” de Verna Aardema e Leo e Diane Dillon. Também edita um vídeo: CRIANÇAS CRIATIVAS # 6, que apresenta 6 histórias africanas de diferentes autores em desenhos animados.

Outras e novas atividades: