Objetos que fazem música

Preparar. Imprimir. Experimentar.

Cada kit reúne guião detalhado, exemplo resolvido, cartões de recorte, material de mesa, folha de trabalho e dez adaptações por idade.

3 a 10 anos · Português de Portugal As imagens aparecem apenas na capa. No interior, o espaço serve os materiais de aula.

GUIA DE UTILIZAÇÃO

Como preparar a aula

UMA ORGANIZAÇÃO DIFERENTE

Existem 20 atividades-base neste caderno. Cada uma ocupa sete páginas consecutivas e tem dez versões graduadas. São 200 versões de 20 bases, não 200 jogos independentes. A coleção mantém 200 bases e 2.000 versões.

O QUE IMPRIMIR

Para uma atividade, leia as duas primeiras páginas do kit. Imprima a página de cartões e a de material de mesa; a folha individual é opcional. As duas páginas finais explicam as dez adaptações. Não é necessário imprimir o caderno inteiro.

QUANTIDADES PRONTAS

Para uma turma de 24: forme seis grupos de quatro. Imprima seis cópias da página de cartões e seis do material de mesa. Se fizer registo individual, imprima 24 folhas de trabalho. Para outro tamanho, use uma cópia de cartões e material de mesa por grupo.

RECORTAR E GUARDAR

Imprima em A4, tamanho real (100%), frente única. Faça os recortes nas linhas tracejadas, pelo adulto. Guarde o conjunto identificado com o número do kit. Cor, palavra e símbolo aparecem juntos para não depender apenas da cor.

ADAPTAÇÃO RESPONSÁVEL

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

SOBRE A EDIÇÃO

Material de apoio criado com assistência de IA e revisto quanto à organização e aos ficheiros imprimíveis. Não foi submetido a validação pedagógica externa. Ajuste à experiência, às condições e às necessidades da turma.

O percurso de cada kit

1

Guião do professor

Objetivo, preparação, materiais, demonstração concreta e condução da primeira ronda.

2

Modelo e resposta esperada

O que dizer ou fazer, o que observar e como ajudar quando a tentativa não resulta.

3

Cartões para recortar

Quatro cópias dos quatro cartões do kit. Não é preciso desenhá-los antes da aula.

4

Material de mesa

Base para montar, jogar, ordenar, responder ou registar, conforme a atividade.

5

Folha da criança

Espaço para executar, registar e explicar a descoberta. Pode ser respondida por desenho ou ditado.

6

Versões 1 a 5

Apoio inicial e propostas para 3-6 anos, sempre ligadas à mesma atividade.

7

Versões 6 a 10

Condução, memória, transformação e ensino entre pares para 7-10 anos.

Índice dos kits

01 **Copo na mesa** 6

02 **Papel a dançar** 13

03 **Caixa de cartão** 20

04 **Colher de madeira** 27

05 **Tecido silencioso** 34

06 **Mesa protegida** 41

07 **Dois copos** 48

08 **Raspar cartão** 55

09 **Saco de papel** 62

10 **Folha dobrada** 69

Cada entrada abre o guião. Nas duas últimas páginas de cada kit estão as dez versões por idade.

Índice dos kits

11 **Objeto responde** 76

12 **Escolha do timbre** 83

13 **Orquestra da mesa** 90

14 **Objeto e pausa** 97

15 **Som sem força** 104

16 **Texturas em sequência** 111

17 **O objeto escondido** 118

18 **Troca de funções** 125

19 **Pequena máquina** 132

20 **Concerto de materiais** 139

Cada entrada abre o guião. Nas duas últimas páginas de cada kit estão as dez versões por idade.

Copo na mesa

OBJETIVO MUSICAL

Toque suavemente num copo plástico vazio sobre uma mesa estável e encontre dois timbres.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 8 (cartões) e a página 9 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 10 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Coloque um copo plástico vazio numa mesa estável. Toque levemente a borda com um dedo e depois a lateral. Alterne sem mover o copo de lugar; a turma aponta para a zona tocada.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Reconhece dois gestos no mesmo objeto. Guarde os cartões com o número 05.01. Escolha depois uma das versões nas páginas 11-12.

BORDA

LATERAL

OUVIR

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Coloque um copo plástico vazio numa mesa estável. Toque levemente a borda com um dedo e depois a lateral. Alterne sem mover o copo de lugar; a turma aponta para a zona tocada.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Reconhece dois gestos no mesmo objeto. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Deixe o copo visível durante a comparação. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 10 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

B BORDA	L LATERAL	 OUVIR	❚❚ PAUSA
B BORDA	L LATERAL	 OUVIR	❚❚ PAUSA
B BORDA	L LATERAL	 OUVIR	❚❚ PAUSA
B BORDA	L LATERAL	 OUVIR	❚❚ PAUSA

Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

OPÇÃO 1

OPÇÃO 2

OPÇÃO 3

OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Toque suavemente num copo plástico vazio sobre uma mesa estável e encontre dois timbres.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Reconhece dois gestos no mesmo objeto.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Papel a dançar

OBJETIVO MUSICAL

Agite uma folha inteira com amplitudes diferentes e compare os sons.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 15 (cartões) e a página 16 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 17 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Segure uma folha inteira pelas extremidades. Agite com movimento pequeno e depois um pouco maior, longe do rosto. Compare o som sem rasgar nem sacudir junto dos ouvidos.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Relaciona gesto e resultado sonoro. Guarde os cartões com o número 05.02. Escolha depois uma das versões nas páginas 18-19.

AGITAR POUCO

AGITAR MAIS

PAPEL

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Segure uma folha inteira pelas extremidades. Agite com movimento pequeno e depois um pouco maior, longe do rosto. Compare o som sem rasgar nem sacudir junto dos ouvidos.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Relaciona gesto e resultado sonoro. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Faça um participante de cada vez para permitir escuta. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 17 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

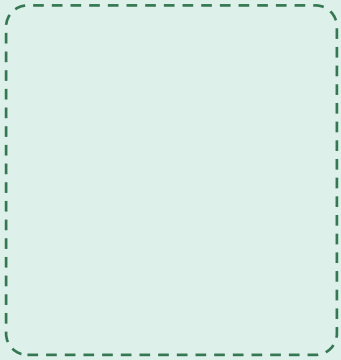
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

A AGITAR POUCO	A AGITAR MAIS	 PAPEL	❚❚ PAUSA
A AGITAR POUCO	A AGITAR MAIS	 PAPEL	❚❚ PAUSA
A AGITAR POUCO	A AGITAR MAIS	 PAPEL	❚❚ PAUSA
A AGITAR POUCO	A AGITAR MAIS	 PAPEL	❚❚ PAUSA

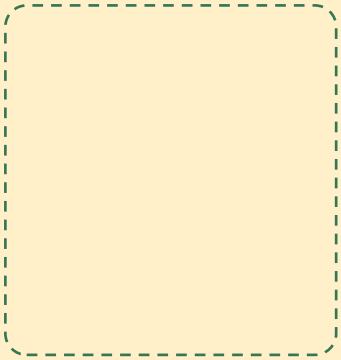
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

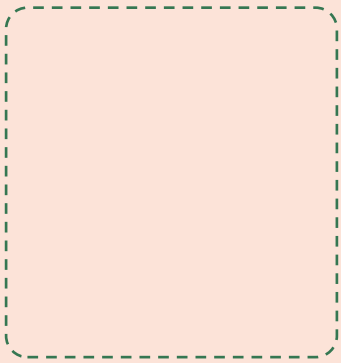
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Agite uma folha inteira com amplitudes diferentes e compare os sons.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Relaciona gesto e resultado sonoro.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Caixa de cartão

OBJETIVO MUSICAL

Explore toques com os dedos na tampa e na lateral de uma caixa sem agrafos expostos.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 22 (cartões) e a página 23 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 24 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Verifique que a caixa não tem agrafos expostos. Faça quatro toques na tampa e quatro na lateral, com dedos. Peça que indiquem a zona e descrevam uma diferença ou semelhança.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Observa o efeito da zona de contacto. Guarde os cartões com o número 05.03. Escolha depois uma das versões nas páginas 25-26.

TAMPA

LATERAL

CAIXA

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Verifique que a caixa não tem agrafos expostos. Faça quatro toques na tampa e quatro na lateral, com dedos. Peça que indiquem a zona e descrevam uma diferença ou semelhança.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Observa o efeito da zona de contacto. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Use a caixa apoiada e mantenha toques igualmente suaves. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 24 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

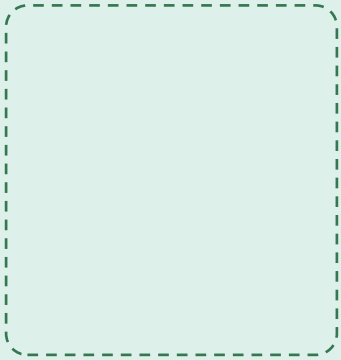
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

T TAMPA	L LATERAL	 CAIXA	⏸ PAUSA
T TAMPA	L LATERAL	 CAIXA	⏸ PAUSA
T TAMPA	L LATERAL	 CAIXA	⏸ PAUSA
T TAMPA	L LATERAL	 CAIXA	⏸ PAUSA

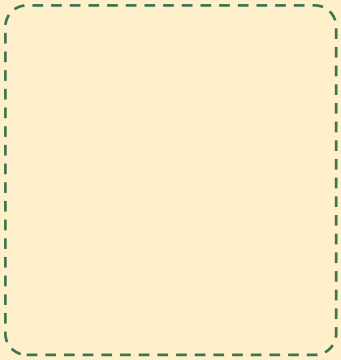
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

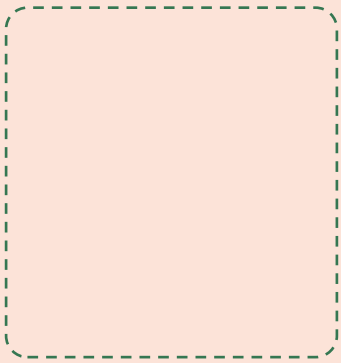
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Explore toques com os dedos na tampa e na lateral de uma caixa sem agrafos expostos.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Observa o efeito da zona de contacto.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Colher de madeira

OBJETIVO MUSICAL

Toque uma colher de madeira na palma aberta ou numa superfície protegida, sem levantar acima do ombro.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 29 (cartões) e a página 30 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 31 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Segure a colher de madeira abaixo do ombro. Toque uma vez na própria palma aberta e outra numa toalha sobre a mesa. Faça COLHER-PAUSA duas vezes; não balance perto dos colegas.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Controla o gesto e interrompe nas pausas. Guarde os cartões com o número 05.04. Escolha depois uma das versões nas páginas 32-33.

COLHER

PALMA

MESA

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Segure a colher de madeira abaixo do ombro. Toque uma vez na própria palma aberta e outra numa toalha sobre a mesa. Faça COLHER-PAUSA duas vezes; não balance perto dos colegas.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Controla o gesto e interrompe nas pausas. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

O adulto segura a colher; a criança indica quando tocar. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 31 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

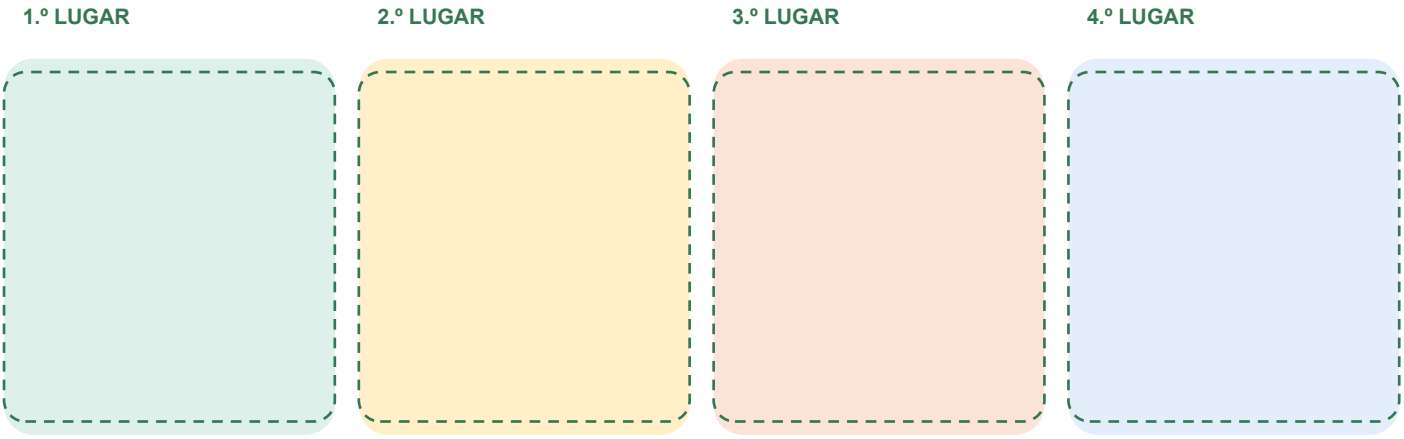
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

C COLHER	 PALMA	M MESA	❚❚ PAUSA
C COLHER	 PALMA	M MESA	❚❚ PAUSA
C COLHER	 PALMA	M MESA	❚❚ PAUSA
C COLHER	 PALMA	M MESA	❚❚ PAUSA

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Toque uma colher de madeira na palma aberta ou numa superfície protegida, sem levantar acima do ombro.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Controla o gesto e interrompe nas pausas.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Leia só as duas primeiras posições do exemplo. O adulto aponta, executa e deixa a criança imitar. Faça duas passagens com os mesmos cartões, sem pedir memória.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Mostre dois cartões usados no modelo. Diga e demonstre a ação de cada um. A criança escolhe qual vem primeiro; execute essa ordem com apoio e compare com a ordem inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta os cartões e o outro executa. Mantenha o modelo visível. Troquem após duas leituras; quem aponta deve esperar pela duração de cada posição.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões necessários ao modelo. Reconstrua a ordem descrita no guião, execute e confirme. Não acrescente cartões só para tornar a sequência mais longa.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a leitura: primeiro com a fala do adulto, depois apenas com o apontador. A velocidade e a sequência mantêm-se; retire uma ajuda de cada vez.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a leitura, dando um sinal de preparação e percorrendo as posições. Outra observa se houve antecipações. Troquem sem alterar o código.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Após duas leituras, cubra uma posição. O grupo recorda o cartão em falta e executa; destape para conferir. Só esconda toda a sequência se uma posição já for fácil.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque de lugar dois cartões do modelo. Leia as duas ordens e descreva a diferença. Mantenha a duração de cada posição e a fonte sonora.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma nova linha usando apenas os cartões deste kit. Registe a legenda, ensaie e entregue a outro grupo. A leitura deve ser possível sem adivinhar o significado.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine a leitura ao outro grupo. Observe onde foi necessário parar ou perguntar, ajuste a legenda ou o apontador e teste novamente a mesma linha.

Tecido silencioso

OBJETIVO MUSICAL

Compare um tecido agitado com papel agitado e reconheça que alguns gestos quase não produzem som.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 36 (cartões) e a página 37 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 38 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Agite tecido e papel com movimentos semelhantes. Escutem qual é mais audível naquela sala. Um tecido quase silencioso continua a ser uma resposta válida; não aumente muito a força para o ouvir.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Reconhece que movimento nem sempre produz som evidente. Guarde os cartões com o número 05.05. Escolha depois uma das versões nas páginas 39-40.

TECIDO PAPEL QUASE SILÊNCIO SOM

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Agite tecido e papel com movimentos semelhantes. Escutem qual é mais audível naquela sala. Um tecido quase silencioso continua a ser uma resposta válida; não aumente muito a força para o ouvir.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Reconhece que movimento nem sempre produz som evidente. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Aproxime o grupo sem levar o objeto aos ouvidos. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 38 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

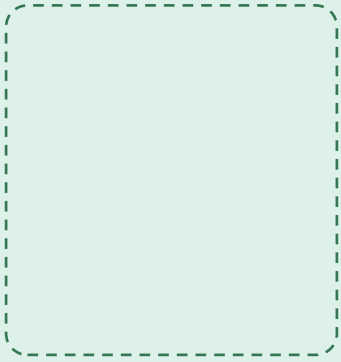
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

T TECIDO	 PAPEL	⏸ QUASE SILÊNCIO	S SOM
T TECIDO	 PAPEL	⏸ QUASE SILÊNCIO	S SOM
T TECIDO	 PAPEL	⏸ QUASE SILÊNCIO	S SOM
T TECIDO	 PAPEL	⏸ QUASE SILÊNCIO	S SOM

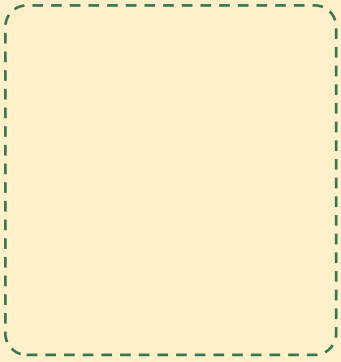
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

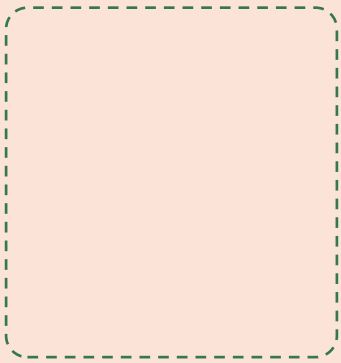
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Compare um tecido agitado com papel agitado e reconheça que alguns gestos quase não produzem som.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Reconhece que movimento nem sempre produz som evidente.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Mesa protegida

OBJETIVO MUSICAL

Use uma toalha sobre a mesa e compare toques leves com a ponta dos dedos.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 43 (cartões) e a página 44 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 45 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Toque levemente a mesa com dois dedos. Coloque uma toalha e repita. Compare usando o mesmo gesto. Proteja superfícies delicadas e não peça pancadas para produzir contraste.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Compara duas condições da mesma fonte. Guarde os cartões com o número 05.06. Escolha depois uma das versões nas páginas 46-47.

COM TOALHA

SEM TOALHA

DEDOS

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Toque levemente a mesa com dois dedos. Coloque uma toalha e repita. Compare usando o mesmo gesto. Proteja superfícies delicadas e não peça pancadas para produzir contraste.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Compara duas condições da mesma fonte. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

O professor demonstra e as crianças só escolhem os cartões. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 45 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

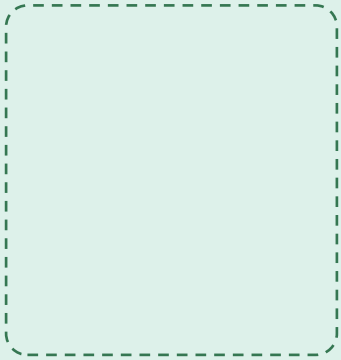
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

C COM TOALHA	S SEM TOALHA	 DEDOS	⏸ PAUSA
C COM TOALHA	S SEM TOALHA	 DEDOS	⏸ PAUSA
C COM TOALHA	S SEM TOALHA	 DEDOS	⏸ PAUSA
C COM TOALHA	S SEM TOALHA	 DEDOS	⏸ PAUSA

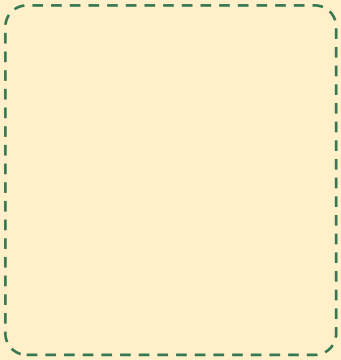
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

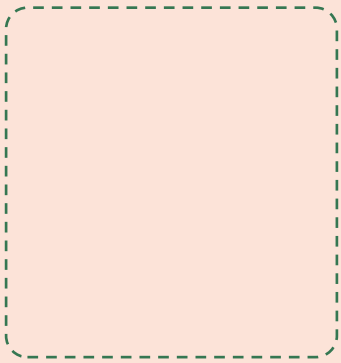
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Use uma toalha sobre a mesa e compare toques leves com a ponta dos dedos.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Compara duas condições da mesma fonte.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Dois copos

OBJETIVO MUSICAL

Alterne dois copos plásticos de tamanhos diferentes e compare o timbre, sem assumir uma altura exata.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 50 (cartões) e a página 51 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 52 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Use dois copos plásticos vazios de tamanhos distintos. Toque em cada um com um dedo. Peça uma descrição do timbre sem afirmar previamente qual será mais grave; material e forma influenciam o resultado.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Descreve o que realmente ouviu. Guarde os cartões com o número 05.07. Escolha depois uma das versões nas páginas 53-54.

COPO GRANDE

COPO PEQUENO

IGUAL

DIFERENTE

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Use dois copos plásticos vazios de tamanhos distintos. Toque em cada um com um dedo. Peça uma descrição do timbre sem afirmar previamente qual será mais grave; material e forma influenciam o resultado.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Descreve o que realmente ouviu. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Compare primeiro com os objetos visíveis. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 52 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

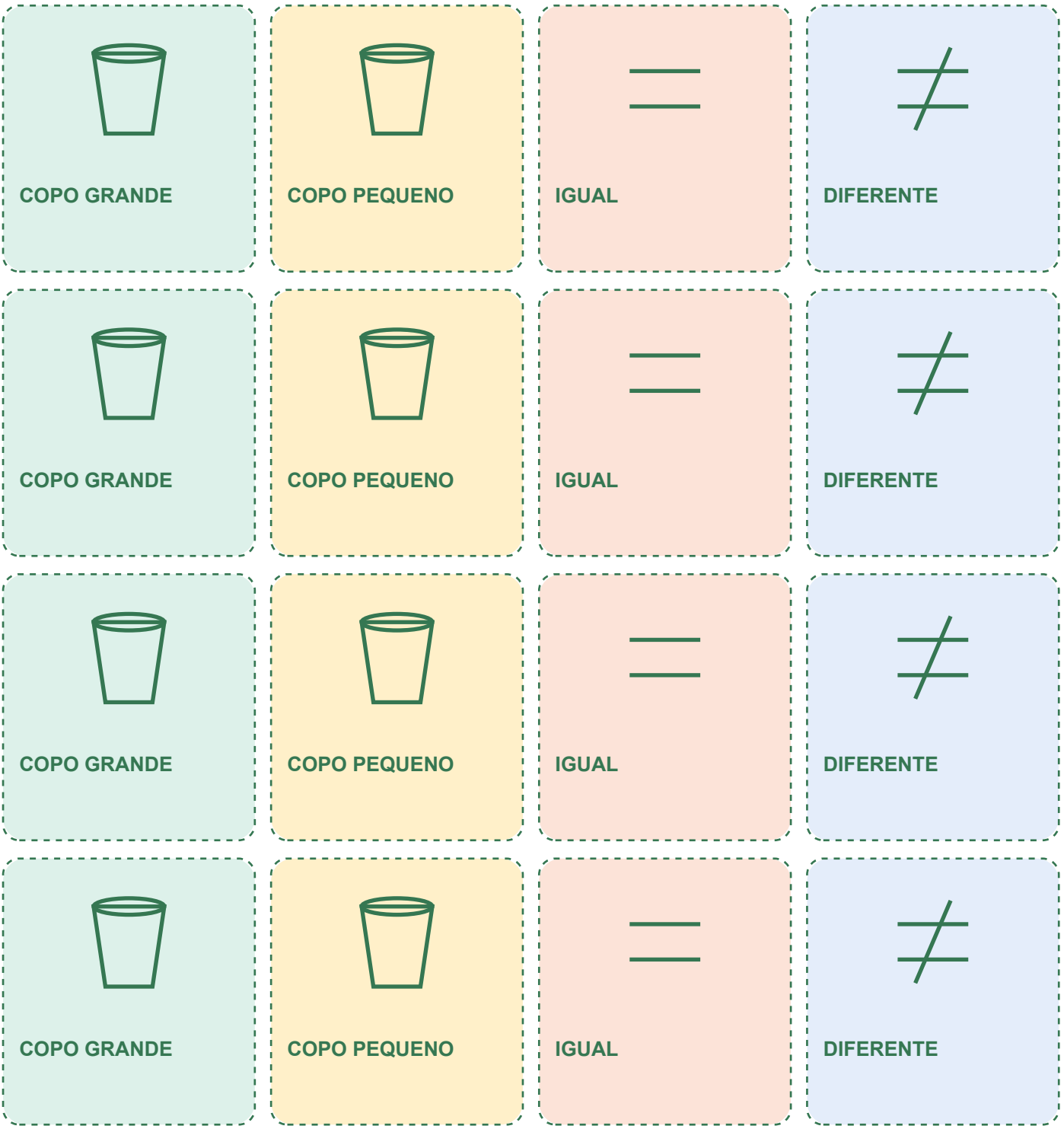
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

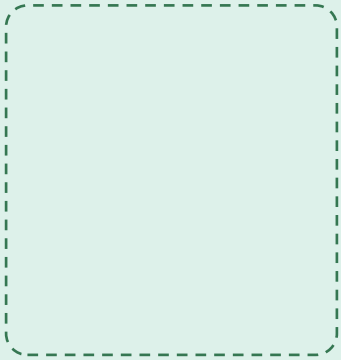
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



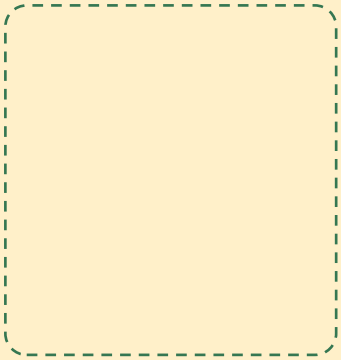
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

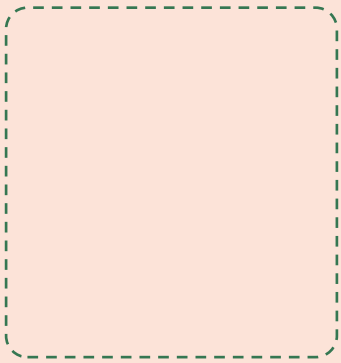
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Alterne dois copos plásticos de tamanhos diferentes e compare o timbre, sem assumir uma altura exata.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Descreve o que realmente ouviu.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Raspar cartão

OBJETIVO MUSICAL

Friccione suavemente dois pedaços grandes de cartão e varie a duração do gesto.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 57 (cartões) e a página 58 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 59 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Friccione dois pedaços grandes de cartão durante um tempo, pare e repita durante três. Mantenha os cantos afastados do rosto. A turma escolhe CURTO ou LONGO depois de cada gesto.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Distingue a duração da fricção. Guarde os cartões com o número 05.08. Escolha depois uma das versões nas páginas 60-61.

FRICCIONAR

CURTO

LONGO

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Friccione dois pedaços grandes de cartão durante um tempo, pare e repita durante três. Mantenha os cantos afastados do rosto. A turma escolhe CURTO ou LONGO depois de cada gesto.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Distingue a duração da fricção. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Faça só dois exemplos muito contrastantes. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 59 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

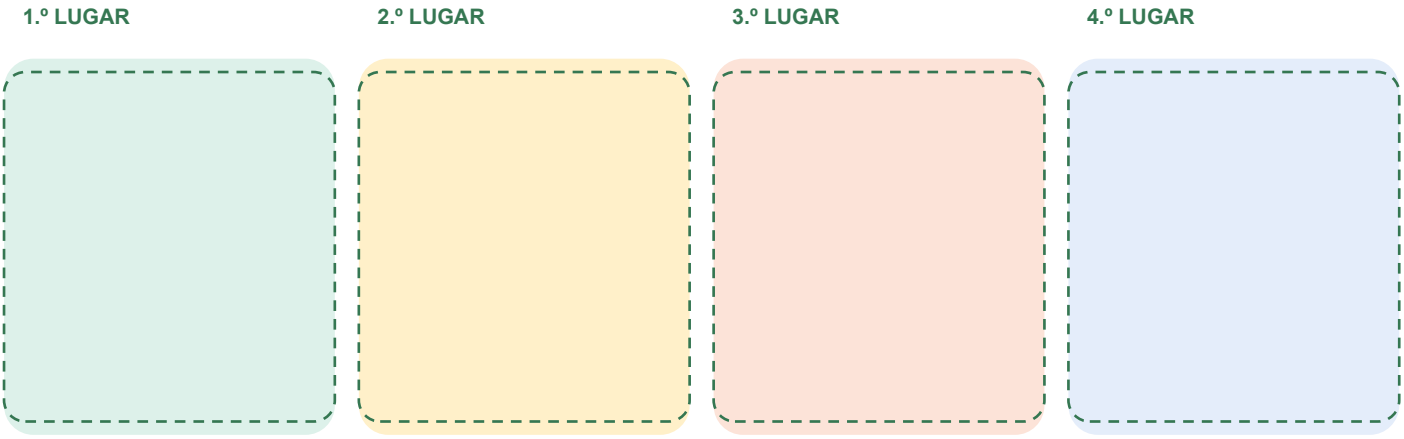
Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Friccione suavemente dois pedaços grandes de cartão e varie a duração do gesto.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Distingue a duração da fricção.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Leia só as duas primeiras posições do exemplo. O adulto aponta, executa e deixa a criança imitar. Faça duas passagens com os mesmos cartões, sem pedir memória.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Mostre dois cartões usados no modelo. Diga e demonstre a ação de cada um. A criança escolhe qual vem primeiro; execute essa ordem com apoio e compare com a ordem inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta os cartões e o outro executa. Mantenha o modelo visível. Troquem após duas leituras; quem aponta deve esperar pela duração de cada posição.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões necessários ao modelo. Reconstrua a ordem descrita no guião, execute e confirme. Não acrescente cartões só para tornar a sequência mais longa.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a leitura: primeiro com a fala do adulto, depois apenas com o apontador. A velocidade e a sequência mantêm-se; retire uma ajuda de cada vez.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a leitura, dando um sinal de preparação e percorrendo as posições. Outra observa se houve antecipações. Troquem sem alterar o código.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Após duas leituras, cubra uma posição. O grupo recorda o cartão em falta e executa; destape para conferir. Só esconda toda a sequência se uma posição já for fácil.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque de lugar dois cartões do modelo. Leia as duas ordens e descreva a diferença. Mantenha a duração de cada posição e a fonte sonora.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma nova linha usando apenas os cartões deste kit. Registe a legenda, ensaie e entregue a outro grupo. A leitura deve ser possível sem adivinhar o significado.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine a leitura ao outro grupo. Observe onde foi necessário parar ou perguntar, ajuste a legenda ou o apontador e teste novamente a mesma linha.

KIT 05.09 / 1. GUIÃO DO PROFESSOR

Saco de papel

OBJETIVO MUSICAL

Abra e feche devagar um saco de papel limpo, longe do rosto, sem o rebentar.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 64 (cartões) e a página 65 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 66 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Abra devagar um saco de papel limpo e feche-o suavemente sem prender ar para o rebentar. Execute ABRIR-PAUSA-FECHAR-PAUSA. Mantenha o saco longe do rosto.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Segue a sequência sem rebentar o saco. Guarde os cartões com o número 05.09. Escolha depois uma das versões nas páginas 67-68.

ABRIR

FECHAR

SACO

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Abra devagar um saco de papel limpo e feche-o suavemente sem prender ar para o rebentar. Execute ABRIR-PAUSA-FECHAR-PAUSA. Mantenha o saco longe do rosto.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Segue a sequência sem rebentar o saco. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Use uma folha dobrada se o saco se rasgar. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 66 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

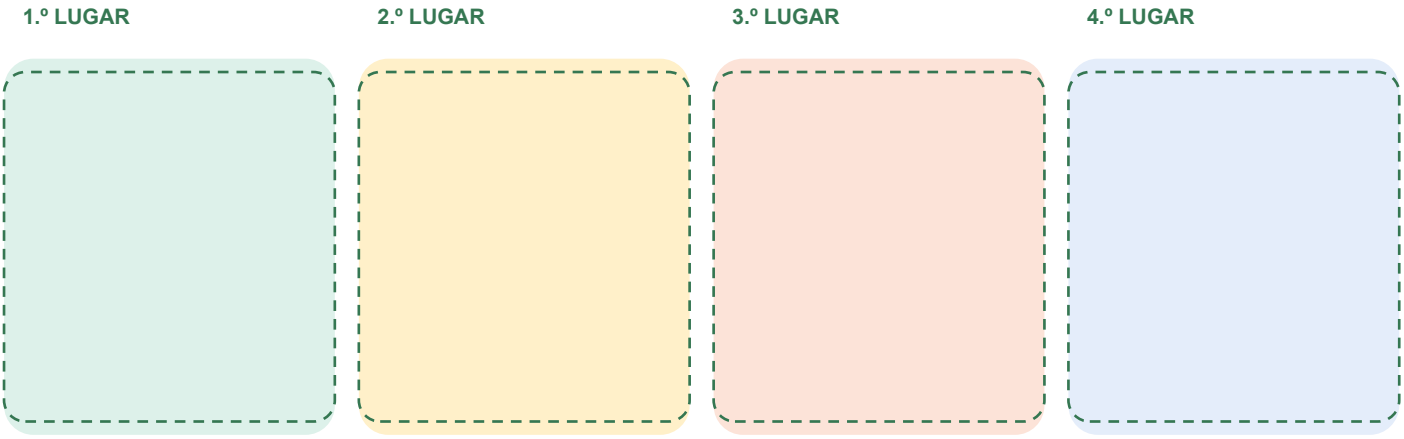
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

A ABRIR	F FECHAR	S SACO	❚❚ PAUSA
A ABRIR	F FECHAR	S SACO	❚❚ PAUSA
A ABRIR	F FECHAR	S SACO	❚❚ PAUSA
A ABRIR	F FECHAR	S SACO	❚❚ PAUSA

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Abra e feche devagar um saco de papel limpo, longe do rosto, sem o rebentar.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Segue a sequência sem rebentar o saco.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Leia só as duas primeiras posições do exemplo. O adulto aponta, executa e deixa a criança imitar. Faça duas passagens com os mesmos cartões, sem pedir memória.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Mostre dois cartões usados no modelo. Diga e demonstre a ação de cada um. A criança escolhe qual vem primeiro; execute essa ordem com apoio e compare com a ordem inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta os cartões e o outro executa. Mantenha o modelo visível. Troquem após duas leituras; quem aponta deve esperar pela duração de cada posição.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões necessários ao modelo. Reconstrua a ordem descrita no guião, execute e confirme. Não acrescente cartões só para tornar a sequência mais longa.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a leitura: primeiro com a fala do adulto, depois apenas com o apontador. A velocidade e a sequência mantêm-se; retire uma ajuda de cada vez.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a leitura, dando um sinal de preparação e percorrendo as posições. Outra observa se houve antecipações. Troquem sem alterar o código.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Após duas leituras, cubra uma posição. O grupo recorda o cartão em falta e executa; destape para conferir. Só esconda toda a sequência se uma posição já for fácil.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque de lugar dois cartões do modelo. Leia as duas ordens e descreva a diferença. Mantenha a duração de cada posição e a fonte sonora.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma nova linha usando apenas os cartões deste kit. Registe a legenda, ensaie e entregue a outro grupo. A leitura deve ser possível sem adivinhar o significado.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine a leitura ao outro grupo. Observe onde foi necessário parar ou perguntar, ajuste a legenda ou o apontador e teste novamente a mesma linha.

Folha dobrada

OBJETIVO MUSICAL

Compare o som de uma folha aberta com a mesma folha dobrada.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 71 (cartões) e a página 72 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 73 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Agite uma folha aberta; dobre-a ao meio e repita um gesto semelhante. Pergunte se mudou o som. Deixe as duas fases identificadas pelos cartões e aceite descrições diferentes fundamentadas.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Compara antes e depois de uma alteração. Guarde os cartões com o número 05.10. Escolha depois uma das versões nas páginas 74-75.

ABERTA

DOBRADA

PAPEL

OUVIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Agite uma folha aberta; dobre-a ao meio e repita um gesto semelhante. Pergunte se mudou o som. Deixe as duas fases identificadas pelos cartões e aceite descrições diferentes fundamentadas.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Compara antes e depois de uma alteração. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

O adulto faz a dobragem para manter as etapas claras. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 73 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

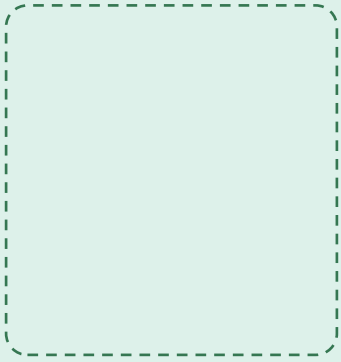
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

A ABERTA	D DOBRADA	 PAPEL	 OUVIR
A ABERTA	D DOBRADA	 PAPEL	 OUVIR
A ABERTA	D DOBRADA	 PAPEL	 OUVIR
A ABERTA	D DOBRADA	 PAPEL	 OUVIR

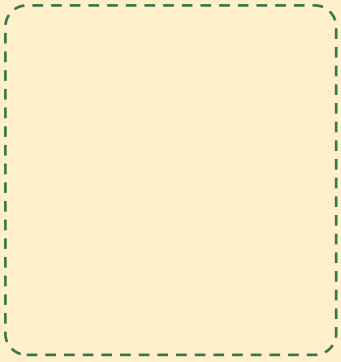
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

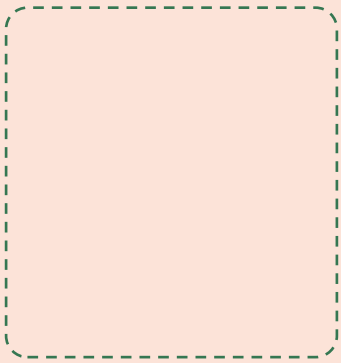
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Compare o som de uma folha aberta com a mesma folha dobrada.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Compara antes e depois de uma alteração.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Objeto responde

OBJETIVO MUSICAL

Um objeto faz uma pergunta rítmica e outro responde com igual número de pulsações.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 78 (cartões) e a página 79 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 80 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

O copo faz três toques e uma pausa em quatro tempos. A caixa responde com toque-pausa-toque-toque. Ensaie os turnos separadamente e mantenha a mesma duração.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Pergunta e resposta ocupam quatro tempos. Guarde os cartões com o número 05.11. Escolha depois uma das versões nas páginas 81-82.

COPO

CAIXA

PERGUNTA

RESPOSTA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

O copo faz três toques e uma pausa em quatro tempos. A caixa responde com toque-pausa-toque-toque. Ensaie os turnos separadamente e mantenha a mesma duração.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Pergunta e resposta ocupam quatro tempos. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Deixe quatro quadrados visíveis e aponte cada tempo. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 80 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

COPO

CAIXA

P

PERGUNTA

R

RESPOSTA

COPO

CAIXA

P

PERGUNTA

R

RESPOSTA

COPO

CAIXA

P

PERGUNTA

R

RESPOSTA

COPO

CAIXA

P

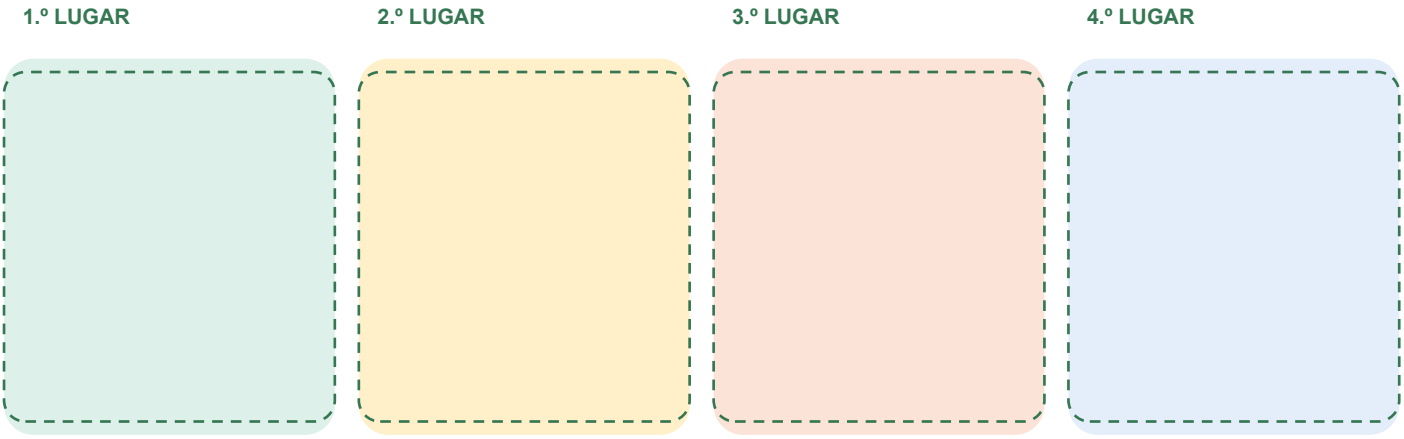
PERGUNTA

R

RESPOSTA

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Um objeto faz uma pergunta rítmica e outro responde com igual número de pulsações.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Pergunta e resposta ocupam quatro tempos.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

O adulto apresenta só a primeira parte do modelo. A criança observa e repete depois do sinal. Use duas ações ou sons no máximo e deixe os cartões visíveis.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente duas possibilidades do kit, uma de cada vez. A criança indica qual acabou de ouvir e experimenta repeti-la com o adulto, sem ter de responder sozinha.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Trabalhe em pares: um apresenta, outro espera e responde. Faça o modelo do guião antes de inventar outro. Troquem depois de duas respostas, respeitando a duração dos turnos.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Monte a frase com cartões antes da resposta. Execute o modelo, espere, e responda olhando a linha. Confirme a ordem apontando cada posição.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça a primeira resposta com o adulto e a segunda apenas com o par. Mantenha o mesmo modelo para perceber se a retirada de apoio alterou o resultado.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Um aluno dá os sinais de ouvir e responder. O grupo só entra após o segundo sinal. O orientador verifica se esperaram pelo fim do modelo e troca de função.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Após ouvir e repetir duas vezes, cubra os cartões durante uma resposta. Volte a mostrá-los para conferir; não aumente ao mesmo tempo o comprimento da frase.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Mude apenas a fonte ou um elemento do modelo, conforme permitido pela atividade. Diga o que pode mudar e conserve a duração do turno de resposta.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie outra pergunta ou modelo com o mesmo limite de duração. Prepare a resposta antes de apresentar e explique qual é a regra de relação entre ambas.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine a alternância a outro grupo. Observe se a dificuldade esteve na memória ou no sinal de entrada e ajuste apenas esse apoio antes de repetir.

KIT 05.12 / 1. GUIÃO DO PROFESSOR

Escolha do timbre

OBJETIVO MUSICAL

Escolha entre papel, caixa e copo para representar uma personagem inventada.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 85 (cartões) e a página 86 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 87 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Apresente uma personagem leve e outra pesada, sem impor um som certo. Um grupo escolhe papel; outro, caixa ou copo. Cada grupo demonstra e explica por que escolheu essa fonte.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Justifica uma associação som-personagem. Guarde os cartões com o número 05.12. Escolha depois uma das versões nas páginas 88-89.

PAPEL

CAIXA

COPO

PERSONAGEM

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Apresente uma personagem leve e outra pesada, sem impor um som certo. Um grupo escolhe papel; outro, caixa ou copo. Cada grupo demonstra e explica por que escolheu essa fonte.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Justifica uma associação som-personagem. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Ofereça apenas duas fontes à escolha. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 87 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

PAPEL

CAIXA

COPO

PERSONAGEM

PAPEL

CAIXA

COPO

PERSONAGEM

PAPEL

CAIXA

COPO

PERSONAGEM

PAPEL

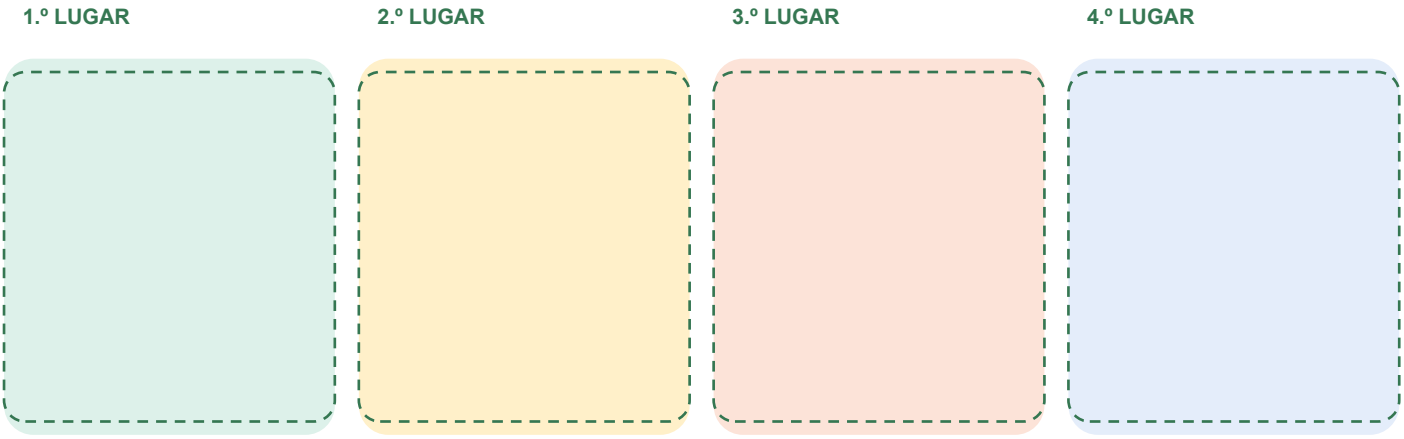
CAIXA

COPO

PERSONAGEM

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Escolha entre papel, caixa e copo para representar uma personagem inventada.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Justifica uma associação som-personagem.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

O adulto oferece uma escolha concreta a partir do exemplo. A criança escolhe e experimenta. Registe essa decisão com um cartão, sem pedir uma peça inteira.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Compare duas opções do kit e escolha uma para integrar o modelo fornecido. Execute a decisão com o adulto e mantenha o resto igual.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro propõe e outro experimenta a escolha. Usem o exemplo do guião como ponto de partida e troquem os papéis antes de decidir a versão final.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Monte ou desenhe a ordem acordada antes de executar. Um participante aponta o registo enquanto os outros apresentam; corrija a legenda se houver dúvidas.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a mesma criação com menos ajuda falada do adulto. O objetivo é conseguir repetir uma decisão, não inventar outra a cada tentativa.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Distribua funções de orientar, executar e observar. A observação usa o critério do guião e termina numa sugestão concreta que o grupo pode experimentar.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Guarde o registo, faça uma pausa e tente reconstruir a criação. Compare com o registo e identifique o elemento que precisou de apoio.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Experimente uma alteração apenas. Execute antes e depois, mantendo o resto igual, e decida qual versão serve melhor a intenção do grupo.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie outro exemplo dentro dos limites deste kit. Prepare uma legenda utilizável e ensaie para verificar que a criação pode ser repetida.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o registo e os materiais a outra equipa. Observe a execução, recolha uma dúvida e melhore a documentação antes de apresentar novamente.

Orquestra da mesa

OBJETIVO MUSICAL

Distribua três fontes sonoras por grupos e organize entradas separadas.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 92 (cartões) e a página 93 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 94 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Divida em três grupos. Aponte PAPEL para o primeiro tocar quatro tempos; depois COPO e CAIXA. Ensaie entradas separadas antes de juntar duas fontes. Feche a mão para parar.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Só o grupo indicado entra. Guarde os cartões com o número 05.13. Escolha depois uma das versões nas páginas 95-96.

PAPEL

COPO

CAIXA

PARAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Divida em três grupos. Aponte PAPEL para o primeiro tocar quatro tempos; depois COPO e CAIXA. Ensaie entradas separadas antes de juntar duas fontes. Feche a mão para parar.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Só o grupo indicado entra. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Distribua os objetos depois de explicar o sinal. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 94 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

PAPEL

COPO

CAIXA

PARAR

PAPEL

COPO

CAIXA

PARAR

PAPEL

COPO

CAIXA

PARAR

PAPEL

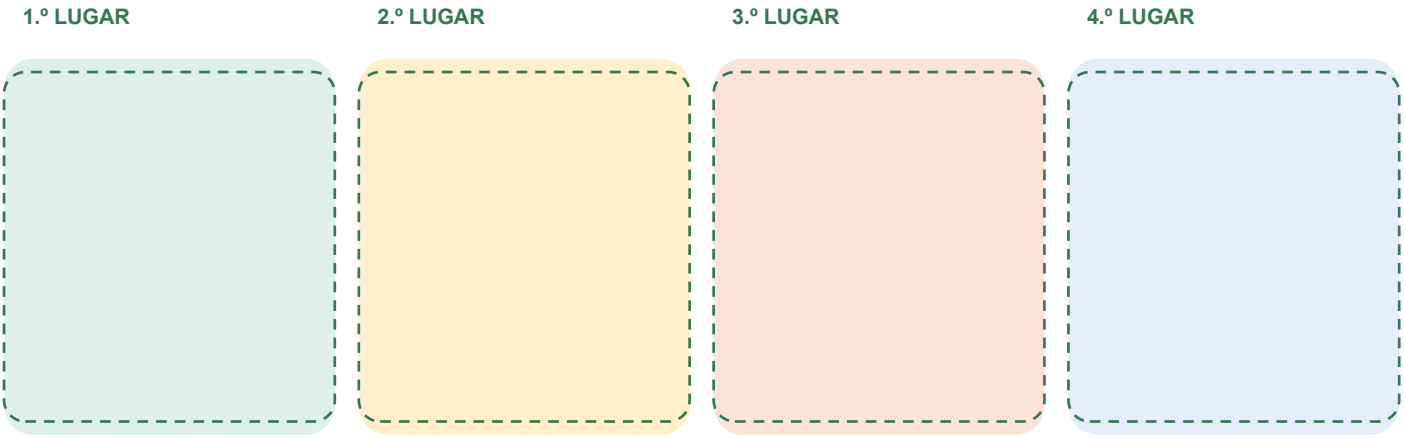
COPO

CAIXA

PARAR

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Distribua três fontes sonoras por grupos e organize entradas separadas.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Só o grupo indicado entra.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça apenas uma função do conjunto com o adulto. Use uma fonte e um sinal de começar e parar. Não exija ainda acompanhar outros padrões ao mesmo tempo.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Demonstre duas funções separadamente. A criança escolhe uma para experimentar. O adulto faz a outra apenas depois, para manter clara a alternância inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Dois parceiros desempenham as funções do exemplo, primeiro separadamente. Junte-as apenas pelo tempo indicado no guião e troque os papéis após uma tentativa.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Disponha os cartões das funções ou entradas na mesa. Combine quem executa cada uma antes de começar; aponte para recordar a distribuição durante a ronda.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Mantenha o mesmo arranjo e retire a ajuda falada, conservando os sinais visuais. Se uma função se perder, ensaie-a sozinha antes de juntar novamente.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Um aluno dirige as entradas e outro observa o critério do guião. O regente mostra a preparação antes de iniciar. Troquem depois de uma apresentação curta.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

O grupo recorda a sua função sem cartão durante uma volta. Reponha o cartão e compare. A memorização não deve aumentar o volume ou acelerar o conjunto.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque as funções entre participantes, mantendo os padrões. Ensaie a nova distribuição separadamente e só depois junte as partes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie outra distribuição das funções permitidas pelo kit. Registe as entradas e o final, e verifique se cada parte permanece reconhecível.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine o arranjo a outro grupo. Identifique uma entrada pouco clara, melhore o sinal e teste novamente sem mudar todo o arranjo.

Objeto e pausa

OBJETIVO MUSICAL

Toque o objeto apenas nos cartões marcados e faça o gesto sem contacto nas pausas.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 99 (cartões) e a página 100 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 101 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Use TOCAR-PAUSA-TOCAR-PAUSA. O copo recebe um toque nos tempos 1 e 3. Nas pausas, a mão faz o percurso sem tocar no objeto. Conte todos os tempos.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Mantém quatro tempos com dois sons. Guarde os cartões com o número 05.14. Escolha depois uma das versões nas páginas 102-103.

TOCAR

PAUSA

COPO

REPETIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Use TOCAR-PAUSA-TOCAR-PAUSA. O copo recebe um toque nos tempos 1 e 3. Nas pausas, a mão faz o percurso sem tocar no objeto. Conte todos os tempos.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Mantém quatro tempos com dois sons. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Diminua a velocidade e aponte as pausas. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 101 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

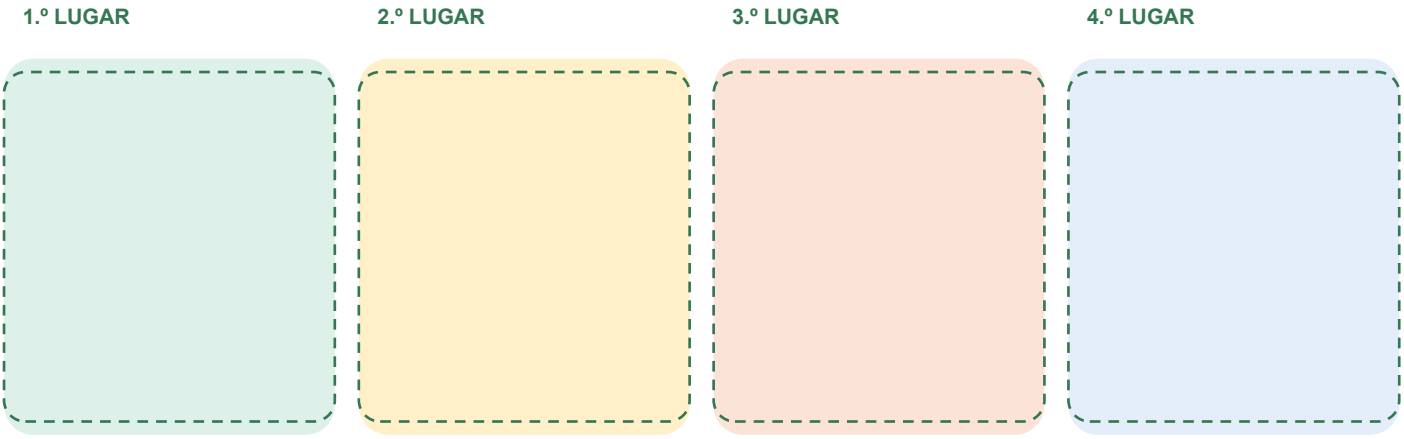
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

T TOCAR	⏸ PAUSA	 COPO	R REPETIR
T TOCAR	⏸ PAUSA	 COPO	R REPETIR
T TOCAR	⏸ PAUSA	 COPO	R REPETIR
T TOCAR	⏸ PAUSA	 COPO	R REPETIR

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Toque o objeto apenas nos cartões marcados e faça o gesto sem contacto nas pausas.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Mantém quatro tempos com dois sons.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Leia só as duas primeiras posições do exemplo. O adulto aponta, executa e deixa a criança imitar. Faça duas passagens com os mesmos cartões, sem pedir memória.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Mostre dois cartões usados no modelo. Diga e demonstre a ação de cada um. A criança escolhe qual vem primeiro; execute essa ordem com apoio e compare com a ordem inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta os cartões e o outro executa. Mantenha o modelo visível. Troquem após duas leituras; quem aponta deve esperar pela duração de cada posição.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões necessários ao modelo. Reconstrua a ordem descrita no guião, execute e confirme. Não acrescente cartões só para tornar a sequência mais longa.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a leitura: primeiro com a fala do adulto, depois apenas com o apontador. A velocidade e a sequência mantêm-se; retire uma ajuda de cada vez.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a leitura, dando um sinal de preparação e percorrendo as posições. Outra observa se houve antecipações. Troquem sem alterar o código.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Após duas leituras, cubra uma posição. O grupo recorda o cartão em falta e executa; destape para conferir. Só esconda toda a sequência se uma posição já for fácil.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque de lugar dois cartões do modelo. Leia as duas ordens e descreva a diferença. Mantenha a duração de cada posição e a fonte sonora.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma nova linha usando apenas os cartões deste kit. Registe a legenda, ensaie e entregue a outro grupo. A leitura deve ser possível sem adivinhar o significado.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine a leitura ao outro grupo. Observe onde foi necessário parar ou perguntar, ajuste a legenda ou o apontador e teste novamente a mesma linha.

Som sem força

OBJETIVO MUSICAL

Procure tornar um som audível usando um gesto preciso, sem bater com mais força.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 106 (cartões) e a página 107 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 108 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Procure um ponto da caixa que soe bem com um toque leve. Compare um gesto impreciso e um toque controlado no mesmo ponto. Não peça mais força; o desafio é encontrar contacto claro.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Obtém um som com gesto controlado. Guarde os cartões com o número 05.15. Escolha depois uma das versões nas páginas 109-110.

PRECISO SUAVE OUVIR REPETIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Procure um ponto da caixa que soe bem com um toque leve. Compare um gesto impreciso e um toque controlado no mesmo ponto. Não peça mais força; o desafio é encontrar contacto claro.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Obtém um som com gesto controlado. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Faça a exploração individual para reduzir o ruído de fundo. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 108 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

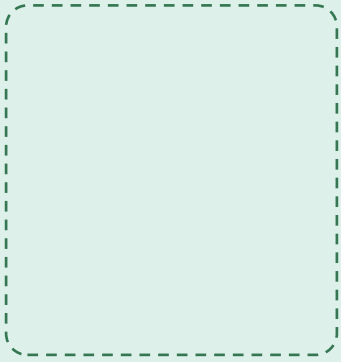
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

P PRECISO	S SUAVE	 OUVIR	R REPETIR
P PRECISO	S SUAVE	 OUVIR	R REPETIR
P PRECISO	S SUAVE	 OUVIR	R REPETIR
P PRECISO	S SUAVE	 OUVIR	R REPETIR

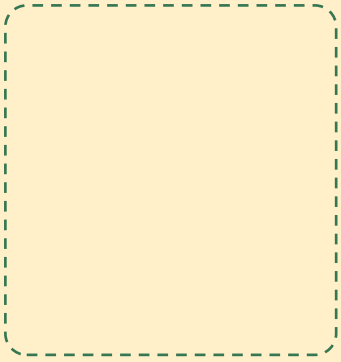
Material de mesa

Use os cartões como respostas. Ouça o exemplo do guião antes de escolher. Coloque o cartão escolhido em RESPOSTA e confira com o adulto.

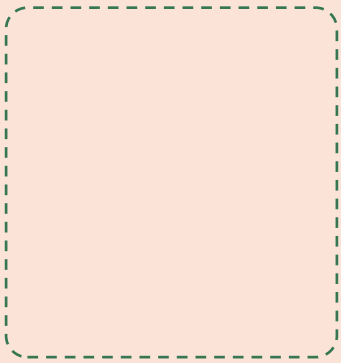
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Procure tornar um som audível usando um gesto preciso, sem bater com mais força.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Obtém um som com gesto controlado.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Texturas em sequência

OBJETIVO MUSICAL

Organize um som de toque, um de fricção e um de agitação numa frase.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 113 (cartões) e a página 114 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 115 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Associe TOQUE ao copo, FRICÇÃO ao cartão e AGITAÇÃO ao papel. Execute um gesto por cartão e termine em PAUSA. Repita com a mesma ordem antes de experimentar outra.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Conserva a associação entre ação e fonte. Guarde os cartões com o número 05.16. Escolha depois uma das versões nas páginas 116-117.

TOQUE

FRICÇÃO

AGITAÇÃO

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Associe TOQUE ao copo, FRICÇÃO ao cartão e AGITAÇÃO ao papel. Execute um gesto por cartão e termine em PAUSA. Repita com a mesma ordem antes de experimentar outra.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Conserva a associação entre ação e fonte. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Retire uma das três fontes na primeira tentativa. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 115 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

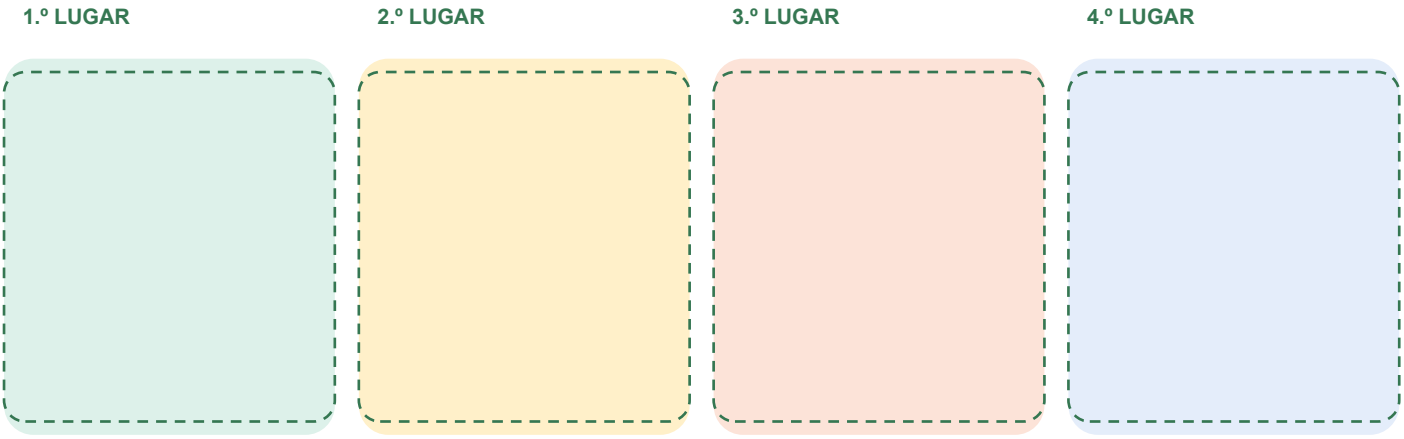
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

T TOQUE	F FRICÇÃO	A AGITAÇÃO	⏸ PAUSA
T TOQUE	F FRICÇÃO	A AGITAÇÃO	⏸ PAUSA
T TOQUE	F FRICÇÃO	A AGITAÇÃO	⏸ PAUSA
T TOQUE	F FRICÇÃO	A AGITAÇÃO	⏸ PAUSA

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Organize um som de toque, um de fricção e um de agitação numa frase.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Conserva a associação entre ação e fonte.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Leia só as duas primeiras posições do exemplo. O adulto aponta, executa e deixa a criança imitar. Faça duas passagens com os mesmos cartões, sem pedir memória.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Mostre dois cartões usados no modelo. Diga e demonstre a ação de cada um. A criança escolhe qual vem primeiro; execute essa ordem com apoio e compare com a ordem inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta os cartões e o outro executa. Mantenha o modelo visível. Troquem após duas leituras; quem aponta deve esperar pela duração de cada posição.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões necessários ao modelo. Reconstrua a ordem descrita no guião, execute e confirme. Não acrescente cartões só para tornar a sequência mais longa.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a leitura: primeiro com a fala do adulto, depois apenas com o apontador. A velocidade e a sequência mantêm-se; retire uma ajuda de cada vez.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a leitura, dando um sinal de preparação e percorrendo as posições. Outra observa se houve antecipações. Troquem sem alterar o código.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Após duas leituras, cubra uma posição. O grupo recorda o cartão em falta e executa; destape para conferir. Só esconda toda a sequência se uma posição já for fácil.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque de lugar dois cartões do modelo. Leia as duas ordens e descreva a diferença. Mantenha a duração de cada posição e a fonte sonora.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma nova linha usando apenas os cartões deste kit. Registe a legenda, ensaie e entregue a outro grupo. A leitura deve ser possível sem adivinhar o significado.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine a leitura ao outro grupo. Observe onde foi necessário parar ou perguntar, ajuste a legenda ou o apontador e teste novamente a mesma linha.

O objeto escondido

OBJETIVO MUSICAL

Ouça um objeto atrás de uma caixa aberta para o professor e reconheça-o pelo timbre.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 120 (cartões) e a página 121 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 122 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Apresente os três sons com os objetos à vista. Depois produza um atrás de uma caixa, sem vendar ninguém. A turma escolhe um cartão; revele a fonte e confirme o gesto.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Identifica a fonte pelo timbre. Guarde os cartões com o número 05.17. Escolha depois uma das versões nas páginas 123-124.

PAPEL

COPO

CAIXA

REVELAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Apresente os três sons com os objetos à vista. Depois produza um atrás de uma caixa, sem vendar ninguém. A turma escolhe um cartão; revele a fonte e confirme o gesto.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Identifica a fonte pelo timbre. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Permita voltar a ouvir as alternativas. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 122 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

PAPEL

COPO

CAIXA

R

REVELAR

PAPEL

COPO

CAIXA

R

REVELAR

PAPEL

COPO

CAIXA

R

REVELAR

PAPEL

COPO

CAIXA

R

REVELAR

Material de mesa

Escute antes de escolher. Coloque em RESPOSTA o cartão que corresponde à fonte, direção ou observação pedida no guião.

OPÇÃO 1

OPÇÃO 2

OPÇÃO 3

OPÇÃO 4

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Ouça um objeto atrás de uma caixa aberta para o professor e reconheça-o pelo timbre.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Identifica a fonte pelo timbre.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça a comparação do exemplo com os gestos à vista. O adulto nomeia a diferença e a criança aponta a resposta. Repita a mesma situação duas vezes antes de mudar.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Apresente apenas as opções de resposta necessárias ao primeiro exemplo. Demonstre-as uma a uma. Faça nova apresentação e espere a escolha sem completar a resposta pela criança.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro apresenta o exemplo com ajuda do adulto; o outro escolhe a resposta e ambos conferem. Troquem de papel. A tarefa é comparar, não produzir sons mais fortes.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Depois de ouvir, monte os cartões que representam a resposta. Compare com o resultado esperado no guião e execute novamente para verificar a escolha.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Faça o mesmo exemplo sem mostrar previamente o gesto, quando isso fizer sentido. Não vede os olhos. Volte à demonstração visível se a fonte ou regra deixar de ser clara.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Uma criança conduz a comparação e outra verifica o critério do guião. O orientador deve dar tempo de escuta antes de pedir a resposta; troquem funções após duas tentativas.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Apresente o exemplo, espere alguns segundos e só depois mostre as opções. Aumente apenas a espera, sem mudar também as fontes ou a ordem.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Inverta a ordem dos exemplos quando a regra o permitir. Compare as escolhas antes e depois; a resposta deve apoiar-se no som ou característica pedida, não no lugar fixo do cartão.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Prepare outro exemplo da mesma diferença musical. Mantenha as restantes características semelhantes e explique por que a resposta satisfaz o critério do guião.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue a outro grupo o exemplo e as opções de resposta. Recolha uma justificação, confirme com nova execução e reescreva a pergunta se ela tiver mais do que uma interpretação.

Troca de funções

OBJETIVO MUSICAL

Dois grupos trocam de objetos, mas mantêm os respetivos padrões.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 127 (cartões) e a página 128 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 129 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

O grupo 1 toca quatro pulsos no copo; o grupo 2 faz dois toques espaçados na caixa. Troque os objetos, mas mantenha as funções rítmicas. Ensaie cada grupo após a troca.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Mantém o padrão ao mudar a fonte. Guarde os cartões com o número 05.18. Escolha depois uma das versões nas páginas 130-131.

GRUPO 1

GRUPO 2

COPO

CAIXA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

O grupo 1 toca quatro pulsos no copo; o grupo 2 faz dois toques espaçados na caixa. Troque os objetos, mas mantenha as funções rítmicas. Ensaie cada grupo após a troca.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Mantém o padrão ao mudar a fonte. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Use dois participantes antes de ampliar para equipas. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 129 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

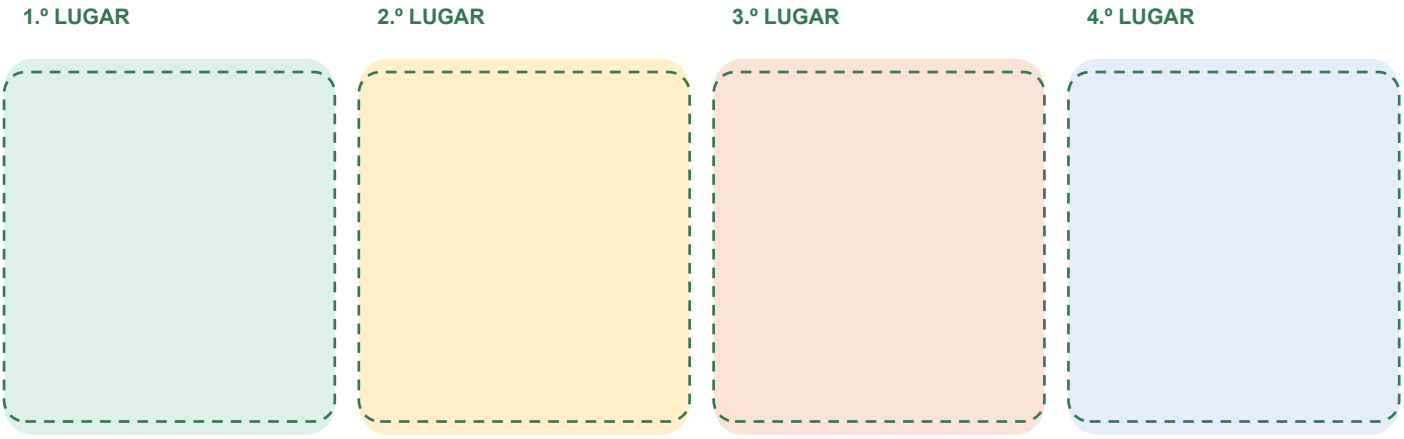
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

G GRUPO 1	G GRUPO 2	 COPO	 CAIXA
G GRUPO 1	G GRUPO 2	 COPO	 CAIXA
G GRUPO 1	G GRUPO 2	 COPO	 CAIXA
G GRUPO 1	G GRUPO 2	 COPO	 CAIXA

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Dois grupos trocam de objetos, mas mantêm os respetivos padrões.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Mantém o padrão ao mudar a fonte.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça apenas uma função do conjunto com o adulto. Use uma fonte e um sinal de começar e parar. Não exija ainda acompanhar outros padrões ao mesmo tempo.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Demonstre duas funções separadamente. A criança escolhe uma para experimentar. O adulto faz a outra apenas depois, para manter clara a alternância inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Dois parceiros desempenham as funções do exemplo, primeiro separadamente. Junte-as apenas pelo tempo indicado no guião e troque os papéis após uma tentativa.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Disponha os cartões das funções ou entradas na mesa. Combine quem executa cada uma antes de começar; aponte para recordar a distribuição durante a ronda.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Mantenha o mesmo arranjo e retire a ajuda falada, conservando os sinais visuais. Se uma função se perder, ensaie-a sozinha antes de juntar novamente.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Um aluno dirige as entradas e outro observa o critério do guião. O regente mostra a preparação antes de iniciar. Troquem depois de uma apresentação curta.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

O grupo recorda a sua função sem cartão durante uma volta. Reponha o cartão e compare. A memorização não deve aumentar o volume ou acelerar o conjunto.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque as funções entre participantes, mantendo os padrões. Ensaie a nova distribuição separadamente e só depois junte as partes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie outra distribuição das funções permitidas pelo kit. Registe as entradas e o final, e verifique se cada parte permanece reconhecível.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine o arranjo a outro grupo. Identifique uma entrada pouco clara, melhore o sinal e teste novamente sem mudar todo o arranjo.

Pequena máquina

OBJETIVO MUSICAL

Cada objeto representa uma peça de uma máquina imaginária; faça-as entrar uma de cada vez.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 134 (cartões) e a página 135 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 136 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

A caixa é o motor com quatro toques regulares; o papel é a engrenagem com agitação contínua; o copo faz um sinal a cada quatro tempos. Faça entrar uma peça de cada vez e pare com mão fechada.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Sustenta a função durante duas voltas. Guarde os cartões com o número 05.19. Escolha depois uma das versões nas páginas 137-138.

MOTOR

ENGRENAGEM

SINAL

PARAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

A caixa é o motor com quatro toques regulares; o papel é a engrenagem com agitação contínua; o copo faz um sinal a cada quatro tempos. Faça entrar uma peça de cada vez e pare com mão fechada.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Sustenta a função durante duas voltas. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Junte apenas duas peças se a textura ficar confusa. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 136 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

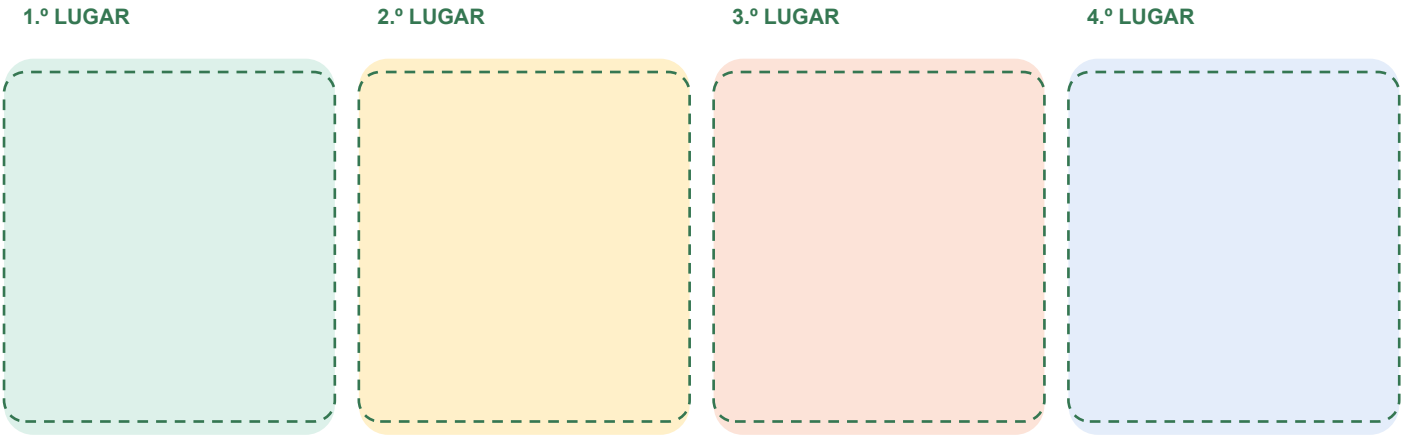
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

M MOTOR	E ENGRENAGEM	S SINAL	 PARAR
M MOTOR	E ENGRENAGEM	S SINAL	 PARAR
M MOTOR	E ENGRENAGEM	S SINAL	 PARAR
M MOTOR	E ENGRENAGEM	S SINAL	 PARAR

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Cada objeto representa uma peça de uma máquina imaginária; faça-as entrar uma de cada vez.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Sustenta a função durante duas voltas.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

Faça apenas uma função do conjunto com o adulto. Use uma fonte e um sinal de começar e parar. Não exija ainda acompanhar outros padrões ao mesmo tempo.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Demonstre duas funções separadamente. A criança escolhe uma para experimentar. O adulto faz a outra apenas depois, para manter clara a alternância inicial.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Dois parceiros desempenham as funções do exemplo, primeiro separadamente. Junte-as apenas pelo tempo indicado no guião e troque os papéis após uma tentativa.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Disponha os cartões das funções ou entradas na mesa. Combine quem executa cada uma antes de começar; aponte para recordar a distribuição durante a ronda.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Mantenha o mesmo arranjo e retire a ajuda falada, conservando os sinais visuais. Se uma função se perder, ensaie-a sozinha antes de juntar novamente.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Um aluno dirige as entradas e outro observa o critério do guião. O regente mostra a preparação antes de iniciar. Troquem depois de uma apresentação curta.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

O grupo recorda a sua função sem cartão durante uma volta. Reponha o cartão e compare. A memorização não deve aumentar o volume ou acelerar o conjunto.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque as funções entre participantes, mantendo os padrões. Ensaie a nova distribuição separadamente e só depois junte as partes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie outra distribuição das funções permitidas pelo kit. Registe as entradas e o final, e verifique se cada parte permanece reconhecível.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Ensine o arranjo a outro grupo. Identifique uma entrada pouco clara, melhore o sinal e teste novamente sem mudar todo o arranjo.

Concerto de materiais

OBJETIVO MUSICAL

Escolha três objetos seguros e prepare uma peça breve com começo e final combinados.

PREPARAR O KIT

Imprima a página 141 (cartões) e a página 142 (material de mesa), uma cópia de cada por grupo de quatro. A página 143 é a folha individual opcional. Recorte os 16 cartões: quatro exemplares de cada modelo. Separe-os por palavra/símbolo antes da aula.

MATERIAIS REAIS

Objetos indicados no guião: papel inteiro, copos plásticos, caixa sem agrafos expostos, cartão grande, tecido, toalha, saco de papel ou colher de madeira. Não use todos ao mesmo tempo.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Defina quatro tempos de papel, quatro de copo e um toque final na caixa. Registe a ordem na folha e ensaie o final primeiro. Apresente sem repetir até todos conhecerem o percurso.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

Demonstre sem exigir resposta imediata. Convide o grupo a repetir exatamente a situação descrita acima, usando os cartões correspondentes. Faça duas tentativas com a mesma regra; na segunda, observe sem corrigir a meio. Pare entre tentativas para explicar uma única mudança.

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Executa a ordem e termina no sinal. Guarde os cartões com o número 05.20. Escolha depois uma das versões nas páginas 144-145.

COMEÇO

PAPEL

COPO

FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Defina quatro tempos de papel, quatro de copo e um toque final na caixa. Registe a ordem na folha e ensaie o final primeiro. Apresente sem repetir até todos conhecerem o percurso.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Executa a ordem e termina no sinal. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Reduza a duas fontes e um final claro. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

Leia as instruções da página 143 em voz alta. A criança pode apontar, desenhar ou ditar ao adulto. O registo acompanha a atividade; não substitui escutar, tocar ou movimentar-se. Use o critério acima para comentar um resultado concreto.

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

Use volume confortável, gestos suaves e espaço individual. Ofereça participação sentada, por apontar ou por observar. Não obrigue a cantar, tocar ou mover-se. O adulto prepara os recortes; tesouras só com supervisão adequada.

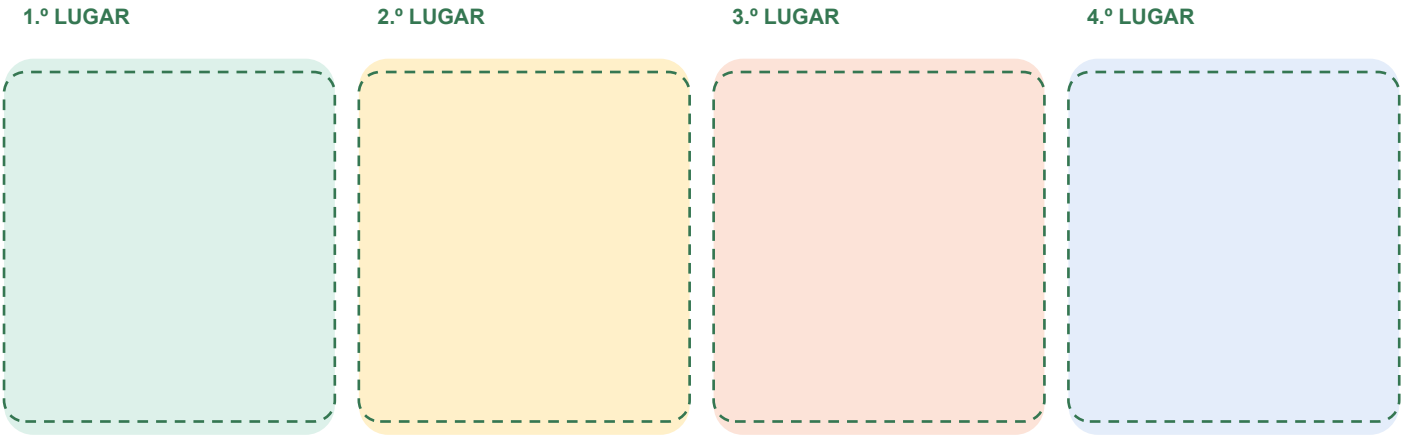
Cartões prontos a recortar

A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.

C COMEÇO	 PAPEL	 COPO	FINAL
C COMEÇO	 PAPEL	 COPO	FINAL
C COMEÇO	 PAPEL	 COPO	FINAL
C COMEÇO	 PAPEL	 COPO	FINAL

Material de mesa

Monte com os cartões a ordem ou as funções descritas no guião. Ensaie uma vez apontando antes de executar. A base não impõe novas ações à atividade.



Da esquerda para a direita. Coloque aqui os cartões do modelo do guião. Se a proposta atribuir funções, use cada lugar para uma função; só conte pulsações quando a regra o pedir.

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Escolha três objetos seguros e prepare uma peça breve com começo e final combinados.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

Mostra o que aconteceu na experiência. Usa os cartões do kit para apoiar a tua explicação.

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Executa a ordem e termina no sinal.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

O adulto oferece uma escolha concreta a partir do exemplo. A criança escolhe e experimenta. Registe essa decisão com um cartão, sem pedir uma peça inteira.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Compare duas opções do kit e escolha uma para integrar o modelo fornecido. Execute a decisão com o adulto e mantenha o resto igual.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro propõe e outro experimenta a escolha. Usem o exemplo do guião como ponto de partida e troquem os papéis antes de decidir a versão final.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Monte ou desenhe a ordem acordada antes de executar. Um participante aponta o registo enquanto os outros apresentam; corrija a legenda se houver dúvidas.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

Repita a mesma criação com menos ajuda falada do adulto. O objetivo é conseguir repetir uma decisão, não inventar outra a cada tentativa.

Escolher o nível de apoio

Estas versões usam o guião e os materiais deste kit. As idades orientam a escolha; a experiência e o conforto do grupo vêm primeiro.

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

Distribua funções de orientar, executar e observar. A observação usa o critério do guião e termina numa sugestão concreta que o grupo pode experimentar.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Guarde o registo, faça uma pausa e tente reconstruir a criação. Compare com o registo e identifique o elemento que precisou de apoio.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Experimente uma alteração apenas. Execute antes e depois, mantendo o resto igual, e decida qual versão serve melhor a intenção do grupo.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie outro exemplo dentro dos limites deste kit. Prepare uma legenda utilizável e ensaie para verificar que a criação pode ser repetida.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o registo e os materiais a outra equipa. Observe a execução, recolha uma dúvida e melhore a documentação antes de apresentar novamente.