

Histórias e paisagens sonoras

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.

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	Chuva na janela	6
02	Passeio na floresta	13
03	Viagem de comboio	20
04	Dia à beira-mar	27
05	A cidade acorda	34
06	Casa adormecida	41
07	O jardim cresce	48
08	Foguetão imaginário	55
09	Mercado de sons	62
10	Castelo misterioso	69

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

Índice dos kits

11	Tempestade suave	76
12	O rio e a ponte	83
13	A mala sonora	90
14	Dia de festa	97
15	O animal perdido	104
16	O relógio para	111
17	Uma história, dois finais	118
18	Narrador e coro	125
19	Cinema sem ecrã	132
20	Conto criado pela turma	139

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

Chuva na janela

OBJETIVO MUSICAL

Represente gotas, chuva e fim da chuva com dedos, papel e silêncio.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «Uma gota bateu na janela»; dedos fazem quatro toques. «Vieram muitas gotas»; agitem papel por quatro tempos. «A nuvem foi embora»; parem. «Agora ouvimos a sala»; esperem quatro tempos. Repita a história com os mesmos sinais.

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: Os sons entram nas palavras combinadas. Guarde os cartões com o número 08.01. Escolha depois uma das versões nas páginas 11-12.



GOTAS



CHUVA



PAROU



SILÊNCIO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «Uma gota bateu na janela»; dedos fazem quatro toques. «Vieram muitas gotas»; agitem papel por quatro tempos. «A nuvem foi embora»; parem. «Agora ouvimos a sala»; esperem quatro tempos. Repita a história com os mesmos sinais.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Os sons entram nas palavras combinadas. 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 narrador aponta o cartão antes de dizer a frase. 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

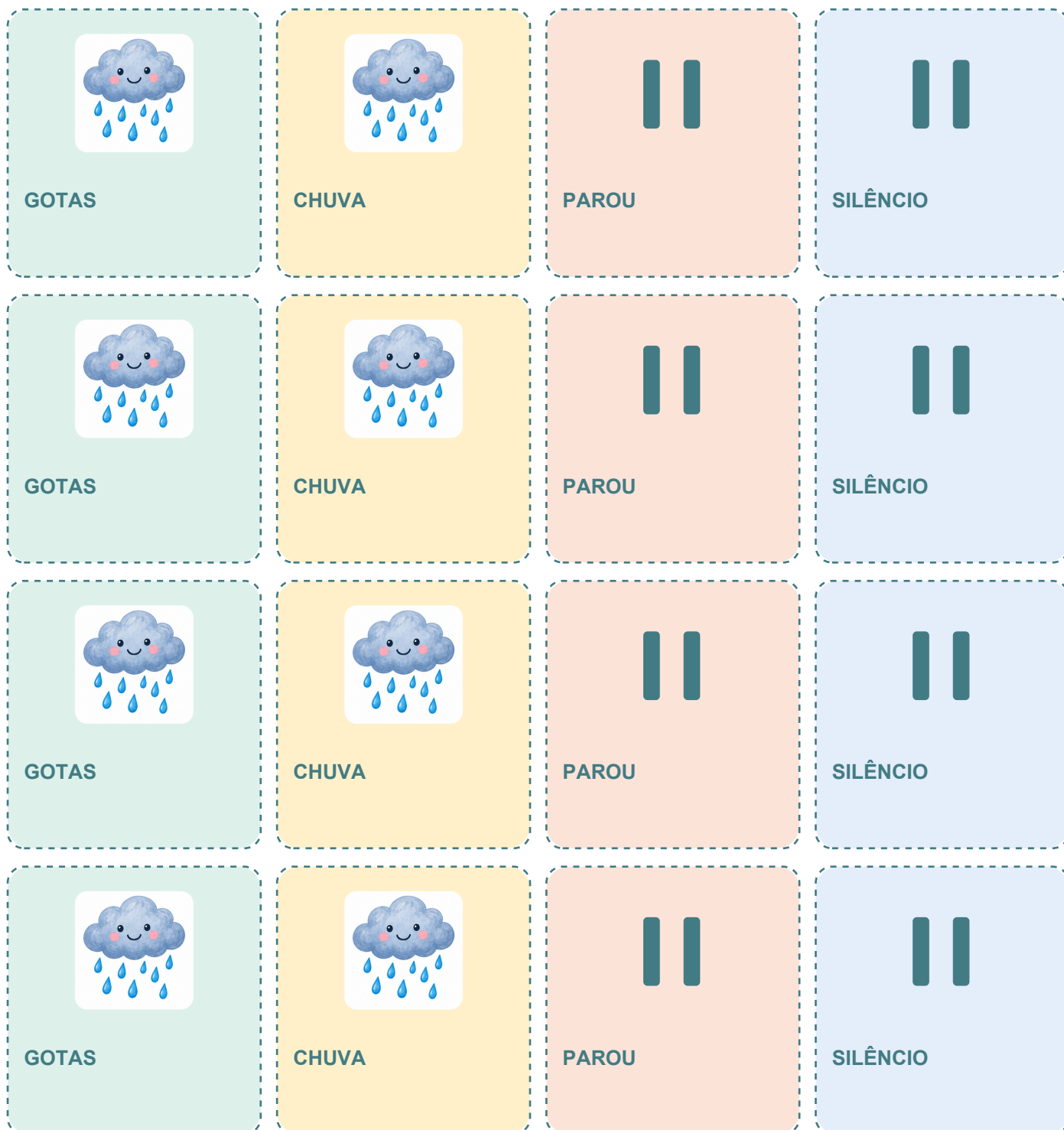
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

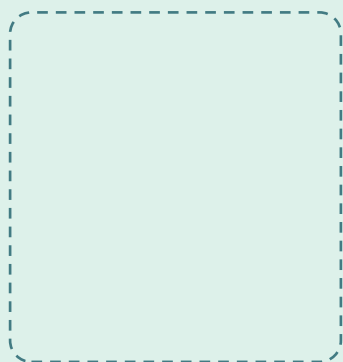
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



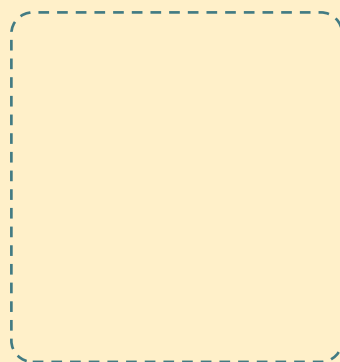
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

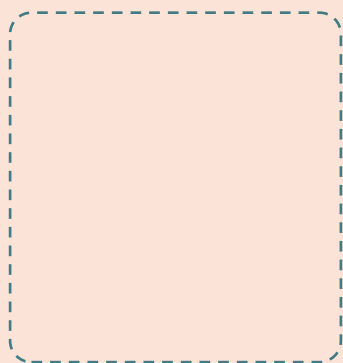
POSIÇÃO 1



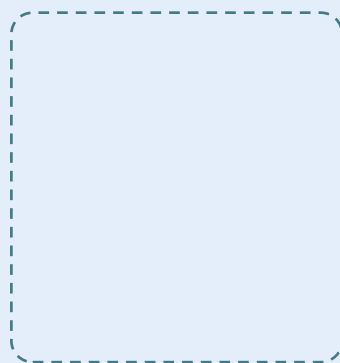
POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Represente gotas, chuva e fim da chuva com dedos, papel e silêncio.

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

Os sons entram nas palavras combinadas.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Passeio na floresta

OBJETIVO MUSICAL

Crie sons para folhas, passos e pássaros imaginários, evitando imitações gritadas.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «Entrámos na floresta»; quatro toques nas coxas. «As folhas mexeram»; friccionem papel. «Um pássaro respondeu»; uma pessoa faz duas sílabas suaves. «Parámos para escutar»; silêncio. Dê um turno claro a cada 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: Associa motivo e acontecimento. Guarde os cartões com o número 08.02. Escolha depois uma das versões nas páginas 18-19.



PASSOS



FOLHAS



PÁSSARO



SILÊNCIO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «Entrámos na floresta»; quatro toques nas coxas. «As folhas mexeram»; friccionem papel. «Um pássaro respondeu»; uma pessoa faz duas sílabas suaves. «Parámos para escutar»; silêncio. Dê um turno claro a cada fonte.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Associa motivo e acontecimento. 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 só passos e folhas na primeira passagem. 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

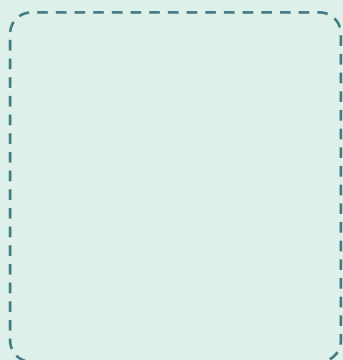
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



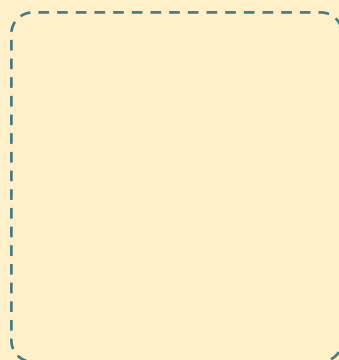
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

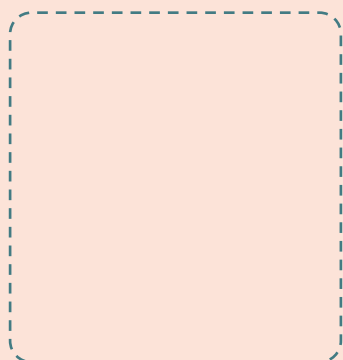
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Crie sons para folhas, passos e pássaros imaginários, evitando imitações gritadas.

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

Associa motivo e acontecimento.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Viagem de comboio

OBJETIVO MUSICAL

Use uma pulsação para as rodas e um sinal vocal suave para a chegada à estação.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «O comboio vai partir»; quatro toques regulares na caixa. «Passa pelos campos»; mantenha mais quatro. «Chegou à estação»; diga um tu suave e pare. «Todos desembarcaram»; silêncio. Evite acelerar a viagem sem acordo.

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 rodas regulares e termina na estação. Guarde os cartões com o número 08.03. Escolha depois uma das versões nas páginas 25-26.



RODAS



ESTAÇÃO



PARAR



PARTIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «O comboio vai partir»; quatro toques regulares na caixa. «Passa pelos campos»; mantenha mais quatro. «Chegou à estação»; diga um tu suave e pare. «Todos desembarcaram»; silêncio. Evite acelerar a viagem sem acordo.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Mantém rodas regulares e termina na estação. 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 acompanha a pulsação. 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

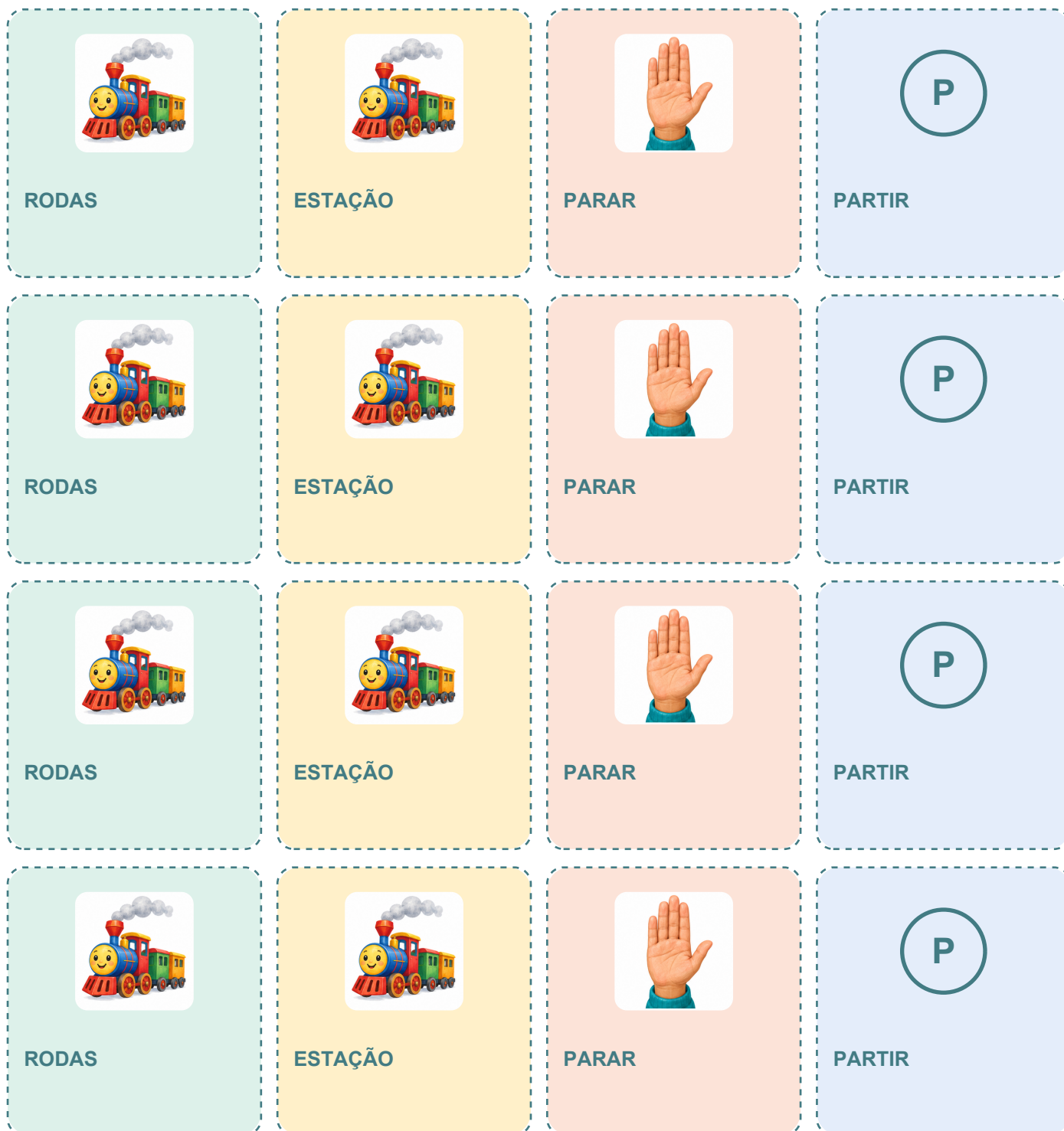
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

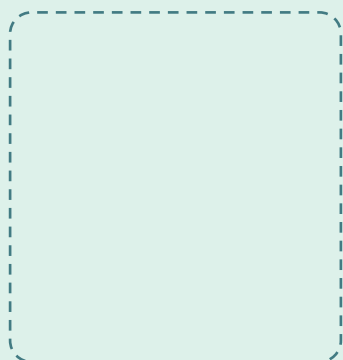
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



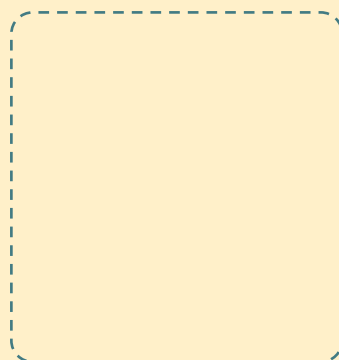
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

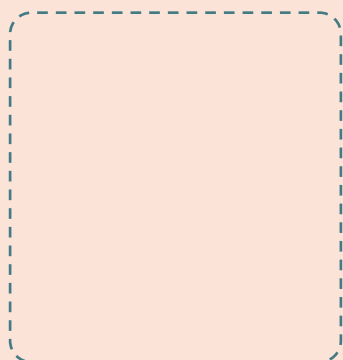
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Use uma pulsação para as rodas e um sinal vocal suave para a chegada à estação.

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 rodas regulares e termina na estação.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Dia à beira-mar

OBJETIVO MUSICAL

Represente ondas com papel e vento com voz suave; deixe espaços de silêncio.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «Uma onda aproxima-se»; agitem papel suavemente durante quatro tempos. «O vento passa»; entoem uuu curto e confortável. «A praia fica tranquila»; quatro tempos de pausa. Repita a onda e feche a história.

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: Alterna as três texturas. Guarde os cartões com o número 08.04. Escolha depois uma das versões nas páginas 32-33.



ONDA



VENTO



PAUSA



FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «Uma onda aproxima-se»; agitem papel suavemente durante quatro tempos. «O vento passa»; entoem uuu curto e confortável. «A praia fica tranquila»; quatro tempos de pausa. Repita a onda e feche a história.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Alterna as três texturas. 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 mão em vez de voz para quem preferir silêncio. 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

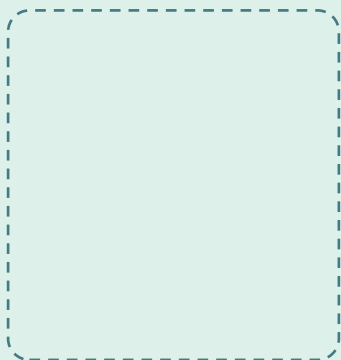
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



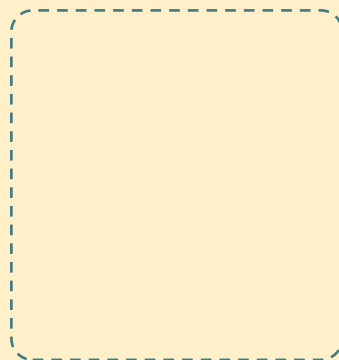
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

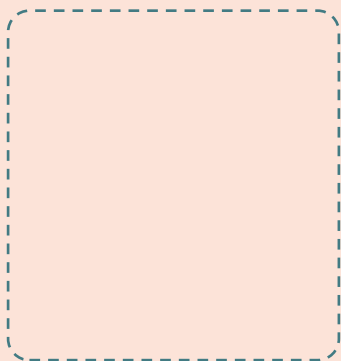
POSIÇÃO 1



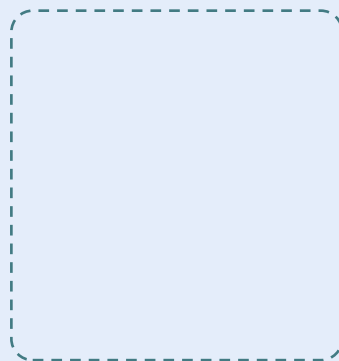
POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Represente ondas com papel e vento com voz suave; deixe espaços de silêncio.

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

Alterna as três texturas.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

A cidade acorda

OBJETIVO MUSICAL

Faça entrar, por ordem, passos, portas imaginárias e vozes suaves de uma cidade inventada.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «A cidade acordou com passos»; coxas. «Uma porta abriu»; um toque na caixa. «Alguém disse bom dia»; resposta vocal. «A praça escutou»; silêncio. Faça entrar uma fonte de cada vez.

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 ordem da narrativa. Guarde os cartões com o número 08.05. Escolha depois uma das versões nas páginas 39-40.



PASSOS



PORTA



VOZ



SILÊNCIO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «A cidade acordou com passos»; coxas. «Uma porta abriu»; um toque na caixa. «Alguém disse bom dia»; resposta vocal. «A praça escutou»; silêncio. Faça entrar uma fonte de cada vez.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Segue a ordem da narrativa. 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

Mantenha quatro cartões visíveis na ordem. 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

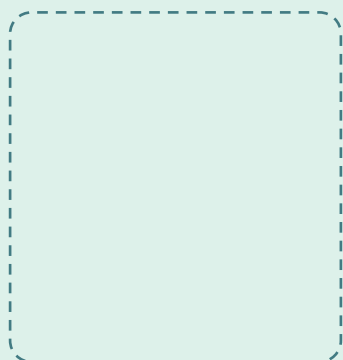
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



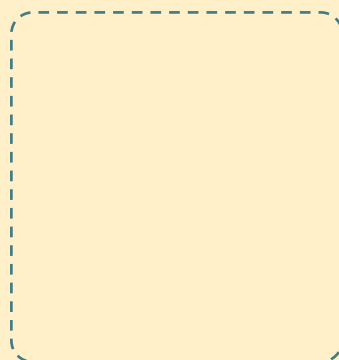
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

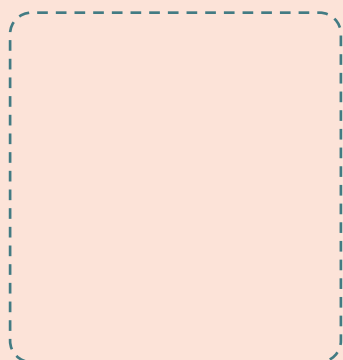
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Faça entrar, por ordem, passos, portas imaginárias e vozes suaves de uma cidade 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

Segue a ordem da narrativa.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Casa adormecida

OBJETIVO MUSICAL

Crie uma paisagem quase silenciosa com sons breves e espaçados.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «A casa descansava. O relógio fez tic, tic»; dois toques leves. «Alguém deu um passo»; um toque na coxa. «Voltou a tranquilidade»; silêncio. RESPIRAR recorda respirar normalmente, não produzir som de respiração forçado.

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 sons breves e espaçados. Guarde os cartões com o número 08.06. Escolha depois uma das versões nas páginas 46-47.



RELÓGIO



PASSO



RESPIRAR



SILÊNCIO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «A casa descansava. O relógio fez tic, tic»; dois toques leves. «Alguém deu um passo»; um toque na coxa. «Voltou a tranquilidade»; silêncio. RESPIRAR recorda respirar normalmente, não produzir som de respiração forçado.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Mantém sons breves e espaçados. 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 o número de participantes sonoros. 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

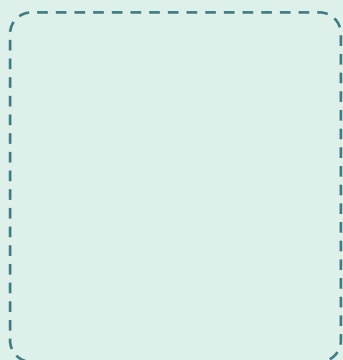
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



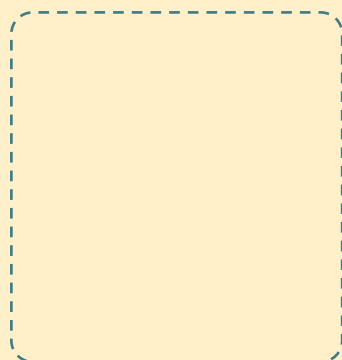
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

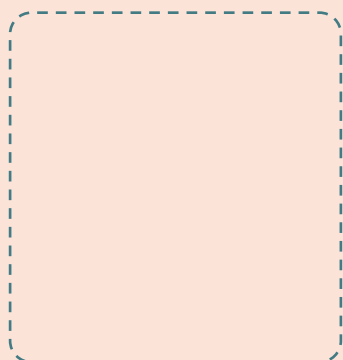
POSIÇÃO 1



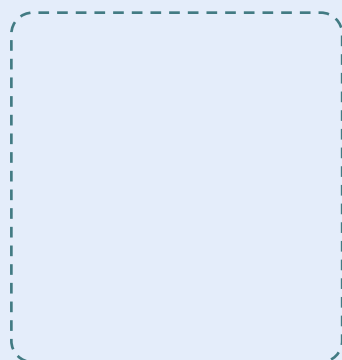
POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Crie uma paisagem quase silenciosa com sons breves e espaçados.

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 sons breves e espaçados.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

O jardim cresce

OBJETIVO MUSICAL

Associe um pequeno motivo à semente, à chuva e à flor numa história original.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «Uma semente ficou na terra»; um toque na palma. «A chuva chegou»; dedos na palma por quatro tempos. «A flor abriu»; vogal suave curta e mãos abertas. «O jardim ficou pronto»; final com mãos no colo.

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: Cada etapa tem um motivo estável. Guarde os cartões com o número 08.07. Escolha depois uma das versões nas páginas 53-54.



SEMENTE



CHUVA



FLOR



FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «Uma semente ficou na terra»; um toque na palma. «A chuva chegou»; dedos na palma por quatro tempos. «A flor abriu»; vogal suave curta e mãos abertas. «O jardim ficou pronto»; final com mãos no colo.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Cada etapa tem um motivo estável. 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

Ensine um motivo de cada vez. 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

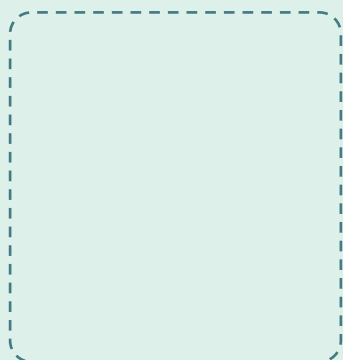
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



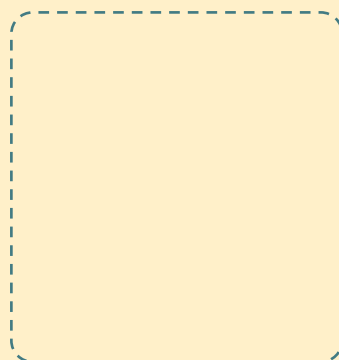
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

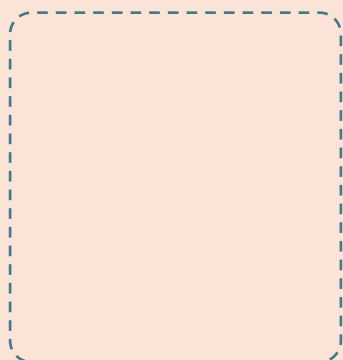
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Associe um pequeno motivo à semente, à chuva e à flor numa história original.

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

Cada etapa tem um motivo estável.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Foguetão imaginário

OBJETIVO MUSICAL

Represente preparação, descolagem e viagem com mudanças de densidade, sem aumentar excessivamente o volume.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «Verificámos o foguetão»; dois toques espaçados. «A descolagem começou»; quatro toques mais próximos, sem mais força. «Viajámos entre estrelas»; papel suave. «Pousámos»; um toque e silêncio.

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: Muda a densidade sem aumentar demasiado o volume. Guarde os cartões com o número 08.08. Escolha depois uma das versões nas páginas 60-61.



PREPARAR



DESCOLAR



VIAGEM



POUSAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «Verificámos o foguetão»; dois toques espaçados. «A descolagem começou»; quatro toques mais próximos, sem mais força. «Viajámos entre estrelas»; papel suave. «Pousámos»; um toque e silêncio.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Muda a densidade sem aumentar demasiado o volume. 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 só duas etapas antes da história completa. 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

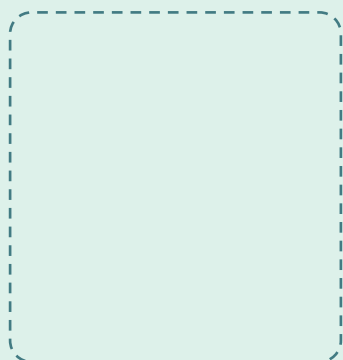
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



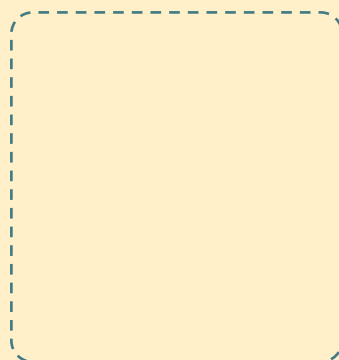
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

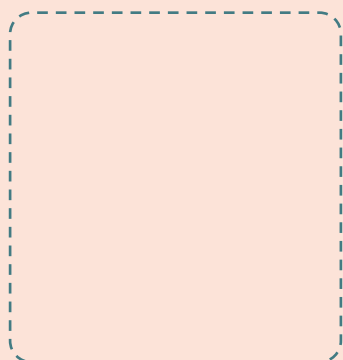
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Represente preparação, descolagem e viagem com mudanças de densidade, sem aumentar excessivamente o volume.

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

Muda a densidade sem aumentar demasiado o volume.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Mercado de sons

OBJETIVO MUSICAL

Cada grupo representa uma banca imaginária usando uma palavra rítmica diferente.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «O mercado abriu. A banca da maçã chamou»; grupo 1 diz maçã duas vezes. «A banca do pão respondeu»; grupo 2 diz pão. «A flor acenou»; grupo 3 diz flor. «O mercado fechou»; todos param.

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: Cada grupo entra só na sua palavra. Guarde os cartões com o número 08.09. Escolha depois uma das versões nas páginas 67-68.



MAÇÃ



PÃO



FLOR



FECHAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «O mercado abriu. A banca da maçã chamou»; grupo 1 diz maçã duas vezes. «A banca do pão respondeu»; grupo 2 diz pão. «A flor acenou»; grupo 3 diz flor. «O mercado fechou»; todos param.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Cada grupo entra só na sua palavra. 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

Aposte para a equipa antes da fala. 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

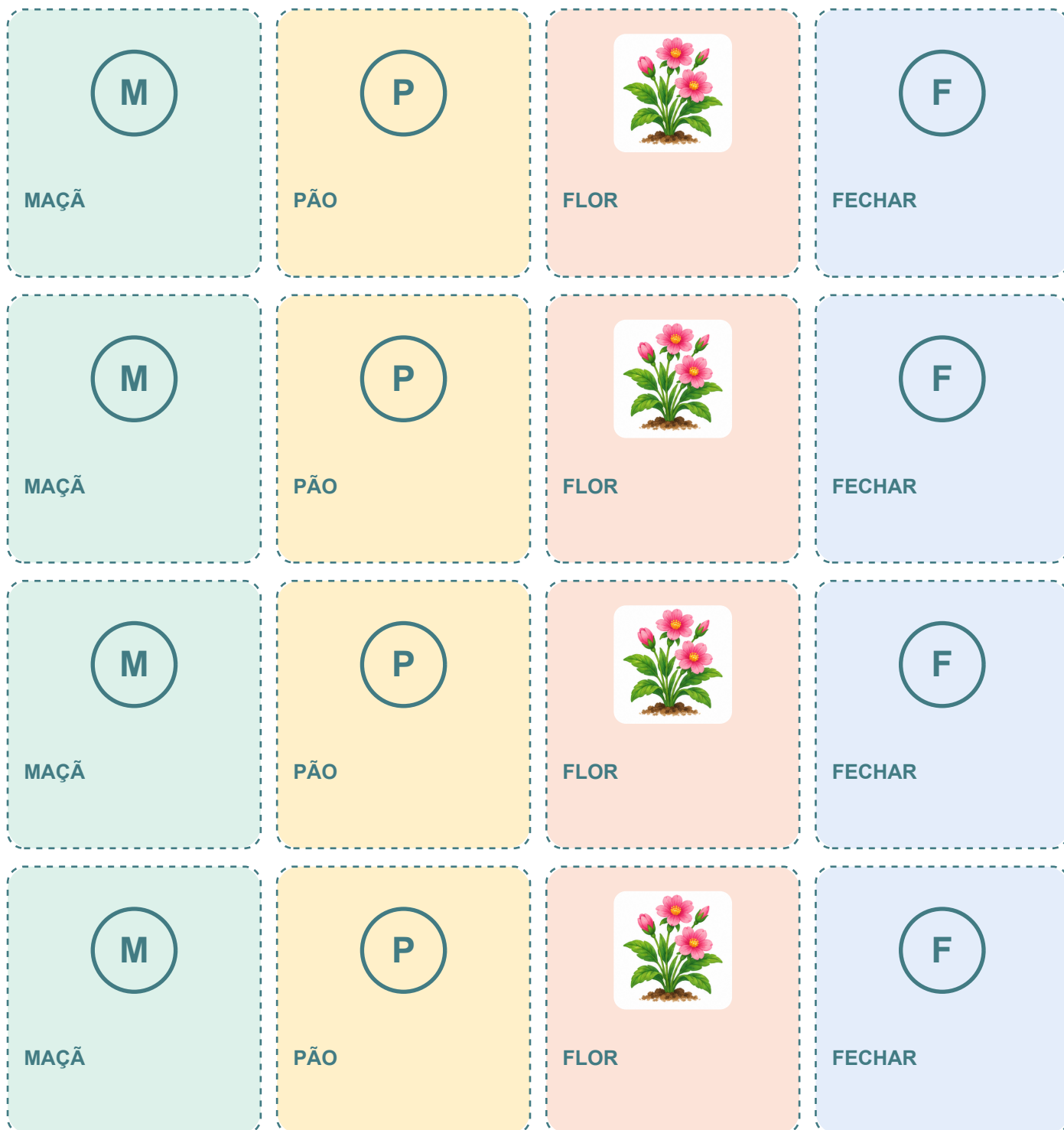
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

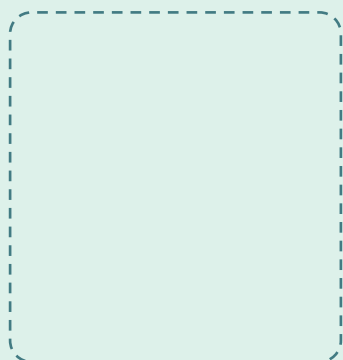
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



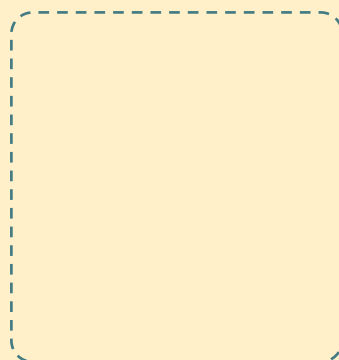
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

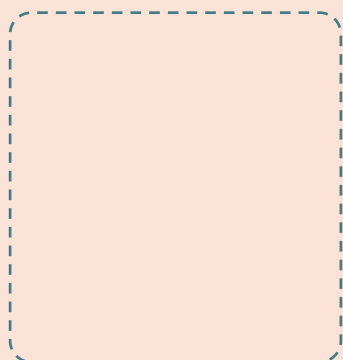
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Cada grupo representa uma banca imaginária usando uma palavra rítmica diferente.

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

Cada grupo entra só na sua palavra.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Castelo misterioso

OBJETIVO MUSICAL

Combine passos, uma porta e um som de surpresa confortável numa cena sem sustos fortes.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «Fomos devagar pelo castelo»; coxas. «Abrimos uma porta»; caixa. «Lá dentro havia uma festa de papel»; agitação suave. «Ficámos a olhar»; pausa. A surpresa é alegre, sem gritos nem ruídos súbitos.

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: Sonoriza a sequência sem sobrepor tudo. Guarde os cartões com o número 08.10. Escolha depois uma das versões nas páginas 74-75.



PASSOS



PORTA



SURPRESA



PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «Fomos devagar pelo castelo»; coxas. «Abrimos uma porta»; caixa. «Lá dentro havia uma festa de papel»; agitação suave. «Ficámos a olhar»; pausa. A surpresa é alegre, sem gritos nem ruídos súbitos.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Sonoriza a sequência sem sobrepor tudo. 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

Avise antecipadamente o som de surpresa. 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

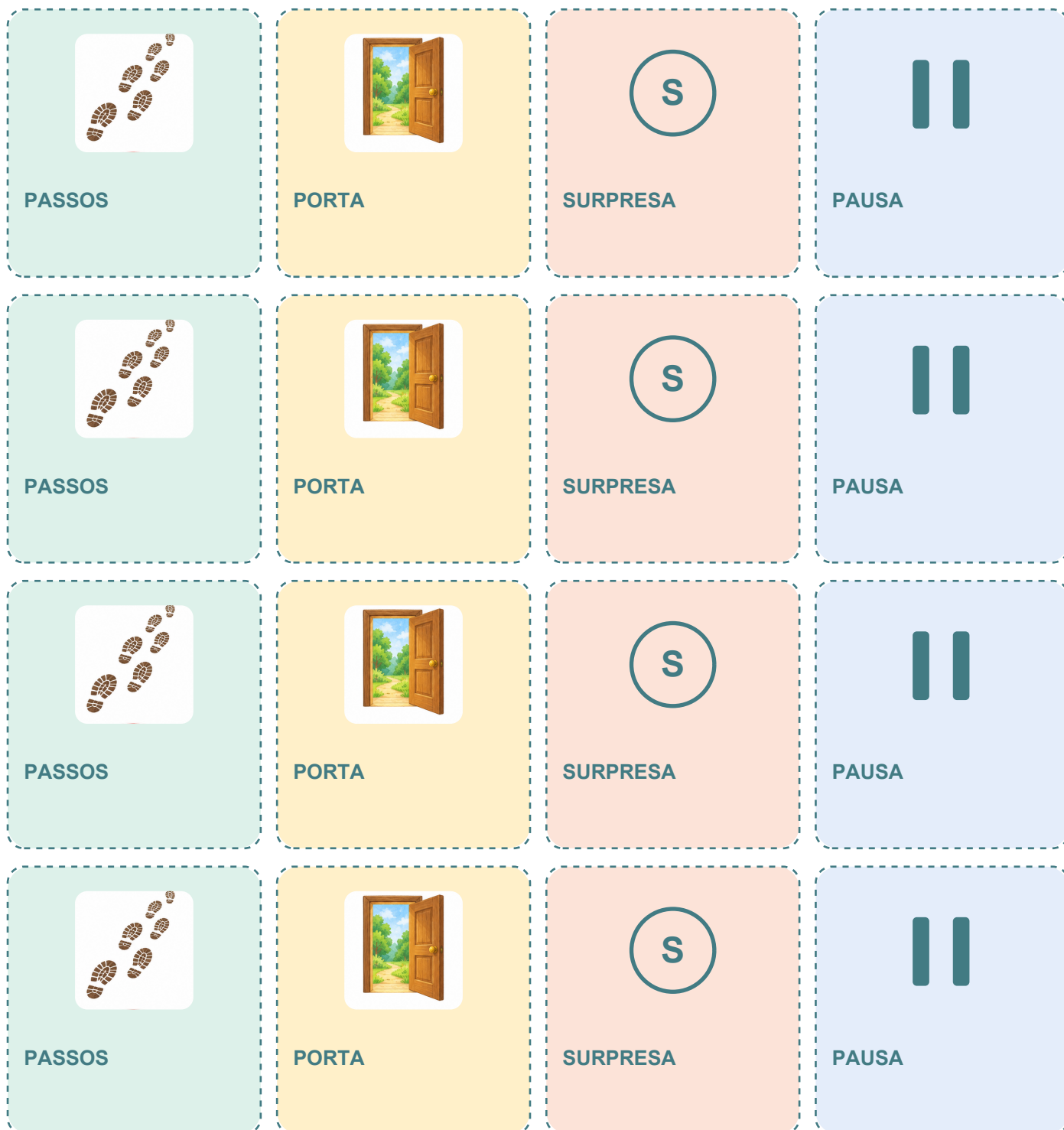
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

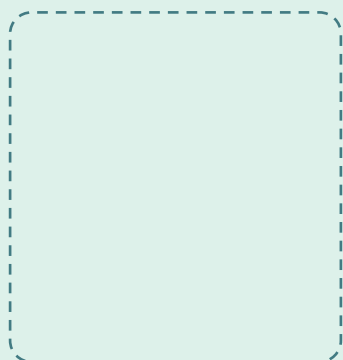
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



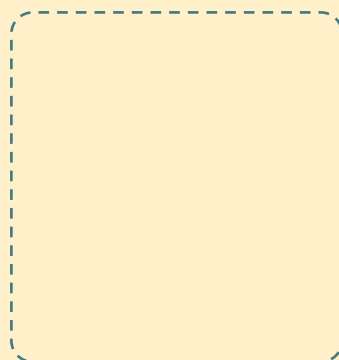
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

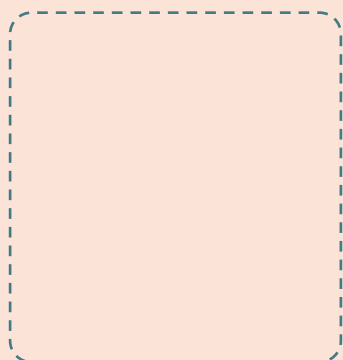
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

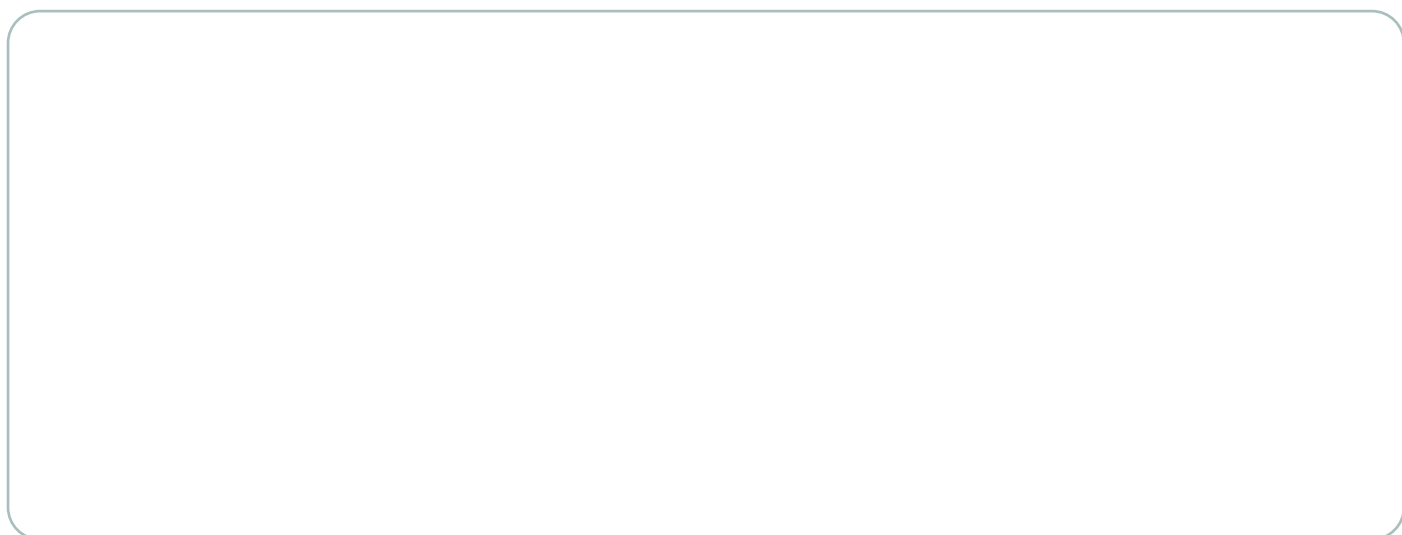
Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Combine passos, uma porta e um som de surpresa confortável numa cena sem sustos fortes.

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

Sonoriza a sequência sem sobrepor tudo.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Tempestade suave

OBJETIVO MUSICAL

Simule chuva e trovão com sons moderados e permita observar sem participar.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «Caíram pingos»; dedos leves. «A chuva engrossou»; papel. «Um trovão distante passou»; um toque moderado na caixa. «A chuva terminou»; parem gradualmente. Permita observar sem participar.

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 a tempestade em volume confortável. Guarde os cartões com o número 08.11. Escolha depois uma das versões nas páginas 81-82.



PINGOS



CHUVA



TROVÃO



FIM

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «Caíram pingos»; dedos leves. «A chuva engrossou»; papel. «Um trovão distante passou»; um toque moderado na caixa. «A chuva terminou»; parem gradualmente. Permita observar sem participar.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Mantém a tempestade em volume confortável. 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

Substitua o trovão por um gesto silencioso. 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

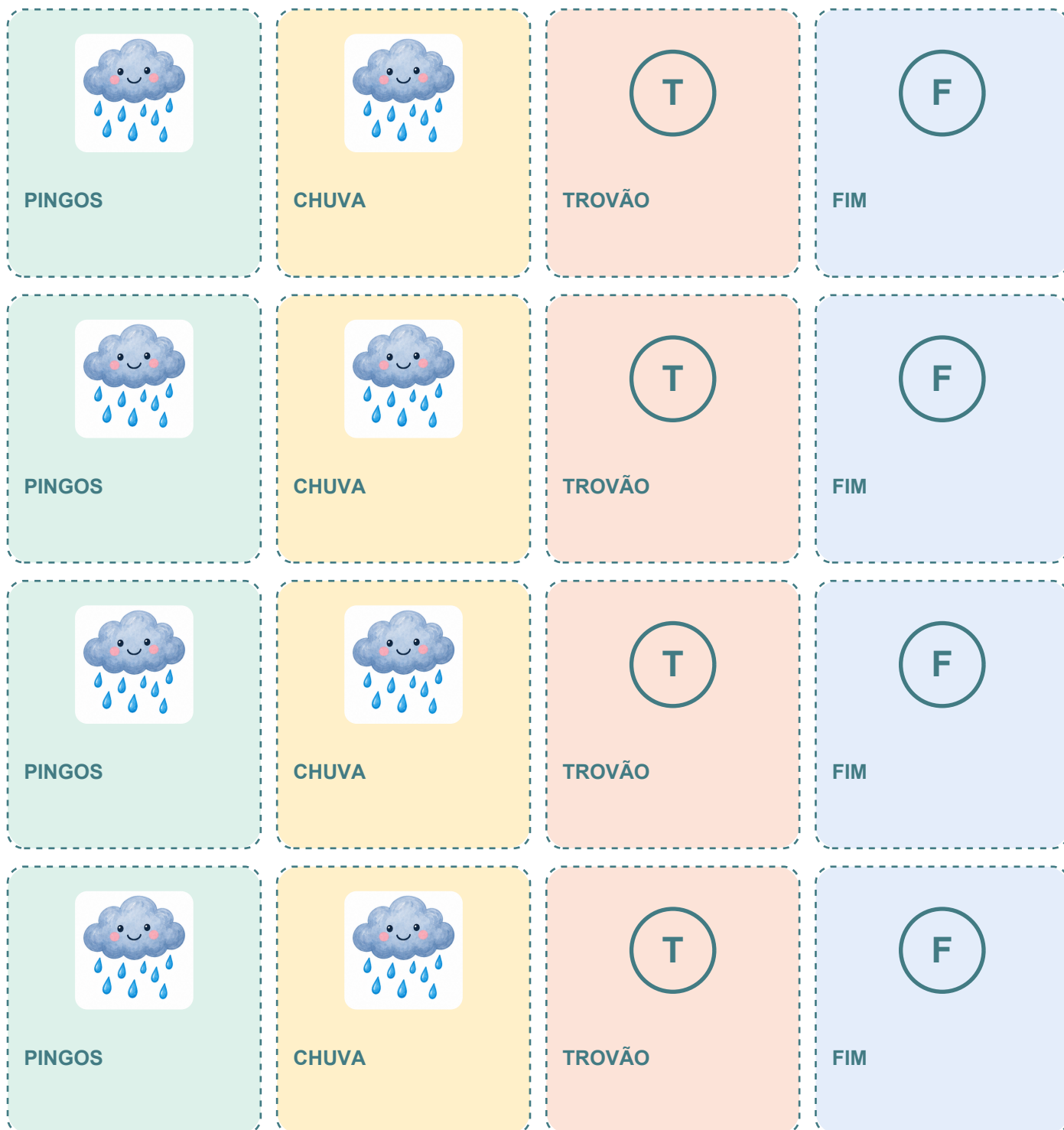
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

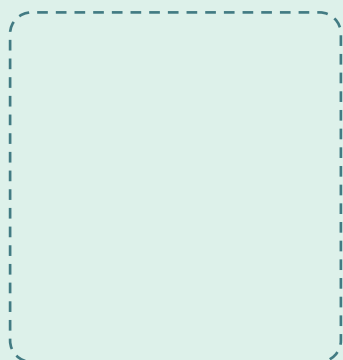
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



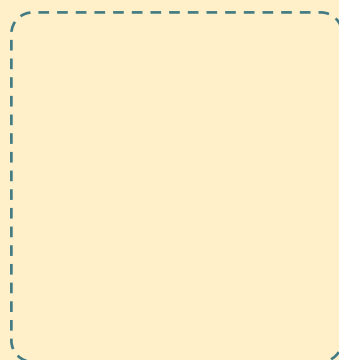
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

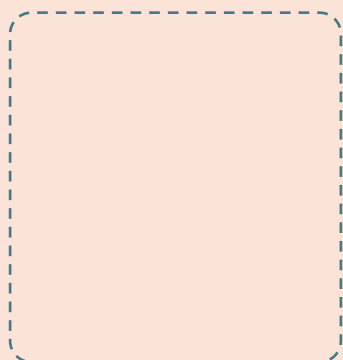
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

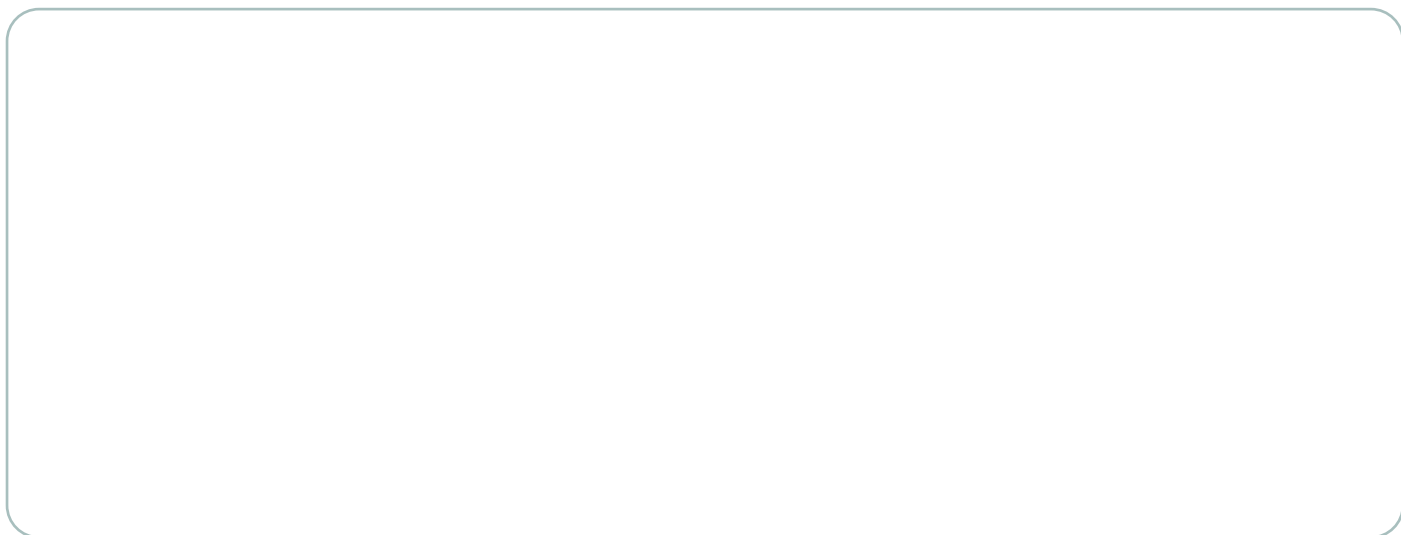
Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Simule chuva e trovão com sons moderados e permita observar sem participar.

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 a tempestade em volume confortável.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

O rio e a ponte

OBJETIVO MUSICAL

Crie um som contínuo para o rio e ataques breves para os passos na ponte.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «O rio corria»; papel em fricção contínua. «Alguém atravessou a ponte»; quatro toques de passos sobre o rio. «Chegou à margem»; passos param. «O rio continuou um pouco»; depois sinal de final.

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 fundo contínuo e passos breves. Guarde os cartões com o número 08.12. Escolha depois uma das versões nas páginas 88-89.



RIO



PASSOS



PONTE



PARAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «O rio corria»; papel em fricção contínua. «Alguém atravessou a ponte»; quatro toques de passos sobre o rio. «Chegou à margem»; passos param. «O rio continuou um pouco»; depois sinal de final.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Distingue fundo contínuo e passos breves. 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

Ensaie as duas fontes separadamente. 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

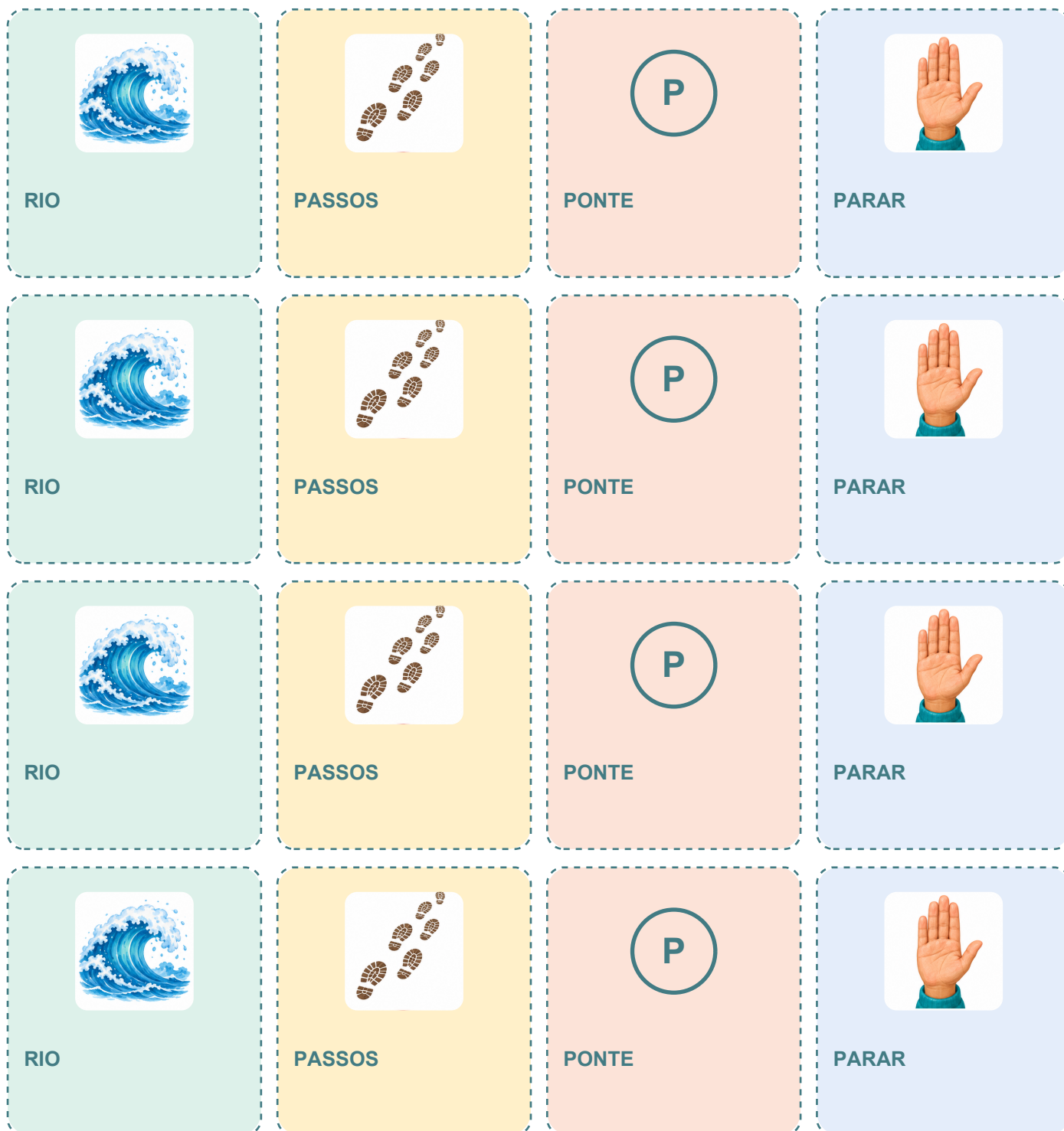
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

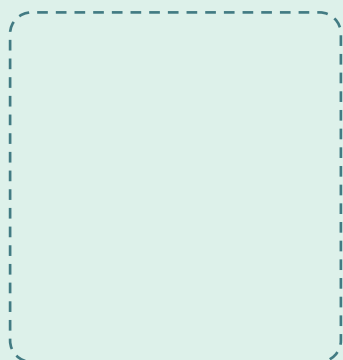
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



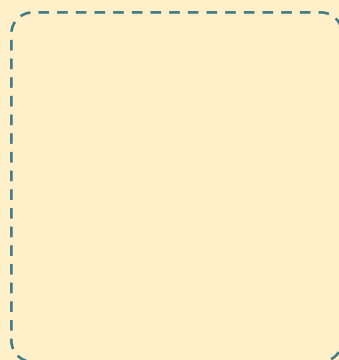
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

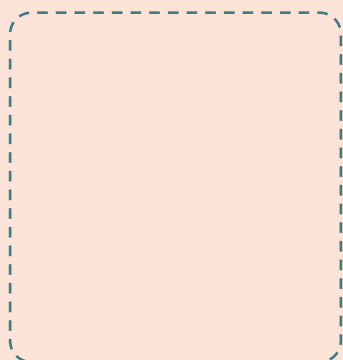
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Crie um som contínuo para o rio e ataques breves para os passos na ponte.

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 fundo contínuo e passos breves.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

A mala sonora

OBJETIVO MUSICAL

Uma personagem encontra objetos; cada objeto recebe um pequeno motivo.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «Abrimos a mala. Encontrámos papel»; agitar. «Depois um copo»; dois toques. «No fundo havia uma caixa»; um toque. «Guardámos tudo»; silêncio. Mostre cada objeto antes de atribuir o motivo.

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: Recorda o motivo de cada descoberta. Guarde os cartões com o número 08.13. Escolha depois uma das versões nas páginas 95-96.



MALA



PAPEL



COPO



CAIXA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «Abrimos a mala. Encontrámos papel»; agitar. «Depois um copo»; dois toques. «No fundo havia uma caixa»; um toque. «Guardámos tudo»; silêncio. Mostre cada objeto antes de atribuir o motivo.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Recorda o motivo de cada descoberta. 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 apenas dois objetos. 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

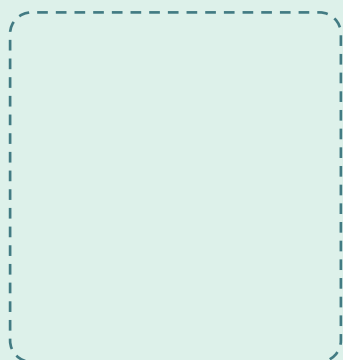
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



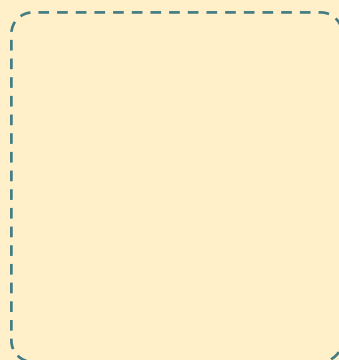
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

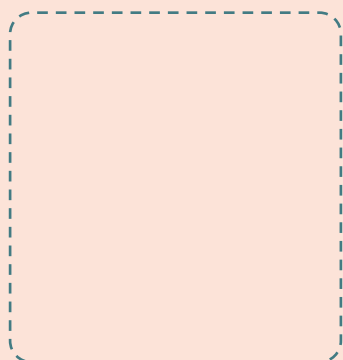
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Uma personagem encontra objetos; cada objeto recebe um pequeno motivo.

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

Recorda o motivo de cada descoberta.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Dia de festa

OBJETIVO MUSICAL

Represente preparação, chegada e despedida de uma festa com três texturas.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «Preparámos a festa»; papel suave. «Os amigos chegaram»; passos nas coxas. «Dançámos um bocadinho»; quatro palmas suaves. «Dissemos até já»; resposta vocal e final. Ensaíem as quatro entradas.

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: Organiza começo, encontro e despedida. Guarde os cartões com o número 08.14. Escolha depois uma das versões nas páginas 102-103.



PREPARAR



CHEGAR



DANÇAR



DESPEDIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «Preparámos a festa»; papel suave. «Os amigos chegaram»; passos nas coxas. «Dançámos um bocadinho»; quatro palmas suaves. «Dissemos até já»; resposta vocal e final. Ensaíem as quatro entradas.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Organiza começo, encontro e despedida. 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 mostra os cartões durante a narrativa. 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

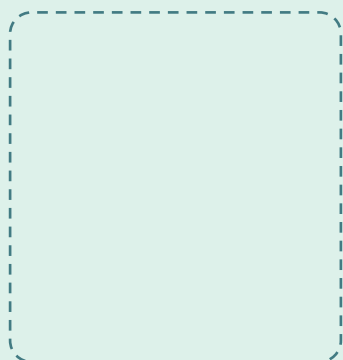
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



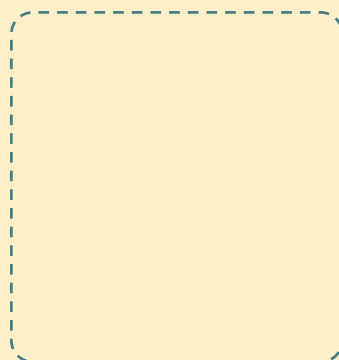
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

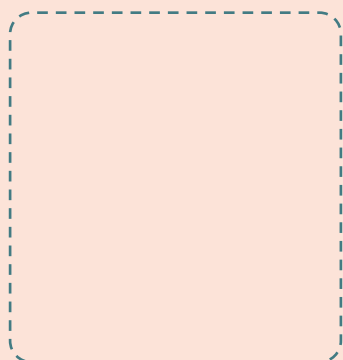
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Represente preparação, chegada e despedida de uma festa com três texturas.

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

Organiza começo, encontro e despedida.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

O animal perdido

OBJETIVO MUSICAL

Uma personagem procura um animal fictício; um motivo indica quando ele está perto.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «Procurávamos o Lumo no jardim»; passos. «Ouvimos lu-lu ao longe»; voz suave. «O motivo voltou; estava perto»; a mesma voz, sem gritar. «Encontrámo-lo e parámos»; final. A proximidade é narrativa, não uma medição sonora.

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 o motivo recorrente do animal. Guarde os cartões com o número 08.15. Escolha depois uma das versões nas páginas 109-110.



PROCURAR



PERTO



ENCONTRO



FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «Procurávamos o Lumo no jardim»; passos. «Ouvimos lu-lu ao longe»; voz suave. «O motivo voltou; estava perto»; a mesma voz, sem gritar. «Encontrámo-lo e parámos»; final. A proximidade é narrativa, não uma medição sonora.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Reconhece o motivo recorrente do animal. 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

Repita sempre as mesmas duas sílabas. 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

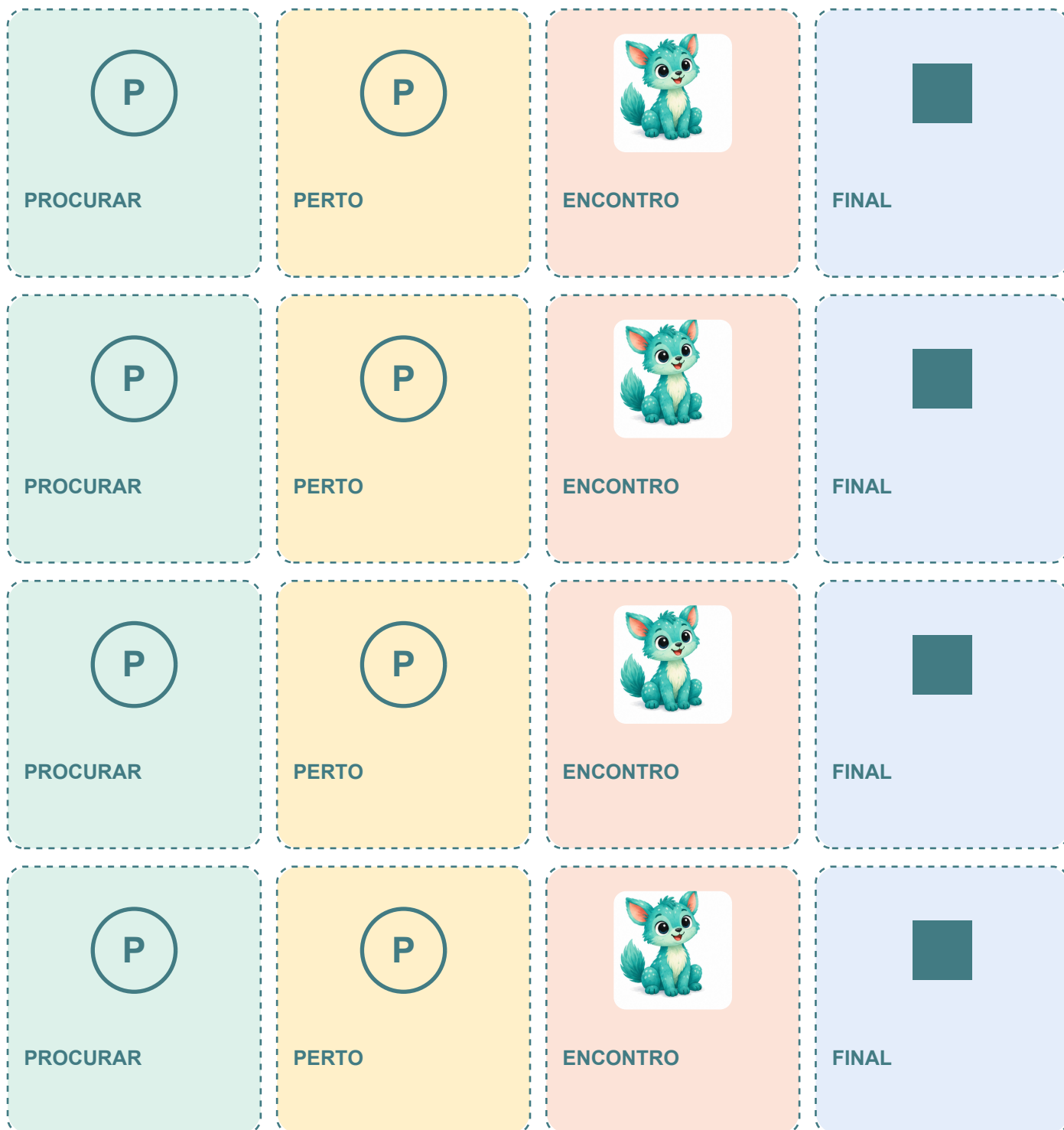
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

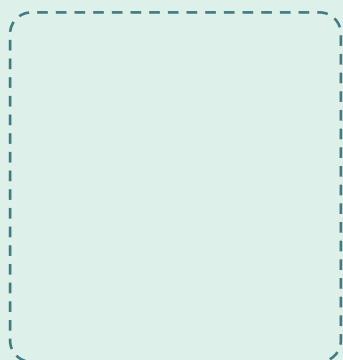
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



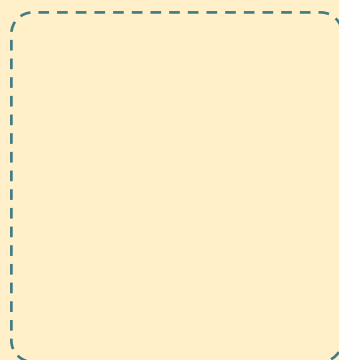
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

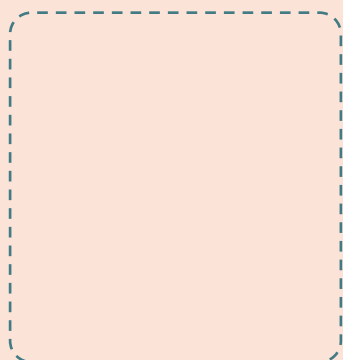
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

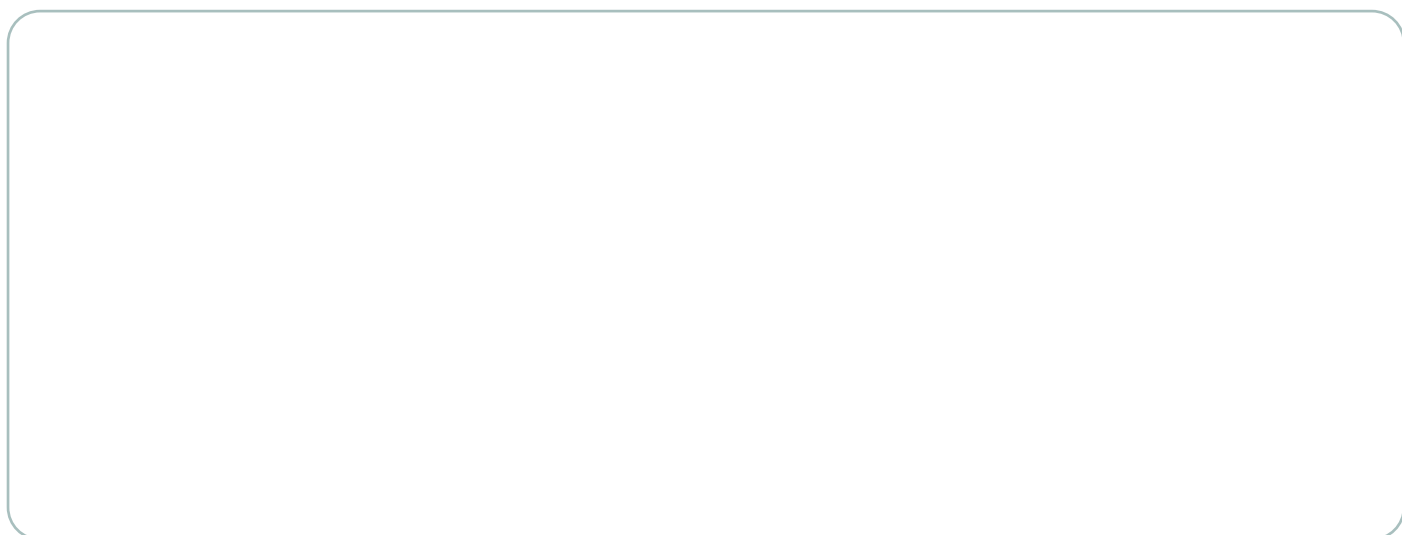
Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Uma personagem procura um animal fictício; um motivo indica quando ele está perto.

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 o motivo recorrente do animal.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

O relógio para

OBJETIVO MUSICAL

Mantenha uma pulsação de relógio e suspenda-a num momento combinado da narrativa.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Narre: «O relógio fazia tic-tac»; dois grupos alternam sílabas. «A chave caiu e o relógio parou»; silêncio de quatro tempos. «A chave voltou ao lugar»; retome tic-tac. Não acelere depois da pausa.

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: Retoma a alternância após o silêncio. Guarde os cartões com o número 08.16. Escolha depois uma das versões nas páginas 116-117.



TIC



TAC



PAROU



VOLTOU

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Narre: «O relógio fazia tic-tac»; dois grupos alternam sílabas. «A chave caiu e o relógio parou»; silêncio de quatro tempos. «A chave voltou ao lugar»; retome tic-tac. Não acelere depois da pausa.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Retoma a alternância após o silêncio. 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

Mantenha a contagem com os dedos. 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

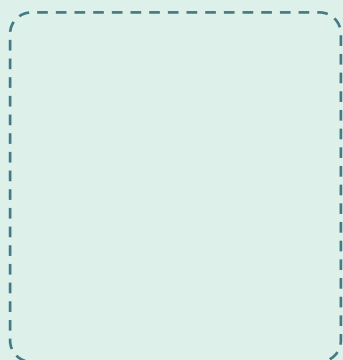
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



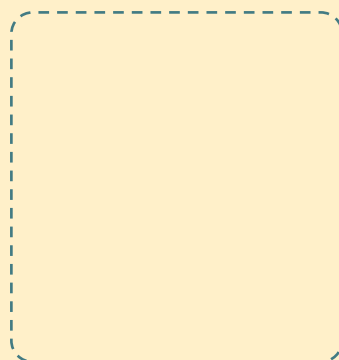
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

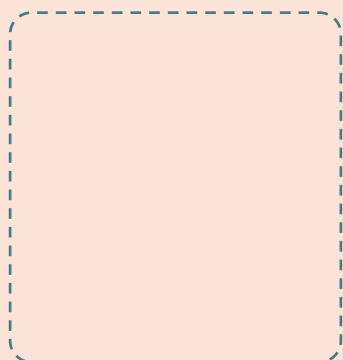
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Mantenha uma pulsação de relógio e suspenda-a num momento combinado da narrativa.

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

Retoma a alternância após o silêncio.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Uma história, dois finais

OBJETIVO MUSICAL

Sonorize a mesma história com um final calmo e outro animado, ambos moderados.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Diga: «A turma caminhou até ao jardim e encontrou uma caixa». No final calmo, abram mãos e façam uma vogal suave. No animado, façam quatro palmas moderadas. Repita o mesmo começo com cada final e compare.

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: Explica como o final alterou a sensação da história. Guarde os cartões com o número 08.17. Escolha depois uma das versões nas páginas 123-124.



CAMINHO



FINAL CALMO



FINAL ANIMADO



PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Diga: «A turma caminhou até ao jardim e encontrou uma caixa». No final calmo, abram mãos e façam uma vogal suave. No animado, façam quatro palmas moderadas. Repita o mesmo começo com cada final e compare.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Explica como o final alterou a sensação da história. 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 só os finais antes de repetir o começo. 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

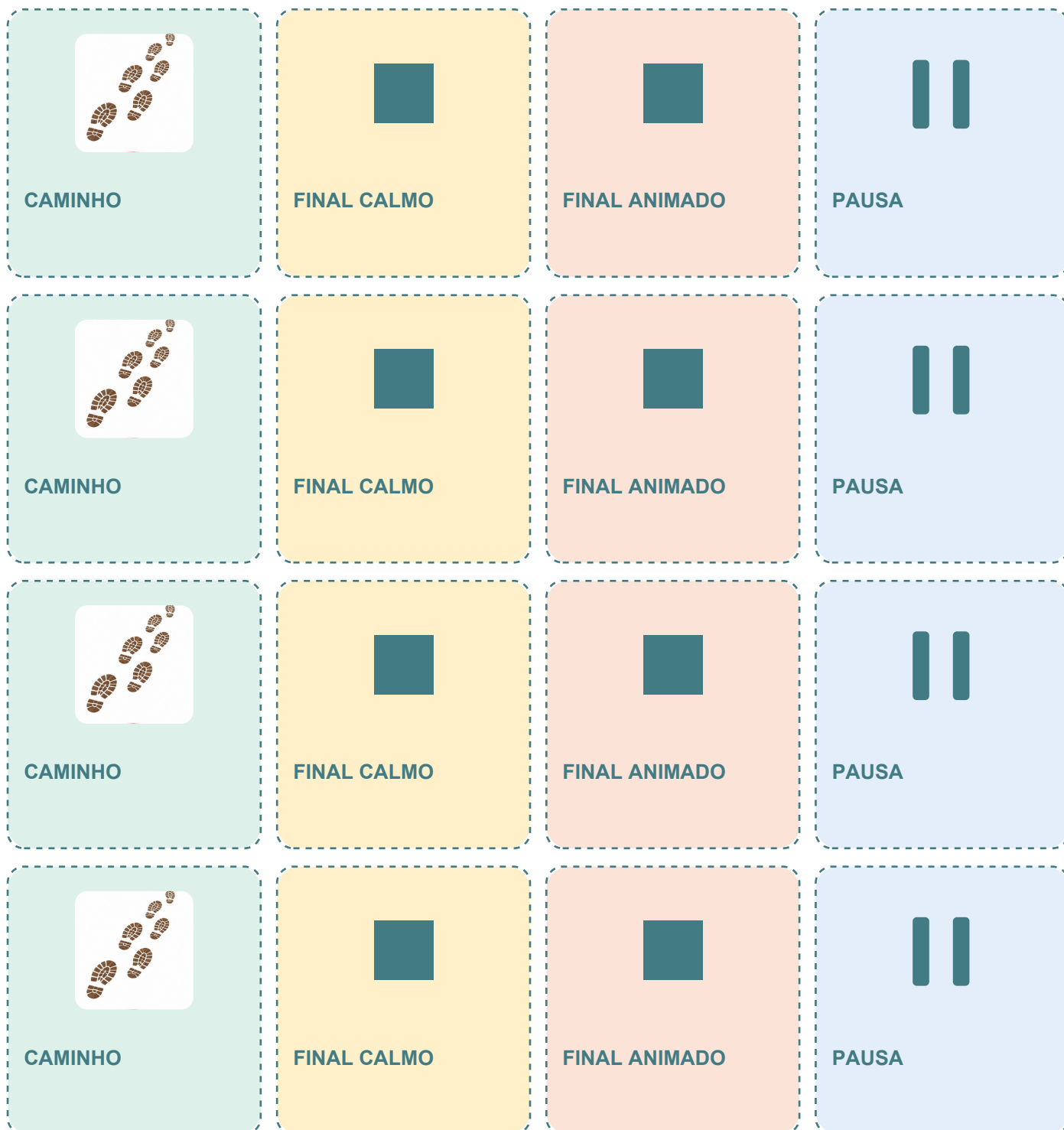
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

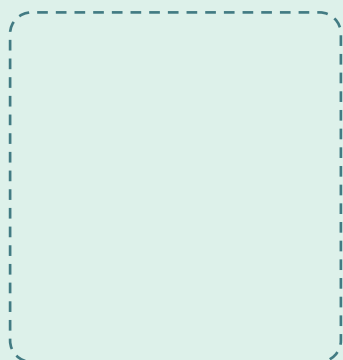
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



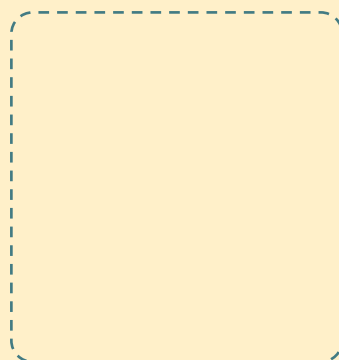
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

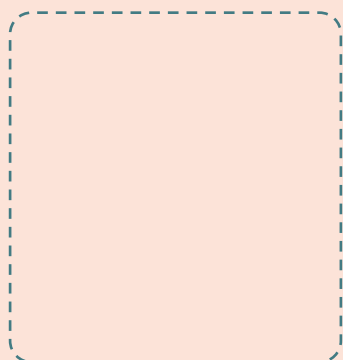
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Sonorize a mesma história com um final calmo e outro animado, ambos moderados.

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

Explica como o final alterou a sensação da história.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Narrador e coro

OBJETIVO MUSICAL

O narrador fala e a turma responde com um motivo apenas nas palavras combinadas.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Leia: «O sol apareceu. A chuva passou. O sol voltou». O coro faz uma palma apenas ao ouvir sol. Na segunda leitura, escolha chuva como palavra-sinal e combine antes a nova regra.

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: Responde só à palavra acordada. Guarde os cartões com o número 08.18. Escolha depois uma das versões nas páginas 130-131.



SOL



CHUVA



CORO



SILÊNCIO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Leia: «O sol apareceu. A chuva passou. O sol voltou». O coro faz uma palma apenas ao ouvir sol. Na segunda leitura, escolha chuva como palavra-sinal e combine antes a nova regra.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Responde só à palavra acordada. 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

Diga a palavra-sinal com uma pequena pausa antes. 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

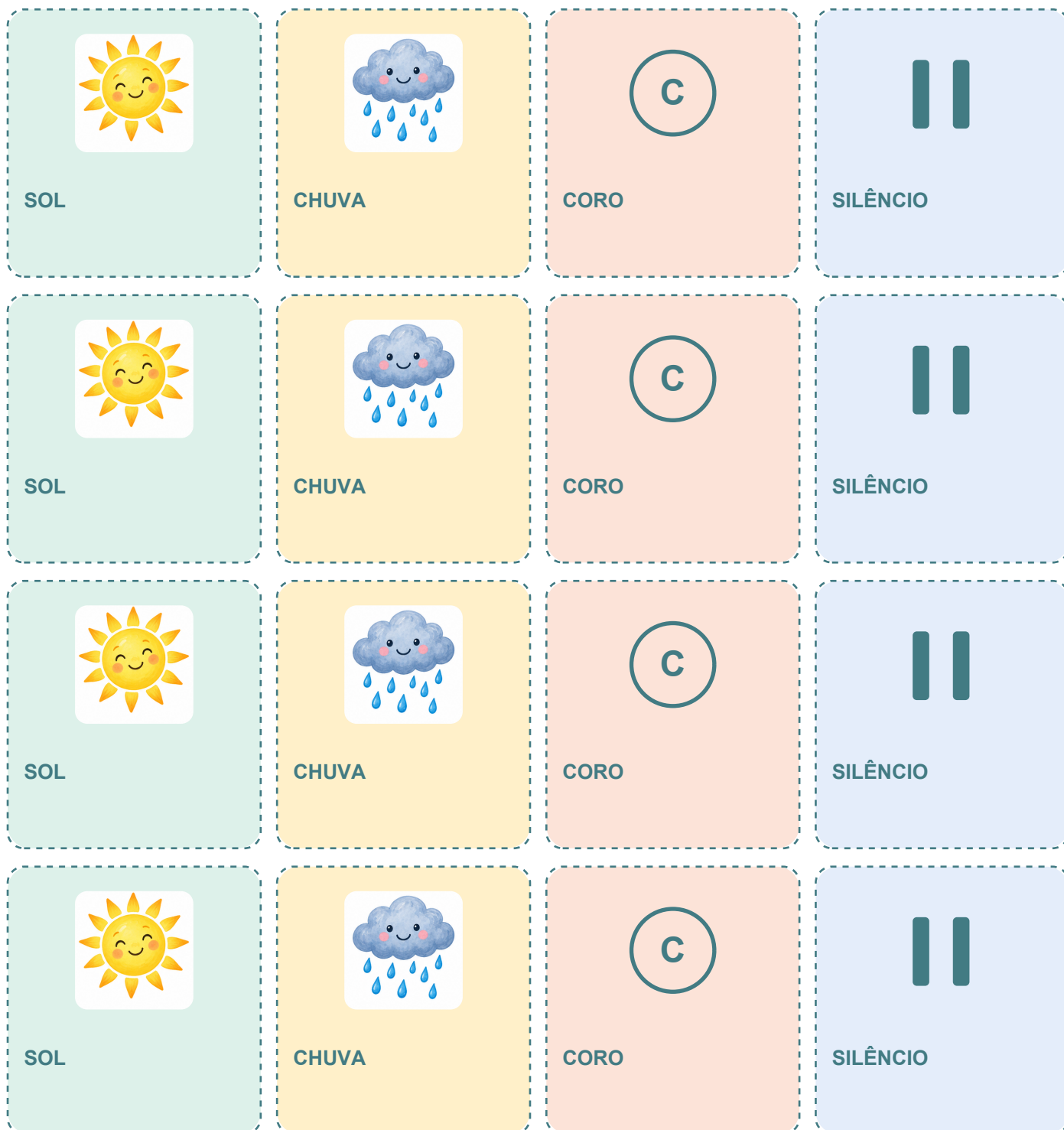
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

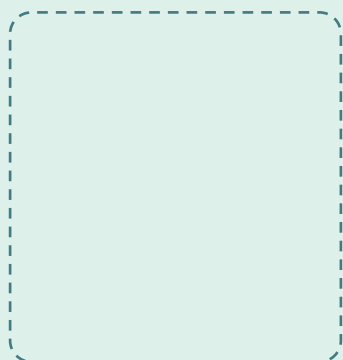
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



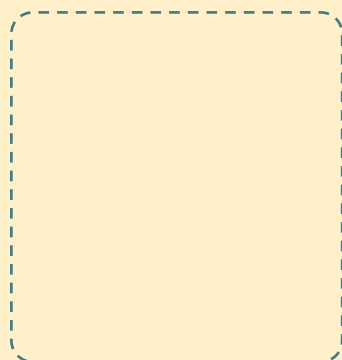
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

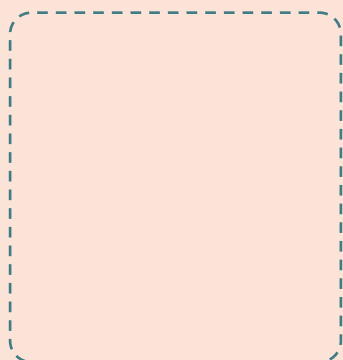
POSIÇÃO 1



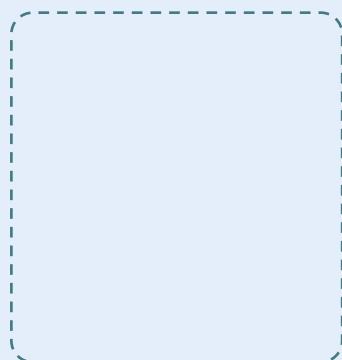
POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

O narrador fala e a turma responde com um motivo apenas nas palavras combinadas.

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

Responde só à palavra acordada.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Cinema sem ecrã

OBJETIVO MUSICAL

Feche uma pequena cena sonora e peça ao grupo que imagine o lugar, aceitando interpretações diferentes.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Execute quatro passos nas coxas, papel a imitar água e um toque de porta. Não anuncie o lugar. Peça hipóteses e as pistas de cada uma; não existe um cenário único obrigatório. Depois conte a sua possibilidade.

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 interpretação com sons ouvidos. Guarde os cartões com o número 08.19. Escolha depois uma das versões nas páginas 137-138.



PASSOS



ÁGUA



PORTA



SILÊNCIO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Execute quatro passos nas coxas, papel a imitar água e um toque de porta. Não anuncie o lugar. Peça hipóteses e as pistas de cada uma; não existe um cenário único obrigatório. Depois conte a sua possibilidade.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Justifica uma interpretação com sons ouvidos. 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

Mostre as fontes após a primeira 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 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

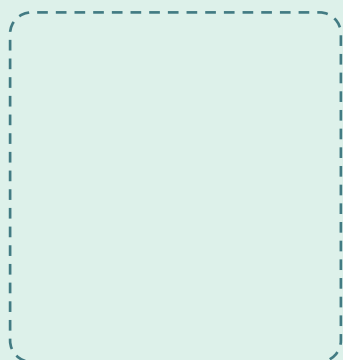
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



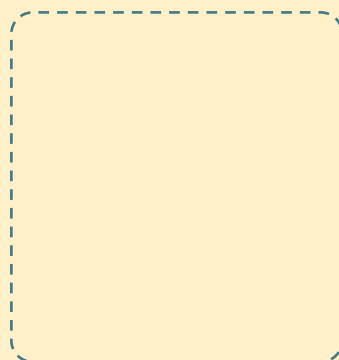
Material de mesa

Organize os cartões conforme a história do guião. O narrador aponta para a cena antes de dar a entrada sonora.

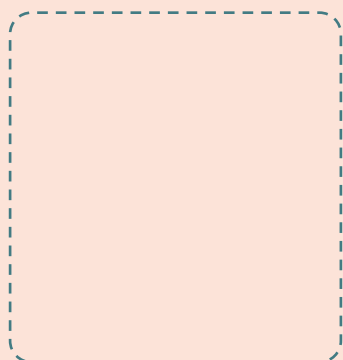
POSIÇÃO 1



POSIÇÃO 2



POSIÇÃO 3



POSIÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

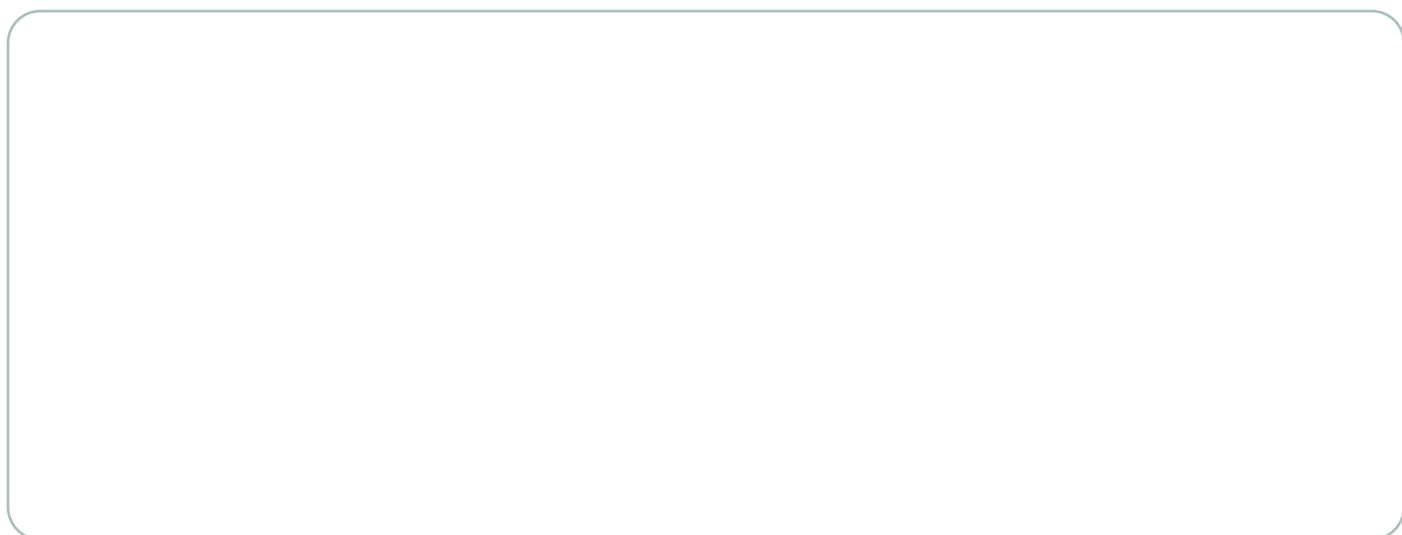
Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Feche uma pequena cena sonora e peça ao grupo que imagine o lugar, aceitando interpretações diferentes.

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 interpretação com sons ouvidos.

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

Use apenas a primeira cena da história fornecida. O adulto narra e mostra o cartão; a criança produz o motivo com apoio. Repita a mesma frase, sem acrescentar personagens.

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

Escolha duas cenas do guião. Mostre os cartões e associe cada um ao respetivo som. Narre uma das cenas e deixe a criança escolher qual motivo deve entrar.

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

Um parceiro aponta as cenas e outro produz os sons. O adulto narra. Troquem depois de uma passagem completa e mantenham as palavras-sinal do guião.

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

Misture os cartões das cenas. Reconstrua a história na ordem fornecida e execute as entradas. Confirme começo e final antes de ler novamente.

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

O narrador deixa de apontar em uma das entradas, mas mantém a palavra-sinal. Veja se o grupo reconhece o momento pelo texto; volte ao cartão se necessário.

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 assume o narrador e outra conduz as entradas com cartões. Ensaie o texto antes de juntar os sons, deixando pausas suficientes para cada motivo.

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

Depois de duas passagens, retire um cartão. O grupo recorda o motivo dessa cena e confirma no fim. A história continua a ser a mesma.

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

Troque uma fonte sonora de uma cena e mantenha o texto e a ordem. Compare como a nova escolha muda a sensação da história, aceitando interpretações diferentes.

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

Crie uma cena adicional curta ou outro final, sem alterar todas as partes. Escreva ou dite o texto e o sinal sonoro para conseguir repetir.

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

Entregue o guião e os cartões a outra equipa. Observe se consegue narrar e sonorizar sem ajuda do autor; melhore uma entrada ou instrução que tenha ficado ambígua.

Conto criado pela turma

OBJETIVO MUSICAL

Escolha personagem, lugar e acontecimento; distribua três motivos e um sinal de final.

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

Voz do narrador, palmas, coxas, uma folha e uma caixa. O guião já contém o texto da pequena história e as entradas sonoras.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Escolha com a turma uma personagem, um lugar e um acontecimento. Modelo completo: «Lumo chegou à praia; veio uma onda; ele acenou e voltou». Use passos, papel e uma palma. Registe e repita a história criada.

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: Repete a ordem narrativa e os motivos. Guarde os cartões com o número 08.20. Escolha depois uma das versões nas páginas 144-145.



PERSONAGEM



LUGAR



ACONTECIMENTO



FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Escolha com a turma uma personagem, um lugar e um acontecimento. Modelo completo: «Lumo chegou à praia; veio uma onda; ele acenou e voltou». Use passos, papel e uma palma. Registe e repita a história criada.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Repete a ordem narrativa e os motivos. 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 o modelo fornecido antes de inventar outra história. 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.

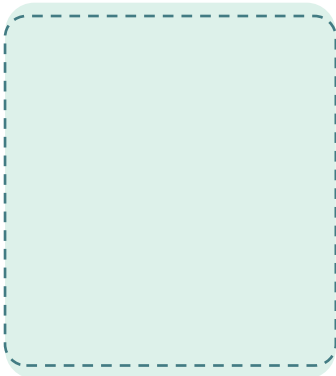
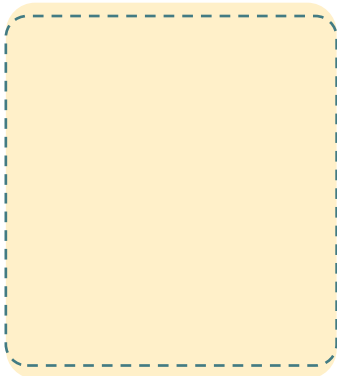
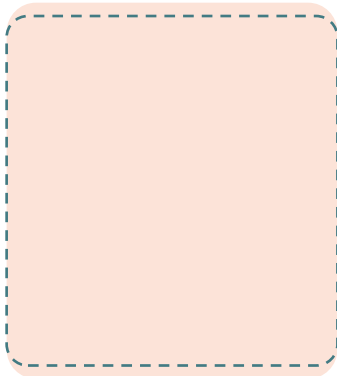
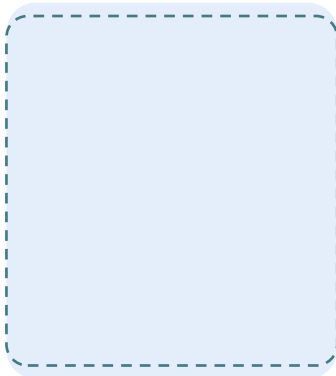
Cartões prontos a recortar

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.



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.

1.º LUGAR	2.º LUGAR	3.º LUGAR	4.º LUGAR
			

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 personagem, lugar e acontecimento; distribua três motivos e um sinal de final.

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

Repete a ordem narrativa e os motivos.

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.