Jogos musicais em equipa

Preparar. Imprimir. Experimentar.

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

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

GUIA DE UTILIZAÇÃO

Como preparar a aula

UMA ORGANIZAÇÃO DIFERENTE

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

O QUE IMPRIMIR

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

QUANTIDADES PRONTAS

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

RECORTAR E GUARDAR

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

ADAPTAÇÃO RESPONSÁVEL

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

SOBRE A EDIÇÃO

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

O percurso de cada kit

1

Guião do professor

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

2

Modelo e resposta esperada

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

3

Cartões para recortar

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

4

Material de mesa

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

5

Folha da criança

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

6

Versões 1 a 5

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

7

Versões 6 a 10

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

Índice dos kits

01 **Bingo de timbres** 6

02 **Memória de ritmos** 13

03 **Dominó de respostas** 20

04 **Passa o motivo** 27

05 **Maestro secreto** 34

06 **Sinal trocado** 41

07 **O lugar da pausa** 48

08 **Código em conjunto** 55

09 **Pergunta à outra equipa** 62

10 **Adivinha o cartão** 69

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

Índice dos kits

11 **Mensageiro visual** 76

12 **Construção por turnos** 83

13 **Desafio sem eliminação** 90

14 **Dois maestros** 97

15 **Mapa de sons** 104

16 **Qual foi a mudança?** 111

17 **Ritmo em parceria** 118

18 **Cartões cooperativos** 125

19 **O desafio do silêncio** 132

20 **Festival de equipas** 139

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

Bingo de timbres

OBJETIVO MUSICAL

Reconheça quatro fontes sonoras na cartela e marque a fonte que acabou de ouvir.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Cada par recebe uma cartela da folha de jogo. O professor produz uma das quatro fontes sem mostrar o objeto. O par marca ou aponta a casa correspondente. Revele a fonte e permita corrigir. A meta é completar juntos, sem eliminação.

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 o som à casa correspondente. Guarde os cartões com o número 09.01. Escolha depois uma das versões nas páginas 11-12.

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Cada par recebe uma cartela da folha de jogo. O professor produz uma das quatro fontes sem mostrar o objeto. O par marca ou aponta a casa correspondente. Revele a fonte e permita corrigir. A meta é completar juntos, sem eliminação.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Associa o som à casa correspondente. 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

Comece com três fontes apresentadas à vista. 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.

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

Material de mesa

Quatro cartelas para recortar. Cada par escolhe uma. Ao ouvir uma fonte, aponta ou marca a casa; revele a resposta antes de continuar. Meta coletiva: reconhecer as quatro fontes.

CARTELA 1

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

CARTELA 2

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

CARTELA 3

COPO

CAIXA

PALMA

PAPEL

CARTELA 4

CAIXA

PALMA

PAPEL

COPO

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Reconheça quatro fontes sonoras na cartela e marque a fonte que acabou de ouvir.

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 o som à casa correspondente.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Memória de ritmos

OBJETIVO MUSICAL

Escute duas frases e encontre o par igual entre cartões preparados pelo professor.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Separe dois exemplares de cada cartão, formando quatro pares. Vire dois, execute as duas frases e compare. Cada palavra ocupa uma pulsação; SOM é uma palma e PAUSA mantém o tempo sem som. Se as frases diferirem, volte os cartões ao verso; joguem cooperativamente.

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: Encontra pares de frases com a mesma ordem de som e pausa. Guarde os cartões com o número 09.02. Escolha depois uma das versões nas páginas 18-19.

SOM-PAUSA

PAUSA-SOM

SOM-SOM

PAUSA-PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Separe dois exemplares de cada cartão, formando quatro pares. Vire dois, execute as duas frases e compare. Cada palavra ocupa uma pulsação; SOM é uma palma e PAUSA mantém o tempo sem som. Se as frases diferirem, volte os cartões ao verso; joguem cooperativamente.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Encontra pares de frases com a mesma ordem de som e pausa. 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

Comece com quatro cartões, dois pares. 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

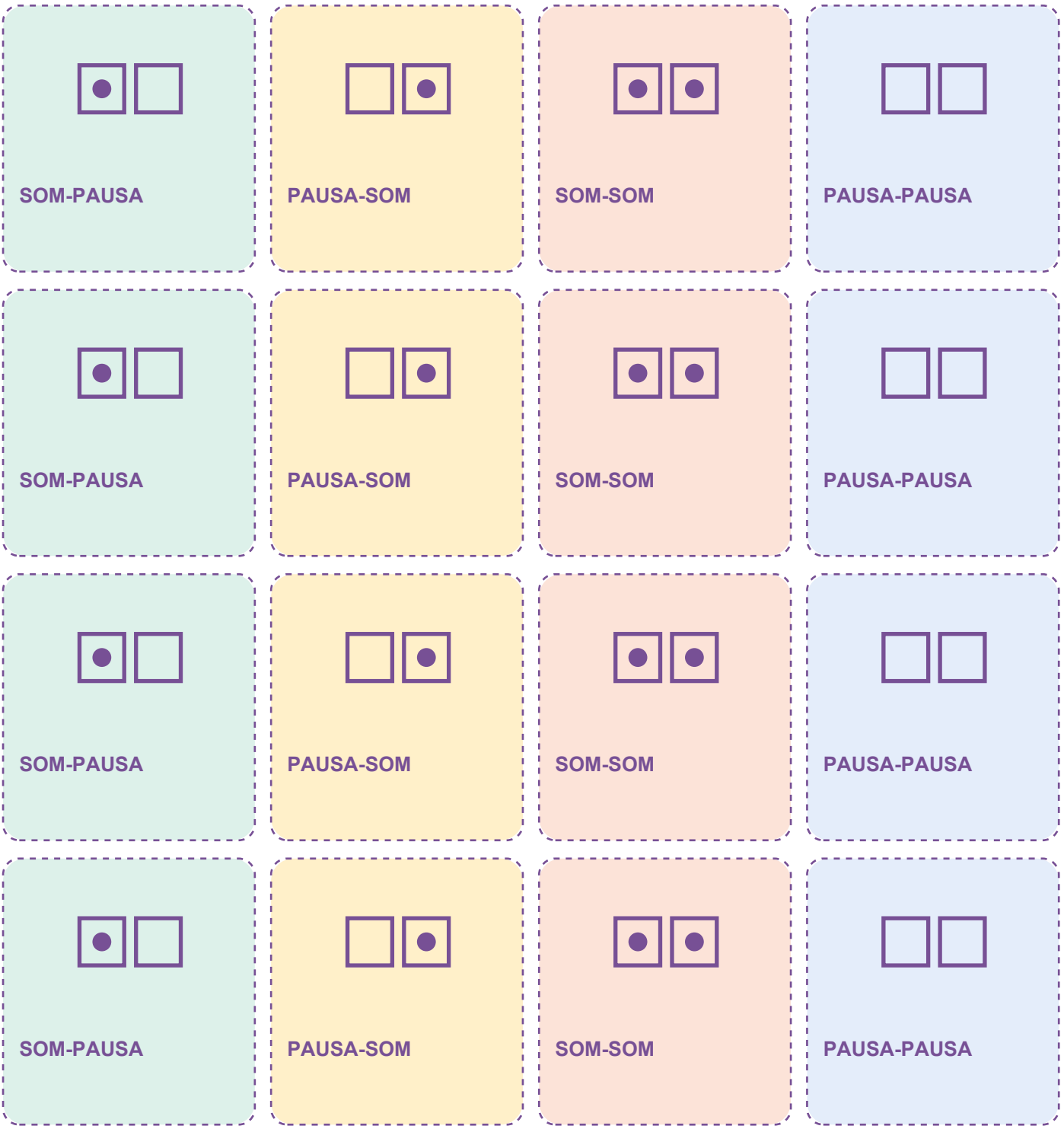
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

Coloque pares iguais com o verso virado para cima. Vire dois de cada vez; compare e execute o que representam. Comece com dois pares.

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.

Escute duas frases e encontre o par igual entre cartões preparados pelo professor.

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

Encontra pares de frases com a mesma ordem de som e pausa.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Dominó de respostas

OBJETIVO MUSICAL

Ligue uma pergunta rítmica a uma resposta que tenha a mesma duração.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Recorte as peças de dominó da folha de jogo. Ligue extremidades com a mesma duração indicada. Em cada metade, faça uma palma por tempo: 2 TEMPOS são duas pulsações, por exemplo. Antes do encaixe, execute a pergunta da ponta aberta e a resposta de igual duração.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

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

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Liga pergunta e resposta com igual número de pulsações. Guarde os cartões com o número 09.03. Escolha depois uma das versões nas páginas 25-26.

1 TEMPO | 2 TEMPOS | 3 TEMPOS | 4 TEMPOS

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Recorte as peças de dominó da folha de jogo. Ligue extremidades com a mesma duração indicada. Em cada metade, faça uma palma por tempo: 2 TEMPOS são duas pulsações, por exemplo. Antes do encaixe, execute a pergunta da ponta aberta e a resposta de igual duração.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Liga pergunta e resposta com igual número de pulsações. 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 quatro peças e deixe todas viradas para cima. 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

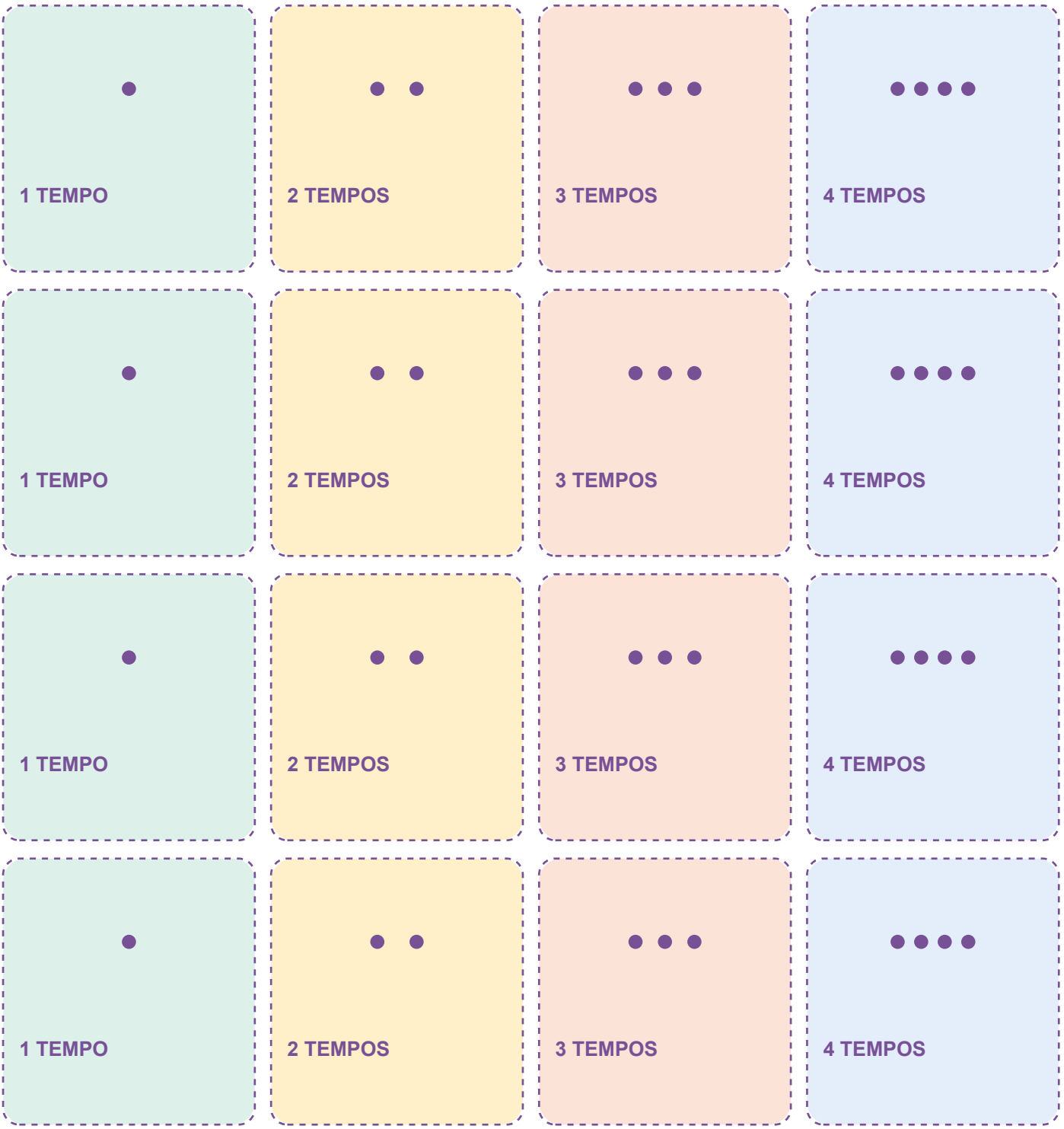
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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.

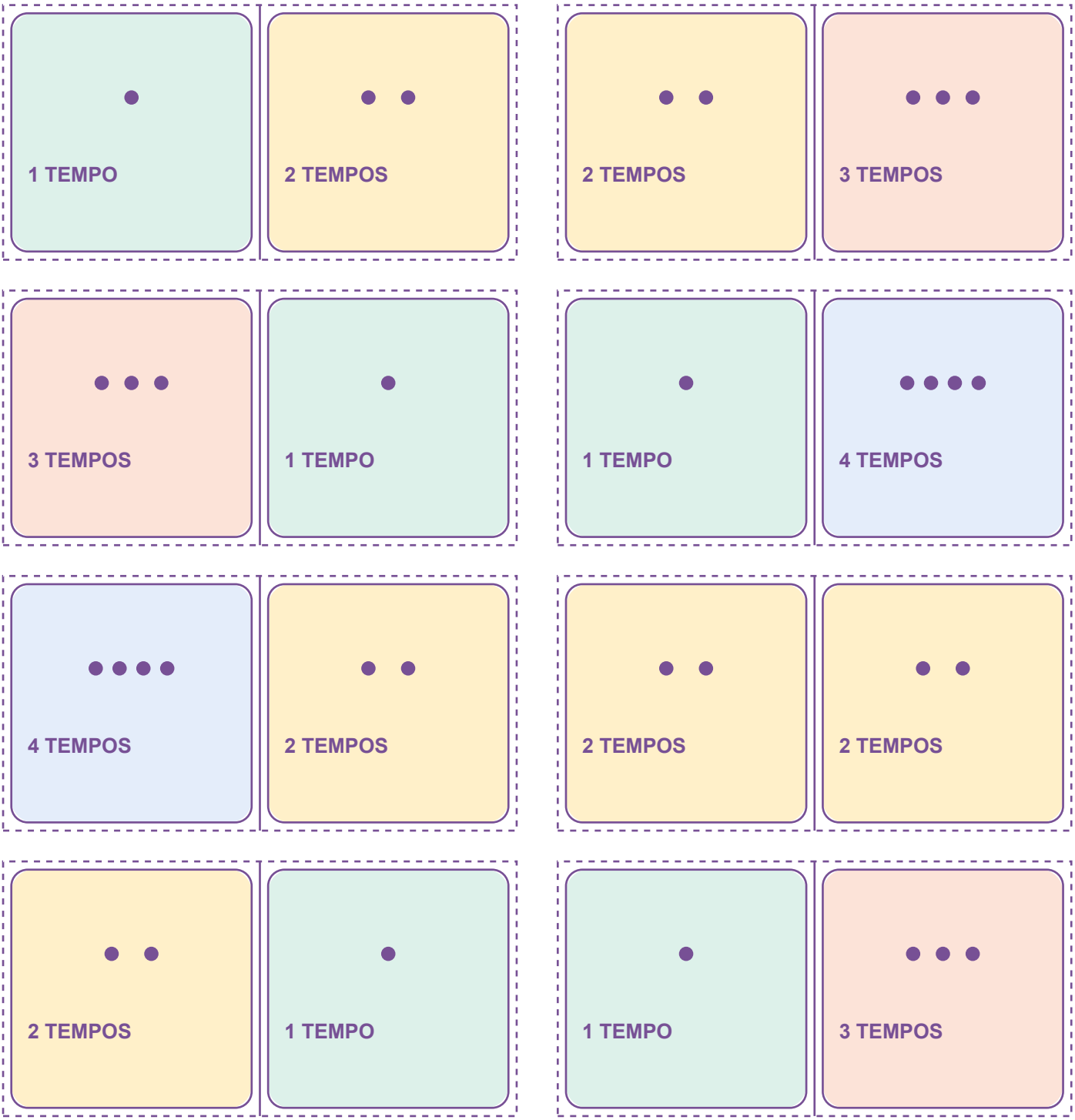
Cartões prontos a recortar

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

Recorte as oito peças. Ligue pontas com o mesmo número de tempos. Execute uma palma por tempo em cada metade. Experimente as ligações antes de formar a cadeia.



A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Ligue uma pergunta rítmica a uma resposta que tenha a mesma duração.

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

Liga pergunta e resposta com igual número de pulsações.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Passa o motivo

OBJETIVO MUSICAL

Transmita uma frase de pessoa em pessoa e compare a última com a inicial sem culpar ninguém.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

O primeiro participante faz palma-coxas-palma-pausa. O seguinte ouve e transmite ao próximo. No final, compare com o início usando os cartões. Se mudou, descubram onde a memória precisou de apoio sem culpar ninguém.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

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

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Compara início e fim da transmissão. Guarde os cartões com o número 09.04. Escolha depois uma das versões nas páginas 32-33.

PALMA

COXAS

PAUSA

OUVIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

O primeiro participante faz palma-coxas-palma-pausa. O seguinte ouve e transmite ao próximo. No final, compare com o início usando os cartões. Se mudou, descubram onde a memória precisou de apoio sem culpar ninguém.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Compara início e fim da transmissão. 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 o modelo entre turnos. 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.

PALMA

COXAS

PAUSA

OUVIR

PALMA

COXAS

PAUSA

OUVIR

PALMA

COXAS

PAUSA

OUVIR

PALMA

COXAS

PAUSA

OUVIR

Material de mesa

Use as posições como lugares de turno. Aponte quem começa e passe a vez na ordem. Os cartões recordam a ação ou função.

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.

Transmita uma frase de pessoa em pessoa e compare a última com a inicial sem culpar ninguém.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

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

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Compara início e fim da transmissão.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Maestro secreto

OBJETIVO MUSICAL

Um líder muda os gestos; um observador tenta descobrir quem orienta o grupo.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Um observador desvia o olhar por instantes, sem sair nem ser vendado. Escolha um líder que alterna palmas e coxas devagar; todos acompanham. O observador tenta identificar quem inicia as mudanças e explica a pista.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

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

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Observa a origem das mudanças. Guarde os cartões com o número 09.05. Escolha depois uma das versões nas páginas 39-40.

LÍDER

OBSERVADOR

PALMA

COXAS

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Um observador desvia o olhar por instantes, sem sair nem ser vendado. Escolha um líder que alterna palmas e coxas devagar; todos acompanham. O observador tenta identificar quem inicia as mudanças e explica a pista.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Observa a origem das mudanças. 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 quatro participantes e trocas bem lentas. 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.

LÍDER

O

OBSERVADOR

PALMA

COXAS

LÍDER

O

OBSERVADOR

PALMA

COXAS

LÍDER

O

OBSERVADOR

PALMA

COXAS

LÍDER

O

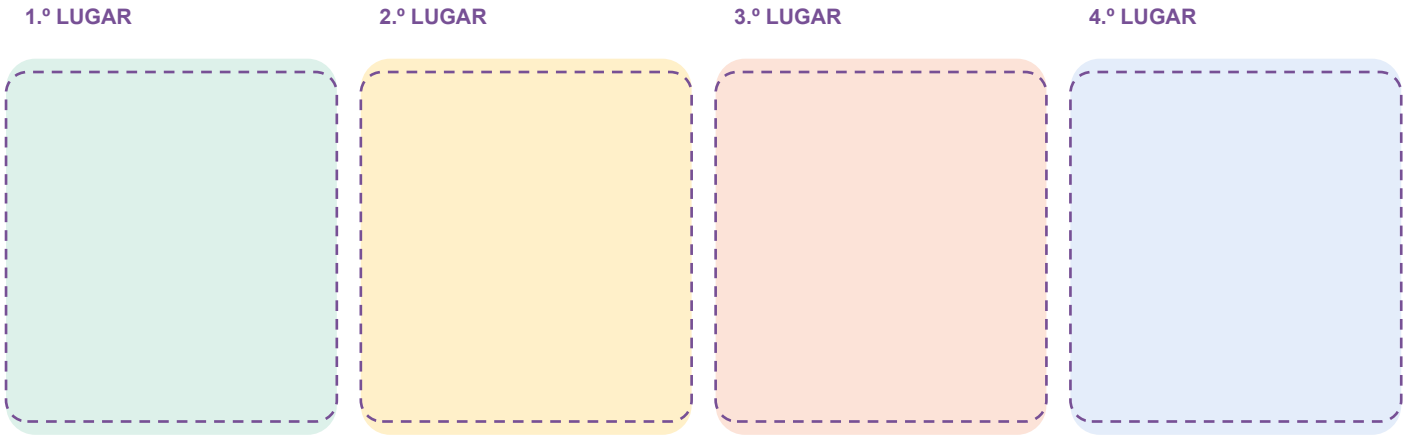
OBSERVADOR

PALMA

COXAS

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Um líder muda os gestos; um observador tenta descobrir quem orienta o grupo.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

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

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Observa a origem das mudanças.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Sinal trocado

OBJETIVO MUSICAL

Troque o significado de dois cartões depois de uma ronda e pratique a nova regra.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Na primeira ronda A significa palma e B coxas. Antes da segunda, anuncie e escreva a troca: A agora é coxas e B palma. Faça A-B-A-B lentamente. Nunca mude a regra sem avisar.

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: Aplica a nova associação depois do aviso. Guarde os cartões com o número 09.06. Escolha depois uma das versões nas páginas 46-47.

A: PALMA

B: COXAS

TROCAR

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Na primeira ronda A significa palma e B coxas. Antes da segunda, anuncie e escreva a troca: A agora é coxas e B palma. Faça A-B-A-B lentamente. Nunca mude a regra sem avisar.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Aplica a nova associação depois do aviso. 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

Pratique cada cartão isoladamente após a troca. 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.

A: PALMA

B: COXAS

T

TROCAR

PAUSA

A: PALMA

B: COXAS

T

TROCAR

PAUSA

A: PALMA

B: COXAS

T

TROCAR

PAUSA

A: PALMA

B: COXAS

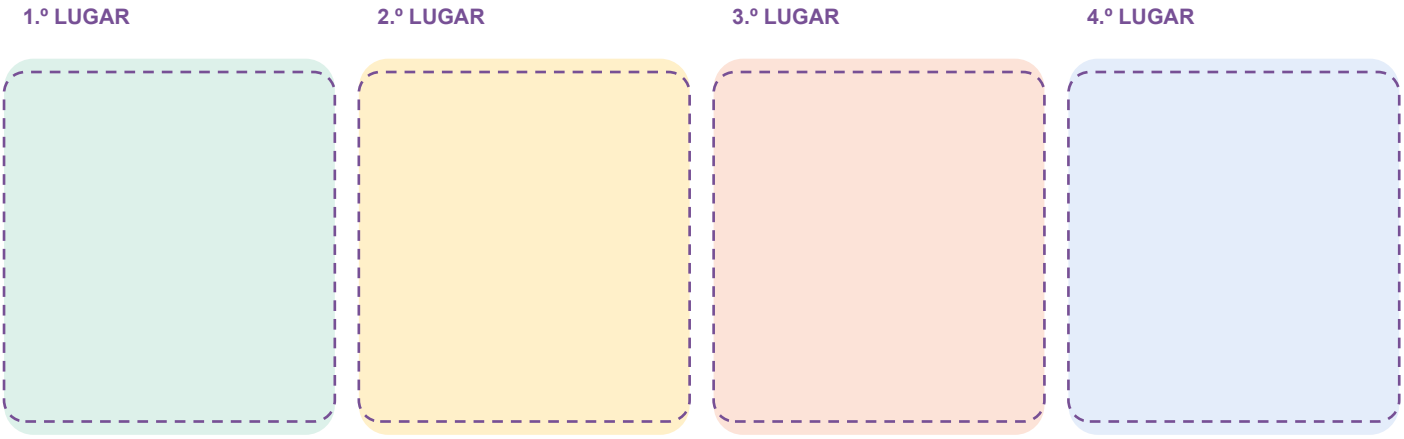
T

TROCAR

PAUSA

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Troque o significado de dois cartões depois de uma ronda e pratique a nova regra.

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

Aplica a nova associação depois do aviso.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

O lugar da pausa

OBJETIVO MUSICAL

Uma equipa escolhe onde fica a pausa e a outra identifica a posição depois de ouvir.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Uma equipa escolhe secretamente a posição 2 para a pausa numa frase de quatro tempos. Toca som-pausa-som-som. A outra mostra o cartão 2. Revele a faixa montada e confirme executando juntos.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

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

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Identifica a posição silenciosa. Guarde os cartões com o número 09.07. Escolha depois uma das versões nas páginas 53-54.

1 2 3 4

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Uma equipa escolhe secretamente a posição 2 para a pausa numa frase de quatro tempos. Toca som-pausa-som-som. A outra mostra o cartão 2. Revele a faixa montada e confirme executando juntos.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Identifica a posição silenciosa. 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 três tempos e uma pausa. Faça a versão simplificada uma vez com o adulto e uma vez com o grupo. Só regresse ao desafio anterior se a regra estiver compreendida.

COMO USAR A FOLHA DA CRIANÇA

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

TRÊS PERGUNTAS ÚTEIS

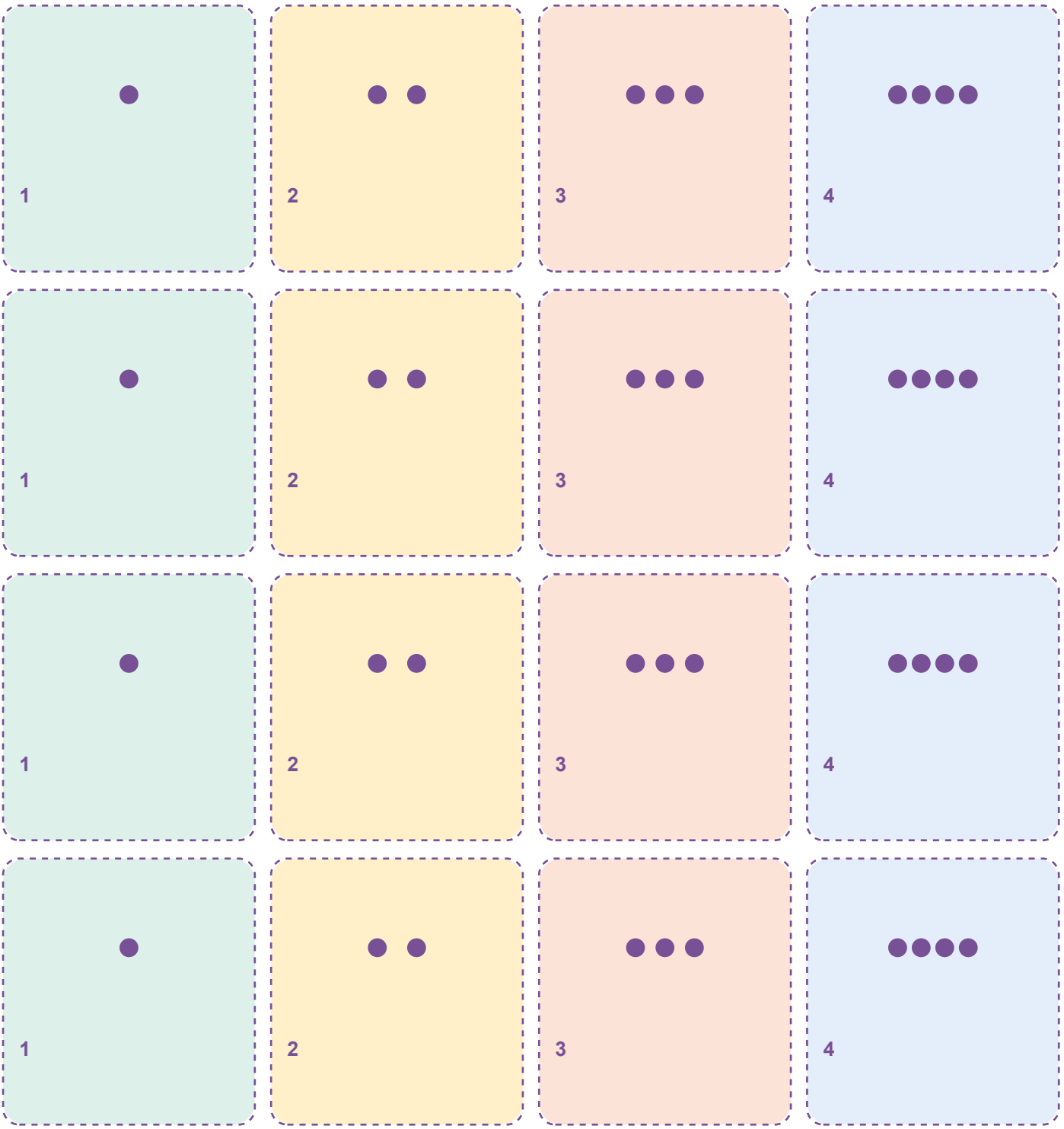
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

INCLUSÃO E CUIDADO

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

Cartões prontos a recortar

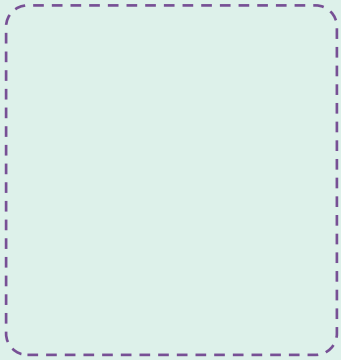
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



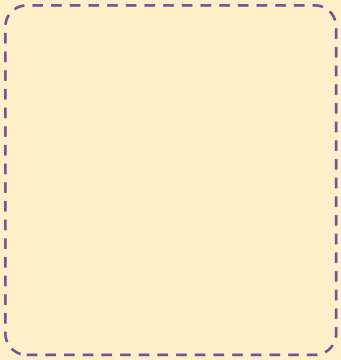
Material de mesa

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

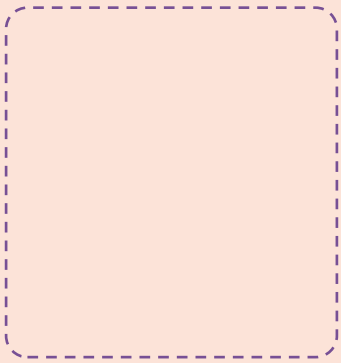
OPÇÃO 1



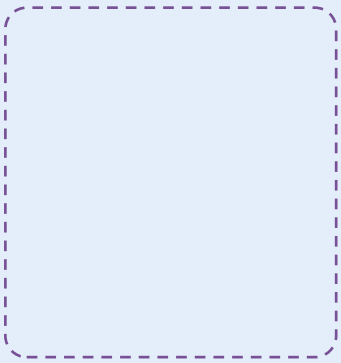
OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Uma equipa escolhe onde fica a pausa e a outra identifica a posição depois de ouvir.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

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

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Identifica a posição silenciosa.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Código em conjunto

OBJETIVO MUSICAL

Cada pessoa toca apenas o símbolo que lhe foi atribuído numa frase comum.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Atribua A, B e C a pessoas diferentes. Leia A-B-C-A, uma casa por tempo. Cada pessoa toca apenas o seu símbolo, mantendo silêncio nas restantes casas. Troquem as funções após duas voltas.

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: Respeita a distribuição de entradas. Guarde os cartões com o número 09.08. Escolha depois uma das versões nas páginas 60-61.

A: PALMA

B: COPO

C: PAPEL

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Atribua A, B e C a pessoas diferentes. Leia A-B-C-A, uma casa por tempo. Cada pessoa toca apenas o seu símbolo, mantendo silêncio nas restantes casas. Troquem as funções após duas voltas.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

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

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Use dois símbolos e dois participantes. 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.

A: PALMA

B: COPO

C: PAPEL

PAUSA

A: PALMA

B: COPO

C: PAPEL

PAUSA

A: PALMA

B: COPO

C: PAPEL

PAUSA

A: PALMA

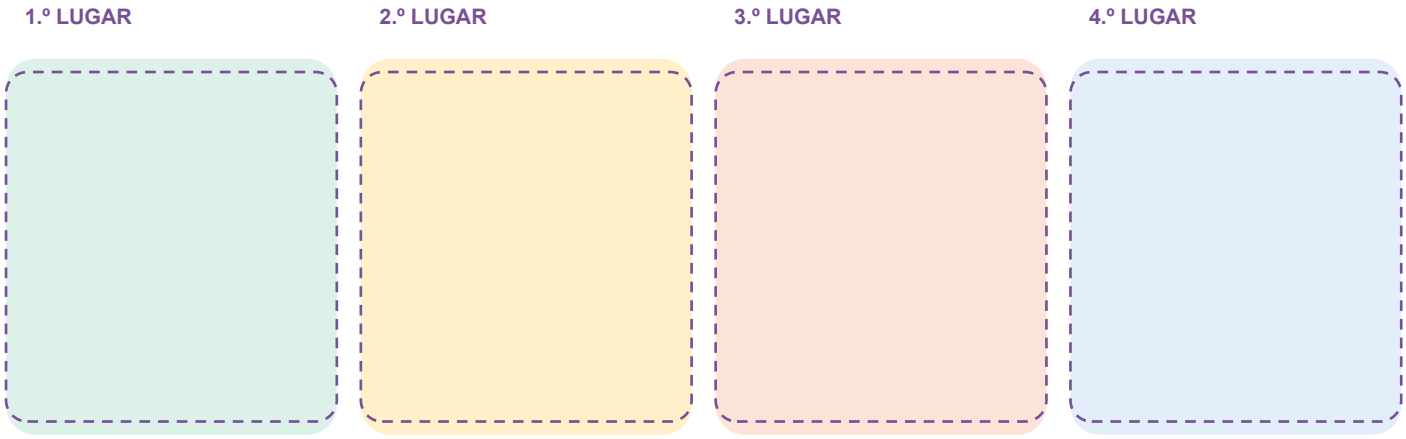
B: COPO

C: PAPEL

PAUSA

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Cada pessoa toca apenas o símbolo que lhe foi atribuído numa frase comum.

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

Respeita a distribuição de entradas.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Pergunta à outra equipa

OBJETIVO MUSICAL

Uma equipa inventa uma frase curta e a outra responde com uma transformação combinada.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

A equipa 1 apresenta som-som-pausa-som. A equipa 2 responde movendo a pausa para a primeira casa. Diga antecipadamente qual é a transformação. Comparem as duas faixas após tocar.

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: Faz a transformação acordada. Guarde os cartões com o número 09.09. Escolha depois uma das versões nas páginas 67-68.

PERGUNTA

RESPOSTA

UM SOM

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

A equipa 1 apresenta som-som-pausa-som. A equipa 2 responde movendo a pausa para a primeira casa. Diga antecipadamente qual é a transformação. Comparem as duas faixas após tocar.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Faz a transformação 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

Mantenha a pergunta visível durante a resposta. 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.

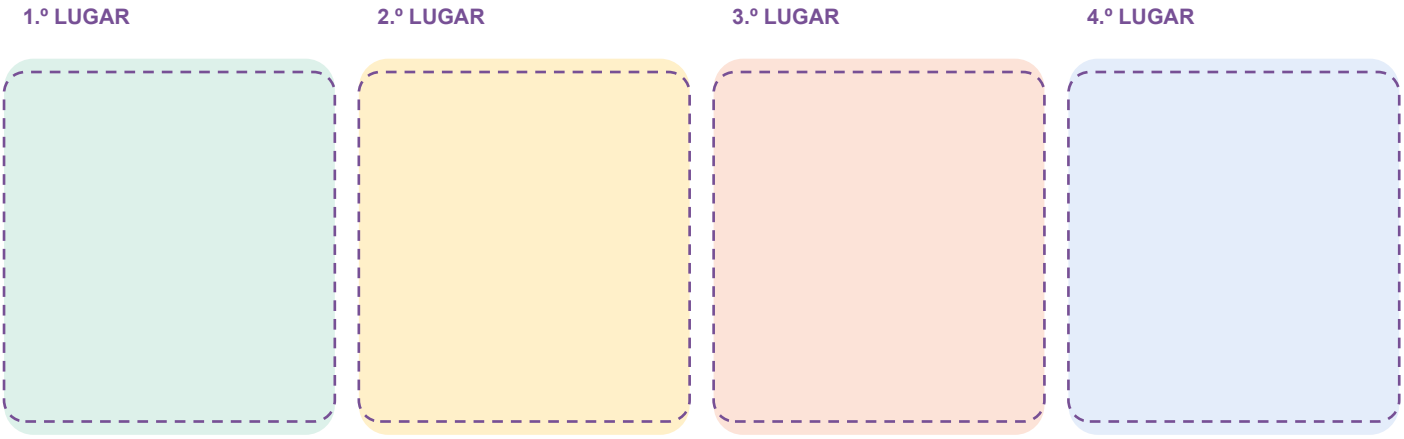
Cartões prontos a recortar

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.

P PERGUNTA	R RESPOSTA	• UM SOM	❚❚ PAUSA
P PERGUNTA	R RESPOSTA	• UM SOM	❚❚ PAUSA
P PERGUNTA	R RESPOSTA	• UM SOM	❚❚ PAUSA
P PERGUNTA	R RESPOSTA	• UM SOM	❚❚ PAUSA

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Uma equipa inventa uma frase curta e a outra responde com uma transformação combinada.

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

Faz a transformação 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

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Adivinha o cartão

OBJETIVO MUSICAL

Um participante descreve um padrão sem o tocar; o grupo escolhe entre duas opções.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

A é som-pausa-som-som; B é som-som-pausa-som. Diga sem tocar: «O silêncio está no segundo lugar». A resposta é A. Um aluno cria outra descrição usando posição e símbolo.

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: Escolhe com base na descrição verbal. Guarde os cartões com o número 09.10. Escolha depois uma das versões nas páginas 74-75.

A

B

UM SOM

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

A é som-pausa-som-som; B é som-som-pausa-som. Diga sem tocar: «O silêncio está no segundo lugar». A resposta é A. Um aluno cria outra descrição usando posição e símbolo.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Escolhe com base na descrição verbal. 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

Aponte as posições enquanto descreve. 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

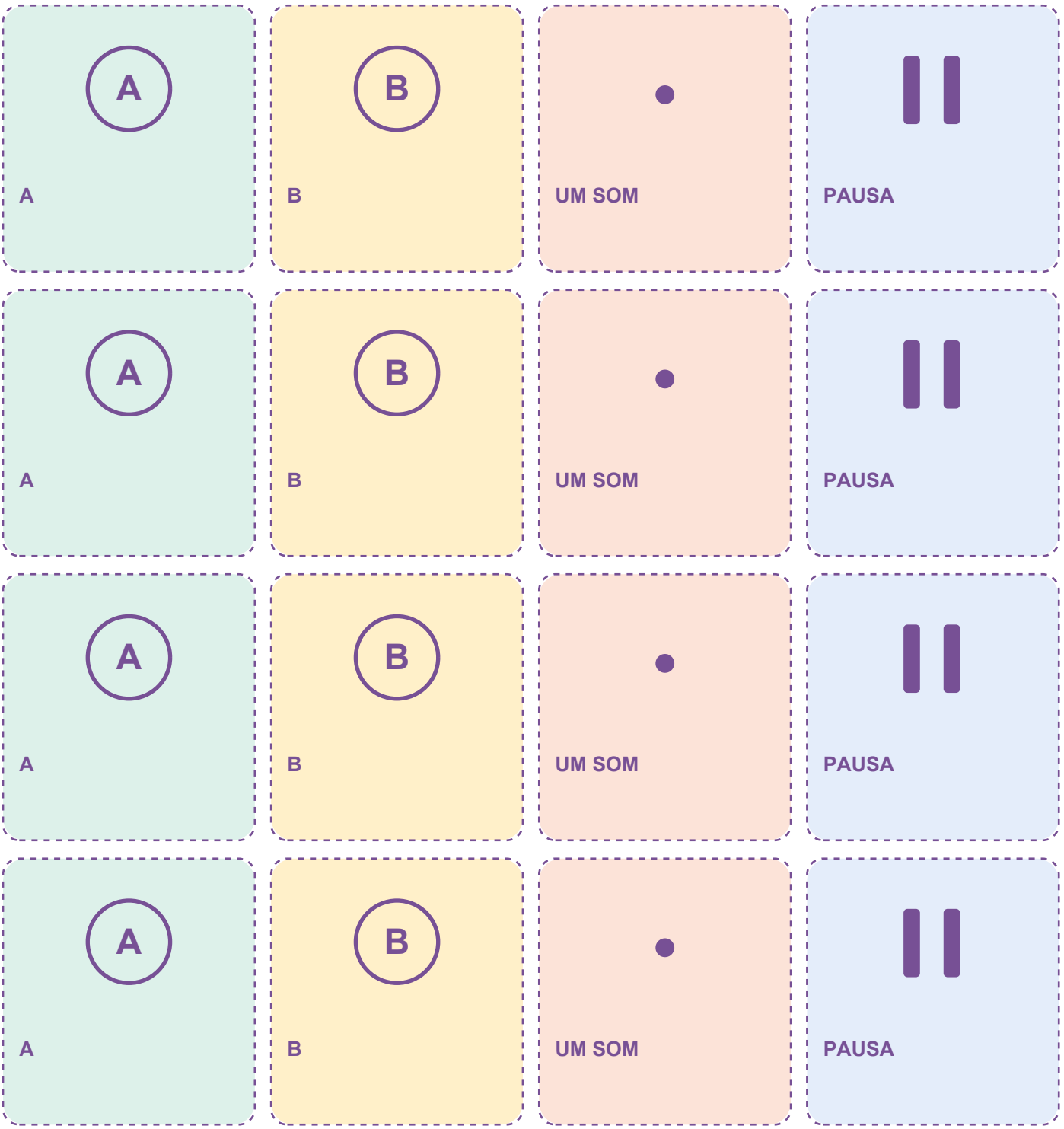
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

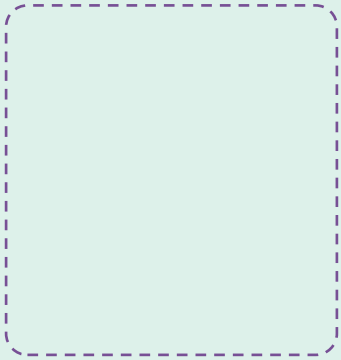
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



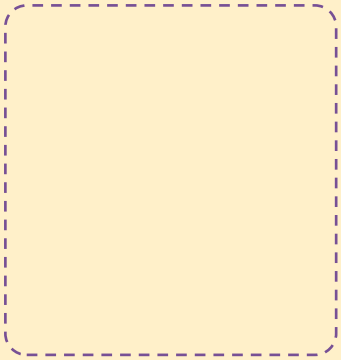
Material de mesa

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

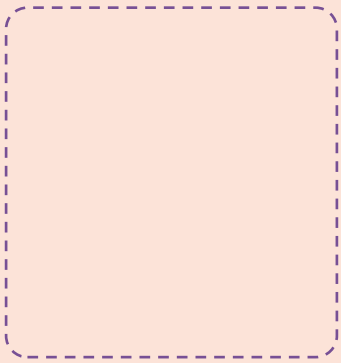
OPÇÃO 1



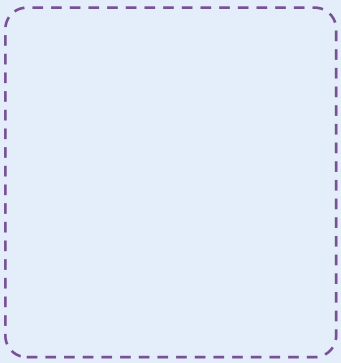
OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Um participante descreve um padrão sem o tocar; o grupo escolhe entre duas opções.

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

Escolhe com base na descrição verbal.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Mensageiro visual

OBJETIVO MUSICAL

Um observador vê um padrão e ensina-o ao grupo através de gestos.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

O mensageiro observa som-pausa-dois sons-som. Sem falar, indica ao grupo as quatro casas com gestos combinados previamente. O grupo monta, toca e compara com o original.

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: Transmite a ordem usando uma legenda comum. Guarde os cartões com o número 09.11. Escolha depois uma das versões nas páginas 81-82.

UM SOM DOIS SONS PAUSA OUVIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

O mensageiro observa som-pausa-dois sons-som. Sem falar, indica ao grupo as quatro casas com gestos combinados previamente. O grupo monta, toca e compara com o original.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Transmite a ordem usando uma legenda comum. 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 apenas um som e pausa. 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.

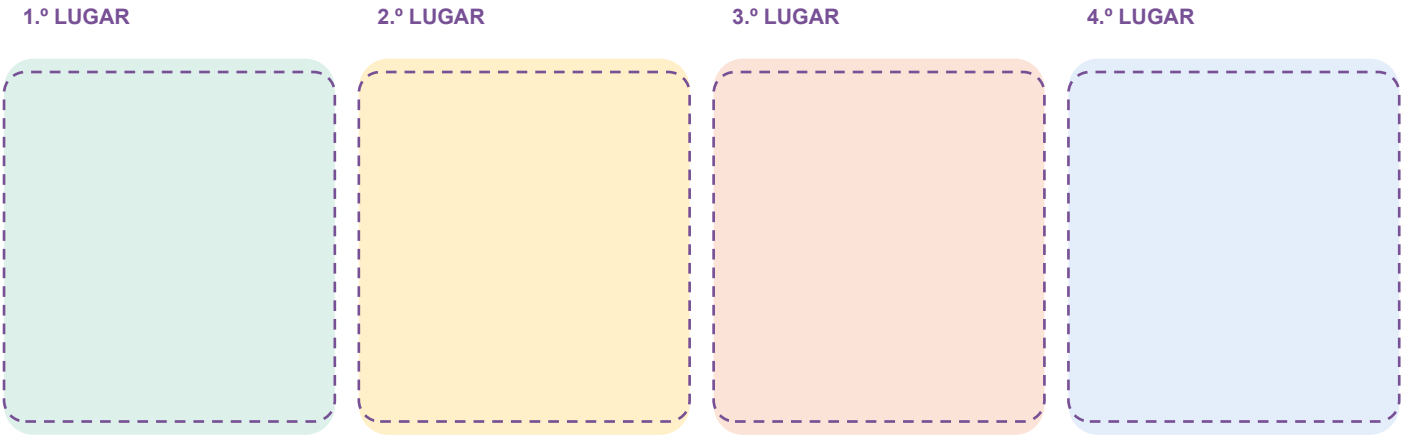
Cartões prontos a recortar

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.

UM SOM	DOIS SONS	PAUSA	OUVIR
UM SOM	DOIS SONS	PAUSA	OUVIR
UM SOM	DOIS SONS	PAUSA	OUVIR
UM SOM	DOIS SONS	PAUSA	OUVIR

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Um observador vê um padrão e ensina-o ao grupo através de gestos.

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

Transmite a ordem usando uma legenda comum.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Construção por turnos

OBJETIVO MUSICAL

Cada pessoa acrescenta um cartão a uma frase e a equipa decide quando a termina.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Cada pessoa acrescenta um cartão até completar quatro casas. Ao chegar a quatro, leiam a frase inteira. Só depois substituam uma casa; não prolonguem a sequência indefinidamente.

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: Constrói e executa uma frase coletiva. Guarde os cartões com o número 09.12. Escolha depois uma das versões nas páginas 88-89.

UM SOM DOIS SONS PAUSA FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Cada pessoa acrescenta um cartão até completar quatro casas. Ao chegar a quatro, leiam a frase inteira. Só depois substituam uma casa; não prolonguem a sequência indefinidamente.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Constrói e executa uma frase coletiva. 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 um cartão por pessoa e modelo à vista. 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

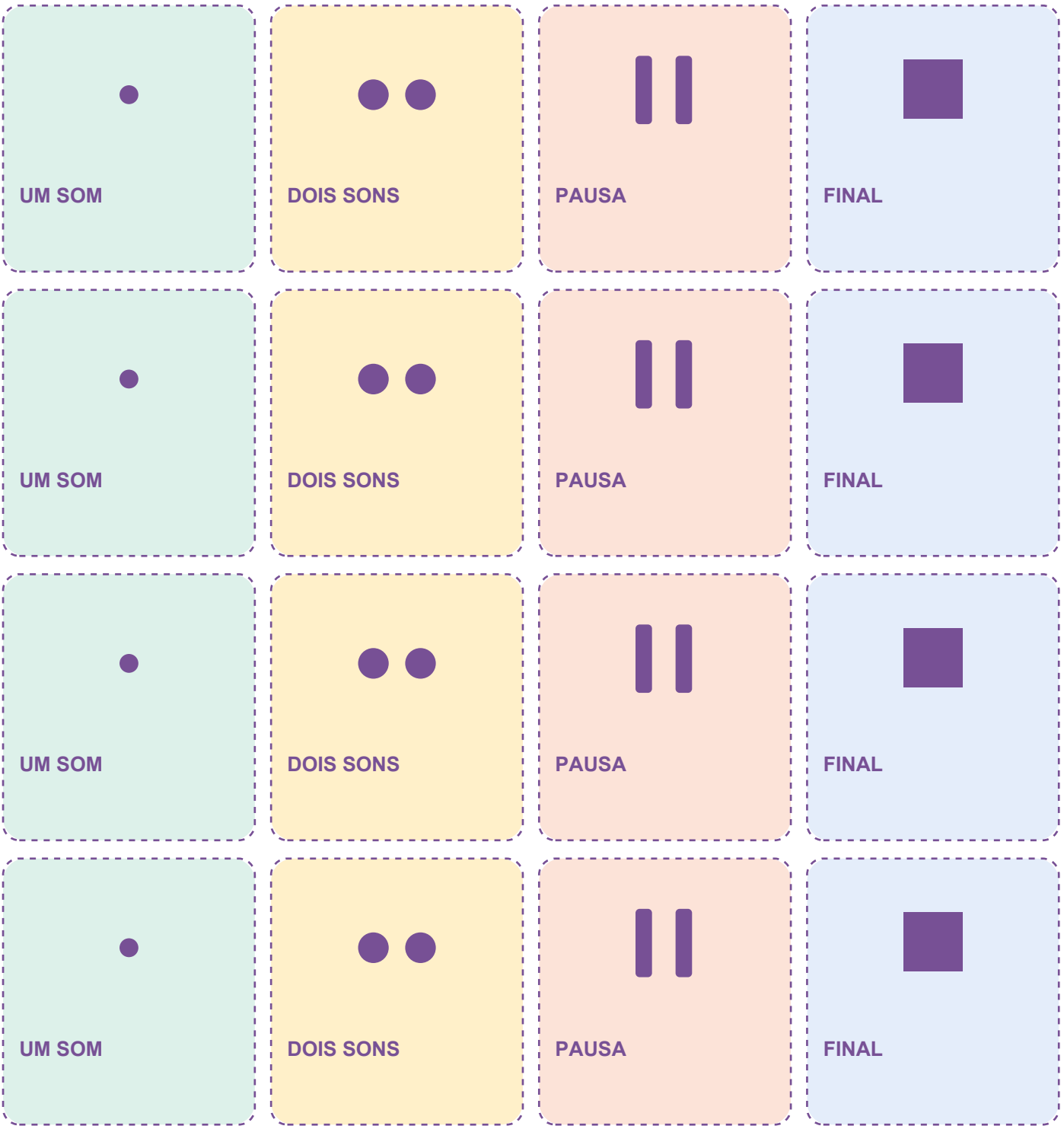
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

Use as posições como lugares de turno. Aponte quem começa e passe a vez na ordem. Os cartões recordam a ação ou função.

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 pessoa acrescenta um cartão a uma frase e a equipa decide quando a termina.

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

Constrói e executa uma frase coletiva.

KIT 09.12 / 6. VERSÕES 01-05

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Desafio sem eliminação

OBJETIVO MUSICAL

Tente executar uma frase em conjunto; quando houver desencontro, abrande e recomece sem excluir ninguém.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Leia som-som-pausa-som em conjunto. Se houver desencontro, mostre RECOMEÇAR, abrande e pratique as duas primeiras casas. Reúnam novamente as quatro. Ninguém perde a vez por errar.

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: Usa a repetição para melhorar a coordenação. Guarde os cartões com o número 09.13. Escolha depois uma das versões nas páginas 95-96.

UM SOM

PAUSA

RECOMEÇAR

FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Leia som-som-pausa-som em conjunto. Se houver desencontro, mostre RECOMEÇAR, abrande e pratique as duas primeiras casas. Reúnam novamente as quatro. Ninguém perde a vez por errar.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Usa a repetição para melhorar a coordenação. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Reduza o tamanho do grupo. 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

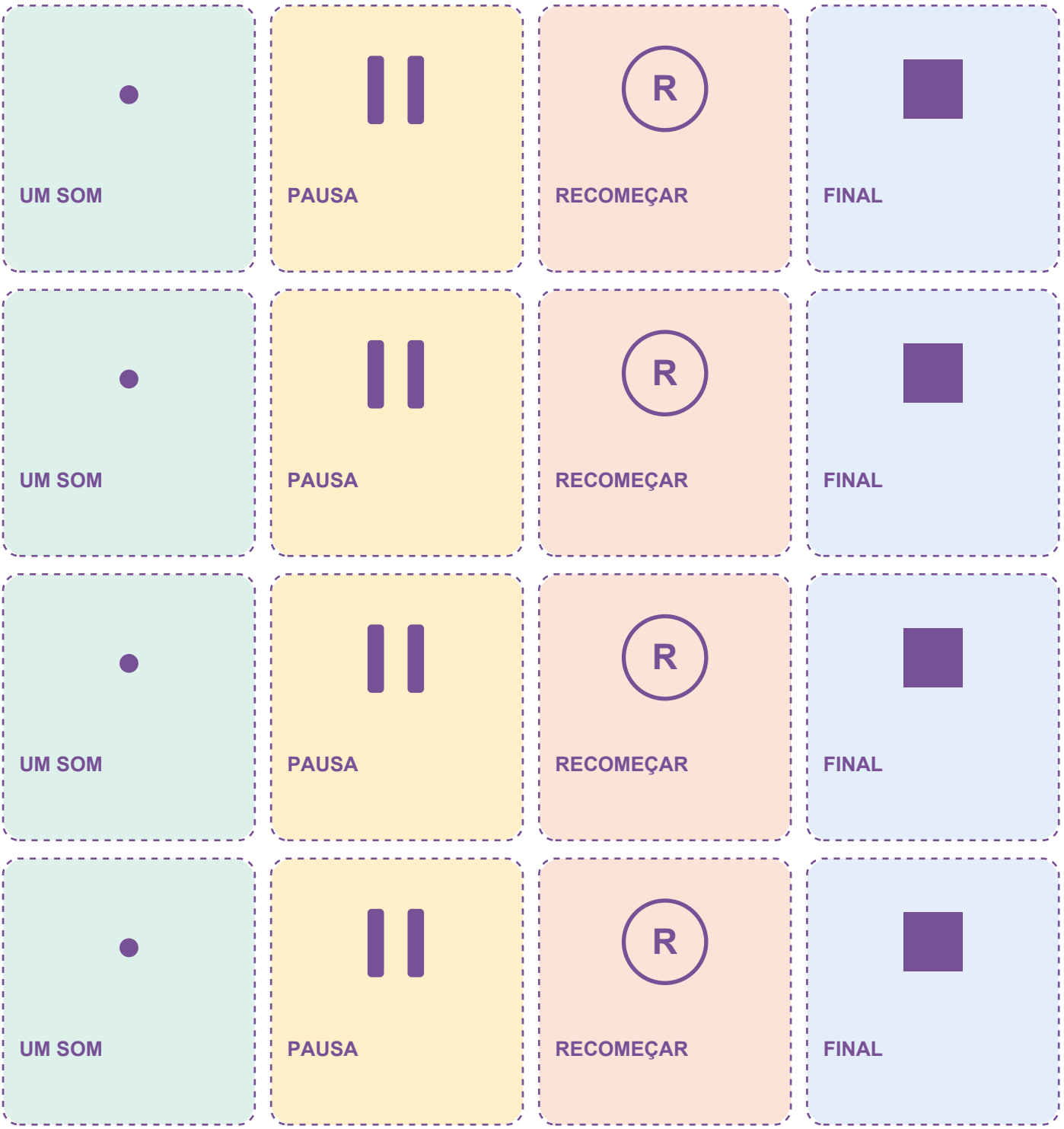
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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.

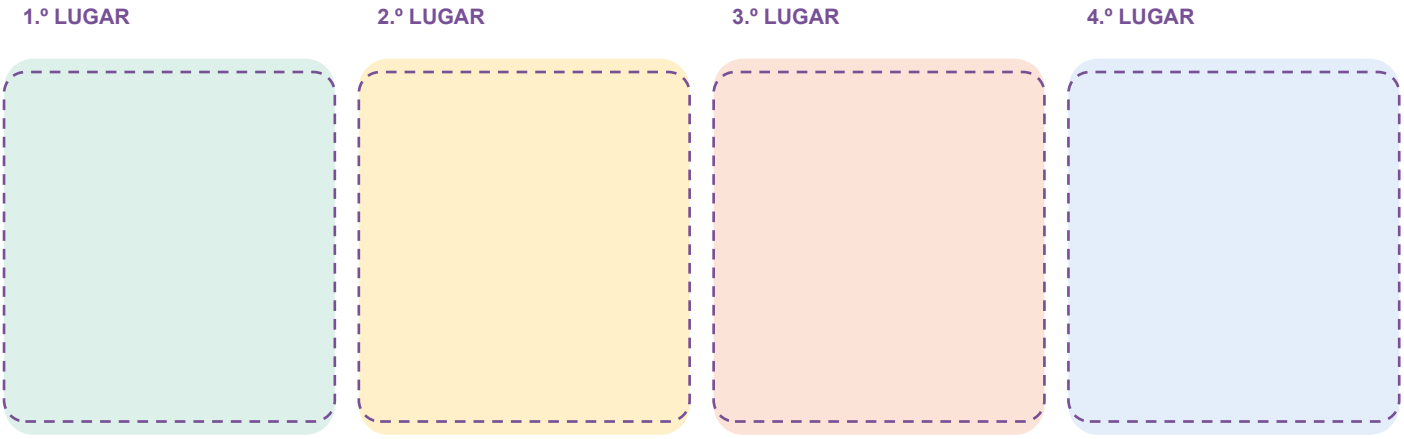
Cartões prontos a recortar

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

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Tente executar uma frase em conjunto; quando houver desencontro, abrande e recomece sem excluir ninguém.

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

Usa a repetição para melhorar a coordenação.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Dois maestros

OBJETIVO MUSICAL

Um maestro conduz entradas e outro indica intensidade; combine sinais distintos.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Um maestro usa ENTRAR e PARAR; o outro usa SUAVE e MODERADO. Demonstre as funções separadamente. Depois um grupo toca quatro pulsações seguindo ambos, sem aumentar excessivamente o volume.

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 instrução temporal e intensidade. Guarde os cartões com o número 09.14. Escolha depois uma das versões nas páginas 102-103.

ENTRAR

PARAR

SUAVE

MODERADO

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Um maestro usa ENTRAR e PARAR; o outro usa SUAVE e MODERADO. Demonstre as funções separadamente. Depois um grupo toca quatro pulsações seguindo ambos, sem aumentar excessivamente o volume.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

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

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Retire o segundo maestro até a entrada estar estável. 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.

ENTRAR

PARAR

S

SUAVE

M

MODERADO

ENTRAR

PARAR

S

SUAVE

M

MODERADO

ENTRAR

PARAR

S

SUAVE

M

MODERADO

ENTRAR

PARAR

S

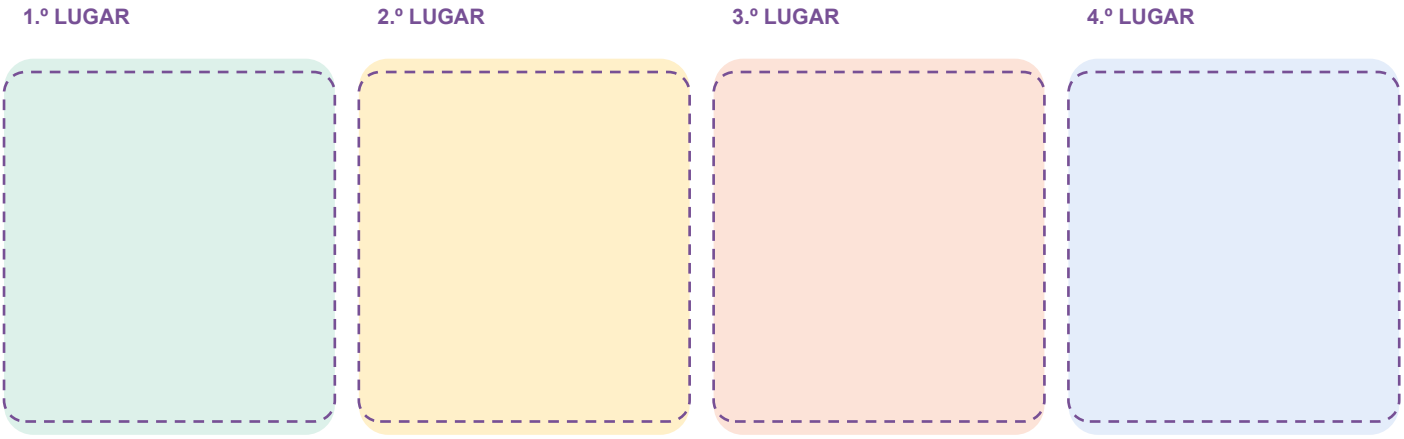
SUAVE

M

MODERADO

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Um maestro conduz entradas e outro indica intensidade; combine sinais distintos.

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 instrução temporal e intensidade.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Mapa de sons

OBJETIVO MUSICAL

Distribua fontes por zonas e siga um percurso de símbolos para as ouvir na ordem certa.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Coloque cada fonte numa zona indicada pelos cartões. O percurso é PALMA-COPO-PAPEL-CAIXA. O professor aponta e cada responsável produz o seu som; não é necessário deslocar crianças pela sala.

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 o percurso sonoro na ordem. Guarde os cartões com o número 09.15. Escolha depois uma das versões nas páginas 109-110.

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Coloque cada fonte numa zona indicada pelos cartões. O percurso é PALMA-COPO-PAPEL-CAIXA. O professor aponta e cada responsável produz o seu som; não é necessário deslocar crianças pela sala.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Segue o percurso sonoro na ordem. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Reduza a duas zonas. 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.

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

PAPEL

COPO

CAIXA

PALMA

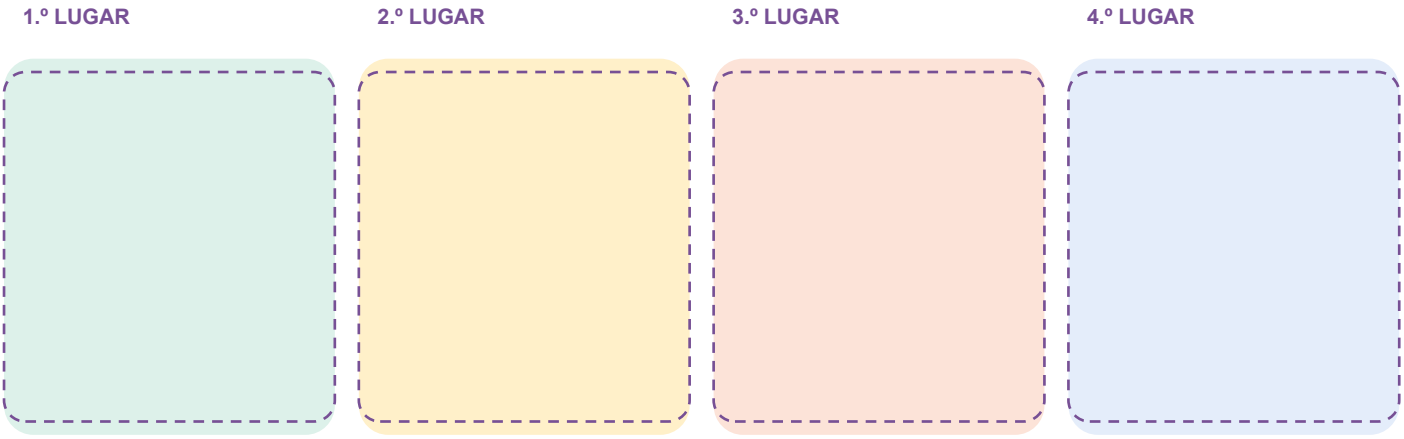
PAPEL

COPO

CAIXA

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Distribua fontes por zonas e siga um percurso de símbolos para as ouvir na ordem certa.

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 o percurso sonoro na ordem.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Qual foi a mudança?

OBJETIVO MUSICAL

Uma equipa altera apenas um elemento de uma frase; a outra identifica o elemento.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Mostre som-pausa-som-som. Na nova versão troque a terceira casa por dois sons. Toque ambas e peça que indiquem o lugar alterado e a alteração. Revele os cartões para conferir.

PRIMEIRA RONDA · 4 A 6 MINUTOS

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

FECHO · 2 MINUTOS

Peça uma demonstração ou um registo do que foi descoberto. Verifique: Identifica posição e conteúdo da mudança. Guarde os cartões com o número 09.16. Escolha depois uma das versões nas páginas 116-117.

UM SOM DOIS SONS PAUSA TROCAR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Mostre som-pausa-som-som. Na nova versão troque a terceira casa por dois sons. Toque ambas e peça que indiquem o lugar alterado e a alteração. Revele os cartões para conferir.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Identifica posição e conteúdo da mudança. 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

Mude apenas uma casa e mantenha a velocidade. 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

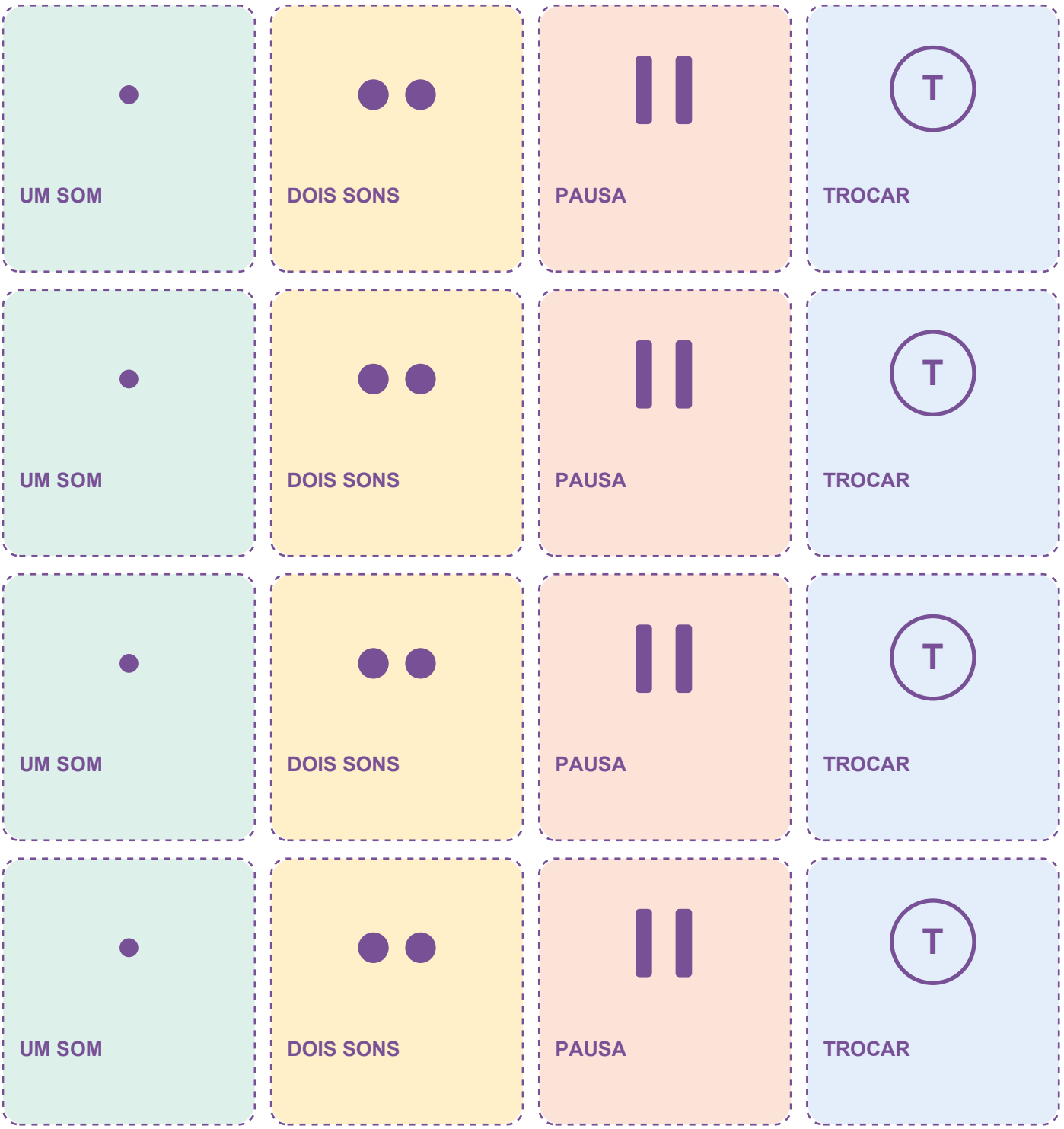
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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

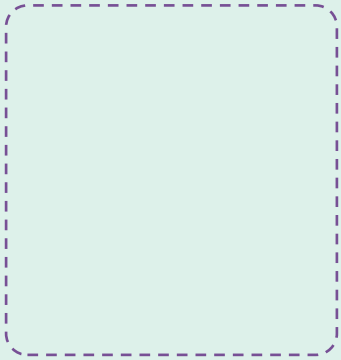
A4 · 100% · frente única. Uma folha por grupo. O adulto recorta pelas linhas tracejadas. Quatro cópias de cada cartão; guarde os que não usar nesta ronda.



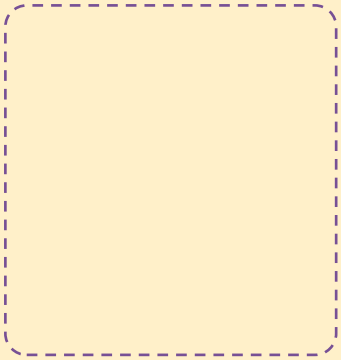
Material de mesa

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

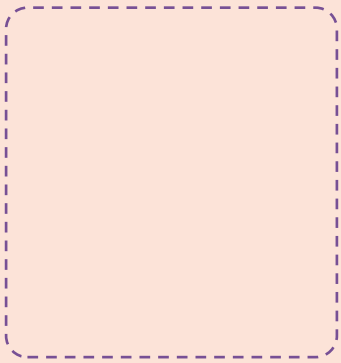
OPÇÃO 1



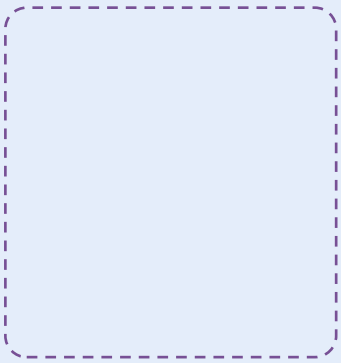
OPÇÃO 2



OPÇÃO 3



OPÇÃO 4



RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Uma equipa altera apenas um elemento de uma frase; a outra identifica o elemento.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

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

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Identifica posição e conteúdo da mudança.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Ritmo em parceria

OBJETIVO MUSICAL

Um parceiro marca a pulsação e o outro lê o padrão; troquem os papéis.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

O parceiro 1 marca quatro tempos suaves nas coxas. O parceiro 2 lê som-pausa-som-som. Troquem os papéis depois de duas voltas. Cada um ouve a base antes de começar.

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 funções complementares. Guarde os cartões com o número 09.17. Escolha depois uma das versões nas páginas 123-124.

PULSAÇÃO

LEITURA

UM SOM

PAUSA

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

O parceiro 1 marca quatro tempos suaves nas coxas. O parceiro 2 lê som-pausa-som-som. Troquem os papéis depois de duas voltas. Cada um ouve a base antes de começar.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Mantém funções complementares. 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 inicialmente. 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.

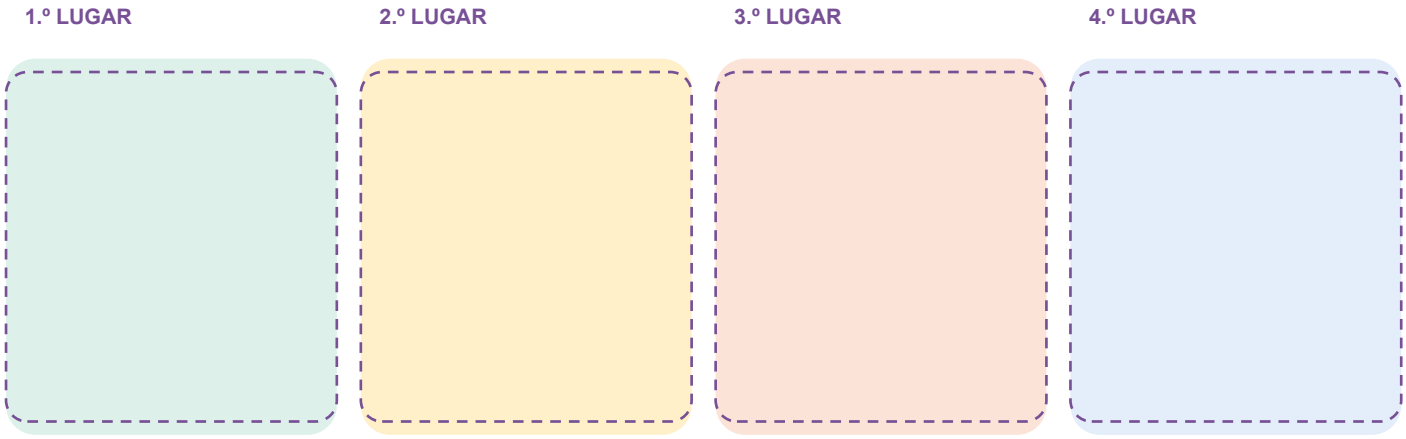
Cartões prontos a recortar

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.

P PULSAÇÃO	L LEITURA	• UM SOM	❚❚ PAUSA
P PULSAÇÃO	L LEITURA	• UM SOM	❚❚ PAUSA
P PULSAÇÃO	L LEITURA	• UM SOM	❚❚ PAUSA
P PULSAÇÃO	L LEITURA	• UM SOM	❚❚ PAUSA

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Um parceiro marca a pulsação e o outro lê o padrão; troquem os papéis.

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 funções complementares.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Cartões cooperativos

OBJETIVO MUSICAL

Cada pessoa recebe parte da informação e o grupo precisa de reunir os cartões para tocar.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Dê a cada pessoa uma posição numerada e um símbolo da faixa-modelo. Sem mostrar o modelo completo, reúnam os quatro cartões pela numeração. Leiam a frase reconstruída e só depois revelem o original.

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: Reúne informação distribuída em ordem. Guarde os cartões com o número 09.18. Escolha depois uma das versões nas páginas 130-131.

1 2 3 4

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Dê a cada pessoa uma posição numerada e um símbolo da faixa-modelo. Sem mostrar o modelo completo, reúnam os quatro cartões pela numeração. Leiam a frase reconstruída e só depois revelem o original.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Reúne informação distribuída em ordem. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Use dois participantes e duas posições. 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

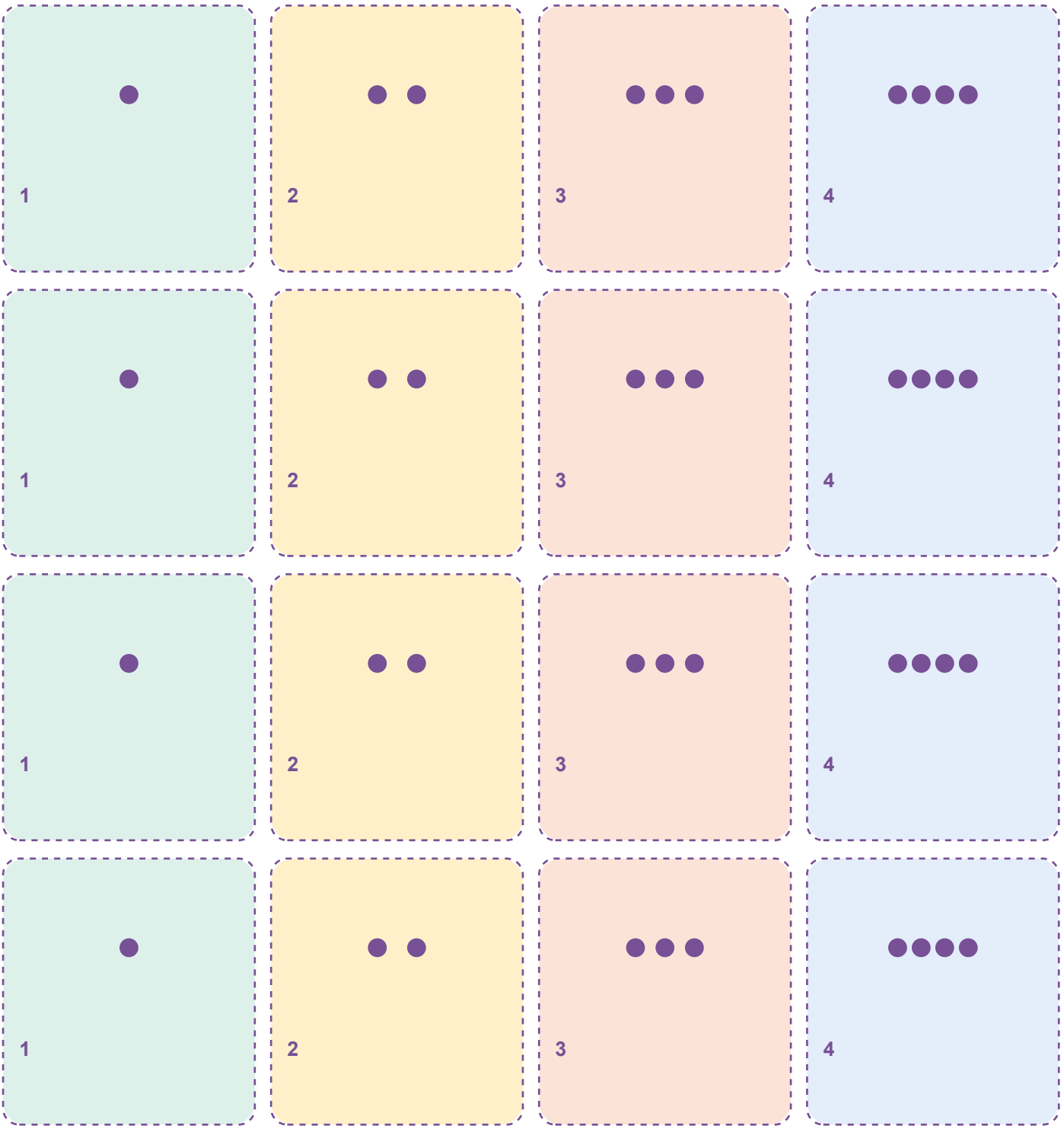
O que fizemos primeiro? Que cartão ajudou a perceber a regra? O que podemos fazer para a próxima tentativa ficar mais clara? Aceite responder com uma ação em vez de palavras.

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.

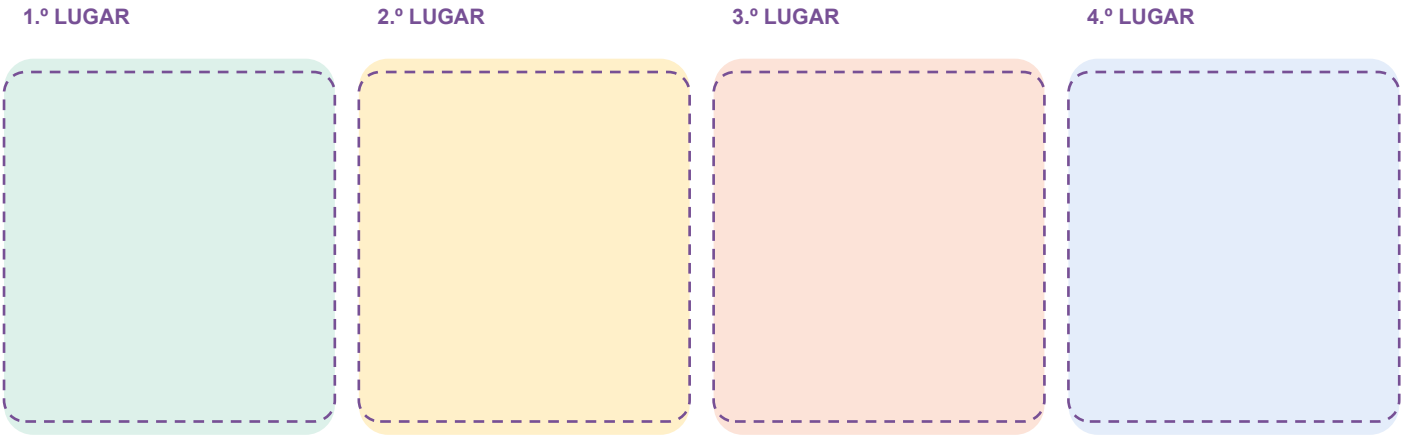
Cartões prontos a recortar

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

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Cada pessoa recebe parte da informação e o grupo precisa de reunir os cartões para tocar.

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

Reúne informação distribuída em ordem.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

O desafio do silêncio

OBJETIVO MUSICAL

Prepare um começo conjunto usando apenas gestos e execute depois a frase.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Combine levantar a mão para preparar e baixar para entrar. Sem falar, dê o sinal e toque quatro pulsações com o grupo. Pratique só a entrada três vezes, descansando entre tentativas.

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: Começa a partir de um sinal visual comum. Guarde os cartões com o número 09.19. Escolha depois uma das versões nas páginas 137-138.

PREPARAR

ENTRAR

UM SOM

FINAL

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Combine levantar a mão para preparar e baixar para entrar. Sem falar, dê o sinal e toque quatro pulsações com o grupo. Pratique só a entrada três vezes, descansando entre tentativas.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Começa a partir de um sinal visual comum. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Faça um gesto de preparação mais lento. 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.

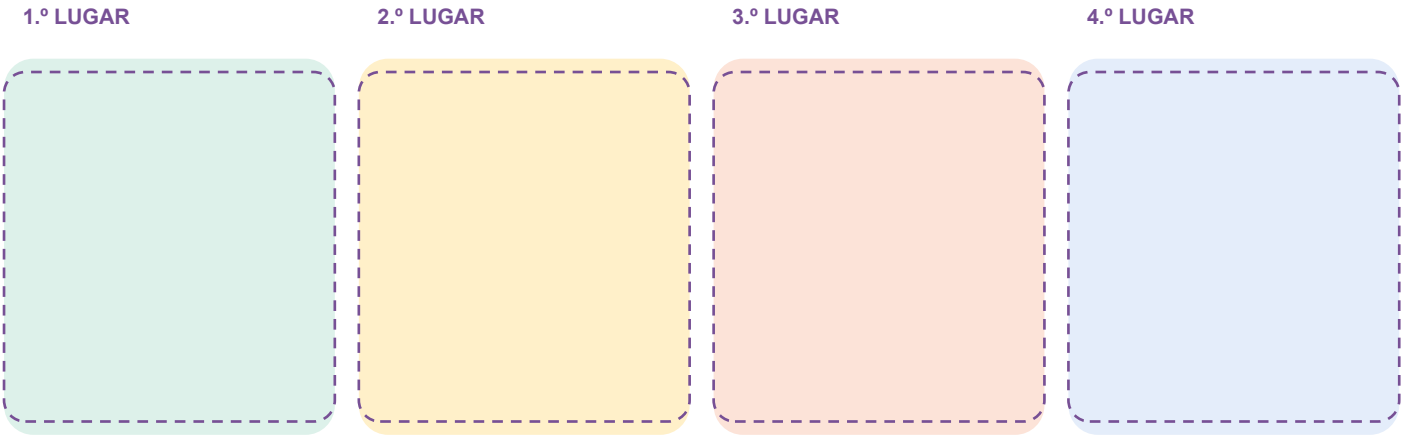
Cartões prontos a recortar

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.

P PREPARAR	 ENTRAR	UM SOM	FINAL
P PREPARAR	 ENTRAR	UM SOM	FINAL
P PREPARAR	 ENTRAR	UM SOM	FINAL
P PREPARAR	 ENTRAR	UM SOM	FINAL

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Prepare um começo conjunto usando apenas gestos e execute depois a frase.

2. Desenha, aponta ou dita a tua resposta.

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

3. Conta o que te ajudou.

Foi mais fácil quando _____ Na próxima tentativa quero _____

PARA O ADULTO · observar durante a experiência

Começa a partir de um sinal visual comum.

Escolher o nível de apoio

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

V01 · 3-4 ANOS

Primeiro contacto

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

V02 · 3-4 ANOS

Duas escolhas

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

V03 · 5-6 ANOS

Fazer com um par

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

V04 · 5-6 ANOS

Ler e montar

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

V05 · 5-6 ANOS

Repetir com menos ajuda

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

Escolher o nível de apoio

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

V06 · 7-8 ANOS

Orientar os colegas

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

V07 · 7-8 ANOS

Recordar e conferir

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

V08 · 7-8 ANOS

Investigar uma diferença

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

V09 · 9-10 ANOS

Criar outra versão

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

V10 · 9-10 ANOS

Ensinar e rever

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

Festival de equipas

OBJETIVO MUSICAL

Cada equipa apresenta uma frase curta; as restantes dizem uma observação concreta e uma sugestão.

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

Palmas, uma folha, copo plástico e caixa quando referidos. Para marcar cartelas, use lápis ou aponte; não são necessárias fichas pequenas.

DEMONSTRAÇÃO CONCRETA · 3 A 5 MINUTOS

Cada equipa monta e ensaia quatro casas. Apresenta uma vez; os ouvintes dizem uma observação concreta, como «houve silêncio no segundo tempo», e uma sugestão realizável. A equipa escolhe se a experimenta.

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: Dá retorno específico sem comparar equipas. Guarde os cartões com o número 09.20. Escolha depois uma das versões nas páginas 144-145.

A APRESENTAR

OUVIR

R REPARAR

S SUGERIR

Exemplo, observação e apoio

O EXEMPLO JÁ ESTÁ PREPARADO

Cada equipa monta e ensaia quatro casas. Apresenta uma vez; os ouvintes dizem uma observação concreta, como «houve silêncio no segundo tempo», e uma sugestão realizável. A equipa escolhe se a experimenta.

RESPOSTA OU RESULTADO ESPERADO

Dá retorno específico sem comparar equipas. Este é o critério desta proposta. Nas tarefas de criação, aceitam-se soluções diferentes que respeitem a regra; não há uma composição única obrigatória.

SE A TENTATIVA NÃO RESULTAR

Ofereça frases iniciais: ouvi…, reparei…, podem tentar… 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.

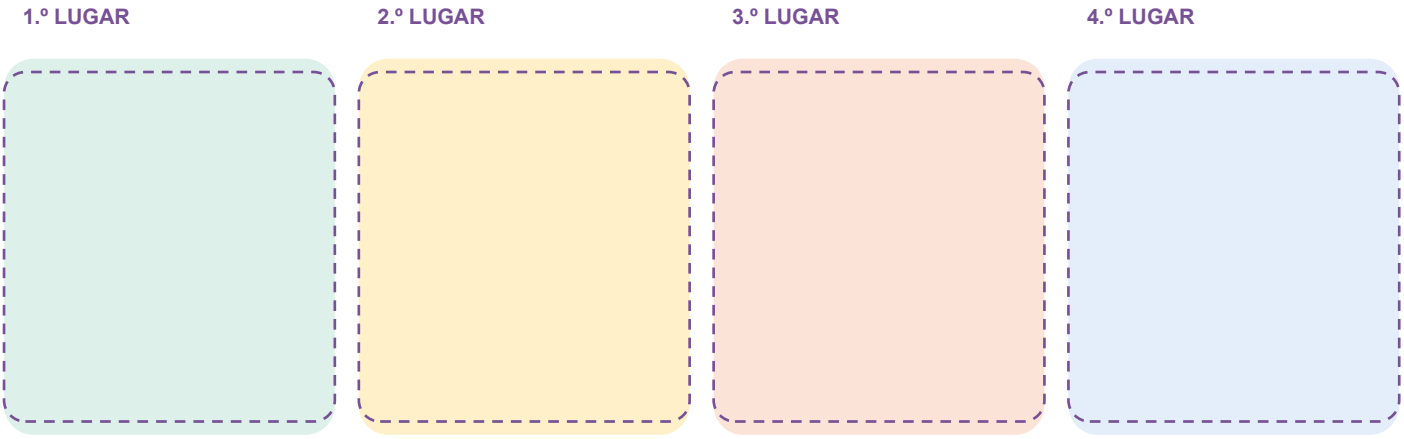
Cartões prontos a recortar

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.

A APRESENTAR	 OUVIR	R REPARAR	S SUGERIR
A APRESENTAR	 OUVIR	R REPARAR	S SUGERIR
A APRESENTAR	 OUVIR	R REPARAR	S SUGERIR
A APRESENTAR	 OUVIR	R REPARAR	S SUGERIR

Material de mesa

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



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

1. Fizemos com ajuda de: _____

2. Conseguimos repetir: _____

3. Queremos experimentar: _____

RESPOSTA / ORDEM / DECISÃO DO GRUPO: _____

A minha descoberta

Nome (opcional): _____ Data: _____

1. Faz a experiência com os colegas.

Cada equipa apresenta uma frase curta; as restantes dizem uma observação concreta e uma sugestão.

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

Dá retorno específico sem comparar equipas.

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.