



REPÚBLICA DE MOÇAMBIQUE
MINISTÉRIO DO GÉNERO, CRIANÇA E ACÇÃO SOCIAL

MANUAL DE ACTIVIDADES NAS ESCOLINHAS COMUNITÁRIAS



@ **Ministério do Género, Criança e Acção Social, 2017** (Esboço – 17.10.2017)

O Manual de Actividades nas Escolinhas Comunitárias foi preparado com apoio técnico dos seguintes colaboradores:

- **Ministério do Género, Criança e Acção Social:** Angélica Magaia, Páscoa Ferrão, Anastácia Mula, Inês Bobotela, Olinda Sidumo, Cristina Matsinhe, Pérsia Raso, Maria Deolinda Sarmento
- Svetlana Karuskina-Drivdale, Especialista na área de Educação de Infância, PATH (Projecto COVida)
- Angelina Neves, Autora e editora de histórias infantis
- Gesine Grose Ruse, Associação Nhapupwe, Consultora, Educação de Infância
- Judith Mapanzene, Associação Nhapupwe
- Rodrigo Madariaga, Essor Moçambique
- Kordula Muhlanga, Docente do curso de Educação de Infância, Universidade Pedagógica
- Rute Muchanga, Docente do curso de Educação de Infância, Universidade Pedagógica
- Stephanie Von Wogau, Secção de Educação, UNICEF
- Sandra Vubelane, Ponto Focal de Desenvolvimento da Primeira Infância, FHI360 (Projecto COVida)
- Clotilde Waddington, Revisão técnica e linguística
- Outros parceiros governamentais e não-governamentais que fizeram parte de encontros de auscultação e revisão do Manual de Actividades.

Os seguintes materiais foram utilizados como referência principal neste Manual:

- Programa Educativo para crianças do 1º ao 5º ano (MGCAS, 2011)
- Livro de Recursos do Programa Educativo para crianças do 1º ao 5º ano (MGCAS, 2011)
- Actividades para as crianças nas escolinhas dos quarteirões (MISAU, 1990)
- Escolinha de Verão: Vamos nos preparar! (Save the Children, UNICEF, 2017)
- Manual de Escolinha Comunitária (Wona Sanana, 2011; Plan 2012)
- Verdinho (Associação Wona Sanana, 2010).
- Manual de Jogos (Essor, 2014)
- Apostila de jogos Infantis Africanos e Afro-brasileiros (II Semana da Consciência Negra UFPA/CUNTINS 2010)
- Vamos Cantar! (MGCAS, 1988, 2011)

PREFÁCIO

Ministra do Género, Criança e da Acção Social

Representante do Projecto COVida

CONTEÚDOS

1. QUEM E COMO DEVE USAR ESTE MANUAL	3
2. QUE COMPETÊNCIAS QUEREMOS AJUDAR AS CRIANÇAS A DESENVOLVER?	4
3. PLANO DO DIA NA ESCOLINHA	5
4. CUIDAR DA SEGURANÇA, HIGIENE E SAÚDE DAS CRIANÇAS	6
5. MATERIAIS PARA A ESCOLINHA	8
6. CARTÕES DE ACTIVIDADES 1 A 40	14
7. CANÇÕES	94
8. CARTÕES PARA JOGOS DE MESA	105
9. UMAS HISTÓRIAS DE PERSONAGENS MOCAMBIÇANOS	118
10. FICHAS ÚTEIS	123

1. QUEM E COMO DEVE USAR ESTE MANUAL

Este Manual foi desenhado para orientar as actividades nas escolinhas comunitárias, grupos de brincar e outras iniciativas não-formais de educação pré-escolar baseadas nas comunidades em Moçambique.

Os animadores de escolinhas devem aprender a utilizar este Manual e a seguir as Orientações Técnicas durante uma formação básica ou, se essa não estiver disponível, numa capacitação inicial. Devem também ir reforçando as suas competências durante capacitações contínuas ao longo do ano. As capacitações contínuas devem colmatar as lacunas identificadas durante a supervisão regular de animadores.

O Manual de Actividades e as Orientações Técnicas para Escolinhas Comunitárias estão alinhados com o Programa Educativo para Crianças do 1º ao 5º ano, que orienta o trabalho pedagógico nas instituições de infância formais (centros infantis). O Manual oferece um plano de dia, e consiste de 40 Cartões de actividades diárias. Pode usar esses Cartões das seguintes formas:

- ❖ Faça 40 Cartões de actividades em sequência, e depois repita.
- ❖ Faça cada Cartão durante 2 dias. Por exemplo, num dia ensine uma nova canção e faça um jogo calmo, noutro dia – faça um jogo activo e conte uma história para as crianças. Ofereça actividades livres nos cantos de brincar todos os dias.
- ❖ Repita cada Cartão 2 vezes, mas mude algo, por exemplo, em vez de contar a história, encene a história junto com as crianças, ou deixe-as escolher um jogo daqueles que já fizeram.

Todas as actividades do Manual – Canções, Conversas de manhã e do fim do dia, Jogos calmos e activos, Actividades livres, e Histórias – são importantes, e nenhuma deve ser “cortada” ou retirada do plano diário da escolinha.

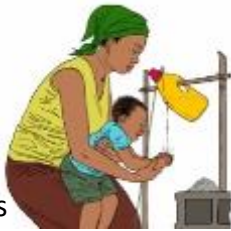
Tenha sempre 2 adultos presentes (por exemplo, um animador e um voluntário). Isso garantirá a segurança das crianças, e permitirá dividir as crianças em grupos. Há alguns jogos que dão melhor resultado quando são feitos com um número reduzido de crianças e outros que são só para crianças de 5 anos (esses estão assinalados nos Cartões de Actividades).

ATENÇÃO: Só pode iniciar com as actividades da escolinha quando foram criadas as condições básicas de higiene e segurança e preparados os materiais chave para as actividades.

2. QUE COMPETÊNCIAS QUEREMOS AJUDAR AS CRIANÇAS A DESENVOLVER?

SAÚDE E CUIDADOS PESSOAIS

- Ter hábitos de higiene
- Reconhecer alimentos saudáveis e não saudáveis
- Conhecer e evitar perigos comuns
- Cuidar das suas coisas



COMPETÊNCIAS SOCIAIS

- Confiar nas suas capacidades (por exemplo: “Eu sei fazer cambalhota!”)
- Respeitar as regras (do grupo, do jogo)
- Usar as regras de cortesia
- Colaborar e ajudar os outros
- Resolver bem os conflitos (sem zangar ou chorar)



COMPETÊNCIAS DE APRENDIZAGEM

- Ser curioso (explorar como as coisas funcionam, fazer perguntas)
- Ter iniciativa (decidir o que quer fazer)
- Concentrar-se, evitar distrações
- Seguir bem o modelo ou as instruções dadas



COMPETÊNCIAS DE LINGUAGEM

- Falar bem em língua materna
- Perceber e usar frases simples em Português
- Descrever desenhos, objectos e actividades; recontar e criar histórias
- Ter interesse em desenhar e imitar a escrita
- Reconhecer algumas letras, por ex., do seu nome



CONHECIMENTO DO MUNDO

- Reconhecer e descrever os locais, as pessoas, as plantas e os animais, os transportes e os objectos, e as actividades comuns na sua comunidade

COMPETÊNCIAS DE MATEMÁTICA

- Reconhecer e descrever as cores, as formas geométricas e os tamanhos, assim como algumas outras propriedades de objectos
- Reconhecer as posições (o que está dentro ou fora, atrás ou à frente, em cima ou embaixo)
- Descrever noções básicas de tempo (dia e noite; antes e depois)
- Descrever e comparar as quantidades (muito-pouco; mais-menos)
- Agrupar coisas iguais (crianças com cabelo comprido ou curto; sementes boas ou estragadas)
- Descobrir e completar os padrões (feijão-milho-feijão; do menor ao maior)
- Contar 5 ou mais objectos; reconhecer alguns números e suas quantidades



EXPRESSÃO MOTORA E ARTÍSTICA:

- Movimentar-se com facilidade (andar, correr, trepar e descer, saltar, atirar e apanhar bola)
- Observar as coisas com atenção. Fazer desenhos, figuras de matope, e outras obras de arte.



3. PLANO DO DIA NA ESCOLINHA

CANÇÕES E DANÇAS	10-20 MIN
CUMPRIMENTOS E CONVERSA DE MANHÃ	15 MIN
JOGO CALMO <ul style="list-style-type: none"> • Se tiver mais de 15 crianças, divida-as em dois grupos. • Um grupo pode fazer o jogo, e outro pode brincar nos cantos com materiais. • Um adulto deve acompanhar cada grupo de crianças. 	20 MIN
JOGO ACTIVO <ul style="list-style-type: none"> • Mesmas orientações como para o jogo calmo. • O grupo que não fez o jogo calmo, pode fazer o jogo activo. 	20 MIN
BRINCADEIRAS LIVRES COM MATERIAIS	1 HORA 30 MIN
LANCHE (De acordo com as condições da escolinha.)	30-45 MIN
HISTÓRIA	20 MIN
CONVERSA DE FIM DO DIA E CANÇÃO	10 MIN

Cada Cartão de actividades segue o plano do dia.

Estude o Cartão de actividades um dia antes, e prepare todos os materiais que vai precisar.

Reforce a língua local das crianças durante as conversas e as histórias.

Ensine palavras e frases em Português durante as canções, jogos e actividades livres.

4. COMO CUIDAR DA SEGURANÇA DAS CRIANÇAS NA ESCOLINHA?



ASSEGURE QUE O LUGAR ESTEJA LIMPO



TAPE TODOS OS POÇOS DE ÁGUA



RESTRINJA O ACESSO AO LUGAR DE COZINHAR



DEIXE PRODUTOS QUÍMICOS E OBJECTOS CORTANTES ONDE A CRIANÇA NÃO OS POSSA ATINGIR



USE MOBÍLIAS PARA BLOQUEAR O ACESSO ÀS TOMADAS E AOS CABOS ELÉCTRICOS



SE HOUVER MUITOS CARROS, ARRANJE UMA VEDAÇÃO PARA PROTEGER ÀS CRIANÇAS

4. COMO CUIDAR DA HIGIENE E SAÚDE DAS CRIANÇAS NA ESCOLINHA? (2)



ENSINE AS CRIANÇAS NO INÍCIO DO ANO A USAR BEM A LATRINA



ENSINE AS CRIANÇAS A LAVAR AS MÃOS APÓS USAR A LATRINA E ANTES DE COMER OU BEBER ALGO



SIRVA ÁGUA POTÁVEL/ FERVIDA ÀS CRIANÇAS SEMPRE QUE ELAS QUISEREM

5. MATERIAIS PARA ESCOLINHA - JOGOS CALMOS E ACTIVOS



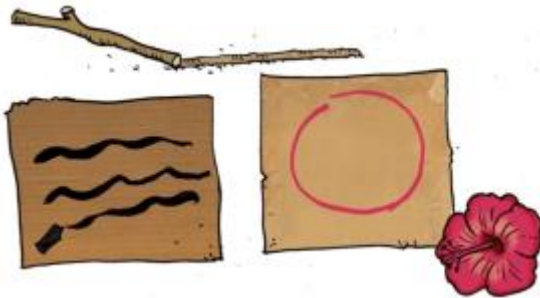
MATERIAIS PARA CONTAR
(2 tipos, 25 de cada)



2 BOLAS CASEIRAS,
6 GARRAFAS PLÁSTICAS OU ESPIGAS,
UMA BACIA OU CESTO (se houver)



DESENHOS COM ALGUMA ESCRITA (DE
EMBALAGENS, PUBLICIDADES)



PAUZINHO OU PEDAÇO DE CARVÃO
PARA CADA CRIANÇA DESENHAR



2-3 LENÇOS E CAPULANAS VELHAS



OBJECTOS DE CORES, CHEIROS,
E DE MATERIAIS DIFERENTES
(para as crianças explorarem)

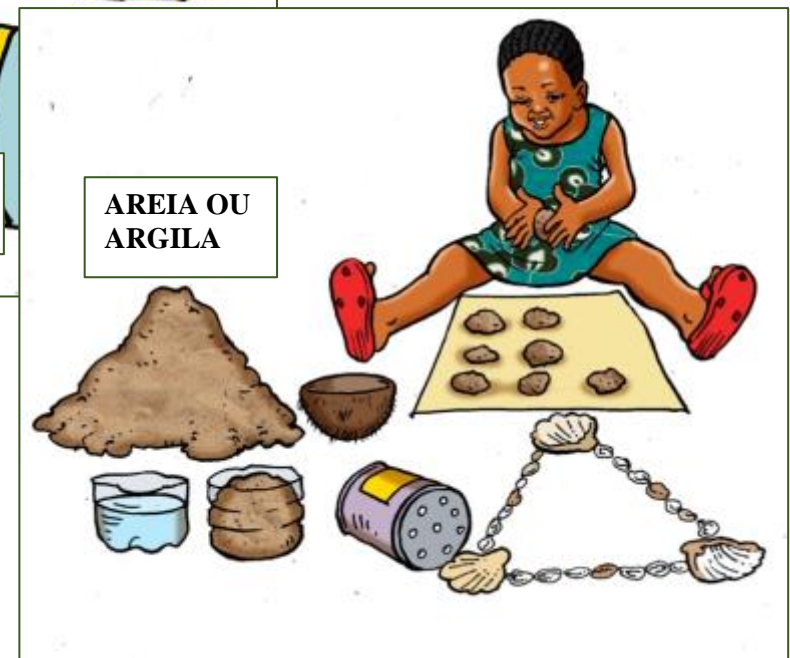
5. MATERIAIS PARA ESCOLINHA – BRINCADEIRAS LIVRES

CANTO DE CONSTRUÇÃO



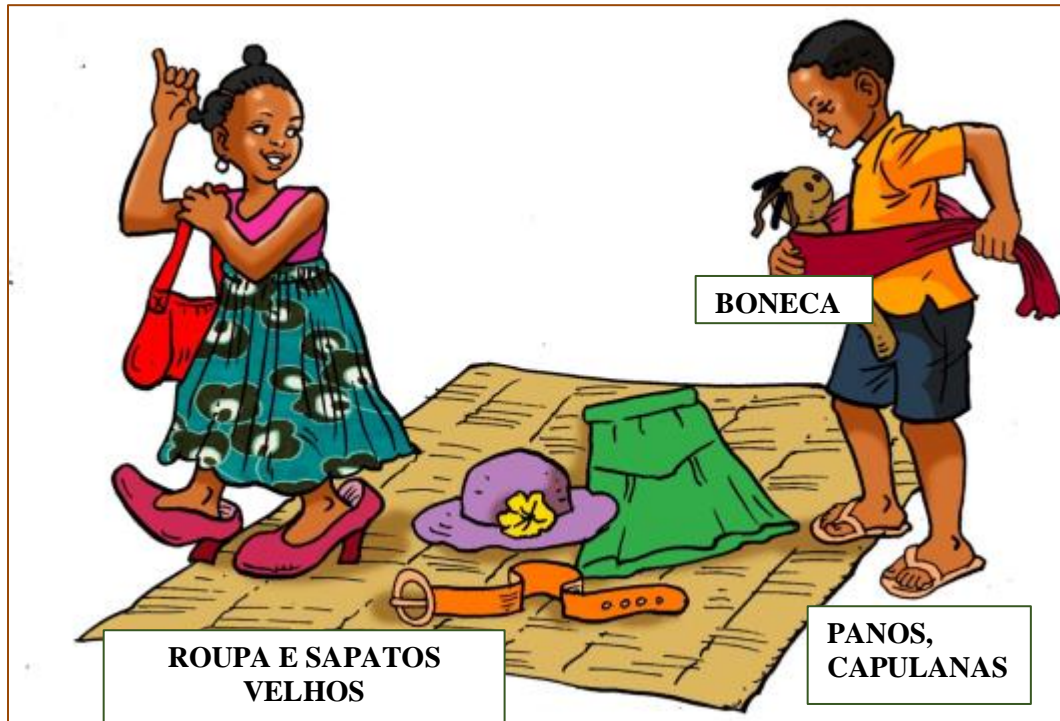
PEÇAM AJUDA PARA RECOLHER OS MATERIAIS:

- AOS PAIS
- AOS ALUNOS E PROFESSORES DA ESCOLA
- ÀS BARRACAS E LOJAS NA ZONA (CAIXAS, EMBALAGENS)
- AO MECÂNICO (PNEUS VELHOS)



5. MATERIAIS PARA ESCOLINHA – BRINCADEIRAS LIVRES (2)

CANTO DE FAZ DE CONTA



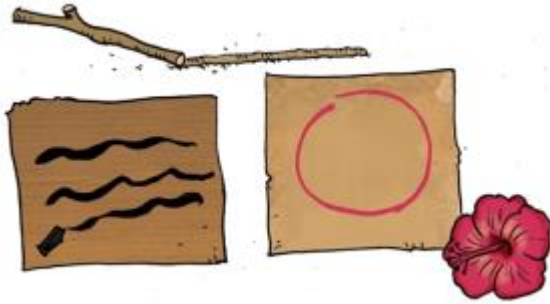
PEÇAM AJUDA PARA RECOLHER OS MATERIAIS:

- AOS PAIS
- AOS ALUNOS E PROFESSORES DA ESCOLA
- ÀS BARRACAS E LOJAS NA ZONA (CAIXAS E TAMPAS)
- AO ALFAIATE (RESTOS DE TECIDOS)

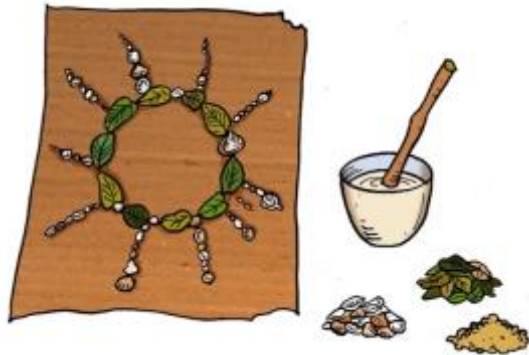
5. MATERIAIS PARA ESCOLINHA – BRINCADEIRAS LIVRES (3)

CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA

COISAS PARA FAZER DESENHOS



COISAS PARA COLAR, ENFIAR



PAPEL E CAIXAS COM DESENHOS E ESCRITA, CARTÕES COM LETRAS



5. MATERIAIS PARA ESCOLINHA – BRINCADEIRAS LIVRES (4)

CANTO DE DESENHOS E JOGOS DE MESA

QUEBRA-CABEÇAS



JOGO DE PARES – NÚMEROS E OBJECTOS



JOGO DE PARES – COISAS QUE VÃO JUNTAS

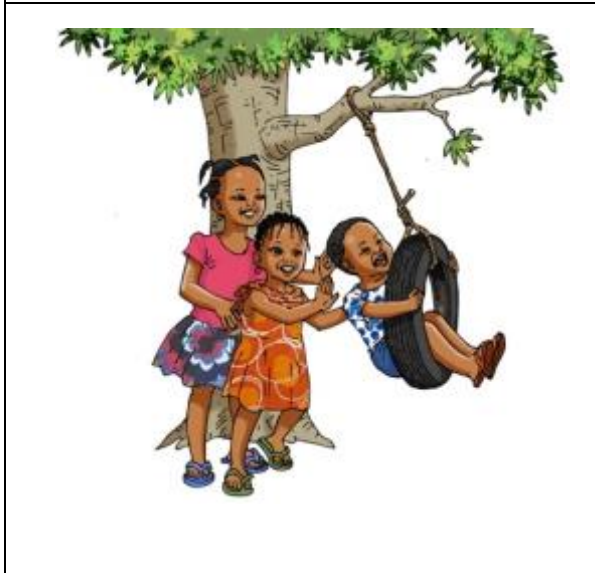


JOGO DE PARES – LETRAS E OBJECTOS



5. MATERIAIS PARA ESCOLINHA – BRINCADEIRAS LIVRES (5)

MATERIAIS PARA PARQUE INFANTIL



CARTÃO 1.

CUMPRIMENTAR. CONHECER NOMES DE AMIGOS. COLABORAR.

CANÇÃO DE BOM DIA (em língua local ou em Português)

CONVERSA DE MANHÃ: □ Como te chamas? □ Esse nome é de quem? (Você é xará de quem?)

JOGO CALMO - CÍRCULO DE NOMES

Todas as crianças sentam-se em círculo.

Peça a uma criança para dizer o seu nome.

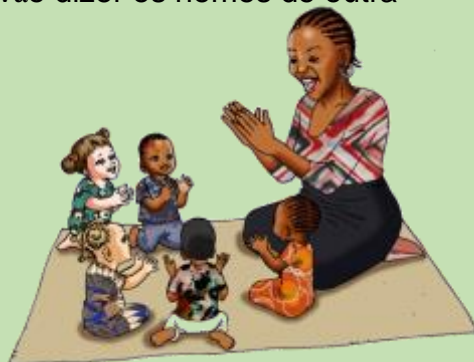
Bata palmas para o nome, dizendo, por exemplo: AR-LIN-DO. Convide as outras crianças para bater convosco e dizer o nome do amigo.

Agora pergunte o nome de outra criança, e batam palmas para o nome dela.

Não esqueça de bater palmas para o seu nome!

Após bater palmas para os nomes de todas as crianças, pode repetir, mas agora vão dizer os nomes de outra maneira, por exemplo:

- Em voz alta
- Em voz baixa
- A sussurar.



JOGO ACTIVO - O COMBÓIO

Pergunte se alguém já viu um combóio. Como é?

Diga que o combóio tem a locomotiva (a “cabeça”) e os vagões. A locomotiva puxa os vagões para a frente.

Diga que você será a locomotiva, e vai recolher os vagões pelo caminho. Peça às crianças para se espalharem pelo quintal.

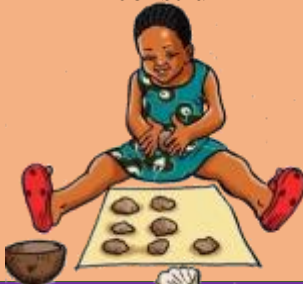


Começe a andar devagar, fazendo os movimentos de rodas e os sons de combóio: chu, chu, chu! Depois acelere.

Vá até á primeira criança, diminua a velocidade até parar. Pegue a criança pela mão (primeiro vagão). Comecem devagar e depois acelerem, até chegar à próxima criança que dá a mão à primeira criança.

Continuem até recolher todos os vagões (crianças). Depois podem fazer uma viagem juntos à volta da casa, por exemplo.

Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A IMPALA E O CARACOL

Uma Impala, muito vaidosa, encontrou um Caracol e começou a gozar com ele:

— **Ó Caracol, tu não és capaz de correr. Que vergonha, só és capaz de te arrastares pelo chão.**

O Caracol, que era esperto, resolveu enganar a Impala. Por isso desafiou-a:

— **Vem cá no próximo Domingo e vamos fazer uma corrida por esta estrada, daqui até ao rio.**

— **Uma corrida comigo?** — perguntou, espantada, a Impala. — **Está bem, estarei lá.**

E afastou-se a rir, pensando que o Caracol era maluco por querer correr com ela.

O Caracol, entretanto, como tinha ido à escola e sabia ler e escrever, escreveu uma carta a todos os caracóis amigos dele que moravam ao longo da estrada até ao rio. Nessa carta ele dizia aos amigos para, no Domingo, estarem junto à estrada e, quando passasse a Impala, se ela chamasse pelo Caracol, eles responderem: **"Estou aqui!"**

No Domingo, a Impala encontrou-se com o Caracol e, a rir muito, disse-lhe:

— **Vamos lá então correr os dois e ver quem chega primeiro ao rio.**

O Caracol deixou-a partir a correr e escondeu-se num arbusto. A Impala corria e, de vez em quando, gritava: — **Caracol, ó Caracol, onde é que tu estás?**

E havia sempre um dos amigos do Caracol que estava ali perto e respondia: — **Estou aqui.**

A Impala corria cada vez mais, mas havia sempre um Caracol para responder quando ela chamava.

De tanto correr, a Impala acabou por se deitar muito cansada. O Caracol ganhou porque foi mais esperto que a Impala e tinha ido à escola junto com os outros caracóis e todos sabiam ler e escrever.



CANÇÃO DE LAVAR A CARA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Como lavamos as mãos? Quando lavamos as mãos? Porque lavamos as mãos?

JOGO CALMO – O CÍRCULO

Sentem-se em círculo. Desenhe o círculo no meio. Pergunte o que desenhou. É UM CÍRCULO. Pratiquem dizer: CÍRCULO!



É parecido com que? (com a bola, o sol, um botão, um prato)

Peça às crianças para desenhar o círculo com o dedo no ar.

Depois peça para desenhar nas costas dum amigo.

Peça às crianças para olhar para os lados. Estão a ver alguns círculos? Aonde? (Círculo de crianças, círculo do sol, círculo no olho, uma roda, um prato, uma bacia, uma laranja...)

Peça a cada criança para fazer o desenho do círculo (no chão), e cobrir com folhas, pedrinhas ou conchas.

Fazem um círculo juntos, de mãos dadas. Fazem o *círculo pequeno*, todos andando para frente, depois o *círculo grande*, todos andando para trás.

As crianças podem sugerir, que círculo querem fazer.

JOGO ACTIVO – BOLA DE NOMES

Materiais: Bola feita com material local

Todas as crianças ficam de pé em círculo. Diga o nome de uma criança e atire a bola para ela.

A criança apanha a bola, e diz “Obrigada!” A seguir atira a bola para outra criança, dizendo o nome dela.

Continue assim até todas as crianças ouvirem dizer o seu nome e terem dito o nome de um amigo.

Se as crianças não souberem todos os nomes, ajude-as a aprender!

Da segunda vez, em vez de ficar em pé, podem sentar e rolar a bola pelo chão.



Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O MENINO ZECA

O pequeno Zeca não gostava de água. Ele não lavava as mãos, não lavava a cara e nunca tomava banho. Quando via água e sabão ele fugia para longe. Era tanta a sujeira, que ele não conseguia pentear o seu cabelo. O Zeca tinha um cheiro tão mau, que toda gente virava as cabeças.

Esse seu cheiro atraía as moscas que adoravam andar à volta dele. Por isso o Zeca andava sempre irritado, a coçar-se. Também não conseguia jogar futebol que tanto gostava, porque sempre tinha diarreia e tinha que correr para a casa de banho.

Um dia, o Zeca disse à sua amiga Marta, que não gostava nada de viver assim. A Marta perguntou-lhe:

- Gostas mais de ficar doente, com diarreias, do que lavar as mãos, a cara e tomar banho?

O Zeca perguntou: **Porque é que tenho que lavar-me? Eu não gosto de ficar molhado!**

A Marta explicou-lhe: **- Se lavas as mãos sempre quando fazes cocó ou xixi, e quando queres comer, vais parar com as diarreias. E se tomas banho, todas as moscas vão fugir.**

O Zeca pensou, pensou e decidiu ir para casa tomar banho. Tomou um banho cheio de água e sabão. Sentiu-se logo muito leve, fresquinho e bem-disposto! Lavou as mãos e as unhas. Desde então decidiu nunca mais andar sujo!



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

CARTÃO 3.

ESCOVAR OS DENTES. LAVAR AS MÃOS. NÚMERO 1 E 2.

CANÇÃO DE ARRUMAR (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Costumas escovar os dentes? Como fazes? Quando? Porque escovas os dentes?

JOGO CALMO – 1 E 2

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.



Pergunte, quem já sabe contar. Peça para contar, e elogie.

Mostre UMA flor (pedra, concha). Quantas são?

Peça às crianças para trazer UM objecto qualquer. As crianças mostram seu objecto, dizendo: UM....

Pergunte: O que temos no nosso corpo, que é um? (nariz, boca, cabeça, barriga...)

Diga: Podemos escrever 1? Como? Escreva 1 com o dedo na areia. Com que é parecido? (um gancho, uma chave). Deixe copiar e elogie.

Mostre DUAS flores. Quantas são? Contem juntos, apontando para cada: UMA-DUAS!

Peça às crianças para trazer DOIS objectos quaisquer. As crianças mostram e contam o que trouxeram.

Pergunte: O que temos no nosso corpo, que são dois? Peça para apontar e contar (2 olhos, 2 orelhas...).

Diga: Podemos escrever 2? Como? Escreva 2 na areia. Com que é parecido? (um pato, um cabide de roupa). Deixe copiar e elogie.

JOGO ACTIVO – ÁGUA E SABÃO!

Pergunte: Do que é que nós precisamos para lavar as mãos? Sim, de água e sabão!

Pergunte: Podemos lavar SÓ com sabão, sem água? Não!

Podemos lavar SÓ com água, sem sabão? Não (as mãos ficarão sujas)!



Escolha 2 crianças. Uma criança será “ÁGUA” e outra será “SABÃO”. Faça as crianças repetir esses nomes, apontando cada uma das crianças.

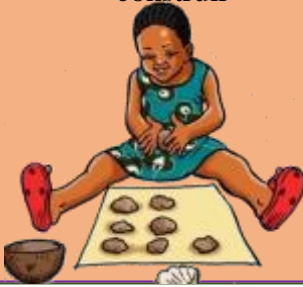
Explique como vamos jogar: “Água” e “sabão” devem correr e apanhar as outras crianças. Mas devem apanhar cada criança juntos.

Se apanharem uma criança juntos, essa criança está “bem lavada”, e sai do jogo.

Se apanharem uma criança em separado, essa criança ainda pode fugir porque “está suja”!

O jogo continua até que todas as crianças estejam “limpas”!

Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - LÁGRIMAS DE CROCODILO

Um dia o crocodilo estava com dores de dentes. Chorava: - **Au, au, o meu dente está a doer muito... dói muito. Ai, ai...**

Um passarinho ia a passar e ouviu o crocodilo chorar. Ficou com pena dele. Pensou: - **Vou ajudar.**

Foi ter com o crocodilo e disse: - **Abre a boca bem aberta. Eu vou entrar lá para ver o que está a fazer doer o teu dente.**

Os outros passarinhos diziam: - **Entrar na boca do crocodilo? - És maluco? - O crocodilo vai-te comer.**

Mas o passarinho estava decidido. - **Não vou deixar o crocodilo aqui a sofrer.**

O crocodilo abriu a boca e o passarinho entrou lá e tratou-lhe do dente.

Os outros passarinhos esperavam aflitos: - **Agora o crocodilo vai fechar a boca. -**

Vai engolir o nosso amigo sem mastigar. - Coitado, vai morrer.

Mas o crocodilo não fechou a boca. O passarinho saiu a voar e disse: - **Pronto. O teu dente já está limpo. Já não vai doer.**

Só então o crocodilo fechou a boca para dizer: - **Muito obrigado. Estou muito melhor!**

Depois o crocodilo perguntou: - **Podes ficar o meu dentista e tratar também os outros dentes?**

O passarinho aceitou logo: - **Claro que sim! Ser dentista é uma boa profissão.** O crocodilo voltou a abrir a boca. O passarinho voltou a entrar na boca do crocodilo.

Os outros passarinhos assustaram-se: - **Agora é que o crocodilo o vai engolir. - É maluco este nosso amigo.**

Mas, no fim, o passarinho saiu vivo e contente da boca do crocodilo. Os outros passarinhos bateram palmas: - **Não tens medo de nada! - Queremos ser como tu! - Ajudar os outros. - Não ter medo.** Por isso, até hoje, são os passarinhos que tratam dos dentes do crocodilo.



CARTÃO 4.

ALIMENTOS. MUITO – POUCO – IGUAL.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: O que gostas de comer? Quem prepara (traz) para ti?

JOGO CALMO – MUITO, POUCO E IGUAL!

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem em círculo. Coloque no meio um monte com muitas pedrinhas ou folhas etc, e outro monte somente com 3-4 pedrinhas ou folhas.



Pergunte: O que tenho aqui? Onde tenho muitas folhas? E poucas? Onde tenho mais folhas? E menos?

Pergunte: Como faço, para ter dois montes iguais? Convide algumas crianças para experimentar. Elogie.

Peça para todos se levantarem. Faça 2 grupos de crianças, um com muitas crianças e outro com 3-4 crianças.

Pergunte: Onde há muitas crianças? E onde há poucas crianças? Onde há mais crianças? E onde há menos?

Pergunte: Como podemos fazer para os grupos serem iguais?

Oiça as ideias das crianças e aja de acordo com o que disserem. Elogie todas as crianças!

JOGO ACTIVO – COME-SE?

Fiquem de pé em círculo. Explique como jogar: Vai dizer nomes das coisas que se comem e das coisas que não se comem.

Por exemplo:

- O feijão se come?
- A mandioca se come?
- A chave se come?

Se disser algo que se come, todos têm que saltar e dizer: Come!

Se disser algo que não se come, não devem fazer nada.

Algumas propostas para dizer às crianças:

- | | | | |
|-----------|----------|-----------|------|
| • galinha | chinelos | borboleta | ovo |
| • esteira | pasta | amendoim | pão |
| • escova | peixe | tomate | pneu |

As crianças que saltam e gritam, quando foi dito algo que não se come, saem do jogo.



Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O MACACO E O CROCODILO

O crocodilo e o macaco eram muito amigos. O crocodilo dava peixe ao macaco. O macaco dava mel ao crocodilo. O Coelho não dava nada. Ele não tinha amigos.

Um dia, o Coelho viu o macaco a vir com mel. O Coelho disse ao macaco: - O crocodilo não quer mais mel. O mel faz-lhe dores de barriga. O macaco voltou para casa triste.

O Coelho viu o crocodilo a vir com peixe. O Coelho disse ao crocodilo: - O macaco não gosta de peixe. As espinhas do peixe picam-lhe. O crocodilo ficou triste e voltou para casa.

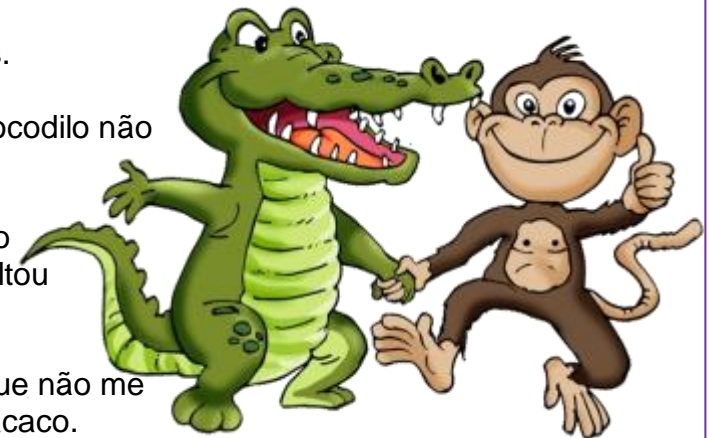
O crocodilo e o macaco andavam muito tristes. Uma vez encontraram-se. – Porque não me vens visitar? – perguntou o crocodilo. – Já não gostas de mim? – perguntou o macaco.

- O Coelho disse-me que não querias mais mel. O mel faz-te doer a barriga, - disse o macaco. – Isso é mentira, eu gosto muito de mel, - respondeu o crocodilo.

- O Coelho disse que não querias peixe. As espinhas picam-te, - disse o crocodilo. – Isso é mentira, as espinhas nunca me picaram! - respondeu o macaco.

- O Coelho é um mentiroso, - disseram os dois amigos. - O Coelho tem inveja de sermos amigos. Vamos sempre trocar mel e peixe!

- Os amigos decidiram dar ao Coelho mel e peixe. O Coelho vai gostar! – disseram os amigos. À procura do Coelho, o macaco e o crocodilo cantam: A comer mel e peixe, nós ficamos muito saudáveis. E somos mais amáveis!



Zizile / Aaa Khan

CARTÃO 5.

ÁGUA. LETRA M. COLABORAR.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Para que se usa água em casa? Para mais o quê? ☐ Como ficamos, quando não há água?

JOGO CALMO – JOGO DA LETRA M

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentam em círculo. Peça às crianças para dizer MAMÃ. Como é que fazem, para dizer MAMÃ? (Fecham a boca e fazem o som MMMM.) Fazem o som juntos: MMM.



Pergunte: Quem tem um nome, que começa com MMM? Dizem juntos esses nomes.

O que mais começa com MMM? Encontrem coisas à volta que começam com M.

Diga: Vou desenhar a letra M. Desenhe M grande com carvão ou pauzinho no chão, dizendo: MMM. Peça às crianças para tentar desenhar a letra M.

Pergunte: Com que é parecida a letra M? (com 2 montanhas...). Passem todos por cima da sua letra com o dedo, dizendo: subir montanha, descer montanha, subir, descer.

Peça às crianças para cobrir as linhas da sua letra com folhas ou pedrinhas. Elogie.

Coloque 2 cartões com a letra M, no canto de desenhos e jogos de mesa. para actividades livres.

JOGO ACTIVO - O CARACOL

Todas as crianças ficam de mãos dadas em fila.

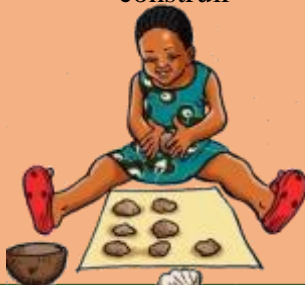
Depois, uma ponta começa a caminhar, ao redor da outra que permanece fixa.

Pouco a pouco, vão-se enrolando até formar uma espiral semelhante a um caracol.

Depois devem-se desenrolar, sem largar as mãos.



Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O ESQUILO E O COELHO

O coelho e o esquilo são muito malandros. Eles gostam muito de rir. Eles gostam de assustar os outros animais.

Uma vez, na lagoa, havia pouca água. Os animais andavam com sede. O coelho e o esquilo fizeram uma cova e ficaram lá escondidos.

Quando um animal chegasse perto da água, eles cantavam: Esta água é nossa. Vamos agarrar este animal. Vamos transformá-lo em chá e bebê-lo! Esta água é nossa!

Os animais ficavam com medo, fugiam e não bebiam água. - Não podemos ir beber água! – choraram os animais. – Querem matar-nos!

O cágado, que é muito corajoso, decidiu ir ver quem cantava.

Logo que ouviram o cágado, os dois malandros começaram a cantar: Esta água é nossa. Vamos agarrar este animal. Vamos transformá-lo em chá e bebê-lo! Esta água é nossa!

Mas o cágado não teve medo. Foi andando devagar. O cágado viu a cova e cantou assim: Quem canta escondido numa cova? Vou apanhar e pillar. Vou transformá-los em capim e comida para mim!

O cágado espreitou para dentro da cova. O cágado apanhou os dois malandros. – São vocês que não deixam os outros beberem água? Que maldade!

- Só queríamos assustar! – disse o coelho. – Estávamos só a brincar! – disse o esquilo. O cágado foi avisar os outros animais. – O Coelho e o Esquilo estavam escondidos numa cova a cantar.

Os outros animais zangaram-se muito. – Que maldade! Queriam a água só para vocês?

O coelho e o esquilo pediram desculpas: Não vamos assustar mais ninguém! Desculpem-nos todos!

Zizile / Aga Khan



CANÇÃO “FUI AO MERCADO” (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Que comida se pode comer muito? E que comida – só um pouco? ☐ Porquê?

JOGO CALMO – JOGO DE 3

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Peça a cada criança para trazer DOIS objectos quaisquer. Peça a umas crianças para contar, e depois desenhar 1 e 2 no chão ou na areia.

Mostre 3 laranjas (ou 3 outras coisas). Pergunte: Quem pode contar? Elogie. Contem 3 laranjas juntos: UM-DOIS-TRÊS.

Peça às crianças para trazer TRÊS objectos. As crianças voltam, mostram e contam o que trouxeram.

Fiquem todos de pé. Dê instruções:
Saltem três vezes num pé!
Façam três passos para a frente!
Saltem 3 vezes para trás!

Diga: Podemos escrever 3? Como? Pratiquem escrever 3 com pauzinho ou dedo na areia. Com que é parecido? (duas luas uma em cima da outra...)



JOGO ACTIVO – COMER MUITO! COMER POUCO!

Lembre às crianças que há coisas que podemos comer **muito**, porque nos fazem bem. Quais são? (Frutas, ovos, peixe, verduras...)

E há coisas que temos que comer **pouco**, senão vamos ficar doentes. Quais são? (Doces, bolachas, refrescos...)

Diga: Vamos ver se aprenderam bem!

Desenhe 2 linhas no chão, afastadas uma da outra. Ao lado de uma linha, desenhe boca pequena (“comer pouco”) e ao lado de outra - boca grande (“comer muito”).

As crianças ficam no meio. Diga nomes de alimentos. As crianças respondem: “Come-se muito!” ou “Come-se pouco!”, e correm para a linha correcta.

Exemplos:

- Frozy! (come-se pouco) Ovos! (come-se muito)
- Doces! (come-se pouco) Gelinho! (come-se pouco)
- Verduras! (mboa, tseke...) (come-se muito)
- Bananas! (come-se muito) Pipocas! (nik naks) (pouco)



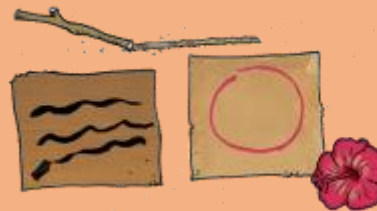
Jogos de
construir



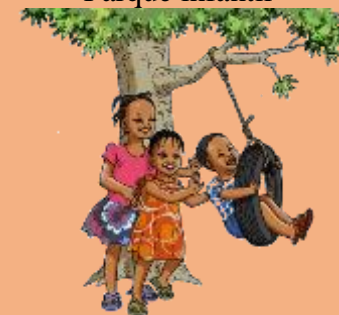
Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O PIRI PIRI SACANA

Um rei precisava de um chefe para comandar os seus soldados.

O rei decidiu que o chefe dos soldados tinha de ser bem forte.

O rei avisou: – **Só vai ser o chefe quem conseguir comer piri-piri sacana sem fazer “Chiiii”!**

Vieram várias pessoas que queriam ser chefes. Mas todos faziam “chiiii”. Não aguentavam.

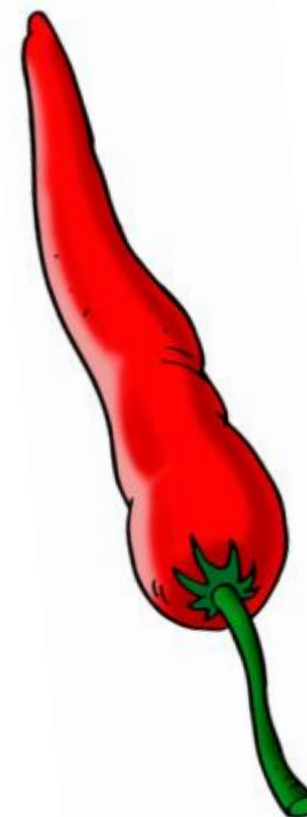
Um dia chegou um rapaz. Não parecia muito forte. Mas disse que queria fazer a prova.

O rapaz começou a comer o piri-piri sacana. Enquanto comia ele dizia: – **Vê? Eu não digo “chiiiiiiii”!**

E o rapaz, cada vez que comia, repetia: – **Vê? Eu não digo “chiiiiiiii”!**

O rei estava admirado. O rei não percebeu que o rapaz não era forte mas era esperto!

E o rei deu o lugar de chefe dos soldados ao rapaz esperto.



CARTÃO 7.

PARTES DO CORPO. VERDE E AMARELO. POSIÇÕES.

CANÇÃO SOBRE AS PARTES DO CORPO (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Para que serve a boca? Para que servem os pés? Para que servem os olhos?

JOGO CALMO – VERDE E AMARELO

Mostre umas folhas verdes às crianças e pergunte de que cor são as folhas.

SÃO VERDES (pode dizer em língua local).

Saltam e dizem VERDE, apontando as folhas, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar uma coisa verde à sua volta (capim, cores na roupa, nalguns objectos, etc.).

O que encontraram?

Pergunte: O que comemos que é verde? (Por exemplo, feijão, tseke, nhangana, pera abacate etc.).

Agora mostre algo de cor amarela às crianças (uma flor, uma fruta, uma peça de roupa). De que cor é a flor? É **AMARELA** (pode dizer em língua local).

Agacham e dizem AMARELA, apontando a flor, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar algo de cor amarela à sua volta. Pergunte o que encontraram. Elogie.

Pergunte: O que comemos que é amarelo? (Por exemplo, banana, limão maduro, canhú, maçaroca etc.).



JOGO ACTIVO – ONDE ESTAMOS?

Sentem-se primeiro em círculo. Mostre algum objecto às crianças, como um lenço. Pergunte o que é.

Esconda o lenço por trás das costas. Pergunte: Onde está o lenço? (ATRÁS DAS COSTAS).

Ponha o lenço à sua frente. Onde está o lenço? (EM FRENTE DA TIA)

Ponha o lenço em cima da cabeça. Onde está o lenço? (EM CIMA DA CABEÇA)

Ponha o lenço embaixo de si (sente-se por cima). Pergunte: Onde está o lenço? (EMBAIXO DA TIA).

Diga: Vou lhes dar ordens e devem correr e fazer tudo muito rápido.

Corra e faça junto com as crianças:

- Todos embaixo da árvore!
- Todos em cima do capim!
- Todos atrás da casa! / Em frente de mim!
- Todos embaixo da capulana! / Em cima da esteira!
- Todos atrás da cozinha! / Em frente da latrina!



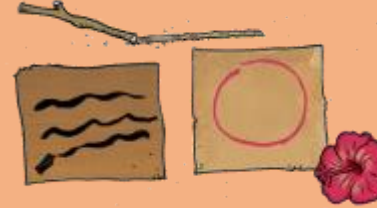
Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – AS PARTES DO CORPO

Um dia, o estômago disse: - **Estou cheio de fome. Por favor, arranjam alguma comida para me dar.**

As pernas e os pés, que estavam muito cansados de andar para trás e para a frente todo o dia, disseram:
- **Andámos de um lado para o outro e estamos cansadas. Tu não fazes nada. Vai tu buscar a tua comida!**

Os braços e as mãos concordaram: - **Nós também trabalhamos muito a pegar e a largar coisas e o estômago ali a descansar. Não vamos agarrar mais comida para te dar!**

A boca e os dentes acrescentaram: - **És um preguiçoso! Não fazes nada e só queres todos a trabalharem para ti. Nós esmagamos e mastigamos a comida até ser uma papa. E tu, estômago, só recebes o nosso trabalho sem agradecer.**

E as partes do corpo decidiram: - **Não vamos trabalhar mais para o Estômago preguiçoso!**

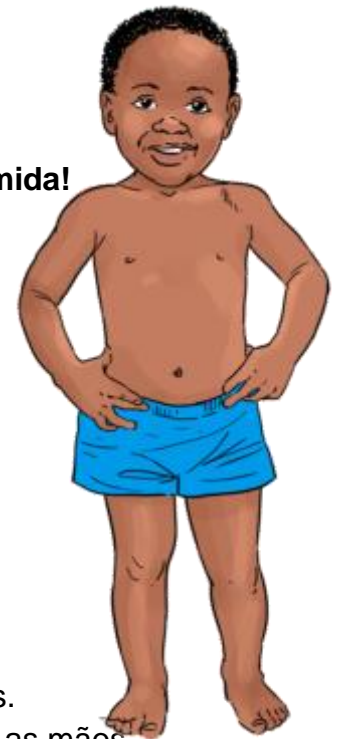
O Estômago chorou: - **ui ui ui...** - mas as outras partes não se importavam.

Aos poucos as outras partes começaram a sentir-se muito fracas:

- **Que se passa connosco que já nem nos conseguimos levantar?** - Perguntaram as pernas e os pés.
- **Nós também estamos muito fraquinhos e mal conseguimos lavar a cara...** - Disseram os braços e as mãos.
- **Nós estamos a ficar com a língua seca e nem conseguimos falar bem...** - disseram a Boca e os Dentes.

O Estômago explicou: - **Se vocês continuarem a não me dar comida vamos morrer de fome... todos juntos ...**

Foi assim que as partes do corpo aprenderam que cada um tem o seu valor e que só se trabalharem todos juntos podem ser fortes!



CARTÃO 8.

REGRAS DE CORTESIA. O TACTO. PARTES DO CORPO.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Quando vêm visitas, o que se faz?

☐ E quando alguém lhe dá algo, o que se diz?

JOGO CALMO – TOCA E ADIVINHA!

Todos ficam em círculo. Convide 2 crianças para sentar no meio.

Tape os olhos de uma criança. Coloque 2 objectos em frente da outra criança, por exemplo: uma garrafa plástica e uma concha.

Diga à criança com olhos vendados: “Estica a tua mão. O amigo vai te dar algo, e tu deves tocar e adivinhar o que é.”

A criança tem 3 tentativas para tocar e adivinhar cada objecto.

A seguir convide um novo par de crianças, e repita o jogo, mas agora dê 2 novos objectos às crianças.

Ideias de objectos para tocar e adivinhar:

- Mola de roupa, cafurro
- Copo com pega, tampa
- Folha, laranja
- Plástico, lenço
- Livro, concha

Procure outros objectos para tocar e adivinhar!



JOGO CALMO – POR FAVOR TOCA NO...

Formem um círculo e fiquem de pé. Em voz alta, comece a pedir às crianças:

- **Por favor... levantem um braço!**
- **Por favor... toquem nos joelhos!**
- **Por favor... façam saltos!**

Todas as crianças devem obedecer aos pedidos, desde que comecem com a frase: “**Por favor...**”.

Sempre que você não disser “por favor”, as crianças devem ficar sem se mexer. Os que erraram, devem sentar.

Devem sentar também as crianças que seguiram mal o pedido (por exemplo, tocaram no nariz, em vez de tocar nos joelhos).

A última criança que fica de pé, torna-se o novo líder, e faz pedidos.

Nota: Pode dizer os pedidos devagar e depois mais rápido.



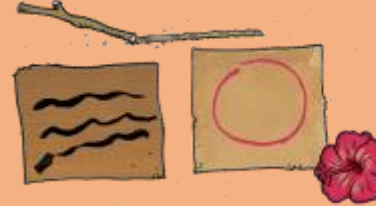
Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - MENINO BEM EDUCADO

- Hoje, meninos, temos uma história para contar juntos. Vou precisar de alguns de vocês para me ajudarem.

“Era uma vez... um menino chamado *(escolha o nome de alguma criança do grupo)*. Ele tinha um tio chamado... *(escolha o nome de um menino para ser o tio)*.

Um dia, o tio veio visitar. O menino cumprimentou o seu tio muito bem, dizendo... *(peça ao menino que mostre como vai cumprimentar o tio)*.

A sua mãe estava no mercado, por isso o menino convidou o tio a entrar em casa. O tio estava muito contente por ter um sobrinho tão bem-educado.

Ele fez com que o tio se sentisse muito confortável, para isso trouxe uma cadeira *(peça ao menino para trazer uma cadeira para o tio)*, e depois serviu um copo de água *(peça ao menino para trazer um copo para o tio.)*

Quando a mãe voltou *(escolha uma menina para ser a mãe)* agradeceu ao filho por receber bem o tio *(peça à mãe para agradecer ao filho)*.

O menino despediu-se da mãe e do tio e saiu para brincar *(peça ao menino para se despedir)*.

Agradeça às crianças que ajudaram a contar a história.



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

CARTÃO 9.

CUIDAR DAS SUAS COISAS. BOM CARÁCTER. TAMANHOS.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Já alguma vez perdeste algo? O que?

O que é que a mãe ou o pai disse?

JOGO CALMO – O RODRIGO É BOM AMIGO

Materiais: Uma pedrinha ou concha.

Formem um círculo. Uma criança fica no meio.

Todos juntam as palmas das mãos à sua frente.

Segure uma concha ou pedrinha nas suas mãos. A concha vai representar alguma boa qualidade da criança (por ex., bom amigo, generoso, prestável, corajoso).

Passe as suas mãos juntas (com a concha nelas) por entre as mãos de cada criança, dizendo: 'O João é bom amigo, a Marta é boa amiga, o Dário é bom amigo, etc.'

Cada criança fecha as suas mãos fingindo que recebeu a concha. Deixe a concha nas mãos duma criança.

Quando tiver dado a volta completa, a criança no meio tenta adivinhar quem tem a concha, dizendo, por exemplo: "O Carlos é o mais bondoso de todos".

Então, o Carlos deve mostrar se tem ou não a concha. A criança pode tentar 3 vezes, para encontrar a concha.

Depois o jogo começa de novo e usa-se outra qualidade. Ponha uma criança a ser o líder.



JOGO ACTIVO – GRANDE OU PEQUENO?

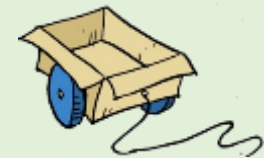
Fiquem em círculo. Peça às crianças para mostrar algo à sua volta, que é grande (casa, árvore). E depois para mostrar algo que é pequeno (pedra, folha).

Diga que vai dizer nomes de objectos. Se o objecto for grande, as crianças devem saltar com os braços abertos e gritar: Grande!

Se o objecto for pequeno, as crianças devem agachar e cobrir a cabeça com os braços, dizendo: Pequeno!

Diga os nomes dos seguintes objectos ou animais:

- Formiga
- Elefante
- Carrinho
- Camião
- Concha
- Baleia (se não souberem, explique o que é)
- Sardinha
- Botão
- Carvão
- Montanha
- Avião
- Flor
- Mosquito
- Machimbombo!



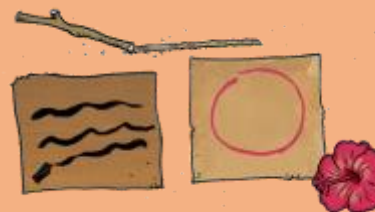
Jogos de
construir



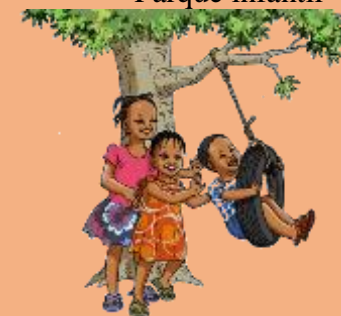
Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – A CABRITINHA QUE PERDEU OS CHIFRES

A Cabritinha Zulfa era muito distraída. Perdia sempre os chifres dela. A mãe não se zangava, mas dizia que ela tinha de ser mais cuidadosa. Até porque os chifres eram caros.

A Zulfa saía logo de manhã para os campos verdinhos com flores vermelhas. Comia, fazia corridas e brincava com as amigas. Pelo monte, trepava de pedra em pedra e quando descia, já não tinha os chifres na cabeça dela.

Como isso acontecia quase todos os dias, a mãe resolveu dar-lhe um castigo:

– Ouve bem o que te digo, Cabritinha Zulfa. Levas estes chifres novos. Se à noite voltares sem eles, ficas fechada no curral durante uma semana, sem brincar e sem falar com as amigas. Levo-te a comida, mas não saís.



A Cabritinha ficou muito preocupada e prometeu ter cuidado; mas no meio da brincadeira com os Cabritos, mais uma vez, tinha perdido os chifres. Começou a chorar, lembrando-se do castigo que a esperava, e foi conversar com o Senhor Boi:

-Tio, preciso tanto da sua ajuda! Emprasta-me os chifres que tens, para eu não ficar no curral de castigo.

O Boi ouviu bem e respondeu: **- Ó amiga, os meus chifres são tão grandes e tão pesados, não podes nem sequer andar, quanto mais correr!**

A Cabritinha estava cada vez mais chorosa e aflita. – **Será que posso ajudar?** – perguntou o Grilo.

Depois de ouvir a história, o Grilo disse: – **Vai com o maior cuidado pelos sítios por onde andaste, e procura bem nas pedras, entre a relva.**

Quando a Cabritinha voltou para casa, já era tarde. A cabritinha tinha os chifres dela na cabeça, e contou aos pais que tinha encontrado todos os chifres que havia perdido. Nem um faltava!

CARTÃO 10.

EVITAR ACIDENTES. LETRA A. ATINGIR A META.

CANÇÃO DE COMBÓIO (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Alguma vez já sofreste um acidente? O que foi? O que fizeram a seguir, para te ajudar?

JOGO CALMO – JOGO DA LETRA A

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentam em círculo. Peça para dizer MAMÃ.
O que estão a ouvir, depois de MMM? A.
Dizem todos: AAAA. Dizem AAA em voz alta,
depois a sussurar.

Pergunte: Quem tem nome, que começa
com A? Dizem juntos esses nomes.

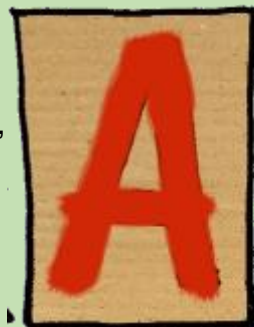
O que mais começa com A? Procurem coisas à volta que
começam com A.

Diga: Vou desenhar a letra A. Dezenhe A com carvão ou
pauzinho no chão, dizendo: AAA. Peça às crianças para tentar
desenhar a letra A.

Pergunte: Com que é parecida a letra A? (com uma escada,
uma montanha com um caminho que a cruza...). Passem
todos por cima da sua letra com o dedo, dizendo: subir, descer,
cruzar.

Pergunte: Como podíamos fazer a letra A no chão com os
nossos corpos? Convide 3 crianças para tentar fazer na
esteira. Os outros podem ajudar.

NOTA: Deixe cartões com 2 letras A e 2 letras M, no canto de
desenhos e jogos, para actividades livres.



JOGO NO QUINTAL – ATIRAR PARA A META

Materiais: Um balde, cesto ou caixa, pedrinhas
ou outras coisas para atirar.

Encontre um balde, uma bacia ou uma caixa,
ou abra uma pequena cova.

As crianças devem atirar as
pedrinhas (ou tampas, conchas,
laranjas etc.) para dentro do balde.



Forme 2 ou mais equipas de crianças, onde cada criança
terá um objecto para atirar.

Cada criança na equipa fica à distância de 1-2 metros do
balde, e lança 1 pedra para dentro do balde.

No fim contam quantas pedras caíram no balde (anote!).

Depois segue outra equipa, e assim continuando.

No fim comparam os pontos de cada equipa, para ver qual
equipa ganhou.

Nota: Podem aumentar a distância entre as crianças e o
balde.

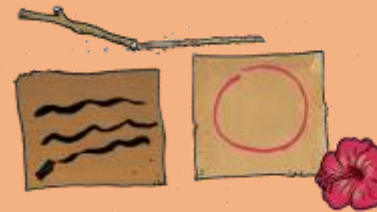
Jogos de
construir



Jogos de
faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - PORQUE É QUE A RÃ COAXA?

Era uma vez... um bode que convidou a sua boa amiga rã para vir comer com ele. A rã sentia-se muito feliz, pois gostava muito de comer. Vestiu as suas melhores roupas e saltitou depressa até à casa do bode.

Quando a rã chegou, encontrou o bode muito ocupado a cozinhar. **“Boas vindas,”** disse o bode, **“a comida vai ficar pronta daqui a um pouquinho.”** O bode meteu cebolas, tomates e batatas na panela. De repente lembrou-se que não havia sal. Então disse à rã, **“Vou a correr até à loja para comprar um pouco de sal. Fica a ver a comida para que não queime.”**

Enquanto o bode se afastava, a rã ficava cada vez com mais fome. Não conseguia esperar. Abria a panela, olhava para dentro e tapava-a outra vez. Abria, olhava e tapava. Abria, olhava e tapava.

Até que já não conseguiu esperar mais tempo. Meteu a sua mão dentro da panela e apanhou uma batata grande. A batata estava muito quente. Estava a queimar a sua mão, por isso, depressa ela meteu-a na sua boca e tentou engoli-la. Mas engasgou-se com a batata que ficou presa na sua garganta. **“Croac, croac,”** gritava ela, enquanto saltitava de dores por todos os lados.

Logo a seguir o bode veio com o sal. Compreendeu depressa o que é que a rã tinha feito. Tentou ajudar a rã. Mas a batata não se movia. Durante muitos e muitos dias tentou várias vezes retirar a batata da garganta da rã. Mas não deu certo. Ficou colada para sempre. E é por isso que a rã coaxa sempre!



CANÇÃO SOBRE A FAMÍLIA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Quem vive na tua casa? Quem mais?

JOGO CALMO – JOGO DO NÚMERO 4

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Peça às crianças para mostrar 1 dedo, 3 dedos, 2 dedos. Contem os dedos juntos de cada vez. Elogie as crianças.



Mostre 4 garrafas plásticas (ou outras coisas). Pergunte: Quem pode contar? Elogie. Contem juntos 4 garrafas, apontando cada uma.

Peça às crianças para trazer 4 objectos quaisquer. As crianças voltam, mostram e contam o que trouxeram.

Pergunte:

- Quem tem 2 pés? (nós, galinha, pato)
- E quem tem 4 pés? (cabrito, gato, cão, boi...)
- que tem 2 rodas? (bicicleta, txova...)
- E o que tem 4 rodas (carro, chapa...)

Diga: Podemos escrever 4? Como? Pratiquem escrever o 4 com pauzinho ou dedo na areia. Com que é parecido? (uma pessoa com um braço na cintura) Podemos fazer assim?

JOGO ACTIVO – QUEM SALTA MAIS LONGE?

As crianças ficam em 2 filas, em frente dum risco desenhado no chão.

A primeira criança de cada fila salta para a frente.

A segunda criança vai até o sítio onde a primeira criança parou e salta daí para a frente.

A terceira criança recomeça a saltar onde a segunda criança parou, etc.

Quando as duas últimas crianças saltaram, pergunte: “Quem está mais à frente? Quantos passos a mais?”

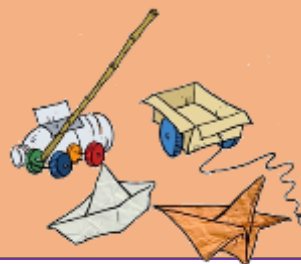
Podem contar os passos juntos. A fila que no fim acabou mais longe é a que ganha.



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A GRANDE MANDIOCA

Era uma vez... um velho que plantou uma pequena mandioca e disse: “**Cresce, cresce pequena mandioca, cresce deliciosa e torna-te grande.**” E a mandioca cresceu deliciosa e ficou muito grande.

Um dia, o homem quis arrancá-la. Puxou, puxou e puxou uma vez mais, mas não conseguiu arrancá-la.

Ele chamou uma velha. A velha puxou o velho e este puxou a mandioca, e eles puxaram, puxaram, mas não conseguiram arrancar a mandioca.

Então a velha chamou a filha. A filha puxou a velha, a velha puxou o velho, o velho puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram mais uma vez, mas não conseguiram arrancá-la.

Então a velha chamou a neta. A neta puxou a mãe, a mãe puxou a velha, a velha puxou o velho, o velho puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram mais uma vez, mas não conseguiram arrancá-la.

A neta chamou um cabrito. O cabrito puxou a neta, a neta puxou a mãe, a mãe puxou a velha, a velha puxou o velho, o velho puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram mais uma vez, mas não conseguiram arrancá-la.

O cabrito chamou o gato. O gato puxou o cabrito. O cabrito puxou a neta, a neta puxou a mãe, a mãe puxou a velha, a velha puxou o velho, o velho puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram ainda mais, mas não conseguiram arrancá-la.

Então, o gato chamou o rato. O rato puxou o gato, o gato puxou o cabrito, o cabrito puxou a neta, a neta puxou a mãe, a mãe puxou a velha, a velha puxou o velho, o velho puxou a mandioca. Puxaram, puxaram e puxaram ainda mais. E finalmente, como tinham puxado todos juntos, a mandioca foi arrancada.



UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: O que faz a tua mãe? E o teu pai? Os teus irmãos? A tua avó?

JOGO CALMO – QUADRADO

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se em círculo. Pergunte: Ainda se lembram do CÍRCULO? Como é que é?



Peça a cada criança para desenhar um círculo grande na areia, depois um círculo pequeno.

Desenhe um quadrado grande. Diga: É um QUADRADO. Diga o nome junto com as crianças.

Mostre os cantos do quadrado e chame alguém para contá-los (são 4).

Desenhem juntos o quadrado no ar, depois nas costas de um amigo, e depois no chão. Elogie.

Peça às crianças para ver e dizer se há alguma coisa à volta deles que é quadrado (por exemplo, janela, desenho na capulana, uma caixa).

Desenha 1 círculo grande e 1 quadrado grande no chão do quintal (para 6-7 crianças caberem dentro de cada).

Faça o jogo: Quando diz “Círculo”, todas as crianças devem saltar para dentro do círculo, quando diz ‘Quadrado!’, todos devem saltar para dentro do quadrado.

JOGO ACTIVO – VAMOS NOS MEXER!

Fiquem em círculo. Diga: Hoje vamos nos mexer! Devem olhar com cuidado, o que faço, e fazer o mesmo.

Faça 2 acções simples, por exemplo: Bata os pés e ponha as mãos na cintura. Repita 2-3 vezes.



Pergunte: Agora podemos fazer juntos? Façam juntos e devagar, várias vezes.

Agora diga que vai mudar de acções. Mostre o seguinte: correr-parar-correr-parar.

Peça a todas as crianças para tentar fazer o mesmo, correndo e parando, até todas as crianças conseguirem.

Pode ainda fazer outras acções, para as crianças imitarem:

- Bater palmas e tocar os dedos dos pés
- Levantar os braços e saltar

No fim pode perguntar se alguém quer mostrar duas acções, que todos podem seguir.

Deixe 2-3 crianças fazer 2 acções de seguida e os outros a imitem.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - OS OVOS DO XIRICO

O Xirico viu uma árvore bonita. Disse: **Vou fazer aqui o meu ninho.** O Xirico fez o ninho e pôs três ovos.

Um dia apareceu uma cobra. A cobra começou a subir pela árvore. O Xirico viu a cobra e gritou: **Quem me ajuda? A cobra vai comer os meus ovos!**

O macaco ouviu e disse: - **Não tenhas medo. Eu vou ajudar-te.** O macaco pegou em pedras: - **Vou atirar pedras à cobra e ela vai fugir.**

O Xirico pediu: - **Não atires pedras. Se uma pedra acerta no ninho, vai partir os meus ovos!**

O elefante disse: - **Eu vou ajudar-te.** O elefante agarrou o tronco da árvore. - **Vou abanar a árvore até a cobra cair.**

O Xirico pediu: - **Não abanes a árvore. O ninho vai cair e os ovos vão partir-se.**

As formigas disseram: - **Nós vamos ajudar-te!** O elefante perguntou: - **Como as formigas podem ajudar?**

O macaco ficou muito admirado: **Elas são tão pequenas!**

As formigas subiram à árvore e começaram a picar a cobra. A cobra fugiu. O Xirico, contente, agradeceu: **Obrigado, formigas!**

O Xirico também agradeceu ao macaco e ao elefante. O Xirico disse: - **Obrigado macaco! Obrigado, elefante! É bom ter amigos!**

Com a ajuda dos amigos, o Xirico chocou os seus três ovos em paz. Dos ovos nasceram três xiricos pequeninos!



Zizile /Aga Kgan

CARTÃO 13.

ACTIVIDADES PREFERIDAS. POSIÇÕES. ATINGIR A META.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: O que gostas de fazer com a tua mãe? E com o teu pai? E com os teus irmãos?

JOGO CALMO –ADIVINHAS DE POSIÇÕES

▣ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentem-se todos em círculo. Estenda a esteira no meio, e ponha uma bola, uma capulana e uma bacia ou caixa.

Peça a uma criança de cada vez para pôr a bola:

- Embaixo da capulana
- Em cima da capulana (ou da bacia)
- Atrás de um criança (dizer o nome)
- Em frente de uma criança (dizer o nome)
- Ao lado da esteira
- Dentro da caixa (ou bacia)



A seguir faça adivinhas, por exemplo:

- Estou a pensar em algo que está atrás da mangueira. O que é? (a latrina etc.)
- Estou a pensar em algo que está em cima da cabeça da Marta. O que é? (as tranças)
- Estou a pensar em algo que está embaixo dos pés do Xico. O que é? (os chinelos)

Convide agora as crianças, uma de cada vez, para fazer adivinhas aos amigos, sobre as coisas que estão em cima, embaixo, atrás, etc.

JOGO ACTIVO – DERRUBAR E CONSTRUIR

Materiais: 6 a 10 espigas de milho, ou latas, ou garrafas de plástico com um pouco de areia por dentro; bola caseira.

Pode-se jogar em equipas de 4 crianças ou aos pares.

Deixe que as crianças decidam como colocar as espigas ou as garrafas (em linha, em coluna, ou em filas de 1, 2, 3 garrafas). Enterre as espigas um pouco na areia, para não caírem.

Cada criança da equipe, atira a bola e tenta derrubar o maior número de espigas ou garrafas.

De seguida, contem juntos o número de espigas derrubadas.

Outras crianças ajudam a colocar as espigas da forma como estavam, e continuam o jogo.

No fim comparam o número de garrafas derrubadas.





📖 HISTÓRIA - NYELETI E A ÁRVORE DO MEL

Nyeleti era uma menina Pequenina. Um dia, a Nyeleti foi de bicicleta com o pai à machamba para schar.

Cedo, Nyeleti quis descansar. Nyeleti disse, **“Pai, posso me sentar debaixo da mangueira?”**

O pai disse, **“ Sim, Nyeleti. Mas, por favor, hoje não subas a nenhuma árvore.”**

Nyeleti foi até à mangueira. Nyeleti olhou para cima. Ela viu uma, duas, três mangas maduras.

Nyeleti olhou para o pai. Ele não estava a olhar para ela. Então Nyeleti subiu à mangueira.

Nyeleti disse, **“Vou-me sentar neste ramo grande. É um bom lugar para comer muitas mangas.”**

Depois dela comer as mangas, a Nyeleti desceu...só para ver outra árvore. E esta árvore tinha algo castanho a escorrer pelo tronco. Era mel! Nyeleti ado-o-o-rava mel. Mas ela não gostava de abelhas. Nyeleti olhou para cima e viu uma abelha pequenina. Nyeleti disse, **“Só há uma abelha pequenina. Ela não vai fazer-me mal.”**

Nyeleti olhou para o seu pai. Ele não estava a olhar para ela. Então a Nyeleti subiu à árvore e tirou o mel de um buraco. Depois de comer o mel, Nyeleti desceu da árvore. E então ela viu as abelhas. Muitas abelhas! BZZZ! BZZZ! BZZZ!

Nyeleti fugiu das abelhas. Nyeleti correu para o pai. O pai disse, **“Nyeleti, onde estavas?”**

Nyeleti não queria dizer onde ela esteve. Então ela disse, **“Olha, Pai, tenho uma manga. Posso te dar?”**

O pai disse, **“Não, obrigado, Nyeleti. Temos que ir para casa. Vem aí chuva.”**

A caminho de casa, a chuva começou a cair. O pai acelerou muito a bicicleta. A bicicleta saiu fora do caminho. CABRUM!! A bicicleta caiu na perna da Nyeleti.

Em casa, a Mãe e a Avó perguntaram como correu o dia. O pai disse que a Nyeleti subiu a uma árvore. A Nyeleti disse que o Pai acelerou muito a bicicleta.

A Mãe disse, **“Coitada da Nyeleti.”** A Avó disse, **“Coitada da Nyeleti. Temos que cuidar da tua perna.”** E assim fizeram.



CARTÃO 14.

CASA, TERRA, MAR. COR DE LARANJA E DE ROSA.

CANÇÃO DO BARCO DE PAPEL (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Onde fica a tua casa? ☐ Como chegar até lá? (primeiro..., depois...)

JOGO CALMO – COR DE LARANJA E COR DE ROSA

Mostre algo cor de laranja às crianças (uma papaia, uma flor etc.), e pergunte de que cor é. É **COR DE LARANJA** (pode dizer em língua local).



Batem juntos os cotovelos e dizem COR DE LARANJA, apontando a papaia, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar algo cor de laranja à sua volta (uma flor, uma cor na roupa, etc.)

Pergunte: O que podemos comer que é cor de laranja? (por exemplo, cenoura, papaia, abóbora ...)

Agora mostre algo cor de rosa às crianças (uma flor, uma peça de roupa, um copo). De que cor é? É **COR DE ROSA** (pode dizer em língua local).

Batem as palmas em cima da cabeça e dizem COR DE ROSA, apontando a flor, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar algo cor de rosa à sua volta. Vejam se todos encontraram algo cor de rosa. Elogie.

Pergunte: O que vocês têm em casa que é cor de rosa? (Por exemplo, copo, bacia, camisa, etc.).

JOGO ACTIVO – TERRA-MAR

Desenhe uma longa risca no chão. De um lado se escreve “Terra” e do outro “Mar”.

No início todas as crianças podem ficar no lado da terra.

Ao ouvirem: Mar! Todos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: Terra! Pulam para o lado da terra.

Quem pular para o lado errado sai. O último a ficar sem errar é o vencedor.



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – OS RATINHOS QUE PERDERAM O CAMINHO PARA CASA

O ratinho e a ratinha eram dois irmãos que viviam com sua mãe numa toca, num campo. Ali estavam quentes e protegidos. A sua mamã dava-lhes toda a comida de que precisavam e não tinham nada com que se preocupar.

Nenhum dos dois gostava quando a sua mãezinha os mandava dormir.

Então numa noite, decidiram sair de casa e ir brincar com os amigos em vez de dormir. As estrelas brilhavam no céu e era muito bom estar ao ar livre!

Mas, por mais voltas que dessem, não encontravam nenhum de seus amigos; esses, é claro, todos estavam a dormir.

Continuaram andando, andando, até perceber que estavam muito longe de sua casa; não conheciam a floresta onde estavam. Sentiram medo de ficar sozinhos na escuridão.

Abraçaram-se um ao outro, e, de repente, ouviram um ruído. Estremeceram. Seria um gato?

Os ratinhos ficaram quietinhos. Alguém estava a dar passos. Começaram a bater os dentes de medo. Sentiam que tinha chegado a sua última hora.

Mas, afinal, tudo acabou bem. A mãe saíra à procura deles. E era ela quem fazia o barulho. Os dois ratinhos voltaram a casa muito contentes e logo se meteram embaixo das mantas.

Não há nada como a nossa casa!



UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Antes eras pequeno. E agora já és grande. Como falavas antes? E agora? Como andavas antes? E agora?

JOGO CALMO – JOGO DA LETRA P

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentam em círculo. Pergunte: Em casa, tem mamã e..? PAPÁ. Podemos dizer juntos? PAPÁ.



O que estão a ouvir, quando dizem PAPÁ? P! Dizem todos: P! Dizem em voz alta, e depois a sussurar.

Pergunte: Quem tem nome, que começa com P? Dizem juntos esses nomes.

O que mais começa com P? Procurem coisas à volta que começam com P.

Diga: Vou desenhar a letra P. Desenhe P com carvão ou pauzinho no chão, dizendo: P. Peça às crianças para tentar desenhar a letra P.

Pergunte: Com que é parecida a letra P? (com um chapéu, um caracol que se esticou...). Passem todos por cima da letra com o dedo, dizendo: risca, círculo, acabou!

Pergunte: Cada um pode tentar ser a letra P? Como? (Ficar em linha de pé, com braço direito na cintura.)

NOTA: Coloque 2 cartões com as letras A, M, e P no canto de desenhos e jogos de mesa. para actividades livres.

JOGO ACTIVO - CAÇAR OS TAMANHOS

Materiais: Objectos pequenos e grandes, por exemplo, garrafa pequena e grande, pedra/concha pequena e grande, folha pequena e grande.

Pergunte quem já sabe o que é pequeno, e o que é grande. Podem mostrar com as mãos?

Mostre 2 garrafas, e peça a uma criança para apontar a garrafa pequena. Mostre 2 folhas e peça a outra criança para apontar a folha grande.

No fim, mostre 2 pedras ou conchas, e peça para dizer qual é pequena e qual é grande.

A seguir peça a criança líder para dizer em voz alta:

- Toque em algo pequeno!
- Toque em algo grande!

As crianças têm de correr e tocar num objecto pequeno ou grande.



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A HIENA E A TARTARUGA

A Tartaruga estava aflita. Estava a ser perseguida pelo fogo do capim que estava a queimar.

Nisto passa a Hiena, e a Tartaruga pede-lhe:

- Amiga, tem pena de mim, porque se o fogo me apanhar não sei o que hei-de fazer e não posso andar depressa.

A Hiena riu-se e foi-se embora.

Passado pouco tempo chega o Leopardo e a Tartaruga apresenta-lhe o mesmo pedido. O Leopardo agarra na Tartaruga, e leva-a nas suas costas até estarem fora de perigo.

- Agora deixa-me agradecer-te pela bondade que tiveste comigo. - disse a Tartaruga.

A Tartaruga, com as suas mãos e misturando a cinza com um pouco de água, aproximou-se do Leopardo e disse:

- Tu tens bom coração e também o teu corpo deve andar bonito.

Fez-lhe umas malhas negras em todo o corpo e este ficou bonito.

A Hiena encontrou o Leopardo e, admirada, perguntou:

- Amigo, onde encontraste esse bonito casaco?

O Leopardo respondeu-lhe:

- Foi a minha amiga Tartaruga que me deu.

A Hiena foi então ter com a Tartaruga e pediu-lhe que lhe desse um casaco igual. A Tartaruga disse:

- Como o teu coração é feio, também o teu casaco deve ser feio.

Com a cinza fez-lhe riscos feios em todo o corpo e a Hiena saiu toda envergonhada.



CARTÃO 16.

TRIÂNGULO. CORES. DIZER A VERDADE.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: □ O que é que fazes antes de comer? E antes de dormir? E antes de tomar banho? E antes de vir à escolinha?

JOGO CALMO – TRIÂNGULO

□ **CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.**

Dão uma volta para cada criança recolher pedrinhas, conchas ou folhas (umas 10).

Sentem-se em círculo. Peça a cada criança para fazer um círculo com os objectos que recolheu, depois um quadrado. Elogie as crianças.

Desenhe agora um triângulo. Diga o nome –TRIÂNGULO – junto com as crianças. Contem juntos os cantos (3). Quem tem mais cantos – triângulo ou quadrado?

Ajude as crianças a desenhar o triângulo com o dedo no ar, depois nas costas dum amigo e depois no chão.

Convide 3 crianças para se deitarem na esteira, e fazer o triângulo. Como seria?

Peça às crianças para encontrar algo que tenha a forma de triângulo (telhado, desenho na roupa, etc.). Cada vez que encontrem, batem palmas e dizem: **TRIÂNGULO!**



JOGO ACTIVO – CAÇAR AS CORES

Pratiquem as 4 cores que já aprenderam (verde, amarela, cor de rosa, e cor de laranja):

- Mostrem-me algo verde!
- Mostrem-me algo amarelo!
- Mostrem-me algo cor de rosa!
- Mostrem-me algo cor de laranja!



A seguir, convide uma criança para ser o líder. A criança diz em voz alta o nome de uma cor. A seguir canta uma canção curta.

Todas as outras crianças têm de rapidamente correr e tocar num objecto que tenha essa cor. Várias crianças podem tocar no mesmo objecto.

As crianças que não conseguiram tocar na cor até a canção acabar, perdem o jogo.

Todos voltam, uma outra criança lider diz uma outra cor, e canta a canção, e o jogo continua.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O MENINO QUE GRITAVA 'LEÃO!'

Há muito, muito tempo houve um menino pastor que levava as suas ovelhas para pastarem todos os dias. Um dia, o menino sentiu-se farto e cansado de estar só.

'Que bom seria se eu tivesse alguma companhia', pensou. 'Vou-me divertir um pouco.'

Levando a mão à boca, o jovem garoto começou a gritar no máximo da sua voz: "**Socorro! Socorro! Há um leão, por favor ajudem-me.**"

Imediatamente, homens vieram correndo, brandindo suas pás e pedaços de pau. Eles gritaram: "**Onde está o leão? Onde está o leão?**"

-Não há leão nenhum, disse o pequeno menino, feliz por ter enganado os homens.

Eles ficaram muito irritados. "**Como podes fazer isso conosco?**". E, dizendo isso, foram embora zangados.

O jovem pastor estava muito satisfeito. Fazia muito tempo que ele não se divertia tanto. Vários dias depois, o menino decidiu repetir o truque. Uma vez mais ele gritou: **- Socorro! Socorro! Leão! Leão!**

E uma vez mais, os homens vieram correndo. Desta vez ao perceberem que não havia leão nenhum, ficaram ainda mais furiosos. "**É isso aí,**" disseram. "**Agora sabemos que esse menino gosta de contar mentiras. Nunca mais vamos sair daqui quando ele nos chamar.**"

Muitos dias se passaram sem novidades. Então, um dia, quando o menino estava sentado à sombra de uma árvore, um grande leão apareceu por debaixo dos arbustos. O pequeno menino sentiu-se gelado de medo. Depois de dois segundos, deu um salto e começou a gritar: **- Socorro! Socorro! Leão! Leão! Por favor venham! De verdade. É um leão! Socorro! Socorro!**

Mas ninguém lhe deu atenção. O leão atacou várias ovelhas e matou-as. E não houve ninguém para ajudar e o menino não conseguiu fazer nada para protegê-las. Assim o menino aprendeu uma lição para toda a sua vida.



CARTÃO 17.

BRINQUEDO PREFERIDO. EMOCÕES. LETRAS A, M, P.

CANÇÃO SOBRE A BONECA DE PANO (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Tens um brinquedo que gostas muito? Qual? Como é que cuidas dele para não se estragar?

JOGO CALMO – ESTOU FELIZ! ESTOU TRISTE!

Sentem-se em círculo. Pergunte: Como fazemos quando estamos felizes? Mostrem-me! (saltar, gritar) E quando estamos tristes? (cabeça para baixo, sem se mexer)

Diga: Vou-lhes dizer algo, e vocês devem ouvir bem e mostrar aquilo que estou a dizer.

Diga o seguinte, e peça às crianças para mostrar:

- Estou a sentir muito calor!
- Estou muito doente!
- Estou com sono!
- Estou muito feliz!
- Estou com frio!
- Estou zangado!
- Quero fazer xixi!



Se as crianças tiverem dificuldades em mostrar algo, pode começar e deixá-las imitar.

Depois, convide uma criança para ser líder e dar tarefas às outras crianças.

JOGO ACTIVO – CAÇAR AS LETRAS A, M, P

CRANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe as letras A, M, P, em tamanho grande, em vários lugares do quintal, com carvão ou pauzinho no chão. Desenhe cada letra 5 vezes.

Pergunte: Que letras já aprendemos? (M, A, P). Diga: Vamos caçar essas letras! Estão escondidas aqui no quintal.



Diga: Atenção! As letras assustam-se muito. Têm que andar devagar e nas pontas dos pés (mostre), quando procuram as letras.

Quando encontrarem a letra que pedi, desenhem um círculo à volta da letra. (Mostre.)

Diga: Vamos caçar a letra **M**! São 5 letras **M** escondidas!

Crianças andam nas pontinhas dos pés e procuram todas as letras M. Contem se já encontraram todas as 5 letras **M**. Caso não, juntos procurem mais letras, e façam o círculo à volta.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A BONECA

Eu sou uma boneca... Uma boneca muito bonita!

Fui feita por uma senhora que faz muitas bonecas todas elas bonitas!

Depois ela mete as bonecas numa caixa e vai vender as bonecas na rua.

Um dia eu caí da caixa sem a senhora ver ... e fiquei ali caída no meio do chão, sozinha e muito triste...

Apareceram duas meninas que me viram e ficaram contentes!

Eu fiquei feliz por ter sido encontrada porque assim não ia ficar abandonada no meio da rua ao sol e à chuva a apodrecer...

Mas as meninas puseram-se a puxar-me porque as duas me queriam levar... Os meus braços rebentaram.

As meninas começaram a chorar e uma culpava a outra... E agora sem braços, será que me íam levar?

Uma das meninas foi-se embora a chorar. Não queria uma boneca estragada...

A outra menina ficou ali a olhar para mim com um ar triste...

A menina pegou em mim e nos meus braços com muito carinho e cuidado e levou-me para casa da avó.

Quando viu a avó ela pediu:

- Avó, podes arranjar a minha boneca?

A avó foi buscar agulha e linha e eu fiquei novinha!

A menina ficou feliz e abraçou-me: **- Tu és a minha boneca mais bonita!** – disse-me.

E eu vivo a vida de uma boneca contente com uma menina linda e muito carinhosa que gosta de mim!



CANÇÃO “SE VOCE ESTÁ FELIZ...” (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Às vezes ficas triste? Quando? ☐ E às vezes ficas feliz? Quando?

JOGO CALMO – JOGO DE NÚMERO 5

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER
ACTIVIDADES LIVRES.



1. Peça a cada criança para mostrar 1 dedo, 3 dedos, 2 dedos, 4 dedos. Contem os dedos juntos de cada vez. Elogie as crianças.
2. Mostre 5 chinelos (ou outras coisas). Pergunte quem pode contar? Elogie. Chame 5 crianças para a frente e contem essas crianças juntos, apontando cada uma.
3. Peça às crianças para trazer 5 objectos quaisquer. As crianças voltam, mostram e contam o que trouxeram.
4. Pergunte: O que temos no nosso corpo que é 5? (Cinco dedos na mão, 5 dedos no pé). Saltem 5 vezes.
5. Diga: Podemos escrever 5? Como? Pratiquem escrever 5 com o dedo na areia. Com que é parecido? (metade de uma laranja, com pauzinho e folha...).
6. Escrevam no chão o número 5 gigante e todos caminham por cima em fila, dizendo: risca, risca, círculo. Depois fazem o mesmo caminho, mas saltando ou andando “passos do bebé”.

JOGO CALMO – MÃE DIZ: ESCOVEM OS DENTES!

As crianças formam um círculo e ficam de pé.

Pergunte: Em casa escovam os dentes? Cortam as unhas? Lavam as mãos? Vamos ver!

Vou ser sua mãe. Quando digo: “**Mãe diz: Escovam os dentes!**”, todos devem mostrar, como escovam os dentes.

Mas quando não digo: MÃE DIZ, não façam nada, porque não sou eu a dizer!

Dê os seguintes comandos às crianças:

- Mãe diz: Escovem os dentes.
- Mãe diz: Lavem bem as mãos.
- Mãe diz: Saltem para aquecer!
- Soprem o nariz!
- Lavem o pescoço!
- Mãe diz: Lavem os pés!
- Mãe diz: Cortem as unhas!
- Limpem as orelhas!
- Mãe diz: Saltem para aquecer!



Todas as crianças devem obedecer às ordens, desde que começam com: “**Mãe diz...**”. Os que errarem, devem sentar.

O último que ficou, é o vencedor.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – O JAVALI ACORDOU GULOSO

O javali, o macaco e o coelho eram amigos. Eles dividiam o que encontravam.
- **Encontrei uma maçaroca!** – gritou o macaco. E dividiam a maçaroca entre eles.

Um dia, o javali acordou com fome e guloso: - **Hoje não quero dividir nada com ninguém** – pensou o javali.

Nesse dia, os três amigos foram passear. O coelho viu um bolo no chão: - **Olhem! Ali ... um bolo!**

O javali correu para o bolo e disse: - **O bolo é meu! Olhem como eu estou contente a sorrir.**
O javali comeu o bolo todo sem dividir com os amigos. O coelho e o macaco ficaram tristes.



Mais à frente o macaco viu uma mandioca: - **Olhem! Está ali uma mandioca!** O javali correu para a mandioca a gritar:
- **A mandioca é minha! É só minha. Não estão a ver como eu estou a sorrir contente?** E o javali comeu a mandioca toda sem dividir com os amigos.

O coelho e o macaco zangaram-se: - **Não queremos brincar mais contigo já não somos teus amigos.** Foram-se embora e deixaram o javali sozinho.

O javali ficou triste: - **Por ser guloso fiquei sem amigos...** Então o javali foi procurar alguma coisa boa para dar aos amigos. Ele encontrou umas bananas e uma folhas verdes e frescas.

Com elas foi procurar os amigos. - **Amigos, desculpem-me... Arranjei estas bananas para o macaco e estas folhas verdes para o coelho.**

E os três continuaram a ser amigos e a dividir tudo o que encontravam.

CARTÃO 19.

FESTAS. VERMELHO E AZUL. AS FORMAS.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Já foste a uma festa? Aonde? De que gostaste mais na festa?

JOGO CALMO – VERMELHO E AZUL

Mostre algo vermelho às crianças (tomate, sementes, copo), e pergunte de que cor é. É **VERMELHO** (pode dizer em língua local).



Batem nos joelhos e dizem VERMELHO, apontando a cor vermelha, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar 1 coisa vermelha à sua volta (uma bacia, uma camisa, etc.).

Pergunte: O que vocês têm em casa que é vermelho? (por exemplo, copo, bacia, camisa...)

Agora mostre algo de cor azul às crianças (uma flor, uma peça de roupa, um copo). De que cor é? É **AZUL** (pode dizer em língua local).

Batem os pés e dizem AZUL, apontando a cor azul, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar algo de cor azul à sua volta. Elogie.

Pergunte: O que vocês têm em casa que é azul? (Por exemplo, copo, bacia, camisa, etc.).

JOGO ACTIVO – CASAS DE FORMAS GEOMÉTRICAS

CRANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe as 3 grandes formas geométricas nos cantos do quintal: o círculo, o quadrado e o triângulo.

Pergunte os nomes de cada forma, às crianças. Divida as crianças em 3 grupos, e peça a cada grupo para ficar dentro da sua “casa” (a forma geométrica).

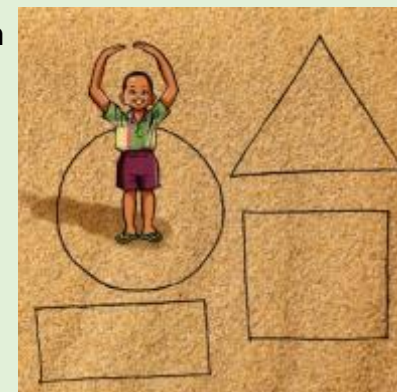
Pergunte: Como estão os círculos? (Estamos bem.) Quero ver-vos a andar como círculos! (Crianças põem as mãos em forma do círculo e caminham dentro do círculo.) Faça o mesmo com as outras “casas”.

A seguir mande as crianças fazer diferentes coisas:

- Círculos, por favor saltem!
- Triângulos, sentem-se e levantem -se!
- Quadrados, vão todos dormir!

Mais tarde peça:

- Círculos e quadrados, troquem as casas!
- Triângulos e círculos, troquem as casas!



Pode convidar algumas crianças para dar mais comandos.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O CÁGADO E O MACACO

Um dia o macaco convidou o cágado para uma festa que ele ia fazer. O cágado, contente, aceitou o convite. No dia da festa, quando o cágado chegou, viu que não podia comer. Ele era pequeno e não chegava à mesa nem tinha por onde subir aos bancos. Assim, o cágado saiu da festa cheio de fome e zangado com o macaco.

O cágado resolveu mostrar ao macaco o que ele tinha sofrido. Decidiu também fazer uma festa.

- Macaco, venho convidar-te para a minha festa!

O macaco, contente, aceitou logo o convite. No dia da festa, o cágado tinha estendido uma esteira onde tinha colocado a comida. Quando o macaco chegou, ele disse ao macaco que tinha de lavar as patas todas para subir na esteira.

- Desculpa, macaco, mas a água acabou. Tens de ir até ao poço lavar-te. O macaco foi, mas no caminho de volta tornava a sujar as patas, na areia. O macaco fez o caminho três vezes e depois desistiu e voltou para casa com fome. A caminho de casa, o macaco ía zangado e triste com o cágado.

No dia seguinte, o cágado foi ter com o macaco, entregou-lhe alguma da comida da festa que tinha guardado para ele e pediu-lhe desculpas. Depois o cágado explicou:

- Eu fiz isto para tu veres como eu me senti na tua festa. Quando convidamos pessoas devemos fazê-las sentir-se bem na nossa casa!

O macaco também pediu desculpas ao cágado e decidiu fazer um bolo só para o seu amigo.



CARTÃO 20.

OS AVÓS. NECESSIDADES ESPECIAIS. CRIAR PALAVRAS.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Quem tem uma avó? E um avô? O que gostas de fazer, com os avós?

JOGO CALMO – SALTOS DE PALAVRAS

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Peça às crianças para lembrar as letras que já aprenderam (M, A, P).

Diga: Hoje vamos aprender a fazer as palavras MAMÃ e PAPÁ.

Escreva A grande no meio do chão. Escreva M e P do lado esquerdo, num salto de distância de A.

Dizem o som de cada letra. Diga: Eu vou saltar, e vocês devem dizer o som da letra que eu piso!

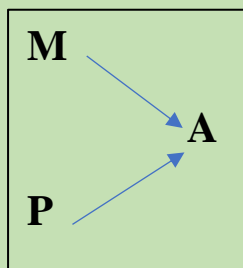
Salte devagar: M-A-M-A, e as crianças dizem o som das letras. Agora salte rápido. Que palavra saiu? (MAMÃ)

Convide agora umas 2 crianças e peça para saltar e fazer MAMÃ. Todos podem ajudar!

A seguir repita o mesmo jogo com P (para sair PAPÁ).

Convida uma criança para saltar e fazer as palavras MAMÃ e PAPÁ.

No fim, escreva no chão: MAMA e PAPA. Leiam juntos e convide as crianças a escrever também!



JOGO ACTIVO – GUIAR O CEGO

Materiais: Um lenço para cada par de crianças.

Pergunte: Já viram alguma vez uma pessoa cega? Como é que anda? Que apoio precisa?

Ponha as crianças em pares.

Vendam-se os olhos de uma criança no par, para que não possa ver (será uma “cega”).

Outra criança serve-lhe de guia, dando-lhe a mão e tendo o cuidado para que nada lhe aconteça.

Os pares fazem passeio pelo quintal, à volta das árvores, da casa etc.

Pode guiar o ‘cego’ entre obstáculos (troncos, cadeiras, buracos, pedras, pneus, etc.)

No fim, conversem como é que as crianças podem ajudar as pessoas cegas na sua comunidade.

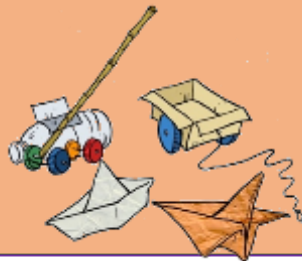
Nota: Se não tiver lenços para cada par, peça às crianças “cegas” para simplesmente fechar bem os olhos.



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O REI MAU E OS VELHOS

Num reino, havia um rei muito mau. O rei gostava que todos seguissem as suas ordens sem discutir. Ele sempre dizia:
– **As ordens dos chefes não se discutem. Todos devem obedecer.**

Um dia o rei decidiu: – **Temos de mandar embora todos os velhos. Os velhos já não servem para nada. No meu reino só quero jovens fortes.**

Os jovens aceitaram, sem discutir, as ordens do rei. Saíram todos e mandaram os seus velhos pais, tios e avós, para fora do reino.

Mas o jovem coelho não concordou. Ele não ia mandar embora o seu velho pai que tanto o tinha amado.

Então, sem que ninguém o visse, pegou no seu pai e foi escondê-lo num local bem seguro, onde nunca ninguém o iria encontrar.

Um dia, uma cobra entrou pela boca do rei enquanto ele dormia. O rei estava aflito, e ninguém sabia o que fazer. Que remédios deveriam dar ao rei?

Nunca nenhum dos jovens tinha ouvido falar num problema como aquele. O jovem coelho, na sua visita ao seu pai, contou-lhe o problema do rei. O velho pai informou: – **Deves arranjar uma rã e amarra-a numa vara. Diz ao rei que abra a boca. Logo que a cobra veja a rã ela vai tentar apanhá-la e vai sair da garganta do rei. Quando o fizer, vocês agarram a cobra e matam-na.**

O coelho assim fez e salvou o rei da morte. O rei quis nomeá-lo seu amigo e conselheiro especial. Além disso queria que o coelho ensinasse aos outros jovens do seu reino todos esses conhecimentos. Então o coelho, encheu-se de coragem e explicou:– **Ao mandar embora os velhos, nós perdemos tudo aquilo que eles sabiam.**

– **E como é que TU sabias, o que fazer?** – perguntou o rei. O coelho confessou:– **Eu não mandei embora o meu pai. Foi o meu pai que me explicou o que deveria fazer para te salvar.**

Então, o rei arrependeu-se, mandou vir o pai do coelho e ordenou: – **A partir de hoje, nunca mais ninguém vai maltratar os velhos.**



CARTÃO 21.

OS CHEIROS. AS CORES. CRESCIMENTO DAS PLANTAS.

CANÇÃO SOBRE A MACHAMBA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ O que cresce na sua machamba? Mais o quê? ☐ Quem plantou?

JOGO CALMO – CHEIRA E ADIVINHA O QUE É!

Prepare 3 a 5 alimentos ou partes de plantas com cheiro forte.

Pode ser alho, tangerina, limão, cebola, flor, folhas de eucalipto ou de outras plantas locais.

Esconda tudo em baixo da capulana.

Sentem em círculo. Tape os olhos de uma criança e dê-lhe um dos produtos que preparou, para cheirar.

Peça à criança para adivinhar o que é. As outras crianças devem dizer se está certo, ou não. Elogie.

Dê chance a cada criança de adivinhar algo pelo cheiro.



JOGO ACTIVO – DANÇAM AS CORES!

Todos ficam em círculo e começam a dançar uma dança tradicional.

Parem após uns 5 minutos.

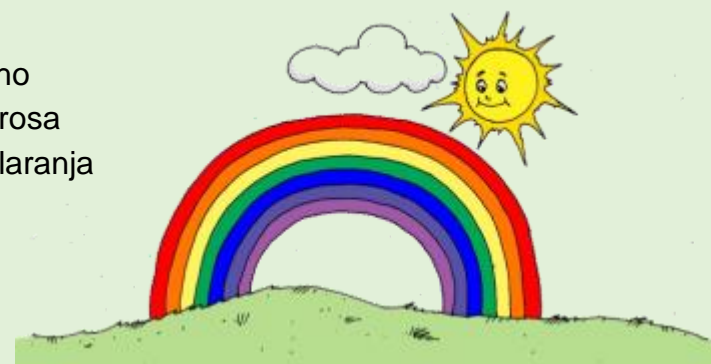
Diga: Convido para dançar no meio do círculo todas as crianças que tenham algo de cor **verde!**

As crianças com algo verde na roupa vão ao meio e dançam, enquanto os outros batem palmas para elas. Depois saem.

Pergunte: Que cor vamos convidar para dançar agora?

Convidem para dançar, as crianças que têm algo de:

- Amarelo
- Azul
- Vermelho
- Cor de rosa
- Cor de laranja



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O JARDIM

O Sapo e o Sepo são dois amigos sapos. Um dia o Sapo estava a trabalhar no seu jardim que estava cheio de flores. Sepo passou por ali.

- **Tens um jardim muito bonito, Sapo!** – disse – **Gostava de ter um igual.**

- **Toma então estas sementes** – disse o Sapo – **e semeia-as na terra. Logo terás um jardim com flores.**

O Sepo foi depressa para a sua casa. Semeou as sementes e regou-as.

- **Agora, as sementes** – disse Sepo – **já podem crescer.** As sementes não cresciam. Sepo baixou-se e gritou-lhes bem alto: - **Sementes, cresçam!!!!**

Sepo baixou-se mais e com a cara junto à terra, voltou a gritar: - **Cresçam, sementes!!!**

Sapo chegou a correr pelo caminho. – **Porque gritas tanto? Os teus gritos ouvem-se na minha casa.**

- **As sementes não crescem.**

- **Gritas demais e estás a assustá-las. Deixa-as. Espera que apanhem sol e alguma chuva.**

Naquela noite, Sepo olhou pela janela.

- **Ui! Ainda não cresceram** – disse Sepo – **se calhar têm medo da escuridão.**

Sepo saiu para o jardim com velas, - **Vou ler-lhes uma história** – pensou Sepo. – **Assim não terão medo.**

Sepo leu-lhes uma história. No dia seguinte, Sepo cantou-lhes canções. No outro dia, Sepo leu poesias. E no outro dia, e no outro, Sepo tocou música para as sementes.

- **Puxa! Ainda não começaram a crescer. Estas sementes devem ser as mais medrosas do mundo!** – disse Sepo tristemente.

Então Sepo sentiu-se cansadíssimo e adormeceu. Passado um bocado, Sapo acordou-o gritando. – **Olha, olha, Sepo! Olha para o teu jardim!**

Sepo deu um salto de alegria: da terra brotavam muitas plantas verdes, que brevemente teriam lindas flores. - **Finalmente as minhas sementes não estão assustadas** – disse Sepo.



CARTÃO 22.

ANIMAIS E PLANTAS. NÚMEROS. PRESTAR ATENÇÃO.

CANÇÃO DE NÚMEROS (em língua local ou em Português)

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Que animais têm em casa? ☐ Quem nos dá ovos? E quem nos dá leite? E quem nos dá mel?

JOGO CALMO – O QUE ESTÁ A FALTAR?

As crianças sentam em círculo.

Coloque 5 objectos, todos diferentes, no meio do círculo (por exemplo, um chinelo, um caderno, um lápis, uma garrafa e um lenço).

Depois de serem observados por todos, são cobertos por uma capulana.

Retire um dos objectos sem as crianças verem.

Em seguida levante a capulana.

As crianças devem tentar descobrir qual é o objecto que está em falta. Continuam assim.

Pode adicionar novos ou mais objectos à medida que as crianças se acostumam ao jogo.



JOGO ACTIVO – CASAS DE NÚMEROS

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Nos cantos do quintal, desenhe os números 1, 2, 3, e 4 em tamanho grande. No meio do quintal desenhe o número 5. São casas de números

Divida as crianças em 5 equipas, cada a viver na sua casa (à volta do seu número).

Peça às crianças para olhar para seu número e dizer qual é. Devem mostrar tantos dedos quantos os indicados pelo número.

A seguir, as crianças em cada casa devem ir buscar coisas em número igual ao da casa (por exemplo, 5 flores, na casa N5).

Após isso, dê diferentes instruções às casas:

- Casa número 1, saltem 1 vez!
- Casa número 5, sentem e levantem-se 5 vezes!
- Casa número 3, girem os braços 3 vezes!
- Casa número 2, corram à volta da sua casa 2 vezes!
- Casa número 4, saltem 4 vezes!
- Casas número 2 e 4, troquem lugares!
- Casas número 3 e 2, troquem lugares!



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A GALINHA QUE APANHOU UNS GRÃOS DE MILHO

Era uma vez uma galinha que era muito trabalhadora. Um dia, a galinha encontrou uns **grãos de milho**.

A galinha perguntou aos amigos: - **Quem me ajuda a semear os grãos de milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha foi semear os **grãos de milho** sózinha.

Era preciso regar o milho para ele crescer. A galinha perguntou aos amigos - **Quem me ajuda a regar o milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha regou os **grãos de milho** sózinha.

O milho cresceu. Era preciso colher as maçarocas. A galinha perguntou aos amigos: - **Quem me ajuda a colher o milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha colheu o **milho** sózinha.

Era preciso pilar o milho. E a galinha perguntou aos amigos: - **Quem me ajuda a pilar o milho?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha pilou o **milho** sózinha.

Depois do milho pilado e transformado em farinha, a galinha perguntou: - **Quem me ajuda a cozinhar?**

- Eu não - disse o cão. - Eu não - disse o pato. - Eu não - disse o boi.

E a galinha foi cozinhar sózinha. Fez um bolo muito bom e que cheirava muito bem.

Então a galinha perguntou: - **Quem me ajuda a comer o bolo?**

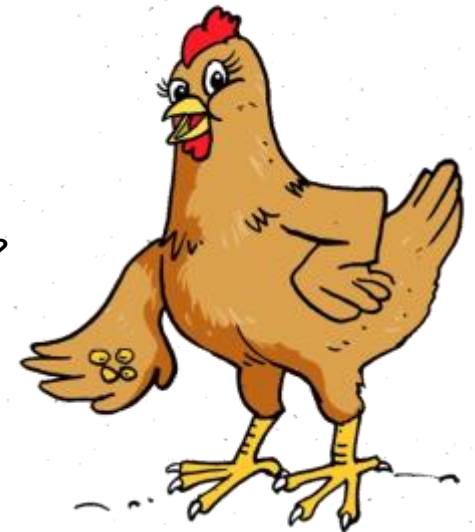
O cão disse: - Au! Au! Au! Quero eu, quero eu, quero eu.

O pato disse: - Quá! Quá! Quá! Quero eu, quero eu, quero eu!

O boi disse: - Muuu! Muuu! Muuu! Quero eu, quero eu, quero eu!

Mas a galinha disse: - Vocês não me ajudaram a semear. Vocês não me ajudaram a regar. Vocês não me ajudaram a colher. Vocês não me ajudaram a pilar. Agora eu vou comer o bolo todo, sózinha.

Chamou os pintainhos e enquanto os outros choravam: - muuuu, auuuu, quaaaa - ela e os pintainhos comeram o bolo.



CARTÃO 23.

ÁRVORES. PRETO E BRANCO. PASSOS DE ACTIVIDADE.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Que árvores tens em casa? E na machamba? ☐ O que produzem essas árvores?

JOGO CALMO – PRETO E BRANCO

Mostre algo de cor preta, às crianças (carvão, chinelo, telefone), e pergunte de que cor é. É **PRETO**.



Saltam num pé e dizem PRETO, apontando a cor preta, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar algo de cor preta à sua volta (mais carvão, um bicho etc.)

Pergunte: O que nós temos no nosso corpo que é preto? (cabelo) E o que vocês têm em casa que é preto?

Agora mostre algo de cor branca às crianças (uma flor, uma peça de roupa). De que cor é? É **BRANCO** (pode dizer em língua local).

Levantam os joelhos e dizem BRANCO, apontando a cor branca, 5 vezes.

Peça às crianças para encontrar algo de cor branca à sua volta.

Pergunte: O que vocês têm no vosso corpo que é branco? Olhem um para o outro! (olhos, dentes...)

Diga: Já viram pessoas brancas? Há pessoas brancas e há pessoas pretas. E todos podem ser bons amigos!



JOGO ACTIVO – O QUE SE FAZ PRIMEIRO?

Diga: Quem já ajudou a mãe ou o pai a plantar algo na machamba? Muito bem!

Pergunte: O que se faz primeiro? Deixe as crianças responder, por exemplo: abrir a cova.



Muito bem. Podemos fazer? Todos mostram como abrir a cova.

O que se faz depois? (Põe-se os sementes e fecha-se a cova) Certo! Podemos fazer? Todos mostram como fazer.

O que se faz depois? (Rega-se as sementes). Muito bem! Vamos fazer isso mesmo!

E depois? (Temos que ir schar, quando planta já está a crescer) Certo! Como vamos fazer? Façam juntos.

E depois? (Temos que ir colher, o que cresceu.) Isso mesmo! Para colher milho, como fazemos? E para colher amendoim, como fazemos?

O que fazemos depois? (vamos deixar secar) Certo! Podem mostrar?

Continuam assim, até mostrarem como comer o que colheram!

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A ÁRVORE MÁGICA (Contos em emakhuwa). Adaptação: Angelina Neves

Havia uma grande seca. Não havia água. Todos andavam com sede. O cágado disse ao coelho que conhecia uma árvore mágica. - **Essa árvore pode dar água para todos.**

O coelho queria sempre ser o mais importante. Por isso ele disse ao cágado:

- **Tu andas devagar. Eu vou correr e procurar a árvore.**

O cágado concordou. Mas disse ao coelho: - **Não podes esquecer o nome da árvore. Tens de saber dizer o seu nome.**

- **Qual é o seu nome?** O cágado informou: - **A árvore mágica chama-se nnyuupure.**

O coelho chamou amigos para o acompanharem e verem como ele era esperto. Juntos partiram logo à procura da árvore mágica.

No caminho todos conversaram. Quando chegou ao lugar onde estava a árvore, o coelho já tinha esquecido o nome.

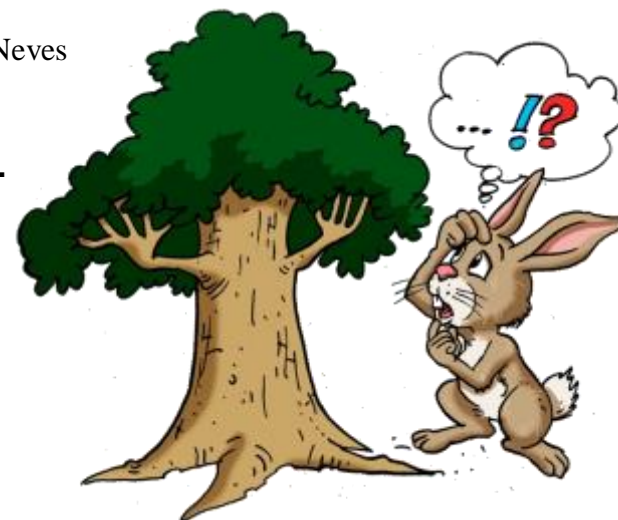
O coelho disse todos os nomes de árvore que se lembrou: cajueiro, massaleira, limoeiro, embondeiro...

Então o coelho teve de dizer aos outros que o cágado é que sabia o nome da árvore.

- **Perdemos tempo. Tivemos de ir e voltar sem água. - Se o cágado tivesse vindo, já estávamos todos a beber água!** Regressaram tristes.

O coelho foi ter com o cágado. Pediu desculpas por ser vaidoso: - **Podes mostrar-nos a árvore?**

O cágado concordou logo. Levou todos até ao lugar da árvore mágica. Quando chegou ele chamou: - **Nnyuupure** Da árvore mágica começou a sair água. Todos beberam felizes. Contentes cantaram e agradeceram ao cágado.



CARTÃO 24.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO. CONTAGEM.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: □ Tens um gato ou um cão em casa? Como é que eles te ajudam? □ Como cuidas deles?

JOGO CALMO – O PEQUENO GATINHO

As crianças sentam em círculo.

Leve uma bola e diga assim: ‘ Olhem, essa bola é o meu gato. Olá, meu gatinho!’



Ponha a bola na sua orelha, como se estivesse a escutar: “Ele diz que quer passear dentro do nosso círculo. Mas é muito pequeno ainda, por isso quer andar muito devagar. Aqui, pequeno gato, vamos passear devagar!”

Dê a bola a uma criança à direita, e peça-lhe para passar a bola para a próxima criança. Ajude as crianças até completar o círculo.

Depois diga: Muito bem! Agora o gatinho quer andar um pouco mais depressa. Vamos ver se vocês podem ajudá-lo a andar mais depressa.

Quando as crianças perceberem como receber e passar a bola, pode pedir-lhes que passem a bola ainda mais rápido, ou pode usar 2 bolas a andar em direcções opostas.

JOGO ACTIVO – ANIMAIS SEM PATAS, COM 2 E 4 PATAS

□ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Pergunte: Quantos pés tem a galinha? (2) Vamos ficar todos de 2 pés, como a galinha, e com asas (mãos) dobradas atrás.

E quantos pés tem o gato? (4) Vamos ficar todos de 4 pés, como gatos.

E quantos pés tem a cobra? (nenhum) Vamos cair no chão, como cobras.

Diga: Agora vou dizer nomes de animais, e vocês devem ficar de 2 pés, de 4 pés, ou deitar-se no chão se o animal não tiver pés:

- Porco
- Galo
- Peixe
- Impala
- Cobra
- Xirico
- Elefante



Quem errar, sai do jogo e fica a assistir.

Peça a uma criança para ficar o lider e dizer outros nomes de animais.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A COBRA, OS MENINOS E O GATO

Um dia, três meninos foram passear. No caminho encontraram uma cobra muito grande que os engoliu aos três.

Um gato ía a passar e ouviu chorar e gritar: - **Socorro. Salvem-nos. Nós vamos morrer...**

O gato perguntou à cobra: - **És tu que estás a chorar?**

A cobra respondeu: - **Não. São as crianças que eu engoli!**

O gato ficou triste: - **Não tens coração. Comer crianças não se faz.**

Como a cobra se riu, o gato zangou-se. Tirou as unhas para fora e abriu a barriga da cobra.

De lá saíram os 3 meninos ainda vivos. A cobra, não se conseguia mexer. O gato e os meninos fugiram.

É por isso que o gato se tornou um hóspede e amigo de todas as pessoas.



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

CANÇÃO “NÃO ATIRE O PAU NO GATO” (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: □ Qual é o animal mais forte? Qual é o maior? □ E qual é o mais pequeno? Com pouca força?

JOGO CALMO – O JOGO DA LETRA V

□ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sente as crianças em círculo. Pergunte:
Em casa tem mamã, papá e ...? AVÓ.
Podemos dizer juntos? AVÓ.



O que estão a ouvir, quando dizem AVÓ? A. E depois? V!
Dizem todos: V! Dizem em voz alta, depois a sussurar.

Pergunte: Quem tem nome, que começa com V? Dizem juntos esses nomes.

O que mais começa com V? Procurem coisas à volta que começam com V (em língua local ou em Português.)

Diga: Vou desenhar a letra V. Dezenhe V com dedo ou pauzinho no chão, dizendo: V. Peça às crianças para tentar desenhar a letra V.

Pergunte: Com que é parecida a letra V? (com um triângulo, com uma cova...).

Pergunte: Podemos fazer a letra V com os nossos dedos? Como? Podem fazer a letra V com as 2 mãos? Como?

NOTA: Coloque 2 cartões com as letras A, M, P e V no canto, para actividades livres.

JOGO NO QUINTAL – CAÇAR AS FORMAS

□ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Pratiquem as 3 formas geométricas que já aprenderam (círculo, triângulo e quadrado).

A seguir, escolha uma criança líder. A criança diz em voz alta o nome de uma forma geométrica.

As outras crianças têm de rapidamente correr e tocar num objecto que tenha essa forma. Mais do que uma criança pode tocar no mesmo objecto.

O líder vai perseguir as crianças. Os que forem apanhados pelo líder antes de tocar num objeto com a dita forma, perdem e saem do jogo.

O que podiam tocar:

- Círculo: sua cara, tronco de árvore, prato, copo ou bacia, desenho na capulana
- Quadrado: janela, porta de grade, caixa, esteira
- Triângulo (o teto, espaço entre a perna e a base da mesa, no chinelo...)



Jogos de
construirJogos
de faz-de-contaDesenhos
e jogos de mesa

Parque infantil



HISTÓRIA - O RATO SALVOU O LEÃO

Fazia muito calor e o leão decidiu procurar um lugar fresco onde pudesse descansar.

De repente, um rato saiu de um buraco e passou por debaixo das barbas do leão.

O leão sentiu vontade de brincar com o rato e começou a persegui-lo. O pobre animalzinho pensou que o leão quisesse comê-lo.

Tremendo da cabeça ao rabo, o rato pediu que lhe poupasse a vida.

- **Se me soltar, bom leão, prometo ajudá-lo a lutar contra seus inimigos.** - disse o rato morto de medo.

- **Ah! ah! ah! Que ajuda você pode me dar, bichinho? Vá embora depressa antes que eu perca a paciência!** - respondeu o leão.

O tempo passou. Um dia, o leão caiu numa armadilha feita por caçadores. Lutou muito, tentando livrar-se da rede, mas nada conseguiu.

Então apareceu o rato que, começou a roer a rede com seus dentinhos afiados. Dessa maneira conseguiu libertar o leão.

O leão pediu-lhe desculpas: - **Perdoa-me, rato. Agora percebo que todos os animais, por menores que sejam, merecem respeito. Prometo que nunca mais voltarei a rir de ti.** - disse o leão.



CARTÃO 26.

ANIMAIS. RECONTAR HISTÓRIA. CONTAGEM.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Quais são os animais perigosos? E quais os que não são?

JOGO CALMO – DESENHA A HISTÓRIA

Peça a cada criança para encontrar um pauzinho (ou algo diferente) para desenhar. A seguir todos sentam em círculo.

Diga: Vocês já ouviram muitas histórias, não é?

Pergunte a uma criança: Qual é a história que gostaste mais?
Pergunte a mais 2-3 crianças quais as histórias que gostaram.

Peça a cada criança para desenhar algo no chão, sobre a história que gostou.

Pode dar o exemplo: Eu gostei da história da cobra e do gato. Por isso vou desenhar aqui uma cobra, e um gato.



Encoraje cada criança para desenhar o que gostou numa história. Fique perto de algumas crianças e pergunte o que estão a desenhar. Elogie.

No fim, convide algumas crianças para falar sobre o que desenharam. Peça para contarem o que aconteceu naquela história.

JOGO ACTIVO – QUANTAS VEZES?

CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Numa linha no chão, desenhe os números 1, 2, 3, 4 e 5 em tamanho grande, com um espaço de 1 metro entre os números.

Ao lado de cada número, coloque tantas pedras (ou pauzinhos, ou conchas) quantas diz o número.



Divida as crianças em 2 equipas (em 2 filas). Diga um número para a primeira equipa, por exemplo, 3.

A primeira pessoa da equipa deve correr até aos números, encontrar o desenho do número 3, contar as coisas colocadas lá, e correr 3 vezes à volta do número, voltando para o fim da fila.

Os mais velhos podem correr juntos com os mais novos e ajudá-los!

Diga um número para a segunda equipa, e um novo número para a primeira equipa. Agora já 2 crianças correm à procura do seu número, a contar e a correr à volta. Continuam assim com outros números e outras crianças.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – A CASA DO LEÃO E DO HOMEM

Há muitos anos, um leão viu um terreno muito bonito, e decidiu construir ali a sua casa.

Na manhã seguinte, enquanto o leão caçava, passou por ali um homem.

O homem ao ver aquele terreno tão bom, decidiu também construir a sua casa ali mesmo.

Então, um pela manhã e o outro ao fim da tarde, os dois trabalharam para fazer uma casa grande e linda. Cada um deles pensava que eram os seus antepassados a ajudá-los durante a manhã ou a noite.

No dia em que decidiram mudar-se para a sua nova casa, encontraram-se cara a cara, o leão e o homem.

Após horas a discutir descobriram que afinal a casa era dos dois, metade de cada um. Como a casa era grande, tinha dois quartos e duas portas, cada um deles ocupou uma parte sem incomodar o outro. Além disso tinham horários diferentes.

Um dia, o leão decidiu convidar o homem para uma caçada a fim de se conhecerem melhor.

O homem pegou os seus instrumentos de caça, e lá foram.

O homem ao ver o leão caçar, a sua força e agilidade, pensou: - **Este pode matar-me quando quiser...**

Quando o leão viu o homem a caçar sem fazer esforço e com tanta habilidade, pensou: - **Este pode matar-me sem eu dar por isso.**

E ficaram com medo um do outro. Assim, cada um deles fugiu em direcção diferente, correndo para que o outro não o apanhasse.



CARTÃO 27.

ANIMAIS ESPERTOS. CONTAGEM. CORES.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Qual é o animal mais esperto? Porquê?

JOGO CALMO – ERAM UMA VEZ 5 CABRITOS...

Sentem-se em círculo. Convide 5 crianças (cabritos) para sentar no meio, na esteira.

Diga que vai contar uma história, e as crianças terão que ajudar a contar os cabritos.



Começe: Eram uma vez (tosse) cabritos. Quantos eram? (5)

Um dia um cabrito ficou doente e ficou a dormir (peça a um cabrito para dormir).

O resto dos cabritos foram passear. (Peça para irem passear.) Quantos foram passear? (4)

De repente chegou o leão e levou 2 cabritos. (Peça a uma criança para agir como o leão.) Quantos ficaram? (2)

A mãe dos cabritos viu o leão, e foi-lhe bater com os seus chifres. (Peça a uma criança para fazer de mãe). O leão devolveu os 2 cabritos. Ficaram quantos? (4)

A mãe levou os 4 cabritinhos para casa, onde o cabritinho doente já recuperou. Ficaram quantos cabritos? (5)
Elogie.

JOGO ACTIVO – CAMALEÃO, DE QUE COR?

Uma criança (camaleão) deve ficar junto à parede, virada para ela e de olhos tapados.

As outras crianças estão colocadas à vontade, a uma distância de cerca de dez metros.

As crianças perguntam: “Camaleão, de que cor?”. O camaleão responde dizendo uma cor, por exemplo, o azul.

Basta dizer a cor, por exemplo, o azul, o camaleão vira-se e começa a correr atrás das crianças, que fogem. Ao fugir, as crianças procuram um objecto da cor azul e tocam nele. Neste caso, o camaleão não as pode caçar.

Só pode caçar aquelas crianças que ainda não tocaram na cor.

Se o camaleão pegar em alguém antes de tocar a cor, este passa a ser o novo camaleão.



Se o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua como camaleão.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - MACACOS DE IMITAÇÃO

Era uma vez um homem que andava de aldeia em aldeia a vender chapéus de palha.

Num dia de calor, depois de ter andado muito mesmo, entrou numa mata muito fresquinha onde viviam alguns macacos.

Estava muito cansado! Deitou-se à sombra de uma árvore e adormeceu com o chapéu na cabeça. E deixou os outros chapéus ao seu lado.

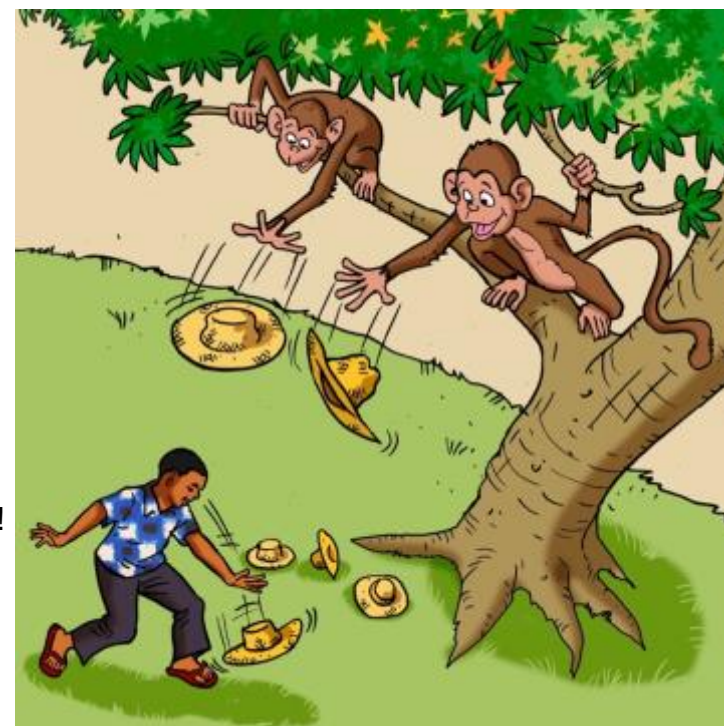
Então os macacos desceram das árvores, pegaram nos chapéus, puseram-nos nas cabeças e subiram para os ramos mais altos; estavam todos contentes!

Quando o homem acordou e não viu os chapéus, ficou preocupado.

Ao olhar para cima, viu os macacos com os chapéus e começou a pedir-lhos. Mas os macacos não perceberam...

Então muito zangado, atirou ao chão o chapéu que tinha na cabeça. E – coisa engraçada! Os macacos fizeram o mesmo, deitaram os chapéus todos para o chão.

O homem apanhou os chapéus e lá se foi embora. É claro que nunca mais se esqueceu que os macacos são animais que gostam de imitar tudo que vêem fazer.



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

CARTÃO 28.

OS ANIMAIS. DESENHAR. IMITAR.

CANÇÃO DE UM, DOIS, TRÊS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Qual é o animal de que gostas mais? Porque gostas desse animal?

JOGO CALMO – ADIVINHA O MEU DESENHO

Sentam todos em círculo. Comece a desenhar no chão com carvão ou na areia com pauzinho uma parte de casa, assim:



Peça às crianças para adivinhar o que é. Se não adivinharem, adicione mais uma parte. Pergunte o que é.

Faça outros desenhos simples, desenhando só uma parte do desenho, para as crianças adivinharem o que é.

Alguns desenhos simples:

- Peixe, cobra, borboleta, menina/o
- Pasta, bola, casa, doce, olho
- Bicicleta, lua, sol

No fim, convide 2-3 crianças para fazer uma parte de algum desenho, e os outros para adivinhar o que é.

JOGO NO QUINTAL – JOGO DAS SOMBRAS

Pergunte: Quem já viu a sua sombra? Procurem suas sombras!

Pergunte: As sombras se mexem sozinhas? Não, só mexem quando nos mexemos! Mexam-se e observem as vossas sombras.

Diga: Vamos tentar ser sombras um para o outro. As crianças formam pares, ficando de frente umas para as outras.

Uma criança movimenta-se e a outra imita, como se fosse uma sombra. Por exemplo, uma criança agacha-se, e a outra faz o mesmo.

Todos os pares imitam uma à outra assim. Depois trocam.

Depois uma criança vira de costas para a outra criança.

A criança de costas faz algum movimento, e a outra imita. Todos os pares imitam uma à outra assim. Depois trocam.

Nota: Peça às crianças para fazerem movimentos só com a cara, e às outras para imitarem. Elogie as “sombas”!



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O PORCO E O PÁSSARO

O Porco e o Pássaro eram dois inseparáveis amigos. Mas o Porco invejava as asas do Pássaro e insistia sempre com o amigo para que lhe arranjasse umas iguais para voar também.

O Pássaro disse que ia ajudar com muita vontade. Conseguiu arranjar penas de outra ave e, com cera de velas, colou-as nos ombros e nas pernas do seu amigo Porco. O Porco ficou muito feliz e começou a voar ao lado do seu amigo Pássaro.

O Porco quis acompanhar o Pássaro até grandes alturas, mas a cera começou a derreter-se com o calor. As penas foram caindo uma a uma. À medida que as penas caíam, o porco ia descendo.

Quando as penas acabaram de se soltar, o porco caiu e bateu no chão com o focinho. E com tanta força bateu, que o focinho ficou achatado.

Zangou-se o Porco com o Pássaro. Disse que o Pássaro queria matá-lo, porque colou mal as asas.

Desde esse dia o Porco deixou de ser amigo do Pássaro. Quando o vê no alto, dá um grunhido. É por isso que o Porco tem o focinho achatado e nunca mais quis voar.



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

CANÇÃO DA CHUVA (em língua local ou em Português)

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Como fica tudo, quando cai chuva? ☐ E como fica tudo, quando há seca?

JOGO CALMO – O QUE VEM DEPOIS?

Sentam-se todos em círculo. Diga: Vou agora fazer um desenho, e vocês vão-me ajudar a completá-lo.

Faça o seguinte desenho no chão: pedra – 2 folhas – pedra – 2 folhas.

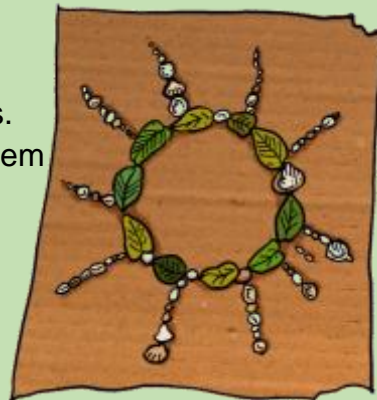
Pergunte: O que estão a ver? Aponte para cada objecto e juntos digam o que é: Pedra-folha-folha-pedra-folha-folha.

Pergunte: O que deve seguir depois da folha? Sim, pedra de novo! E depois? Sim: folha e folha.

Peça às crianças para encontrar pedras e folhas e fazer um padrão igual.

Faça outro padrão e repita a actividade.

No fim, pode pedir às crianças para criar seus próprios padrões. Observe se todos perceberam bem (as coisas devem-se repetir!)



JOGO ACTIVO – CORRIDA DE LETRAS

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe em tamanho gigante (um metro cada) a letra M, a letra A, a letra P e a letra V em diferentes lugares no quintal. Podem fazer com paus ou pedrinhas.

Mostre as letras às crianças, e peça para dizer os sons de cada letra. (Letra MMM! Letra P!)

Dê diferentes tarefas às crianças, por exemplo:

- Corram todas à volta da letra M
- Façam passos de bebé à volta da letra P
- Façam passos de gigante à volta da letra A
- Saltem com 2 pernas à volta da letra V
- Andem como gatos à volta da letra M
- Atirem uma pedrinha até à letra A
- Voem como pássaros à volta da letra P
- Andem para trás à volta da letra V (cuidado para não cair!)



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – O CAMALEÃO E A CHUVA

Havia uma grande seca. A seca era tão grande, que até o rei elefante andava preocupado. O rei elefante reuniu todos os animais e disse: – **Cada um deve vir aqui dançar.**

E explicou: – **Têm de dançar de uma maneira tão bonita que comova o deus das chuvas. Aquele que conseguir fazer chover, será o nosso rei.**

Todos queriam dançar. O rei elefante foi o primeiro a dançar e cantar, para dar o exemplo. Cantou e dançou até se cansar. Mas não choveu.

Depois foi o hipopótamo, mas o deus da chuva não fez chover. Em seguida foi o búfalo, depois o leão, o veado, a zebra, a girafa, o leopardo... Mas o deus das chuvas não se comovia.

O camaleão ia pedindo: – **Desculpem, com licença... Por favor, podem deixar-me passar para eu dançar?**

Mas uns animais diziam: – **Se o deus das chuvas não ouve o pedido dos grandes e fortes, como vai ouvir este bichinho tão pequeno? Vamos perder tempo e é urgente fazer chover.**

Mas outros animais diziam: – **Deixem passar o camaleão. Quem sabe se ele não pode comover o deus da chuva?**

Assim, o camaleão conseguiu chegar ao local da cerimónia. O camaleão pediu que todos cantassem junto com ele.

Quando cantavam todos juntos o camaleão começou a dançar e a mudar de cor: verde, azul, amarela, laranja e vermelho.

A chuva começou a cair. Todos os animais, felizes, começaram a beber. Foi assim que o camaleão foi eleito o novo rei.



CARTÃO 30.

QUEM COME A QUEM. LETRA O. ANIMAIS.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: □ O que come a minhoca? E o que come o pássaro? E o que come o gato? E a vaca?

JOGO CALMO – O JOGO DA LETRA O

□ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentam em círculo. Pergunte: O que estão a ouvir no fim quando dizem AVÓ? O. Dizem todos: O. Dizem em voz alta, depois a sussurar.

Pergunte: Quem tem um nome, que começa com O? Dizem juntos esses nomes.



O que mais começa com O? *Procure coisas à volta que comecem com O (em língua local ou em Português.)*

Diga: Vou desenhar a letra O. Desenhe O com carvão ou pauzinho no chão, dizendo: O. Peça às crianças para tentar desenhar a letra O.

Pergunte: Com que é parecida a letra O? (com um ovo, com uma cara, com um círculo...).

Pergunte: Podemos fazer a letra O com os nossos dedos? E com os braços? Como? Tentem fazer.

Nota: Coloque 2 cartões com as letras A, M, P, V, e O no canto para actividades livres. Mostre como fazer palavras com os cartões.

JOGO ACTIVO – QUE ANIMAL SOU EU?

Peça às crianças para ficar de pé em círculo. Diga que vai imitar um animal. Todos devem fazer como você, e depois adivinhar, que animal era.

Por exemplo, salte e grite como um macaquinho. As crianças devem fazer o mesmo. A seguir pergunte: Que animal sou eu?

Continue com mais 2-3 animais.



A seguir convide uma das crianças para fazer uns gestos e sons de um animal, e aos outros para repetir e adivinhar o animal. Deixe outras crianças liderar também.

Alguns animais que podiam imitar:

- **Elefante:** levantar o braço como se fosse a tromba, e tentar pegar as folhas da árvore
- **Crocodilo:** ficar deitado no chão e abrir os braços como se fosse a boca.
- **Galinha:** Cruzar os braços atrás para fazer as penas da galinha. Baixar a cabeça para o chão como se estivesse a comer uns grãos.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – A MANGA DELICIOSA

A lagarta viu uma manga e disse: - **Olha que manga deliciosa!**

O pássaro viu a lagarta e disse: - **Olha que lagarta deliciosa!**

O gato viu o pássaro e disse: - **Olha um pássaro delicioso!**

O cão viu o gato e disse: - **Olha um gato delicioso!**

A menina foi à janela e disse: - **Olha um cão no meu quintal!**

Abriu a porta de casa e viu a manga: - **Olha uma manga deliciosa!**

Arrancou a manga e levou-a.

A lagarta ficou triste: - **Oh! A manga desapareceu...** E enfiou-se num buraco.

O pássaro ficou triste: - **Oh! A lagarta desapareceu...** E voou para outro lugar.

O gato ficou triste: - **Oh! O pássaro desapareceu...** E num salto foi para sua casa.

O cão ficou triste: - **Oh! O gato desapareceu...** E foi-se embora.

A menina comeu a manga deliciosa... E acabou-se a história!



CARTÃO 31.

TEMPERATURA. AS LETRAS.

CANÇÃO DOS DIAS DA SEMANA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Hoje está frio ou está calor? E como foi ontem? E como achas que será amanhã?

JOGO CALMO – QUENTE E FRIO

Materiais: Um objecto para esconder

Pergunte se já ouviram falar do quente e do frio. O que é uma coisa quente? E o que é uma coisa fria?



Uma das crianças é chamada para ir lá fora.

As outras crianças escolhem um sítio para esconder um objecto pequeno (um lenço ou outro objecto) sem que a criança que saiu, veja.

Em seguida, quando a criança volta, o grupo deve ajudar a criança na procura do objecto escondido.

Devem dizer “quente!” quando a criança se aproxima do local onde se escondeu o objecto, e “frio!” quando se afasta.

Se a criança encontrar o objecto, ela pode sugerir um novo sítio para escondê-lo.

JOGO ACTIVO – MAMÃ, DÁ LICENÇA?

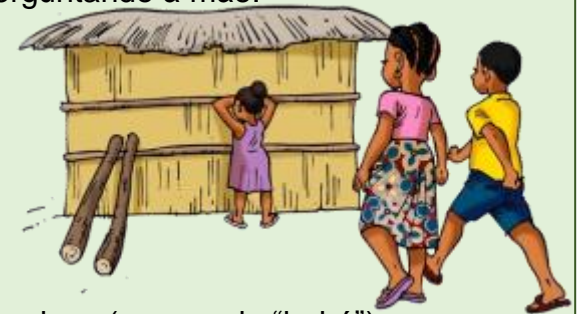
□ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Desenhe um risco no solo. As crianças pisam o risco, umas ao lado das outras.

Uma criança, a “mãe”, fica em frente, a uma distância de dez metros. A “mãe” fica de costas para as crianças.

Uma criança de cada vez vai perguntando à mãe:

- “A mamã dá licença?”
- “Dou”.
- “Quantos passos me dás?”
- “Cinco de bebé.”



Então a criança avança, dando cinco passos muito pequeninos (passos de “bebé”).

Em seguida, outra criança pergunta, e assim se continua. Ganha o primeiro a chegar ao pé da “mãe”. Essa criança torna-se “mãe”, e recomeça o jogo.

As respostas da mãe podem ser diferentes, por exemplo:

- 2 passos à gigante (grandes), 1 à caranguejo (para trás),
- 4 à cavalinho (saltitando), 5 à tesoura (ir para os lados) ou pode inventar outros

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O SOL E O VENTO

Certo dia, o sol e o vento estavam a discutir sobre qual dos dois era o mais forte.

O vento disse: - **Tenho muito poder. Posso provocar ventanias, tornados, tempestades e toda a sorte de catástrofes. Posso levantar as casas e carregá-las pelo ar.**

O sol apenas sorria e não dizia nada. O vento disse, então:

- **Queres ver como sou poderoso? Vês aquele velho que vem lá embaixo com um casaco? Aposto que posso fazer com que ele o tire o casaco mais depressa do que você.**

O sol recolheu-se atrás de uma nuvem. O vento soprou com toda sua força. Mas, quanto mais ele soprava, mais frio ficava e o velho segurava o casaco para se proteger. Cansado de tanto esforço, o vento desistiu de soprar.

O sol, então, saiu de trás da nuvem e brilhou com todo o seu poder, aquecendo tudo. Não aguentando o imenso calor que de repente se fez, o velho, mais que depressa, tirou o casaco.



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

CARTÃO 32.

VIAGENS. LETRAS DO NOME. COLABORAR.

CANÇÃO DOS DIAS DA SEMANA (em língua local ou em Português)

CONVERSA DE MANHÃ: Já viajaste para algum sítio? Para onde? Como chegaste lá?

JOGO CALMO – A LETRA DO MEU NOME

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Sentam em círculo. Pergunte: Quem tem o nome que começa com a mesma letra como o nome da (NOME de uma criança)? Peça a essas crianças para sentarem juntos.

Continue a perguntar até todas as crianças com a mesma 1ª letra do nome se sentarem juntas.

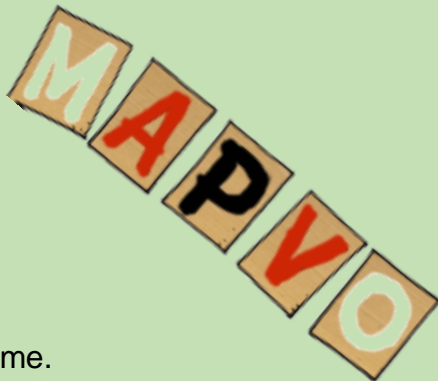
Pergunte: Quem já sabe escrever a 1ª letra do seu nome?

Peça para escrever no chão.
Verifique e elogie.

A seguir escreva a 1ª letra para as crianças que não sabem como se escreve.

Peça a todos para praticar escrever a 1ª letra do seu nome.

A seguir devem enfeitar a sua letra com pedrinhas ou folhas, ou conchas.



JOGO ACTIVO – A BOLA QUE VOA

Materiais: Capulana ou outro tecido. Uma bola caseira.

Convide 4 crianças duma vez para ficar de pé no meio. Cada criança segura um canto da capulana. Põe-se uma bola (ou uma boneca) no meio da capulana.

Diga a tarefa: Devem trabalhar muito bem juntos, para atirar a bola para cima muitas vezes, levantando a capulana, sem a bola cair no chão.

As outras crianças ficam à volta e junto com o educador contam quantas vezes atiraram a bola, até ela cair ao chão.

Quando a bola cair, param, e entram novas crianças (4), para ter a sua vez.

Continuem assim até todas as crianças experimentarem fazer a bola voar.

Elogie!



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O CÃO, O BOI E O CABRITO

Uma vez o cão, o boi e o cabrito pediram boleia a um camionista para irem até à cidade.

O camionista disse que cada um deles lhe deveria pagar 3,00 meticais.

Todos concordaram, mas quando chegaram ao destino...

... O cabrito que não tinha dinheiro saltou do carro e fugiu.

... O boi pagou os 3,00 mtn e foi-se embora calmamente.

... O cão deu ao motorista uma moeda de 5,00 mtn mas o motorista não lhe deu o troco porque disse que ele teria de pagar pelo seu amigo, o cabrito.

É por isso que ainda hoje...

... O cabrito foge basta ver o carro.

... O boi não tem problemas e continua calmamente na estrada.

... E o cão corre atrás do carro gritando: - **O meu troco, o meu troco!**



UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: De que é feita a tua casa? Mais de quê? Quem fez a tua casa?

JOGO CALMO – O QUE NÃO VEM JUNTO?

Materiais: conjuntos de 4 objectos (ver a lista em baixo).

Sentam em círculo à volta da esteira.

No meio da esteira, coloque 4 objectos. Por exemplo: chinelo, lenço, garfo, boné.

Pergunte: O que estão a ver? Que coisas aqui se usam juntas, e o que não?

Peça para separar, o que se usa junto, e o que não. Neste caso, o chinelo, o lenço, e o boné são para vestir, usam-se juntos; o garfo – não, porque é para comer.

Prepare outros 4 objectos, peça às crianças para dizer os nomes de cada, e depois devem separá-los em 2 grupos: o que se usa junto, e o que não.

Ideias de 4 objectos:

- Garfo, copo, boneca, prato
- Bola, fruta, boneca, carrinho
- Folha, flor, livro, fruta
- Livro, papel, lápis, chinelo



JOGO ACTIVO – ESCONDE-ESCONDE

Uma criança fica virada para a parede e conta em voz alta até 10 (se não souber contar, ajude-a).

No final, vira-se e diz em voz alta: “Já vou!”.

Enquanto ela conta, as outras crianças escondem-se.

A criança começa então a procurar as crianças que estão escondidas.

Se vê alguém, corre de volta, bate na parede e diz: “Um, dois, três, vi o Paulo! (o nome da criança que viu)”.

Esta primeira criança apanhada, vai ser aquela que irá para a parede no próximo jogo.

Continua a procurar os outros escondidos e o último a ser achado será o vencedor.

No fim, cada criança conta, onde estava escondida!



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – OS TRÊS PORQUINHOS

Era uma vez, três porquinhos que foram passear pelo mundo. Cansados, decidiram fazer uma casa para cada um, na floresta.

A casa do porquinho mais novo era feita de areia. A casa do segundo porquinho era feita de paus. E a casa do porquinho mais velho era feita de blocos.

Havia na floresta um leão que tinha fome e gostava muito de comer porquinhos. Então foi à casa do porquinho mais novo. - **Porquinho, porquinho, abre a tua porta ou vou soprar e a tua casa vou derrubar!**

O leão soprou. A casa caiu e o porquinho com medo fugiu para a casa do mano do meio.

O leão não conseguiu apanhar o porquinho mais novo e foi para a casa feita de paus.

O porquinho mais novo e o porquinho do meio esconderam-se na casa de paus, mas o leão foi lá bater! - **Porquinhos, porquinhos, abram a porta ou soprarei e a vossa casa derrubarei!**

O leão também soprou e fez cair esta casa. Os porquinhos com medo fugiram para a casa de blocos do irmão mais velho; mas o leão teimoso foi também a esta casa.

- **Porquinhos, porquinhos, abram a porta ou soprarei e a vossa casa derrubarei!**

O leão soprou, soprou, mas a casa não caiu. O que acham que fez o leão? O leão subiu ao telhado, para descer pelo teto e assim comer os porquinhos.

Mas o porquinho mais velho pôs uma panela com água bem quente, e o leão caiu lá dentro, ao descer pelo teto. Queimou o rabo e fugiu.

E foi assim que os porquinhos se viram livres de vez do leão! Vitória, vitória acabou-se a história!



CARTÃO 34.

DIA E NOITE. MENSAGENS. ALTO E BAIXO.

CANÇÃO DE MAZU (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Como tudo fica à noite? O que fazem as pessoas? ☐ E como tudo fica durante o dia?

JOGO CALMO – MENSAGEM PARA AMIGO

As crianças sentam em fila a olhar na mesma direcção.

Diga: Vou desenhar algo com o dedo nas costas da última criança. Ela deve repetir o desenho nas costas da amiga em frente.

A amiga faz o desenho nas costas da próxima criança e assim por diante até chegar à criança da frente. Essa faz o desenho no chão ou no papel, e diz o que é.

Desenha ao seu lado o que havia desenhado nas costas da primeira criança, e diz o que é. Todos comparam.

A seguir repetem o jogo, mas andando em diferente direcção e fazendo um novo desenho.

Nota: Os desenhos devem ser simples para que todas as crianças consigam fazê-los. Exemplos: lua, sol, flor, balão, círculo, triângulo, quadrado.



JOGO ACTIVO - ALTO E BAIXO

Materiais: Um lenço.

Vendam-se os olhos de uma criança com um lenço.

As outras crianças formam um círculo à volta da criança que está vendada.

Dizem: '**Às vezes, somos altos**' (ficam nas pontas dos pés, o mais alto possível).

Dizem: '**Às vezes, somos baixinhos**' (todos agacham-se e ficam o mais baixo possível).

Depois indique às crianças com um sinal, se deverão ser altos ou baixinhos, para depois perguntarem em coro: '**Adivinha o que somos agora?**'.

A criança com os olhos vendados tentará adivinhar pela altura das vozes se são altos ou baixinhos.

Cada criança terá oportunidade de ficar com os olhos vendados.



Jogos de
construirJogos
de faz-de-contaDesenhos
e jogos de mesa

Parque infantil



HISTÓRIA - O SOL E A LUA

Quando eram pequenos, o Sol e a Lua brincavam juntos todos os dias. Eles eram muito amigos.

Mas, quando cresceram, cada um tinha o seu trabalho.

O Sol trabalhava desde o nascer do dia até ao anoitecer. Ele iluminava e aquecia a terra toda.

A Lua trabalhava de noite, quando o Sol descansava, e iluminava a noite para as pessoas e os animais não terem medo do escuro.

O Sol e a Lua tinham muitas saudades um do outro e das suas brincadeiras.

Todos os dias o Sol deixava um recado no lugar onde eles brincavam, para a Lua ler. O recado dizia:

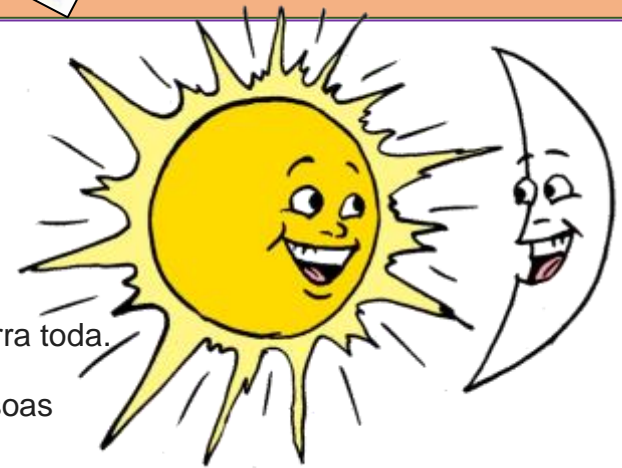
- Olá Lua. Tenho muitas saudades tuas. Um beijinho do teu amigo Sol.

A Lua lia o recado e também ficava com muitas saudades. Ela guardava o recado do Sol e deixava um recado dela para o Sol.

No recado ela dizia: **- Olá Sol. Eu também tenho muitas saudades tuas. Descansa bem e sonha comigo. Um abraço muito apertado da tua amiga Lua**

E os dois ficavam felizes por verem que continuavam amigos e não se esqueciam um do outro.

E havia dias em que faziam uma festa. Era nos dias em que o Sol se deitava mais tarde e a Lua acordava mais cedo. Nesses dias eles se encontravam, conversavam e brincavam até cansar. Acabou a história!



CARTÃO 35.

ALDEIA E CIDADE. CRIAR PALAVRAS. TRANSPORTES.

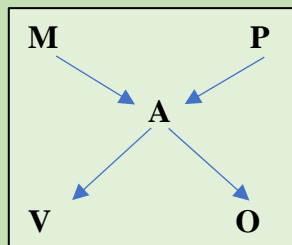
CANÇÃO DE SONS DE TRANSPORTES (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Já viajaste para algum sítio? O que viste lá? Que coisas há lá que não há em casa?

JOGO CALMO – JOGO DE PALAVRAS

▣ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Peça às crianças para lembrar as letras que já aprenderam (M, A, P, V, O).



Escreva as letras grandes no chão, como mostrado no desenho. Deixe um metro entre as letras.

Lembram deste jogo de saltos? Quem pode mostrar, como fazer MAMÃ? Deixe algumas crianças saltar, e elogie.

E quem pode saltar e fazer a palavra PAPÁ? Deixe outras crianças mostrar, e elogie.

Pergunte: Como vamos saltar para fazer a palavra AVÓ? Soletrem a palavra: A-V-O. Convide uma criança para tentar, e ajude-a. Elogie.

Deixe outras crianças saltar e fazer as palavras MAMÃ, PAPÁ, AVÓ. Podem escolher que palavra fazer.

Pergunte: Há outras palavras que podemos saltar e fazer com essas letras? Como podiam fazer PÃO? E MÃO?

No fim, todos praticam a escrever uma palavra que quiserem, com pauzinho ou carvão no chão.

JOGO ACTIVO – OS TRANSPORTES

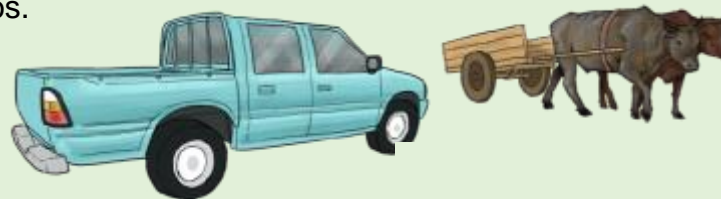
Pergunte: De que podemos viajar? Mais de que? Vamos fazer de conta que somos todos transportes!

Peça as crianças para sugerir os transportes. Ao dizer o nome do transporte, imitam os sons e os movimentos desse transporte e andam à volta da casa ou do quintal.

Por exemplo:

- **Carros:** Todos põem as mãos na volante, dizem “vrum, vrum”, e correm à volta do quintal
- **Aviões:** Todos esticam os braços, dizem “uuuuu” e correm noutro sentido.
- **Bicicletas:** todos pegam no volante e correm à volta, levantando os joelhos como se fossem a andar de bicicleta.
- **Combóio:** juntam-se numa fila, e com sons “piu piu!” dão uma volta.

As crianças podem sugerir mais transportes, e como podiam imitá-los.



Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O RATO DO CAMPO E O RATO DA CIDADE

Era uma vez um rato que vivia no campo, onde era muito feliz. Tinha um primo rato que vivia na cidade.

O rato do campo alimentava-se de frutas, raízes e sementes. O da cidade comia restos de comida que ia buscar aos caixotes do lixo.

Um dia o rato da cidade foi ao campo visitar o primo, e ao despedir-se disse-lhe assim:

- **“Olha primo, porque é que não vens para a cidade? Está-se tão bem lá.
E tu aqui na floresta, sózinho, sem nada para fazer. Vem comigo para a cidade!”**

O primo respondeu-lhe que ia pensar e despediram-se.

Passados alguns dias, o rato do campo fez as malas e partiu para a cidade. Escondeu-se na bagageira de um carro.

Quando lá chegou foi ter com o primo. O primo ficou muito contente ao vê-lo. Alimentavam-se de restos de comida.

Mas o rato do campo não era feliz. "Tenho tantas saudades da minha casinha", pensava o rato do campo a todo o momento.

O primo dizia-lhe: "- **Temos tanta comida, há tanto barulho e movimento aqui na cidade. Isto é muito mais divertido do que no campo.**".

Mas a cada dia o rato do campo sofria mais e mais. Até que um dia se encheu de coragem e disse ao primo: "-**Eu tenho que voltar para o meu campo. Lá estou muito melhor e sou muito mais feliz!**".

O rato do campo fez as malas e voltou para casa num camião. E nunca mais o rato do campo pensou em ir para a cidade.



CARTÃO 36.

BOM E MAU TRATAMENTO. FAZER PADRÕES.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Como gostas de ser tocada? E como não gostas? Se alguém te tocar de forma que não gostas, o que vais fazer?

JOGO CALMO – BICHAS DE CRIANÇAS

Sentem todos em meio círculo.

Pergunte: Já viu uma bicha? Estava aonde? Do que estavam à espera as pessoas?

Diga: Hoje vamos fazer uma bicha aqui. Quero ter uma bicha de menina-rapaz-menina-rapaz.

Quem me pode ajudar? Fazem a bicha juntos e peça para ver se está certo.

Diga: Agora quero ter uma bicha de 2 meninas - 1 rapaz - 2 meninas-1 rapaz. Quem pode ajudar?

Continuem fazer bichas de:

- Crianças, da mais baixa até à mais alta
- Crianças com cabelo curto-comprido-curto-comprido

No fim pergunte: que outras bichas podemos fazer?

Experimentem juntos!



JOGO ACTIVO – O CAMINHO DOS LEÕES

Materiais: Paus, blocos, cafurros, pneus, caixas, cadeiras ou bancos para fazer o caminho “difícil”.

Conta a história: “Era uma vez, uns cabritos que tinham que passar por um caminho na floresta, para chegar ao pasto.



Na mesma floresta, vivia uma família de leões que gostavam de comer cabritos.

Mas os leões eram muito preguiçosos e dormiam muito. Só acordavam se ouviam algum barulho.

Os cabritos aprenderam a caminhar muito quietinhos, para não acordar os leões.” Vamos tentar?

Façam um “caminho de obstáculos”, encostando paus nas cadeiras, colocando uns bancos etc.

Se uma criança fizer barulho ao passar pelo caminho, bate palmas ou bate numa lata, como se fossem os roncoss dos leões.

A criança fica parada, até que os leões voltem a dormir. Se derrubar um pau ou cair, os leões acordarão e sairão para comer o cabrito.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O PROFESSOR GATO E OS RATINHOS

Um dia o gato disse aos ratinhos que era um bom professor. Disse-lhes que queria fazer uma escola para ratos onde iria ensinar-lhes muitas coisas úteis à sua vida.

Os ratos, curiosos como são, aceitaram a proposta.

Na primeira aula o gato explicou que quando se começava uma aula os ratos deviam dizer “**Bom dia senhor professor**” e depois fechar os olhos até ele avisar que os podiam abrir de novo.

Os ratinhos, como todos os bons alunos, muito obedientes, assim fizeram.

Todos os dias desaparecia um ratinho do grupo e ninguém mais o voltava a ver. Quando perguntavam ao professor o que tinha acontecido, ele dizia:

– **Não sei. Eu também fecho os olhos e por isso não sei explicar. Talvez tenha fugido, não goste de aprender.**

Ao quarto dia, um dos ratinhos, decidiu não fechar os olhos. Só fingiu que os fechou mas de forma a ver o que se passava.

Foi assim que descobriu que o gato, logo que eles fechavam os olhos, comia um dos alunos.

Aí, o ratinho desobediente, começou a gritar e a avisar os outros: – **O gato come os ratos! O gato come os ratos!**

E é desde essa altura que os ratos deixaram de confiar nos gatos e se tornaram seus inimigos.



CARTÃO 37.

O LIXO. TIPOS DE MATERIAIS. MAIS E MENOS.

UMA DAS CANÇÕES JÁ APRENDIDAS (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: □ O que deixamos no lixo? □ Onde se põe o lixo? Porque não podemos deitar lixo em qualquer lugar?

JOGO CALMO – COISAS FEITAS POR PESSOAS

□ **CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.**

Recolha materiais da natureza, tais como:

- cafurro, casca de ovo, pauzinho, folha, flor, semente, uma fruta etc.



Recolha também coisas feitas por pessoas:

- pedaço de borracha, copinho
- uma garrafa plástica, um papel, um fio, um lenço etc.

Misture tudo na esteira colocada no meio das crianças.

Diga: Aqui há coisas que estão à volta de nós, e há coisas que as pessoas fizeram. O que foi feito por pessoas?

Diga: Vamos separar tudo em 2 grupos: aqui pomos coisas que as pessoas fizeram, e aqui – coisas que estão à volta.

Mostre a borracha: Para onde vai isto?

Continuem assim, até pôr tudo em 2 grupos. Peça a uma criança para contar o que aparece em cada grupo.

Concordem que está tudo bem. Elogie. Se tiver tempo, conversem para que serve cada objecto.

JOGO ACTIVO – MAIS E MENOS

Mostre às crianças 2 conjuntos, por exemplo. um com pouca areia e um com muita areia. Onde tem mais areia? Onde tem menos?



Divida as crianças em dois grupos.

Dê tarefa a um grupo: Saltem alto! Depois dê tarefa a outro grupo: Saltem MAIS alto! Batam palmas para os 2 grupos.

Dê outra tarefa a um grupo: Cantem uma canção! Dê tarefa ao 2º grupo: Cantem a mesma canção menos alto! Elogie.

Continue com outras tarefas, sempre pedindo o segundo grupo para fazer algo MAIS ou MENOS alto, rápido, perto ... do que o primeiro grupo fez.

Por exemplo, pode pedir:

- Corram depressa! 2º grupo: Corram menos depressa!
- Atirem as pedras! 2º grupo: Atirem as pedras para mais longe!
- Desenhem círculos! 2º grupo: Desenhem mais círculos!
- Voem como pássaros! 2º grupo: Voem mais perto da casa!
- Tragam algo pesado! 2º grupo: Tragam algo menos pesado!

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - O SEGREDO DAS VASSOURAS (Angelina Neves)

O Chico vivia num bairro muito sujo. As pessoas daquele bairro andavam sempre doentes e mal-dispostas. Nunca riam, nem cantavam.

Um dia o Chico entrou num bairro muito alegre e limpo, onde as pessoas eram simpáticas. Chamavam o seu bairro de “Bairro da Alegria”.

O Chico pensou: - “Tenho que descobrir qual é o segredo. Vou levar o segredo para o meu bairro para as pessoas também ficarem alegres.

O Chico andou a observar as pessoas, mas não viu nada de especial. Decidiu então perguntar a um velho: - **“Podes contar-me qual é o segredo da alegria deste bairro?”**

O velho respondeu: - **“O segredo são as vassoras!”**

Então, o Chico esperou pela noite e foi roubar todas as vassoras que conseguiu carregar. Carregou as vassoras para o seu bairro e colocou uma vassoura em cada casa, como tinha visto no bairro da “Alegria”.

Passou-se uma semana e nada mudou no bairro do Chico... “O velho enganou-me”, pensou o Chico. “Vou lá voltar e dizer-lhe que é um mentiroso” – decidiu o Chico.

O Chico voltou ao bairro da “Alegria” e perguntou ao velho: - **“Porque é que me enganaste?”**

O velho explicou – **“Eu não te menti. Cada vassoura tem que trabalhar pelo menos meia hora por dia, para trazer a alegria.”**

O Chico voltou ao seu bairro e explicou a todos que para haver alegria, todos tinham de fazer as vassouras trabalharem todos os dias. Foi um trabalho difícil mas aos poucos as pessoas acostumaram-se a varrer. Ao ver o seu bairro limpo, tornaram-se alegres.

O Chico voltou para agradecer ao velho. O velho disse: - **“Não precisas de agradecer! Mas deves aprender a fazer vassouras para não teres que roubar dos outros.”**

O Chico aprendeu a fazer vassouras e ofereceu a cada família as novas vassouras feitas por ele. Para que nunca mais faltassem vassouras no seu bairro e noutros bairros o Chico abriu uma loja de vassouras.



CARTÃO 38.

BANDEIRA. CONTAR HISTÓRIA. AGRUPAR. AS FORMAS.

CANÇÃO SOBRE A BANDEIRA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: Já viste a bandeira do nosso país? Onde é que viste? Que cores tem? O que mais tem?

JOGO CALMO – UMA HISTÓRIA CONFUSA!

Sentem todos em círculo. Pergunte às crianças qual a história que gostam mais?

Muito bem! Vou contar essa história para vocês de novo! Mas como sou velho, posso esquecer algumas coisas. Vocês podem me ajudar?

Comece a contar a história, mas mude algo 3-4 vezes ao longo da história, por exemplo:

- A Nyeleti subiu um cajueiro.
(Não, subiu uma mangueira)
- O pai da Nyeleti bateu nela.
(Não! Somente falou.)
- A árvore era cheia de cobras.
(Não! De abelhas!)
- A Nyeleti caiu de mota (Não! De bicicleta!)



Deixe as crianças corrigir e recontar a parte como deve ser, por exemplo: A Nyeleti subiu uma mangueira!

Agradeça às crianças pelo apoio!

JOGO ACTIVO – TODAS AS CRIANÇAS...

Peça às crianças para ficar em círculo.

Diga: Vou dizer algumas coisas. Se vocês têm essas coisas, devem correr e sentar no meio do círculo.

Diga o seguinte, por exemplo:

- Todas as crianças que têm alguma roupa branca!
- Todas as crianças com cabelo curto!
- Todas as crianças com chinelos!
- Todas as crianças que têm irmãos!
- Todas as crianças que têm gato em casa!
- Todas as crianças que são meninas! Etc.



Verifiquem juntos que todas as crianças chamadas foram para o meio do círculo.

Após 3-4 vezes, pode pedir a uma criança para ser o líder do jogo, depois uma outra, etc. Ajude se for preciso.

Nota: Podem também contar quantas crianças foram para o meio do círculo cada vez.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - A SENHORA QUADRADINHA

Era uma vez uma Senhora Quadradinha. Era muito bonita, simpática e muito quadradinha.

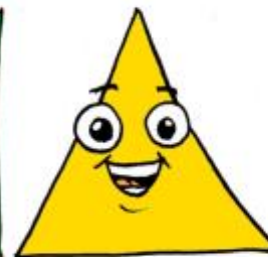
Certo dia, a Senhora Quadradinha pensou em casar-se. E começou logo a procurar um noivo.

Primeiro, apareceu o Triângulo. O Triângulo tinha a certeza que era o melhor marido para a Senhora Quadradinha, mas ela não o quis. E ele foi-se embora, muito triste.

A seguir, foi o Círculo. O Círculo era gordinho e muito tímido. A Senhora Quadradinha sentiu pena dele, quando também lhe disse que não o queria.

Depois foi a vez do senhor Rectângulo. Era quase, quase o que a Senhora Quadradinha desejava, mas não era o que realmente sonhava.

E lá apareceu o... Quadrado! Era bonito e simpático... e muito Quadrado! O ideal para alguém, como a Senhora Quadradinha. Casaram logo no dia seguinte... Tiveram filhos quadrados e quadradinhos e... Foram felizes para sempre!



CARTÃO 39.

DIREITA E ESQUERDA. LETRAS. CONTAGEM.

CANÇÃO DA MÃO DIREITA E ESQUERDA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: ☐ Que mão usas para comer? Para desenhar? ☐ Alguém usa mão diferente? (Pode usar qualquer!)

JOGO CALMO – A LETRA DO MEU NOME (2)

☐ CRIANÇAS DE 3 ANOS PODEM FAZER ACTIVIDADES LIVRES.

Pergunte se ainda se lembram da 1a letra do seu nome. Qual é? Deixe as crianças dizer.

Pergunte se ainda se lembram como se escreve essa letra. Peça para escrever a sua 1a letra no chão. Ajude se for preciso. Elogie.

Agora peça a cada criança para desenhar algo ao lado da sua letra, que começa com essa letra. Por exemplo, B – borboleta. (Os nomes podem ser em língua local.)

No fim, dê às crianças uns cartazes, embalagens, caixas com coisas escritas, e peça para encontrar a sua 1a letra. Elogie.



JOGO ACTIVO – REDE CHEIA DE PEIXINHOS

Convide três ou quatro crianças para juntar-se em círculo de mãos dadas, formando a rede.

As outras crianças, os peixinhos, ficam fora do círculo.



As crianças da rede combinam entre si, em voz baixa, um número, mas não dizem aos peixinhos.

As crianças da rede levantam os braços e começam a contar devagar e em voz alta.

Os peixinhos começam a correr, entrando e saindo da rede, passando por baixo dos braços levantados das crianças.

Quando atingir o número combinado, as crianças da rede baixam os braços ao mesmo tempo e os peixinhos que estiverem dentro da rede ficam presos e juntam-se à rede.

Combina-se novo número em voz baixa e recomeça o jogo, até que todos os peixinhos fiquem presos na rede.

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA - UMA HIENA TONTA

Um dia a hiena recebeu convites para duas festas grandes. As festas eram à mesma hora em duas aldeias muito distantes uma da outra. Em ambas as festas seria servido um boi, carne de que a hiena gostava muito.

— **Não há dúvida de que tenho de ir às duas festas. Mas como hei-de fazer, se as festas são em lugares tão distantes um do outro?**

A hiena pensou, pensou... e, de repente, bateu com a mão na testa.

— **Descobri! Afinal é simples...** — disse ela, muito contente com a sua esperteza.

Saiu à pressa de casa. Assim que chegou ao local donde partiam os dois caminhos que levavam aos locais das festas, começou a andar pelo caminho que ficava do lado direito com as pernas direitas e pelo caminho que ficava do lado esquerdo, com as pernas esquerdas.

Pensava chegar deste modo a ambas as festas ao mesmo tempo.

Mas começou a ficar admirada de lhe custar tanto caminhar dessa maneira. E fez tanto esforço, que se sentiu dividir em duas de alto a baixo.

Coitada, lá foi levada ao médico — que a proibiu de comer carne de boi durante um mês. É muito tonta a hiena!



CANÇÃO SOBRE A SENHORA DONA ANITA (em língua local ou em Português).

CONVERSA DE MANHÃ: O que queres fazer, quando cresceres? Porquê?

JOGO CALMO – CONTAR HISTÓRIAS

Pergunte se ainda se lembram de uma das histórias. Qual é que lembram? O que aconteceu nessa história?

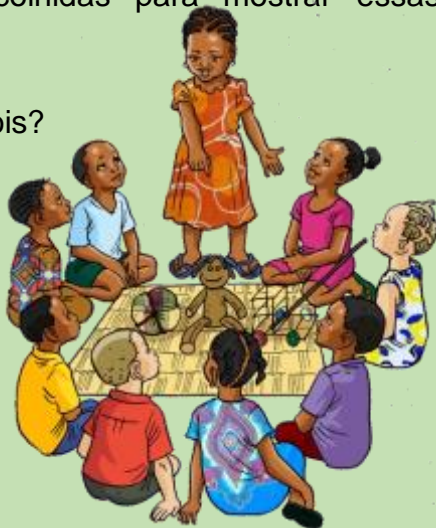
Oiça as crianças e adicione as partes que faltam. Elogie.

Diga: Vamos pensar que nós estamos dentro dessa história. Quem quer ser...? E quem quer ser...? Convide essas crianças para vir para a frente.

Peça a alguém para lembrar como começa a história. A seguir peça às crianças escolhidas para mostrar essas acções.

Pergunte: O que acontece depois?
Peça às crianças para mostrar.

Continue assim, até acabar a história. Elogie as crianças.



JOGO ACTIVO – ADIVINHA O MEU TRABALHO

Pergunte às crianças: Que trabalho faz a tua mãe? E o pai?

Diga: Vou-lhes mostrar algum trabalho!

Imite fazer um trabalho comum (por exemplo, a dar pica como fosse doutor, ou a cozinhar).

Peça às crianças para fazer como você (imitá-lo). A seguir pergunte: Que trabalho é este?

Quem adivinhar primeiro, torna-se o líder, e mostra um outro trabalho para as outras crianças imitarem e adivinharem.

Outros trabalhos comuns:

- Sachar e regar as plantas (camponês)
- Coser roupa (costureiro)
- Escrever no quadro (professor)
- Pôr blocos (pedreiro)
- Tecer cesto (cesteiro)
- Conduzir (motorista)
- Martelar (carpinteiro)
- Ter uma banca (vendedor)



Pode imitar outros trabalhos comuns na sua zona!

Jogos de
construir



Jogos
de faz-de-conta



Desenhos
e jogos de mesa



Parque infantil



HISTÓRIA – OS 5 DEDOS (Conte e mostre as histórias usando os dedos)

OS COELHINHOS

Um coelho estava sozinho. Foi passear e encontrou...

... Outro coelho! Os dois coelhos ficaram amigos e começaram a brincar. Então apareceu...

... Outro coelho! Os três coelhos ficaram amigos. Correram até o rio. No caminho chocaram com...

... Outro coelho! Os quatro coelhos ficaram amigos e começaram a saltar. De repente apareceu...

... Outro coelho! Os cinco coelhos ficaram amigos e começaram a cantar: Somos cinco coelhos muito bonitinhos!

OS CINCO IRMÃOS

Os cinco irmãos estavam a dormir muito juntinhos na mesma cama...

O mais pequenino empurrou os irmãos, empurrou os irmãos... Cai da cama o Polegar.

Os quatro irmãos estavam a dormir juntinhos na mesma cama.

O mais pequenino empurrou os irmãos, empurrou os irmãos... Cai da cama o Indicador.

Os três irmãos estavam a dormir juntinhos na mesma cama.

O mais pequenino empurrou os irmãos, empurrou os irmãos... Cai da cama o Grande.

Ficaram os dois irmãos a dormir juntinhos na mesma cama.

O mais pequenino empurrou o irmão, empurrou o irmão... Cai da cama o Anelar.

Exclama o mais pequenino que se chama Mindinho: - Como é bom ficar na cama sozinho!



CONVERSA DO FIM: O que fizeram hoje? Do que gostaram mais? O que vão fazer em casa?

ALGUMAS CANÇÕES

- ❖ Ensine as canções em Português às crianças. Use os gestos e movimentos para ajudar a aprender as novas palavras.
- ❖ Procure canções em língua materna, sobre os mesmos temas que as canções abaixo.

1. BOM DIA!

Chegamos à escolinha
 Cantamos com alegria
 Saudamos a nossa tia
 Bom dia, bom dia

Chegamos à escolinha
 Cantamos com alegria ☺
 Saudamos os amiguinhos
 Bom dia, bom dia
 Bom dia!



2. LAVAR A CARA

Lavar a cara de manhãzinha
 Os dentes com uma escova
 Pentear muito bem
 Para bonita ficar

Lá, lá, lá, lá
 (repetir e fazer os gestos)

Usar latrina, lavar as mãos
 Lavar as mãos, comer lanchinho
 Esfregar muito bem
 Para barriga não doer
 Lá, lá, lá, lá
 (repetir e fazer os gestos)



ALGUMAS CANÇÕES (2)

3. ESTÁ NA HORA DE ARRUMAR

Está na hora, está na hora
De arrumar, de arrumar
Está na hora, está na hora
De arrumar, de arrumar
Nossos brinquedos, nossos brinquedos
No lugar, no lugar.



4. MEU LANCHINHO

Meu lanchinho, meu lanchinho
Vou comer, vou comer
Pra ficar fortinho, Pra ficar fortinho
E crescer, e crescer



5. VAMOS FAZER UM COMBÓIO

Vamos fazer um combóio
Para as mãos irmos lavar
Está na hora está na hora
De ir lanchar

Vamos fazer um combóio
A sorrir e a cantar
Está na hora está na hora
De irmos brincar

Vamos fazer um combóio
A correr e a saltar
Está na hora está na hora
de irmos para casa



ALGUMAS CANÇÕES (3)

6. PARTES DO CORPO

Cabeça, ombros, joelhos e pés.

Cabeça, ombros, joelhos e pés.

Olhos, ouvidos, boca e nariz,

Cabeça, ombros, joelhos e pés.



7. CHUVA CHUVA

Chuva, chuva, vai embora

Volte numa outra hora

Nossa Marla quer brincar

Chuva, chuva, vai embora

8. BONECA DE PANO

A minha boneca de pano
bateu com a cabeça no chão
Levou mais de uma hora
para fazer a operação.

Conserta aqui,
para ficar melhor.

Conserta aqui,
para ficar melhor.



Substitui outras palavras:

...nariz no chão... 2 horas

...olhos... 3 horas

...orelhas... 4 horas

...mãos... 5 horas

...braços... 6 horas

...pernas... 7 horas

...rabo... 8 horas

...a cintura ... 9 horas

...com o coração ... 10 horas

ALGUMAS CANÇÕES (4)

9. ONTEM, HOJE, AMANHÃ (FAMÍLIA)

Minha mãe, meu pai,
Ontem, hoje, amanhã.

Minha mana, meu mano,
Ontem, hoje, amanhã.

Minha avó, meu avô,
Ontem, hoje, amanhã.

Minha tia, meu tio,
Ontem, hoje, amanhã.

Todos nós, uma família,
Ontem, hoje, amanhã.



10. FUI AO MERCADO

Fui ao mercado comprar café,
Uma formiguinha subiu no meu pé
Eu sacudi, sacudi, sacudi.
Mas, a formiguinha não parava de subir.

Palavras a substituir:

- comprar maçaroca – subiu na minha boca
- comprar farelo – subiu no cabelo
- comprar sapato preto – subiu no meu teto
- comprar limão – subiu na minha mão
- comprar o giz – subiu no meu nariz



*Encontre outras
palavras que rimam!*

ALGUMAS CANÇÕES (5)

11. NA MACHAMBA

É na machamba que vamos trabalhar
Vamos produzir comida p'ra crescer

Mandioca vamos colher
Cebola vamos colher
Arroz nós vamos colher
Batata-doce

Mapira vamos colher
Pepino vamos colher
Milho nós vamos colher
E cana-doce



12. CINCO PATINHOS

Cinco patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só quatro patinhos voltaram de lá

Quatro patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só três patinhos voltaram de lá

Três patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só dois patinhos voltaram de lá

Dois patinhos foram passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas só um patinho voltou de lá

Um patinho foi passear
Além das montanhas para brincar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
Mas nenhum patinho voltou de lá



A mamãe patinha foi procurar
Além das montanhas na beira do mar
A mamãe gritou: Quá, quá, quá, quá
E os cinco patinhos voltaram de lá!

ALGUMAS CANÇÕES (6)

13. TIO PAITO

Tio Paito tinha um sítio, ia, ia, ô!
 E nesse sítio tinha um pato, ia, ia, ô!
 Era quá, quá, quá pra cá! Era quá, quá, quá pra lá!
 Era quá, quá, quá pra todo lado, ia, ia ô!

Tio Paito tinha um sítio, ia, ia, ô!
 E nesse sítio tinha uma vaca, ia, ia ô!
 Era mu, mu, mu pra cá! era mu, mu, mu pra lá!
 Era mu, mu, mu pra todo lado, ia, ia ô!

Tio Paito tinha um sítio, ia, ia, ô!
 E nesse sítio tinha um porco, ia, ia, ô!
 Era óinc, óinc, óinc pra cá! Era óinc, óinc, óinc pra lá!
 Era óinc, óinc, óinc pra todo lado, ia, ia ô!

Tio Paito tinha um sítio ia ia ô
 E nesse sítio tinha um cão, ia, ia, ô!
 Era au au au pra cá
 Era au au au pra lá
 Era au au au pra todo lado ia ia ô

Tio Paito tinha um sítio ia ia ô
 E nesse sítio tinha um gato, ia, ia, ô!
 Era miau miau miau pra cá
 Era miau miau miau pra lá
 Era miau miau miau pra todo lado ia ia ô



ALGUMAS CANÇÕES (7)

14. MEU BARCO

Meu barco de papel
Vai do rio até ao mar

Baloíça, baloiça,
Baloíça sem parar.



15. UM, DOIS, TRÊS

Um, dois, três,
Quatro, cinco, seis,
Sete, oito, nove,
Para dez falta 1!

16. UM, DOIS

Um, dois
Feijão com arroz

Três, quatro
Feijão no prato

Cinco, seis
Falar em Inglês

Sete, oito
Comer biscoito

Nove, dez
Falar Chinês!

17. OS SONS DOS TRANSPORTES

A carroça como faz?
Clac, clac, clac, clac, clac, clac

E o carro como faz?
Vrum, vrum, vrum, vrum, vrum, vrum

O machimbombo como faz?
Bram, bram, bram, bram, bram, bram

E o barquinho como faz?
Pô, pô, pô, pô, pô, pô

O comboio como faz?
Piuí, piuí

O avião como faz?
U u u, u u u



ALGUMAS CANÇÕES (8)

18. SENHORA DONA ANITA

Senhora Dona Anita venha abaixo ao seu jardim

(2x)

Venha ver **as cozinheiras** a fazer assim, assim

(2x)

- as costureiras
- os jardineiros
- os carpinteiros
- os sapateiros
- os motoristas
- as enfermeiras
- os professores
- os pescadores
- os caçadores



19. UM ELEFANTE

Um elefante, se baloiçava

Numa teia de aranha

E como via, que não caía

Foi chamar mais um amigo

Dois elefantes, se baloiçavam

Numa teia de aranha

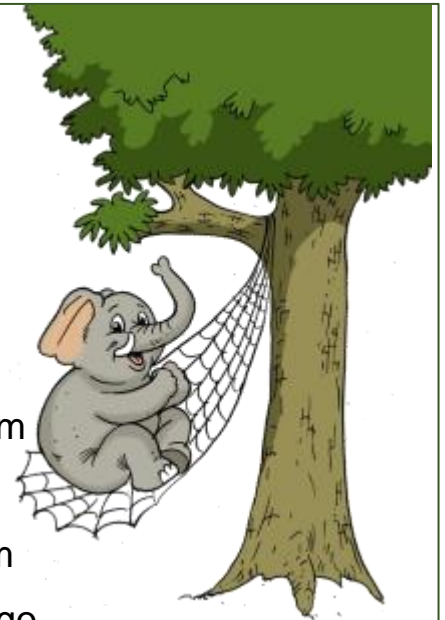
E como viam, que não caíam

Foram chamar mais um amigo

(Três elefantes...)

(Quatro elefantes...)

(Cinco elefantes...)



ALGUMAS CANÇÕES (9)

20. AS 5 CORES DA NOSSA BANDEIRA

Verde branca
Preta amarela vermelha

Verde branca
Preta amarela vermelha

São 5 cores da nossa bandeira.

21. NÃO ATIRE O PAU NO GATO

Não atire o pau no gato-to
Porque isso-ssó
Não se faz faz-faz!

O gatinho-nho
É nosso amigo-go

Não devemos maltratar os animais
Miau!!!



22. DIAS DA SEMANA

Sete dias a semana tem,
quando um acaba o outro logo vem.

Domingo, segunda, terça-feira,

quarta-feira, quinta-feira, sexta-feira,

sábado que bom.



ALGUMAS CANÇÕES (10)

23. MAZÚ

Um passo para frente

Mazú, mazú

Um passo para trás

Mazú, mazú, mazú

Um passo para a esquerda

Mazú, mazú

Um passo para a direita

Mazú, mazú, mazú

As mãos para cima

Mazú, mazú

As mãos para baixo

Mazú, mazú, mazú

As mãos para frente

Mazú, mazú

As mãos para trás,

Mazú, mazú, mazú



24. AS MÃOS

Mão direita, abre e fecha

Mão esquerda, abre e fecha

E as palminhas, as palminhas, a bater

Mão direita, abre e fecha

Mão esquerda, abre e fecha

Nas mãozinhas, os dedinhos, a mexer



ALGUMAS CANÇÕES (11)

25. SE VOCÊ ESTÁ CONTENTE

Se você está contente, bata palmas! (2 vezes)

Se você está contente,

Quer mostrar a toda gente

Se você está contente, bata palmas.

Se você está contente, bata os pés! (2 vezes)

Se você está contente,
dê um pulo! (2 vez)

Se você está contente,
dê um grito! (2 vezes)

Se você está contente, então dance! (2 vezes)



26. EU MEXO UM DEDO

Eu mexo um dedo di gui di di gui di

Eu mexo o outro di gui di di gui di

Eu mexo os dois di gui di di gui di

Eu mexo os dois di gui di di gui di.

Nota: Repete com as diversas partes do corpo.

Termina cantando:

Eu mexo tudo digui di di gui di

Eu mexo tudo digui di di gui di.



CARTÕES DE LETRAS

M



M



A



A



P



P



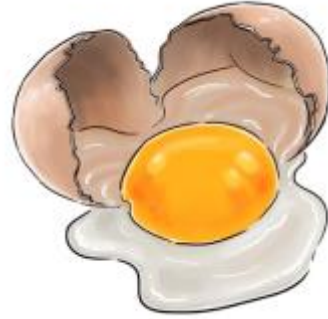
V



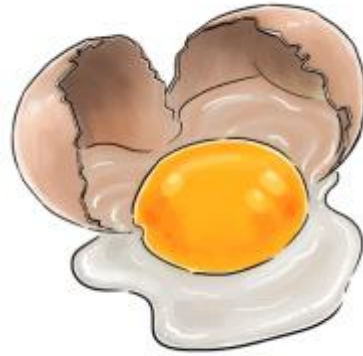
V



O



O



N



N



CARTÕES DE PALAVRAS

MAMÃ



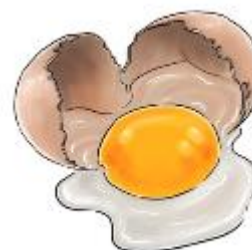
PAPÁ



AVÓ



OVO



MANO



CARTÕES DE NÚMEROS

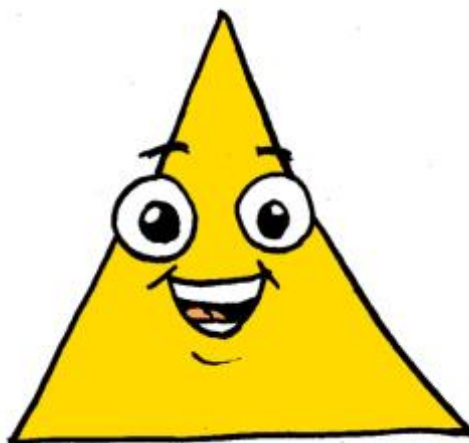
1



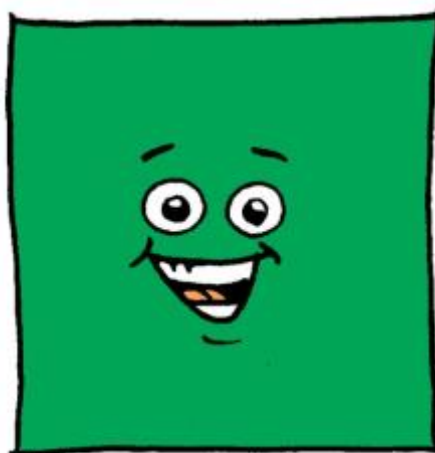
2



3



4



5



6



7

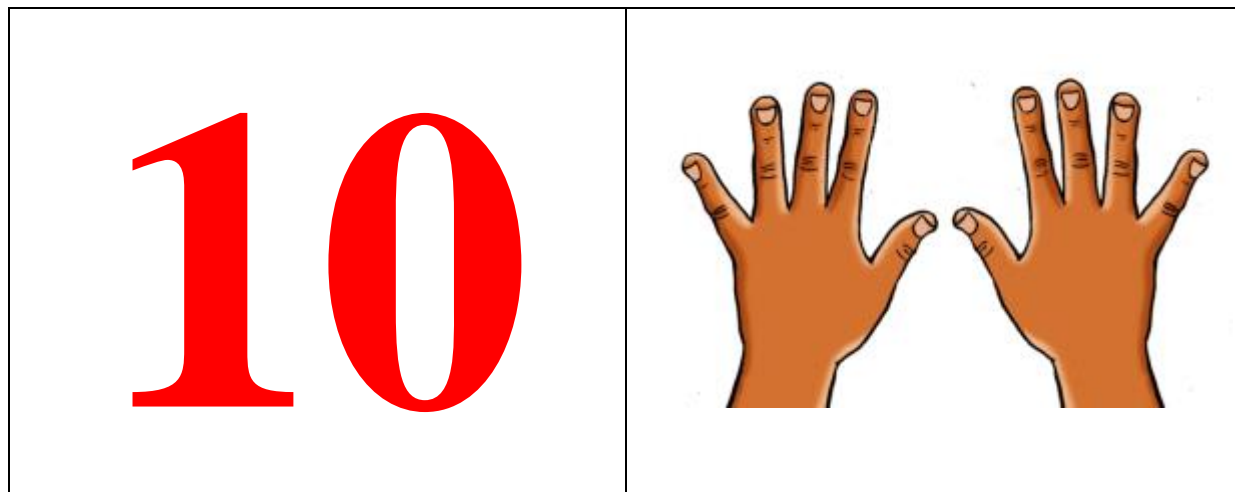


8



9





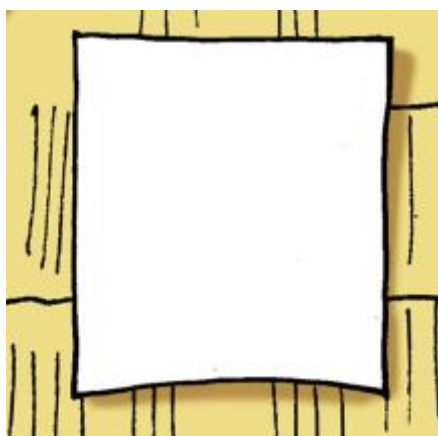
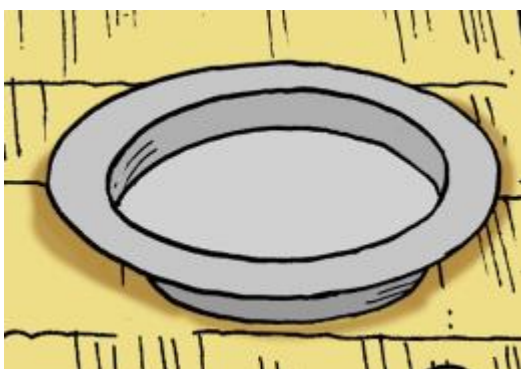
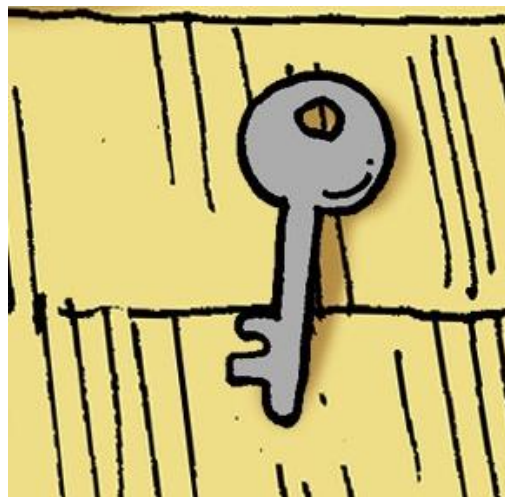
QUEBRA-CABEÇA – RAPAZ (WONA SANANA)



QUEBRA-CABEÇA – MENINA (WONA SANANA)



COISAS QUE “VÃO JUNTOS”





CARTÕES DE “ANTES” E “DEPOIS”



UMAS HISTÓRIAS DE PERSONAGENS MOÇAMBICANOS



Foto: Portal do Governo, 2017

SAMORA MOISÉS MACHEL foi o primeiro presidente do nosso país.

O presidente é o chefe, aquele que é o líder de todo país. Samora Machel foi presidente de Moçambique por 11 anos.

Ele queria que todas as pessoas aprendessem a ler e escrever, e tivessem um emprego. Para isso, abriu muitas escolas.

Também abriu muitos hospitais, para as pessoas terem onde ir, quando ficam doentes.

Samora Machel disse que as crianças são como flores bonitas. Flores murcham, mas as crianças são as “flores que nunca murcham”.

JOSINA MACHEL foi uma mulher muito especial para todos os Moçambicanos.

Durante a Guerra de Libertação Nacional, ela juntava outras mulheres, para cuidar das crianças, das pessoas doentes e velhas.

Josina Machel gostava muito das crianças. Criou orfanatos e centros infantis para cuidar das crianças quando os pais não podiam ou tinham falecido.



Foto: Portal do Governo. 2017

Josina Machel fez tudo para que as mulheres também pudessem trabalhar e ter um bom emprego, como os homens.

Hoje a mulher também já trabalha fora de casa, é educadora, é professora, é enfermeira e também pode ser pedreira, motorista e fazer outros trabalhos.

Josina Machel faleceu no dia 7 de Abril. Assim esse é o dia da mulher Moçambicana.

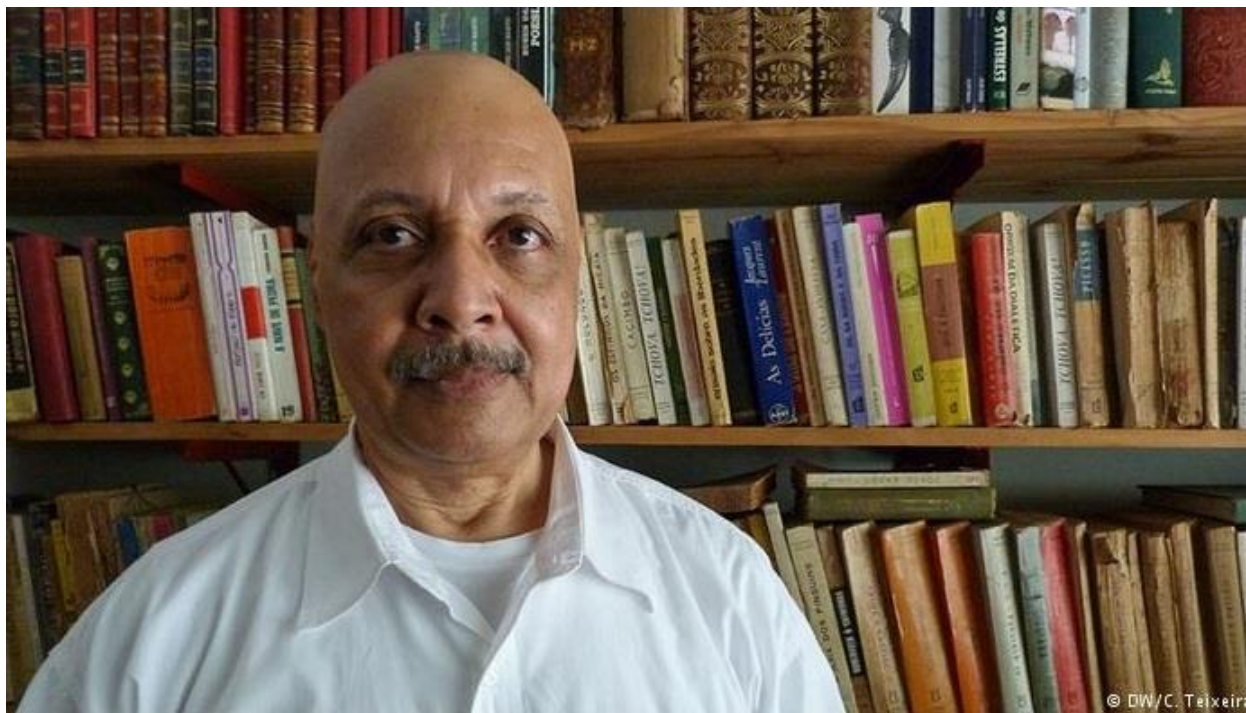


Foto: Club of Mozambique, 2016

JOSÉ JOÃO CRAVEIRINHA é o poeta mais famoso de Moçambique. Poetas são pessoas que escrevam poemas. Aqui um pequeno poema que José Craveirinha escreveu:

*Menino gordo comprou um balão
e assoprou
assoprou com força o balão amarelo.*

*Menino gordo assoprou
assoprou
assoprou
o balão inchou
inchou
e rebentou!*

*Meninos magros apanharam os restos
e fizeram balõezinhos.*

José Craveirinha também trabalhou como jornalista, escrevia histórias sobre as novidades do nosso país, para as outras pessoas lerem. Para saber como escrever bem poemas e notícias, José Craveirinha leu muitos livros e estudou muito.

MALANGATANA NGWENYA era um artista plástico. Quer dizer, fazia desenhos no papel e nas paredes, e modelou figuras de barro.



Começou a trabalhar com 11 anos, porque tinha a mãe doente. Quando viu um tio a pintar, ficou muito interessado e pediu para aprender a pintar. Começou por pintar aquilo que tinha na sua cabeça. Pintou coisas tristes, como guerra, e coisas felizes. Pintou mercados, ruas, e outras coisas que viu à volta.

Aqui está um desenho de Malangatana (para copiar e colorir). O que estão a ver aqui?
Mais o quê?



LURDES MUTOLA é uma desportista mais conhecida de Moçambique.

Quando era criança, a Lurdes queria jogar futebol, mas depois decidiu fazer corridas.

Porque corria muito rápido, ganhou uma medalha de ouro e uma de prata para Moçambique nos Jogos Olímpicos.

Agora trabalha no Comité Olímpico Internacional, para apoiar outros desportistas a atingir as suas metas.



REINATA SADIMBA faz esculturas com barro. Gosta de fazer esculturas de mães e de crianças, mas também molda cobras, tartarugas e muitas outras coisas.

Aprendeu a moldar com barro com a sua mãe, quando tinha 7 anos e vivia em Cabo Delgado.

Às vezes sonha aquilo que quer moldar, e de manhã acorda e faz. E tu, o que podes fazer de barro?

2. REGISTO DE PRESENCAS DAS CRIANÇAS

NOME	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:	DATA:
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															
11.															
12.															
13.															
14.															
15.															
16.															
17.															
18.															
19.															
20.															
21.															
22.															
23.															
24.															
25.															
26.															
27.															
28.															
29.															
30.															

P – presente

F – falta

D - dispensado

4. ESCALA PARA MANUTENÇÃO DA ESCOLINHA NO MÊS DE _____ ANO _____

TAREFA	RESPONSÁVEL	FREQUÊNCIA / DATA	FEITO?
Trazer água			
Fazer limpeza			
Cortar capim			
Ferver ou tratar água			
Preparar lanche			
Fazer reparações necessárias (parque infantil, TIP TAP, latrina...)			
Recolher ou produzir material (brinquedos) para escolinha			

5. BALANÇO FINANCEIRO DO MÊS DE _____ ANO _____

ENTRADAS:	CONTRIBUIÇÕES EM DINHEIRO: N° dos pais que pagaram:	PRODUTOS CONTRIBUÍDOS (itens e quantidades): N° dos pais que contribuíram:
DESPESAS (Subsídio de animador/es):		
DESPESAS (Lanche etc.):		
DESPESAS (Material de limpeza):		
DESPESAS (Material de actividades):		
DESPESAS (outras):		
DESPESAS (outras):		
TOTAL DESPESAS:		
BALANÇO DO MÊS:		

