

DESMOND E A ARMADILHA DO MONSTRO DO BREJO

De **Magnus Carlsson**

Suécia, 2006

Duração **68 minutos**

Título Original **Desmond & Träskpatraskfällan**

Uma história simples, divertida e agradável que parece ter sido feita sob medida para a Educação Infantil e os primeiros ciclos do Ensino Fundamental.

Os personagens são amigos e vizinhos de uma pequena cidade, Framboesópolis, e cada um tem o seu modo particular de ser. A cidade é o microcosmo que nos oferece oportunidade de aprofundar temas e convidar nossos alunos a refletir sobre histórias e acontecimentos do filme, ampliando esses temas e alcançando nossos objetivos.

A técnica utilizada para a realização do filme, *stop motion*, é uma inspiração para trabalhos em modelagem, além de outras oportunidades de integração com artes, como o teatro de bonecos e a construção de objetos.

ANTES DE ASSISTIR

Converse com seus alunos a respeito do filme. Faça um resumo da história, comente as curiosidades e chame atenção para os aspectos a serem observados.

CURIOSIDADE

Este é o primeiro filme longa-metragem *stop motion* feito na Suécia.

Foi feito em modelagem computadorizada, isto é, os personagens são criados e modelados em massinha. Depois, eles são movimentados e fotografados quadro a quadro. Esses quadros são posteriormente montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento. E depois animados no computador.

O herói, assim como a maioria dos suecos, adora fazer sauna e é um porquinho muito parecido com o Gaguinho, da Turma do Pernalonga, mas os autores dizem ter se inspirado em “Wallace & Gromit”, personagens de *stop motion* criados em 1993 e que ganharam o Oscar de animação em 2005 com o filme *A Batalha dos Vegetais*.

A HISTÓRIA

A vida dos moradores de Framboesópolis nunca mais foi a mesma desde que as coisas começaram a desaparecer. Sumiram as maçãs do Desmond, os esmaltes de unha da Beth, a guitarra elétrica do Willie e as luvas de boxe do Sebastian. O culpado só poderia ser o terrível monstro do lago, se bem que ninguém pode provar que ele realmente existe. A solução é fazer uma armadilha. Muita confusão e trapalhadas vão acontecer até que o culpado seja apanhado.

O QUE DEVE SER OBSERVADO:

Quem aparece no filme.

Como são os personagens.

Onde ele se passa.

Por que tudo aconteceu.

Se isso poderia acontecer na vida real.

Como o filme foi feito.

EDUCAÇÃO INFANTIL

OBJETIVOS RELACIONADOS:

As atividades sugeridas oferecem a possibilidade de integração com os Referenciais Curriculares Nacionais do Ministério da Educação.

No caso deste filme, consideramos os seguintes objetivos relevantes e pertinentes:

Linguagem Oral e Escrita

- Uso da linguagem oral para conversar, comunicar-se, relatar suas vivências e expressar desejos, vontades, necessidades e sentimentos, nas diversas situações de interação presentes no cotidiano.
- Elaboração de perguntas e respostas de acordo com os diversos contextos de que participa.
- Interesse por escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional.
- Escutar textos lidos, apreciando a leitura feita pelo professor.
- Participação em situações de leitura de diferentes gêneros feita pelos adultos, como contos, poemas, parlendas, trava-línguas etc.
- Participação em situações que envolvam a necessidade de explicar e argumentar.
- Ampliação gradativa de suas possibilidades de comunicação e expressão, interessando-se por conhecer vários gêneros orais e escritos e participando de diversas situações de intercâmbio social nas quais possa contar suas vivências, ouvir as de outras pessoas, elaborar e responder a perguntas.
- Produção de textos individuais e/ou coletivos ditados ao professor para diversos fins.
- Respeito pela produção própria e alheia.
- Familiarização com a escrita por meio do manuseio de livros, revistas e outros portadores de texto e da vivência de diversas situações nas quais seu uso se faça necessário.

- Interesse por escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional.
- Participação em situações cotidianas nas quais se faz necessário o uso da leitura e da escrita.

Movimento

- Exploração das possibilidades de gestos e ritmos corporais para expressar-se nas brincadeiras e nas demais situações de interação.
- EQUILÍBRIO E COORDENAÇÃO. Aperfeiçoamento dos gestos relacionados com a prensão, o encaixe, o traçado no desenho, o lançamento etc., por meio da experimentação e utilização de suas habilidades manuais em diversas situações cotidianas.
- Manipulação de materiais, objetos e brinquedos diversos para aperfeiçoamento de suas habilidades manuais.

Artes Visuais

- APRECIÇÃO EM ARTES VISUAIS. Observação e identificação de imagens diversas.
- APRECIÇÃO EM ARTES VISUAIS. Apreciação das suas produções e das dos outros, por meio da observação e leitura de alguns dos elementos da linguagem plástica.
- EQUILÍBRIO E COORDENAÇÃO. Aperfeiçoamento dos gestos relacionados com a prensão, o encaixe, o traçado no desenho, o lançamento etc., por meio da experimentação e utilização de suas habilidades manuais em diversas situações cotidianas.
- Exploração das possibilidades de gestos e ritmos corporais para expressar-se nas brincadeiras e nas demais situações de interação.
- Produção de trabalhos de arte, utilizando a linguagem do desenho, da pintura, da modelagem, da colagem, da construção, desenvolvendo o gosto, o cuidado e o respeito pelo processo de produção e criação.
- Manipulação de materiais, objetos e brinquedos diversos para aperfeiçoamento de suas habilidades manuais.

- O FAZER ARTÍSTICO. Exploração e manipulação de materiais, como lápis e pincéis de diferentes texturas e espessuras, brochas, carvão, carimbo etc.. de meios, como tintas, água, areia, terra, argila etc.. e de variados suportes gráficos, como jornal, papel, papelão, parede, chão, caixas, madeiras etc.
- O FAZER ARTÍSTICO. Criação de desenhos, pinturas, colagens, modelagens a partir de seu próprio repertório e da utilização dos elementos da linguagem das Artes Visuais: ponto, linha, forma, cor, volume, espaço, textura etc.
- O FAZER ARTÍSTICO. Exploração e utilização de alguns procedimentos necessários para desenhar, pintar, modelar etc.
- Respeito e cuidado com os objetos produzidos individualmente e em grupo.
- Utilização de diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido, expressar suas idéias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva.
- Estabelecimento de algumas relações entre o meio ambiente e as formas de vida que ali estão, valorizando sua importância para a preservação das espécies e para a qualidade da vida humana.
- Participação em atividades que envolvam histórias, brincadeiras, jogos e canções que digam respeito às tradições culturais de sua comunidade e de outros grupos.
- Participação ativa na resolução de problemas.
- Confronto entre suas idéias e as de outras crianças.
- Formulação coletiva e individual de conclusões e explicações sobre o tema em questão.
- Registro das informações, utilizando diferentes formas: desenhos, textos orais ditados ao professor, comunicação oral registrada em gravador etc.
- Participação em atividades que envolvam processos de confecção de objetos.
- Reconhecimento de algumas características de objetos produzidos em diferentes épocas e por diferentes grupos sociais.
- Valorização da vida nas situações que impliquem cuidados prestados a animais e plantas.

Natureza e Sociedade

- Estabelecimento de algumas relações entre diferentes espécies de seres vivos, suas características e suas necessidades vitais.
- Conhecimento de algumas espécies da fauna e da flora brasileira e mundial.
- Conhecimento de modos de ser, viver e trabalhar de alguns grupos sociais do presente e do passado. Estabelecimento de algumas relações simples na comparação de dados.
- Interesse e demonstração de curiosidade pelo mundo social e natural, formulando perguntas, imaginando soluções para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre os acontecimentos, buscando informações e confrontando idéias.
- Estabelecimento de algumas relações entre o modo de vida característico de seu grupo social e de outros grupos.

Matemática

- Comparação de escritas numéricas, identificando algumas regularidades.

ATIVIDADES

1

Faça perguntas para medir a compreensão:

- O que acharam do filme?
- O que mais gostaram no filme?
- E o que não gostaram?
- Onde ele se passa?
- Qual é o enredo?
- Os fatos podem acontecer na vida real?
- Quem aparece no filme?
- Qual o personagem favorito? Por quê?
- Como o filme foi feito?

2

O filme começa com a câmera se aproximando, a cidade de Framboesópolis aparecendo e os personagens sendo apresentados. Pergunte se eles se lembram dos personagens, seus nomes e características:

Desmond – o porquinho que faz os melhores bolinhos do mundo

Sebastian – o coelho que está sempre correndo e preocupado com o tempo

Willie – o jovem que é uma raposa que toca guitarra muito mal

Beth – a vaca que tem um salão de beleza

Helmut – o alce conselheiro administrativo, uma espécie de prefeito do lugar

Senhora Crocodilo – Mãe de família

Filhote – o filho da Senhora Crocodilo, muito esperto e levado

Marta – a elefanta carpinteira

Aligátor – um jacaré metido a espertalhão, desonesto

Proponha uma brincadeira em que uma criança dá as qualidades (adjetivos) de cada personagem e os outros tentam adivinhar.

3

Aproveite o tema “animais” e pergunte se conhecem alguma música que fale de um dos bichos que aparecem no filme. Traga as letras de outras músicas, relacionadas a eles.

<http://temas-infantis.musicas.mus.br/>
<http://www.musicas10.kit.net/infantil.html>
<http://letras.terra.com.br/temas-infantis/>

4

No início do filme, Desmond vai dormir e sonha com um monstro horrível. Quem acredita em monstros? Como eles são? Alguém já viu um? Como era? Era real? O monstro do filme existia mesmo?

Deixe que comentem e reflitam sobre o assunto e explique que algumas pessoas podem acreditar em coisas e outras não, e que devemos respeitar o direito delas a ter opinião própria.

Faça uma pesquisa sobre quantos alunos acreditam e quantos não. Apresente os resultados.

5

Toda vez que Filhote faz uma travessura, ele diz: “Não fui eu!” Comente essa atitude perguntando o que acham dela. Deixe que debatam o assunto e pergunte se alguém já ficou com a culpa de alguma coisa que não fez ou se alguém já deixou que outra pessoa fosse acusada injustamente. Algumas sugestões de livros, relacionados ao assunto, para ler e comentar com seus alunos:

Título: Oscar Levou a Culpa

Autor: Tony Ross

Editora: Martins Fontes

Título: A Mulher que Matou os Peixes

Autor: Clarice Lispector

Editora: Rocco

Título: Querido Diário Otário 2 – Tem um

Fantasma na Minha Calça

Autor: Jim Benton

Editora: Fundamento



Como será que se faz bolinhos de maçã? Será que a gente consegue fazer bolinhos iguais aos do Desmond? Leve a receita para a sala de aula, leia com as crianças e combine quem vai trazer os ingredientes. No dia seguinte, faça a massa com seus alunos e depois coloque em forminhas de empada. Peça para assar na cozinha da escola. Vai ser um lanche muito especial!

INGREDIENTES:

- 1 xícara de óleo
- 4 ovos
- 1 xícara e meia de açúcar
- 3 maçãs
- passas
- 2 xícaras e meia de farinha de trigo
- canela em pó
- 1 colher de fermento

MODO DE PREPARO:

1. Bater no liquidificador o óleo e os ovos.
2. Acrescentar o açúcar, as cascas das maçãs e bater.
3. Num recipiente separado, peneirar a farinha de trigo, acrescentar o fermento, as maçãs picadas em cubos e as passas.
4. Juntar as duas misturas.
5. Colocar em uma assadeira untada e enfarinhada; levar ao forno.
6. Depois de pronto, polvilhar com açúcar de confeiteiro e canela.

Fonte: <http://tudogostoso.uol.com.br/receita/1627-bolo-de-maca.html>



Alguém lembra como funcionava a arapuca que eles construíram? Faça um esquema com a turma. Uma criança desenha a primeira etapa, outras desenharam as etapas seguintes, enquanto você descreve o que acontece em cada uma. No final, estará montado o esquema da arapuca.



Quando entram no local do esconderijo, eles acham que o lugar é horrível. Então, cada um vai pegar coisas para decorar e o lugar fica lindo. Faça uma lista dos objetos que eles trouxeram e pergunte para que serve cada um, quem conhece o objeto ou tem em casa, de que cor é etc. (Objetos: almofadas, cortinas, tapete, planta, lustre). Explique que todas as pessoas gostam de enfeitar as suas casas e que alguns objetos servem apenas para deixar o lugar mais bonito. Então eles fazem uma decoração. Peça que desenhem a sala de suas casas com todos os objetos que existem lá. Depois distribua revistas para que recortem objetos e cole, na folha, mudando a decoração das suas casas.



Willie apresentou um teatro de bonecos. Proponha então fazer a mesma coisa com a turma. Crie com os alunos uma história ou escolha uma peça pronta. Depois as crianças deverão decidir como serão feitos os bonecos, cenários e diálogos da história, a música etc. Eles poderão apresentar a peça para seus colegas de outras turmas.

Teatro de bonecos:

<http://www.canalkids.com.br/arte/teatro/bonecos.htm>
<http://www.apoema.com.br/OFICINADERAFAEL.htm>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Teatro_de_fantoches

10

No final quem salva todo mundo é Filhote, que, por ser pequeno, passa pela janela. Ele diz que às vezes é bom ser pequeno. Combine com as crianças a criação de duas listas coletivas: “É bom ser criança porque...” e “É ruim ser criança porque...” Anote no quadro à medida que forem falando e depois leia a lista para elas.

11

Todos tomam um susto quando uma sombra se aproxima de Filhote. Eles pensam que é o monstro, mas é Aligátor, que se aproxima pedindo ajuda porque o pneu furou. Na mala do carro, estão todos os objetos desaparecidos. Desmond então diz que isso significa que o monstro não existe e todos comemoram com uma festa como nunca se viu. Helmut diz que o mito do monstro acabou. Será? Lembre que Filhote prometeu não atirar mais flechas e nem sabe mais onde elas estão, e que quando uma flecha é atirada, o monstro aparece. Proponha a confecção de monstros de massinha de modelar, com um cartão de apresentação. Este é... o monstro do(a)... Ao final faça uma exposição ou fotografe os bonecos e faça uma apresentação de Power Point ou monte um filme usando o programa Movie Maker, se sua escola tiver computador.

Movie Maker é um acessório do Windows XP ou Vista e pode ser baixado gratuitamente no site: <http://www.microsoft.com/downloads/results.aspx?poclid=&freetext=movie%20maker&DisplayLang=en>

ENSINO FUNDAMENTAL

1º E 2º CICLOS

OBJETIVOS RELACIONADOS:

As atividades sugeridas oferecem a possibilidade de integração com os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ministério da Educação.

No caso deste filme, consideramos os seguintes objetivos relevantes e pertinentes:

Língua Portuguesa

- Utilizar a linguagem oral com eficácia, sabendo adequá-la a intenções e situações comunicativas que requeiram conversar num grupo, expressar sentimentos e opiniões, defender pontos de vista, relatar acontecimentos, expor sobre temas estudados.
- Linguagem escrita – Fazer a correspondência dos segmentos falados com os segmentos escritos da Língua Portuguesa.
- Linguagem oral – Ser capaz de ouvir com atenção os professores e colegas e intervir sem fugir do assunto tratado, formular e responder a perguntas e manifestar-se, além de acolher opiniões dos demais.
- Descrever cenários, objetos e personagens.
- Ser capaz de ouvir com atenção os professores e colegas e intervir sem fugir do assunto tratado, formular e responder a perguntas e manifestar-se, além de acolher opiniões dos demais.
- Narrar fatos respeitando a temporalidade e registrando as relações de causa e efeito.
- Exposição oral com ajuda do professor, usando suporte escrito, quando for o caso.
- Fazer a correspondência dos segmentos falados com os segmentos escritos da Língua Portuguesa.
- Busca de informações e consulta a fontes de diferentes tipos (jornais, revistas, enciclopédias etc.), com ajuda.

- Usar dicionários e outras fontes impressas para resolver dúvidas ortográficas.
- Participação em situações de intercâmbio oral que requeiram: ouvir com atenção, intervir sem sair do assunto tratado, formular e responder a perguntas, explicar e ouvir explicações, manifestar e acolher opiniões, adequar as colocações às intervenções precedentes, propor temas.
- Manifestação de experiências, sentimentos, idéias e opiniões de forma clara e ordenada.

História

- Comparar acontecimentos no tempo, tendo como referência anterioridade, posterioridade e simultaneidade.
- Organizar alguns repertórios histórico-culturais que lhes permitam localizar acontecimentos numa multiplicidade de tempo, de modo a formular explicações para algumas questões do presente e do passado.
- Estabelecer relações entre o presente e o passado.

Ciências Naturais

- Estabelecer relações entre características e comportamentos dos seres vivos e condições do ambiente em que vivem, valorizando a diversidade da vida.
- Reconhecer processos e etapas de transformação de materiais em objetos.
- Formular perguntas e suposições sobre o assunto em estudo.
- Organizar e registrar informações por meio de desenhos, quadros, esquemas, listas e pequenos textos, sob orientação do professor.
- Comunicar de modo oral, escrito e por meio de desenhos, perguntas, suposições, dados e conclusões, respeitando as diferentes opiniões e utilizando as informações obtidas para justificar suas idéias.

Pluralidade Cultural

- Exigir respeito para si, denunciando qualquer atitude de discriminação que sofra ou qualquer violação dos direitos de criança e cidadão.
- Valorizar o convívio pacífico e criativo dos diferentes componentes da diversidade cultural.

Ética

- Adotar atitudes de respeito pelas diferenças entre as pessoas, respeito esse necessário ao convívio numa sociedade democrática e pluralista.
- Adotar, no dia-a-dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças e discriminações.
- Assumir posições segundo seu próprio juízo de valor, considerando diferentes pontos de vista e aspectos de cada situação.

ATIVIDADES

1

Faça perguntas para medir a compreensão:

- O que acharam do filme?
- O que mais gostaram no filme?
- E o que não gostaram?
- Onde ele se passa?
- Qual é o enredo?
- Os fatos podem acontecer na vida real?
- Quem aparece no filme?
- Qual o personagem favorito? Por quê?
- Como o filme foi feito?

2

O filme começa com a câmera se aproximando, a cidade de Framboesópolis aparecendo e os personagens sendo apresentados. Pergunte se eles se lembram dos personagens, seus nomes e características:

Desmond – o porquinho que faz os melhores bolinhos do mundo

Sebastian – o coelho que está sempre correndo e preocupado com o tempo

Willie – o jovem que é uma raposa que toca guitarra muito mal

Beth – a vaca que tem um salão de beleza

Helmut – o alce conselheiro administrativo, uma espécie de prefeito do lugar

Senhora Crocodilo – Mãe de família

Filhote – o filho da Senhora Crocodilo, muito esperto e levado

Marta – a elefanta carpinteira

Aligátor – um jacaré metido a espertalhão, desonesto

Pergunte se querem desenhar o personagem favorito ou modelá-lo em massinha, como fizeram os autores do filme...

3

Realize uma pesquisa de imagem dos animais que aparecem no filme (coelho, porco, raposa, elefante, vaca, crocodilo e jacaré, alce) e uma comparação entre eles. São parecidos, foram bem representados? E quanto ao modo de viver? Aponte semelhanças: os crocodilos realmente moram no pântano, os porcos costumam tomar banho de lama, elefantes derrubam grandes troncos de madeira e coelhos correm muito rápido? Aponte também as diferenças, explicando que eles não vivem em casas como as do filme, não falam como os humanos e, na selva, nunca seriam amigos.

Pergunte se sabem o que é um pântano e procure o significado no dicionário.

Pântano – substantivo masculino: região ribeirinha coberta por águas paradas, planície inundada.

4

Os objetos desaparecem e Desmond acha que é o monstro. Por que ele pensa assim? Será que foi por causa do pesadelo? Deixe que comentem e pergunte se alguém já teve um pesadelo. Como foi? Ficaram achando que ia acontecer de verdade? Fale então sobre os sonhos? Por que sonhamos?

Porque o cérebro não pára de funcionar enquanto dormimos. Por mais que a gente sinta que o corpo e a mente precisam do repouso de todas as noites, o cérebro, na verdade, continua funcionando. Mas de uma maneira diferente, é claro. Mas por que o cérebro continua trabalhando enquanto o resto do corpo descansa? Segundo pesquisas feitas nos últimos anos, a função do sonho parece ser a de oferecer ao cérebro uma oportunidade de rever os acontecimentos importantes dos últimos dias. Boa parte dos estudos é feita em ratos de laboratório com alguns eletrodos implantados, que detectam a atividade dentro do cérebro. Por exemplo, enquanto os ratinhos exploram um labirinto novo, uma região

do cérebro deles cria um “mapa” dos lugares por onde passam. Quando eles adormecem e começam a sonhar (é, ratinhos também sonham!), o mapa recém-criado é “ligado” de novo – o que indica que os bichos estavam sonhando com o labirinto. Funciona tão bem que dá até para dizer, pelo ponto do mapa que está ativado, com que parte do labirinto o rato está sonhando... Por isso, hoje se acredita que o sono, com sonhos e tudo, é essencial para fixar na memória o que se aprende durante o dia. Ou seja, é preciso dormir – e sonhar – para realmente aprender. E você que pensava que a aula acaba quando toca o sinal da saída... Pois até sonhando o cérebro trabalha no dever de casa!

Fonte: <http://cienciahoje.uol.com.br/view/2118>
<http://www.cerebronosso.bio.br/>

5

Filhote diz que ele pode pegar o monstro fazendo uma arapuca, que, é uma armadilha para prender pássaros e pequenos animais.

Diga que, assim como a atiradeira, a arapuca era muito usada pelas crianças do interior, antigamente, mas que hoje sabemos o quanto isso é cruel e pode prejudicar a natureza.

Arapuca – Armadilha para apanhar pássaros pequenos, feita de pauzinhos, geralmente de taquara, cada vez mais curtos, dispostos em forma piramidal. Arma-se com uma haste de ponta fina que fica suspensa e presa pelo barbante com uma espiga de milho fixa na extremidade, embaixo da arapuca. Quando o pássaro vem comer, a arapuca desarma e ele fica preso.

6

Proponha uma pesquisa sobre brinquedos de antigamente. Os alunos poderão perguntar aos pais e avós como eram seus brinquedos. Comente que a maioria dos brinquedos era feita pelas próprias crianças. Proponha então uma exposição de brinquedos antigos “Eles brincavam assim”. A

pesquisa pode ser complementada na internet, se houver possibilidade de acesso em sua escola.

<http://www.culturagaucha.com.br/brinquedos.htm>
http://www.abrinquedoteca.com.br/brinq_ artesanais.asp
<http://www.alzirazulmira.com/index1.html>
<http://bomdiabrasil.globo.com/Jornalismo/BDBR/0,AA1652676-3682-741970,00.html>

7

Quando Helmut, o conselheiro, se recusa a fazer a arapuca, Beth lembra que ele é um político e diz que na próxima eleição não vai votar nele. Pergunte se eles sabem o que é um político. Explique que é uma pessoa que se candidata nas eleições para representar o povo. Então, os vereadores, deputados, senadores, o prefeito, o governador e o presidente são políticos escolhidos em uma eleição. Apresente a função de cada cargo. Quem sabe o nome de um político? O que sabe dele? Se alguém comentar alguma coisa negativa, lembre que aquele político foi eleito pelo povo e que para impedir condutas erradas, basta não votar mais nele. O nome disso é democracia. Proponha brincar de eleição, mas não para eleger governantes. Diga que você vai eleger os favoritos da turma. Escreva então no quadro: Qual o melhor programa de TV? Qual o melhor sorvete da cidade? Ou ainda: Qual o melhor brinquedo?

Escolha primeiro os finalistas, de acordo com as e ofereça 3 opções para o voto. Se a turma já tiver condições, combine para o dia seguinte a eleição com cédulas, urna e voto secreto. Se não, eles votarão marcando ao lado dos nomes escritos no quadro. Faça a contagem e revele o nome do “candidato” eleito.

Democracia – Regime de governo em que o poder de tomar importantes decisões políticas está com os cidadãos (povo), direta ou indiretamente, por meio de representantes eleitos — forma mais usual.

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Democracia>

8

O filme tem três histórias dentro da história. Enquanto constroem a arapuca, os amigos ficam se lembrando de coisas que aconteceram. Pergunte se eles se lembram das histórias. A primeira foi quando Desmond não queria mais cozinhar e comprou uma geladeira, enquanto Filhote aprendia a ser comerciante com o tio. A segunda foi a do aniversário de Sebastian e a última do dia em que Willie resolveu ser o melhor dos piores. Pergunte quem quer contar a história do desaparecimento dos bolinhos. Anote os fatos à medida que forem sendo lembrados e depois ordene-os. Pergunte quem gostaria de ilustrar e divida a turma em grupos. Eles deverão copiar as frases e ilustrá-las. Ao final, será montado um livro de histórias, que poderá ser xerocado e distribuído por todos da turma.

9

Relembre que no início Desmond adorou ficar sem fazer nada, mas depois ficou tudo muito chato. Faça um paralelo entre as atividades das crianças. Já imaginaram como seria se não tivessem nada para fazer, não precisassem mais ir à escola, ajudar os pais etc.? O que eles fariam? Explique que todos nós precisamos de descanso e diversão, e que para isso existem as horas de folga e as férias. Peça que dividam uma folha ao meio, e escrevam e ilustrem de um lado suas atividades diárias; e do outro o que gostam de fazer quando estão de folga.

10

Mesmo vendendo os bolinhos de Desmond para o tio, Filhote ganha um carro com o motor da geladeira. Acham que isso foi justo? Lembre que ele fez o que Desmond disse: “Com a geladeira, se quiser bolinhos é só pegar.” Se eles tivessem de construir um carro de corrida, como seria? Que

material usariam? Peça que façam um desenho explicando como iriam construir.

<http://quinquil.com/brinquedo/carrinho-de-madeira-solar>
<http://revistagloborural.globo.com/GloboRural/0,6993,EEC1664545-4528-3,00.html>
<http://www.saopaulominhacidade.com.br/list.asp?ID=936>

11

Todos tomam um susto quando uma sombra se aproxima de Filhote. Eles pensam que é o monstro, mas é Aligátor, que se aproxima pedindo ajuda porque o pneu furou. Na mala do carro, estão todos os objetos desaparecidos. Desmond então diz que significa dizer que o monstro não existe e todos comemoram com uma festa como nunca se viu. Helmut diz que o mito do monstro acabou. Será? Lembre que Filhote prometeu não atirar mais flechas e nem sabe mais onde elas estão, e que quando uma flecha é atirada, o monstro aparece. Proponha a confecção de monstros de massinha de modelar, com um cartão de apresentação. Este é... o monstro do(a)... Ele é terrível porque... Ao final faça uma exposição ou fotografe os bonecos e faça uma apresentação de Power Point ou monte um filme usando o programa Movie Maker, se sua escola tiver computador.

Movie Maker é um acessório do Windows XP ou Vista e pode ser baixado gratuitamente no site: <http://www.microsoft.com/downloads/results.aspx?poclid=&freetext=movie%20maker&DisplayLang=en>

12

Helmut vem ajudar, mas acaba preso na arapuca. Ele é o pior! Então, eles começam a lembrar o dia em que Willie quis ser o melhor dos piores. Relembra a história. Primeiro Willie diz que é campeão mundial, que sabe tudo, e quando vai fazer as coisas (ajudar a fazer a ponte, pintar as unhas e assar os bolinhos) ele faz tudo errado e quase incendeia a casa de Desmond. Pergunte se as crianças sabem o que é um

recorde e distribua para cada uma um texto com um recorde descrito nos sites a seguir. Depois peça que escrevam a respeito, leiam para a turma. os recordes que acharam mais interessantes e ilustrem:

<http://www.rankbrasil.com.br/>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Recordes_mundiais#Animais

13

Willie pensa que se for o melhor dos piores os amigos vão gostar mais dele, mas todos ficam muito aborrecidos com o que ele faz: joga pedras na casa da c, estraga a ponte e Marta cai na água e picha a casa da vaca Beth com os esmaltes dela, sempre dizendo: - "Sou o melhor!". Os amigos deixam-no de lado por um tempo e depois vão à sua casa para dizer que ser o melhor dos piores qualquer um pode, mas que ele é realmente melhor em alguma coisa sim: é a melhor raposa dona de bonecos de Framboesópolis. No final, ele faz um teatro e todos acham ótimo! Comente a história e pergunte se conhecem alguém assim, que faça tudo mal apenas para chamar a atenção e para que gostem dele, acontecendo sempre o contrário. Não acham que essa pessoa precisa descobrir alguma coisa que saiba fazer bem? Peça que se lembrem de alguma coisa que saibam fazer muito bem: pode ser jogar bola, ler, escrever, andar de bicicleta ou qualquer outra coisa.

14

Converse sobre o teatro de bonecos. Proponha então a criação de um teatro de bonecos. Primeiro a turma vai inventar a história oralmente, numa criação coletiva. Depois as crianças deverão decidir como serão feitos os bonecos, como se movimentarão, e escolher quem quer trabalhar em qual grupo: no que cria bonecos e cenários ou no que vai escrever os diálogos da história, a música etc. Depois haverá um teste de vozes para saber quem representará cada personagem. As crianças poderão apresentar a peça para seus colegas

de outras turmas. Se a sua turma ainda não tiver condições, escolha uma peça pronta e eles apenas criarão os personagens e encenarão.

<http://www.canalkids.com.br/arte/teatro/bonecos.htm>
<http://www.apoema.com.br/OFICINADERAFAEL.htm>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Teatro_de_fantoches



Todos tomam um susto quando uma sombra se aproxima de Filhote. Eles pensam que é o monstro, mas é Aligátor, que se aproxima pedindo ajuda porque o pneu furou. Na mala do carro, estão todos os objetos desaparecidos. Desmond então diz que significa dizer que o monstro não existe e todos comemoram com uma festa como nunca se viu. Helmut diz que o mito do monstro acabou. Será? Lembre que Filhote prometeu não atirar mais flechas e nem sabe mais onde elas estão, e que quando uma flecha é atirada, o monstro aparece. Proponha a confecção de monstros de massinha de modelar, com um cartão de apresentação. Este é... o monstro do(a)... Ele é terrível porque... Ao final faça uma exposição ou fotografe os bonecos e faça uma apresentação de Power Point ou monte um filme usando o programa Movie Maker, se sua escola tiver computador.

Movie Maker é um acessório do Windows XP ou Vista e pode ser baixado gratuitamente no site: <http://www.microsoft.com/downloads/results.aspx?poclid=&freetext=movie%20maker&DisplayLang=en>