

O SEGREDO DE ELEONOR

Este filme, de animação colorida e perfeita, foi feito para crianças pequenas, mas pode agradar especialmente aos apreciadores de literatura.

Quando personagens de contos de fadas clássicos e de livros infantis ganham vida para ajudar o menino a aprender a ler, estão materializando nosso velho sonho infantil de conhecer pessoalmente aqueles formidáveis heróis que habitavam nosso imaginário infantil. Afinal, foi para ler as suas histórias que muitos de nós nos esforçamos na alfabetização.

O filme é uma aventura deliciosa de acompanhar e traz uma grande oportunidade de comentar a capacidade de aprender e o quanto ela pode variar e depender de diversos fatores. Isso faz O Segredo de Eleonor especialmente adequado para as turmas de alfabetização, onde certamente estão crianças como Nathaniel, com as palavras presas na garganta. Além disso, o filme tem potencial para agradar a todas as outras faixas etárias, pois traz outros elementos de uma boa narrativa, como suspense e aventura.

Por trás de todos os questionamentos, está a mais importante mensagem: - é necessário preservar nossa arte e nossa cultura e manter vivo o que é clássico, garantindo que seja eterno.

Porque, como diria a Tia Eleonor, “a humanidade jamais pode viver sem sonhos”.

**Sugestões
de Atividades
Pedagógicas
relacionadas
ao filme**



ANTES DE ASSISTIR



A HISTÓRIA

Nathaniel ainda não consegue ler, mas já conhece todos os personagens dos Contos de Fadas. Isto porque a sua tia Eleonor sempre lhe contava as histórias de sua enorme coleção de livros. Tia Eleonor estava velhinha, com quase cem anos e um dia “esqueceu de acordar”, deixando para Nathaniel, a chave sua maravilhosa biblioteca. Mas ele não

fica muito animado, porque ainda não conseguiu aprender a ler e sem a tia para contar, acha que os livros serão inúteis. Então, ele acha melhor vendê-los para poder reformar a velha casa da Tia Eleonor.

De repente, Nathaniel faz uma descoberta surpreendente: todos os livros são as primeiras edições das histórias e os personagens podem magicamente ganhar vida. Eles estão esperando o “grande leitor” herói prometido por Tia Eleonor para cuidar deles quando ela se for. Nathaniel não é nem grande nem leitor mas precisa salvar os amigos e impedir que desapareçam para sempre.

Agora, com a ajuda de Alice no País das Maravilhas, o Ogro, Peter Pan e outros, ele vai tentar recuperar os livros e ler uma frase mágica que manterá os personagens vivos para as futuras gerações de crianças.

CURIOSIDADES

- 1 Este filme é francês e foi lançado em 2009
- 2 A voz de Eleonor foi dublada por Jeanne Moreau uma das maiores atrizes francesas.
- 3 O filme recebeu diversos prêmios em Festivais Internacionais e foi o favorito no 8º Festival Internacional de Cinema Infantil.
- 4 O filme foi totalmente desenhado à mão e não tem nenhum recurso computadorizado.

O QUE DEVE SER OBSERVADO

Quem aparece no filme.

Como são os personagens.

Onde ele é passado.

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:

Artes Visuais

- **APRECIÇÃO EM ARTES VISUAIS** Observação e identificação de imagens diversas.
- Utilizar as 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;
- **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.
- **APRECIÇÃO EM ARTES VISUAIS** Leitura de obras de arte a partir da observação, narração, descrição e interpretação de imagens e objetos.
- **APRECIÇÃO EM ARTES VISUAIS** Apreciação das Artes Visuais e estabelecimento de correlação com as experiências pessoais.
- **SEQUÊNCIAS DE ATIVIDADES** Representação figurativa por meio do desenho das apreensões perceptivas do corpo.

Linguagem Oral E Escrita

- Relato de experiências vividas e narração de fatos em seqüência temporal e casual.
- Uso da linguagem Oral para conversar, brincar, comunicar

e expressar desejos, necessidades e opiniões, idéias, preferências e sentimentos e relatar suas vivências nas diversas situações de interação presentes no cotidiano.

- Conhecimento oral de jogos verbais, como trava-línguas, parlendas, adivinhas, quadrinhas, poemas e canções.
- Participação em situações que envolvam a necessidade de explicar e argumentar
- Participar de variadas situações de comunicação oral, para interagir e expressar desejos, necessidades e sentimentos por meio da linguagem oral, contando suas vivências;
- Interessar-se pela leitura de histórias;
- Familiarizar-se aos poucos com a escrita por meio da participação em situações nas quais ela se faz necessária e do contato cotidiano com livros, revistas, histórias em quadrinhos etc.
- Ampliar gradativamente 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 perguntas;
- Familiarizar-se 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;
- Escutar textos lidos, apreciando a leitura feita pelo professor;
- Interessar-se por escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional;
- Escolher os livros para ler e apreciar.
- 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.

- Participação em situações de leitura de diferentes gêneros feita pelos adultos, como contos, poemas, parlendas, trava-línguas etc.
- Observação e manuseio de materiais impressos, como livros, revistas, histórias em quadrinhos etc.
- Reconto de histórias conhecidas com aproximação às características da história original no que se refere à descrição de personagens, cenários e objetos, com ou sem a ajuda do professor.
- PRÁTICAS DE LEITURA Valorização da leitura como fonte de prazer e entretenimento.
- PRÁTICAS DE ESCRITA Produção de textos individuais e/ou coletivos ditados oralmente ao professor para diversos fins.

Natureza E Sociedade

- 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
- Participação em atividades que envolvam histórias, brincadeiras, jogos e canções que digam respeito às tradições culturais de sua comunidade e de outros grupos;
- Confronto entre suas idéias e as de outras crianças;
- Formulação coletiva e individual de conclusões e explicações sobre o tema em questão;
- Utilização, com ajuda do professor, de diferentes fontes para buscar informações, como objetos, fotografias, documentários, relatos de pessoas, livros, mapas etc.;
- ORGANIZAÇÃO DOS GRUPOS E SEU MODO DE SER, VIVER E TRABALHAR Participação em atividades que envolvam histórias, brincadeiras, jogos e canções que digam respeito às tradições culturais de sua comunidade e de outras;

ATIVIDADES

1

Faça perguntas para medir a compreensão:

- O que acharam do filme?
- O que mais gostaram?
- E o que não gostaram?
- Quem aparece no filme?
- Qual o personagem favorito? Por quê?
- Como acha que o filme foi feito?

2

No começo do filme a família está no carro e o menino pergunta: - Já chegamos?

Isso é o que muitas crianças fazem durante as viagens, quando estão impacientes, querendo chegar. Pergunte se alguém já se sentiu assim e peça que contem como foi. A viagem era para onde? O que iam fazer lá? Estavam indo de ônibus, carro ou outro transporte? Quem respondia a pergunta? Como respondia? Se o assunto levantar o interesse você pode propor uma representação teatral da “cena”.

3

A irmã responde zombando do menino porque ele ainda não sabe ler. Alguém tem uma irmã ou parente que faz a mesma coisa? Como eles se sentem nestes momentos? Eles também costumam zombar de crianças menores que não sabem fazer as coisas?

4

Fale sobre a perda de um ente querido. Quem já passou por isso? Nathaniel vai olhar pela fechadura da porta proibida e fica ouvindo a voz da tia contando histórias. Quem ficou com medo nesta hora? Por quê?

5

Fale sobre o que acontece de alguém querido morrer. Deixe que comentem, relatem casos. Lembre da frase que a tia de Net escreve na carta de despedida: "... contem comigo pra ficar num cantinho da sua mente pro resto da vida..." Ela é verdadeira?

6

Nathaniel diz que já conhece as letras do alfabeto, mas ainda não consegue ler em voz alta. Pergunte quem é como ele. Comente que todo mundo aprende por etapas e ninguém começa a fazer uma coisa nova e diferente de forma perfeita. Fale a respeito de ritmo próprio e que cada um tem seu tempo próprio para fazer as coisas. Compare com outro tipo de habilidade como andar de bicicleta, assobiar, estalar os dedos etc.

7

O pai de Nathaniel achou o Senhor Cacareco bem simpático, mas Adrian, o amigo de Eleonor, diz que ele não é simpático nada. Por que algumas pessoas gostam de outras e outras não? Alguém já passou por isso? Aproveite para comentar a necessidade de conhecer bem uma pessoa para confiar inteiramente nela e de considerar as opiniões de terceiros, sem, contudo abrir mão do seu próprio juízo de valor.

8

O pai conta a Adrian que Nathaniel não se saiu muito bem na escola e que as palavras parecem estar presas na garganta dele. Quem já se sentiu assim, ao ler ou ao falar? Por que será que isso acontece?

9

Tia Eleonor deu os livros para Nathaniel, mas como ele não sabe ler, achou melhor vendê-los para ajudar a pagar o conserto da casa. Pergunte o que acharam disso. O que fariam se estivessem no lugar do menino?

10

No quarto secreto os personagens dos livros falam com Nathaniel. Só o menino e a tia podiam ver os personagens. O que acham disso? Isso pode acontecer na vida real?

11

Pergunte se reconheceram os personagens que saíram dos livros. Conte algumas histórias e peça que façam desenhos. Depois a turma pode recontar as histórias enquanto são anotadas no quadro e reunidas em um livro de Contos de Fadas.

<http://www.smartkids.com.br/especiais/contos-de-fadas.html>

12

Pergunte como se sentiriam se de repente ficassem pequenos como o Nathaniel. Peça que falem a respeito. Peça que façam uma dramatização de sua rotina enquanto estivessem pequenos.

13

Mesmo sabendo que os livros valem muito o comprador de coisas velhas diz que eles não valem nada. Por que acham que ele fez isso? Ele agiu honestamente?

14

Adrian diz que é bom Nathaniel ser sonhador porque as pessoas precisam sonhar. Comente a frase e pergunte se concordam e por quê? Lembre que nada teria sido inventado se não tivéssemos a capacidade de idealizar e criar. Proponha uma brincadeira em que cada um imagine uma invenção para ajudar as pessoas em suas tarefas diárias.

ENSINO FUNDAMENTAL

1º E 2º CICLOS (1º À 5º ANO)

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 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.
- Linguagem oral - Narrar fatos respeitando a temporalidade e registrando as relações de causa e efeito
- Linguagem oral - Contar histórias já conhecidas, mantendo-se próximo ao texto original.
- Linguagem oral - Descrever cenários, objetos e personagens.
- Linguagem oral - Relatar experiências, sentimentos, idéias e opiniões de forma clara e ordenada.
- Língua oral: usos e formas Participação em situações de intercâmbio oral que requeiram: ouvir com atenção, intervir sem sair do assunto tratado, formular e responder perguntas, explicar e ouvir explicações, manifestar e acolher opiniões, adequar as colocações às intervenções precedentes, propor temas.
- Língua oral: usos e formas Manifestação de experiências, sentimentos, idéias e opiniões de forma clara e ordenada.

- Língua oral: usos e formas Narração de fatos considerando a temporalidade e a causalidade.
- Língua oral: usos e formas Narração de histórias conhecidas, buscando aproximação às características discursivas do texto-fonte.
- Língua oral: usos e formas Descrição (dentro de uma narração ou de uma exposição) de personagens, cenários e objetos.
- Língua escrita: usos e formas - Busca de informações e consulta a fontes de diferentes tipos (jornais, revistas, enciclopédias, etc.), com ajuda;
- Língua escrita: usos e formas Manuseio e leitura de livros na classe, na biblioteca e, quando possível, empréstimo de materiais para leitura em casa (com supervisão do professor);
- Linguagem escrita - Compor textos coerentes com bases em trechos oriundos de fontes diversas, que podem ser uma combinação de produções escritas ou criadas oralmente.
- LÍNGUA ORAL: USOS E FORMAS Utilização da linguagem oral em situações como as do primeiro ciclo, ampliando-as para outras que requeiram: maior nível de formalidade no uso da linguagem; preparação prévia; manutenção de um ponto de vista ao longo da fala; réplicas e tréplicas.

História

- Estabelecer relações entre o presente e o passado;
- Identificar alguns documentos históricos e fontes de informações discernindo algumas de suas funções.

Matemática

- Identificar os conhecimentos matemáticos como meios para compreender e transformar o mundo à sua volta e perceber o caráter de jogo intelectual, característico da Matemática, como aspecto que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas;

- Resolver situações-problema, sabendo validar estratégias e resultados, desenvolvendo formas de raciocínio e processos, como dedução, indução, intuição, analogia, estimativa, e utilizando conceitos e procedimentos matemáticos, bem como instrumentos tecnológicos disponíveis;
- Comunicar-se matematicamente, ou seja, descrever, representar e apresentar resultados com precisão e argumentar sobre suas conjecturas, fazendo uso da linguagem oral e estabelecendo relações entre ela e diferentes representações matemáticas;
- Sentir-se seguro da própria capacidade de construir conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a auto-estima e a perseverança na busca de soluções;
- Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente na busca de soluções para problemas propostos, identificando aspectos consensuais ou não na discussão de um assunto, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.
- Resolver problemas, consolidando alguns significados das operações fundamentais e construindo novos, em situações que envolvam números naturais e, em alguns casos, racionais.
- Refletir sobre procedimentos de cálculo que levem à ampliação do significado do número e das operações, utilizando a calculadora como estratégia de verificação de resultados.
- Vivenciar processos de resolução de problemas, percebendo que para resolvê-los é preciso compreender, propor e executar um plano de solução, verificar e comunicar a resposta.

Arte

- Expressar e saber comunicar-se em artes mantendo uma atitude de busca pessoal e/ ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas;
- Observar as relações entre o homem e a realidade

com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, indagando, argumentando e apreciando arte de modo sensível;

- Buscar e saber organizar informações sobre a arte em contato com artistas, documentos, acervos nos espaços da escola e fora dela (livros, revistas, jornais, ilustrações, diapositivos, vídeos, discos, cartazes) e acervos públicos (museus, galerias, centros de cultura, bibliotecas, fonotecas, videotecas, cinematecas), reconhecendo e compreendendo a variedade dos produtos artísticos e concepções estéticas presentes na história das diferentes culturas e etnias.

Pluralidade Cultural

- TEMPO E PLURALIDADE - Vínculos geracionais no âmbito social e familiar: transmissão de contos tradicionais, hábitos alimentares, registros documentais, etc.

Ética

- Valorizar e empregar o diálogo como forma de esclarecer conflitos e tomar decisões coletivas;
- 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?
- E o que não gostaram?
- Quem aparece no filme?
- Qual o personagem favorito? Por quê?
- Como acha que o filme foi feito?

2

A irmã de Nathaniel tem uma pipa, mas ela é de um formato diferente. Pergunte se alguém já viu uma assim. Comente que o filme é francês e que é provável que lá as pipas tenham esse formato. Acrescente algumas informações sobre esse brinquedo.



Pipa

O primeiro vôo do homem está relacionado com a mitologia onde consta que Ícaro voou tão alto, que o sol derreteu a cera que prendia as asas ao seu corpo, sendo assim Ícaro caiu e morreu.

Pipa, Papagaio ou Pandorga é um brinquedo que voa preso a extremidade de uma linha ou barbante. Em geral, tem uma armação leve de bambu ou madeira, sobre a qual se estica uma folha de papel ou plástico. Os historiadores acreditam que tenha sido inventada entre 400 e 300 (AC) por Arquitas, um grego da cidade de

Tarena. No entanto, os Chineses afirmam que um de seus generais Han Sin inventou em 206 (AC), para uso dos militares.

Em 1749 o Escocês Alexander Wilson, usou vários termômetros presos as Pipas para medir a temperatura nas alturas. Benjamin Franklin em 1752, utilizando uma pipa forrada de pano, demonstrou em um dia de chuva, que nas nuvens existe eletricidade estática, com isso foi criado o pára-raios. O inglês Douglas Archibald, em 1883, prendeu um anemômetro (Medidor de Vento) à linha de uma pipa mediu a velocidade do vento a 360m de altura. A Aerofotografia com o auxílio de pipas é muito praticada desde o fim do século XIX. Guglielmo Marconi em 1901, usou uma pipa para erguer um antena e fez a primeira transmissão de rádio.

No fim do século XIX e início do século XX, o homem estava decidido a construir um máquina que lhe permitisse voar, nessa época ele só tinha duas referências de vôo, que eram as aves e a pipa. Muitos tentaram imitar os pássaros com suas máquinas sem sucesso, outros tentavam usando pipas. Em 1906, depois de vários testes o Brasileiro Alberto Santos Dumont, fez o primeiro vôo, usando um conjunto de pipas-caixa, acionadas por suas próprias forças. Este avião recebeu o nome de “14 BIS”.

<http://www.ventodepipa.com.br/galeria.html>

Você sabe o que faz a pipa voar?

Se você pensou no vento parabéns você acertou. A força do vento é muito importante, pois se o vento for fraco as pipas grandes e com maior peso não sobem e se for muito forte poderá quebrar as varetas e a pipa também não subirá. O melhor vento para se empinar pipas é o médio, contínuo e o de média intensidade. Com esse vento sua pipa subirá bem alta.

A cauda também serve como estabilizador, ela ajuda a pipa a voar. Há vários tipos de cauda, cada uma deve ser usada conforme a pipa. As mais usadas são: rabiola, tiras e corrente. A pipa sobe porque ocorre um escoamento do vento sobre suas asas, formando uma área de baixa pressão em cima da pipa. As pipas devem ser mais leves possíveis para que o vento possa levá-las.

<http://orbita.starmedia.com/pumba39/pipa.htm>

Ilustração: <http://1.bp.blogspot.com>

3

Nathaniel diz para o pai que quando o texto está escrito à mão fica ainda mais difícil para ele ler. Pergunte se isso também acontece com mais alguém da turma. Explique que isso acontece porque cada um tem uma forma pessoal de escrever e que algumas pessoas tem uma letra mesmo difícil de ler, como por exemplo, alguns médicos. Comente que isso às vezes pode dar problema na hora de comprar um remédio ou quando alguém lê um bilhete. Após ressaltar a importância de ter uma escrita legível, peça que escrevam bilhetinhos para o colega do lado. Depois peça que cada um leia o bilhete do amigo e que este confirme se foi o que realmente escreveu.

4

Os personagens explicam a Nathaniel que aqueles são livros raros. Pergunte se eles sabem porque um livro é considerado valioso. Acrescente algumas informações da internet.



Sobre livros raros

O que é livro raro?

De maneira bastante simplificada, pode-se dizer que um livro alcança o “status” de raridade bibliográfica quando a sua procura excede a oferta, ou seja, é um

livro escasso, difícil de ser encontrado.

A combinação de uma série de fatores contribui para tornar um exemplar único, raro, valioso, porém não existem fórmulas fáceis para a determinação de raridade.

Como um livro se torna raro?

Livros podem se tornar valiosos por seu conteúdo – por exemplo: primeiros relatos de invenções e descobertas científicas, primeiras edições de importantes obras literárias ou históricas; ou por suas características físicas - por exemplo: encadernações luxuosas contendo ouro e pedras preciosas, anotações manuscritas de pessoa ilustre, livros ilustrados que dão uma nova interpretação de um texto ou da obra de um artista de renome. Livros censurados ou expurgados também podem ser bastante escassos, já que poucos exemplares podem ter sobrevivido ao tempo e à ação humana.

Todos os livros antigos são valiosos?

“Um livro não é valioso porque é antigo e, provavelmente, raro. Existem milhões de livros antigos que nada valem porque não interessam a ninguém. Toda biblioteca pública está cheia de livros antigos, que, se fossem postos à venda, não valeriam mais que o seu peso como papel velho. O valor de um livro nada tem a ver com a sua idade. A procura é que torna um livro valioso”. (Rubens Borba de Moraes em “O bibliófilo aprendiz”, 2005, p. 67).

Como posso manter meus livros em bom estado de conservação?

Os livros são danificados pela luz e pela oscilação de temperatura e umidade. É melhor guardá-los em local fresco e confortável, num ambiente seco e estável, com iluminação baixa ou indireta.

Evite guardar seu livros em lugares onde eles serão expostos à luz solar direta.

Não enrole livros em jornal ou plástico, nem armazene-os em caixas de papelão. O ácido do papelão ou do jornal irá danificar os livros. Sacos plásticos restringem a circulação de ar, podendo promover o crescimento de mofo ou bolor.

Livros de grande porte, como Atlas, jornais encadernados ou folhetos de arte, poderão ser guardados na horizontal.

Nunca use fita adesiva para reparar páginas soltas ou rasgadas, pois com o tempo a cola da fita, que é ácida, deixará resíduos e tornará o papel amarelado.

É possível comprar ou mesmo fazer caixas de proteção para o armazenamento de livros antigos ou frágeis. Recomenda-se o uso de papéis e colas alcalinos para a confecção dessas embalagens.

*<http://tesourobibliografico.wordpress.com/livroraro/>
imagem: www.radamesm.files.wordpress.com/2009/03/livros_antigos2.jpg*

5

Nathaniel vai reconhecendo os personagens:

Chapeuzinho Vermelho E O Lobo, Alice, Aladin... Mogli... Balu... O Mago Merlin... O Rei Arthur... Pinóquio... Gulliver... Cinderela... Sherazade... A Menina do Fósforo... Simbá... Peter Pan...

Anote no quadro e pergunte que conhece esses personagens e se alguém gostaria de contar a sua história. Combine com

os alunos um projeto chamado uma história por dia. Outros personagens podem ser acrescentados à lista e cada um deve procurar em bibliotecas ou na internet, os contos de fadas. Eles podem perguntar também a parentes e amigos se conhecem a história dos personagens. A medida em que as histórias vão sendo contadas, vão sendo eliminadas da lista. Se alguma não for encontrada, você pode pesquisar e trazer para a turma. Eles podem fazer ilustrações e reescrever as histórias que podem fazer parte de uma exposição.

<http://www.educacional.com.br/projetos/ef1a4/contosdefadas/contos.html>

http://volobuef.tripod.com/page_maerchen.htm



Na carta, a tia deixa para a Angélica a boneca e diz que: “chegou a hora de contar a ela seus segredos... e de ela lhe contar os dela”.O que ela quis dizer com isso? A boneca tinha algum segredo? E Angélica? Ela tinha algum segredo?



Angélica diz: “Ora, dar livros ao Nathaniel é como dar patins a um peixe” Pergunte se entenderam o que ela quis dizer. Lembre o ditado popular que diz “dar pérolas aos porcos” ou “dar nozes a quem não tem dentes” Fale sobre os ditados ou ditos populares e explique que eles são como as lendas, ninguém sabe quem inventou e foram passando de boca em boca. Apresente alguns ditados e perguntem se conhecem e se perceberam o que querem dizer.

Ditos populares

Ditos populares são frases e expressões que transmitem conhecimentos comuns sobre a vida. O conteúdo de um dito popular geralmente relaciona-se à aspectos universais da vida, sendo comum ouvirmos-os em situações cotidianas.

A maior parte dos ditos populares é de criação anônima: são fáceis de se decorar e transmitir em função de seu formato curto, simples e direto. Os ditos falam sobre diversos assuntos e fazem parte da cultura popular.

Quem tudo quer, tudo perde.
Falar é prata, calar é ouro.
Papagaio come milho, periquito leva fama.
Desgraça pouca é bobagem.
Dia de muito, véspera de pouco.
Uma andorinha só não faz verão.
É melhor prevenir do que remediar.
À noite todos os gatos são pardos.
Quem não tem cão caça com gato.
Cada macaco no seu galho.
Quem ri por último ri melhor.
Um homem prevenido vale por dois.
De moeda em moeda se faz uma fortuna.
Gato escaldado tem medo de água fria.
Em terra de cego, quem tem um olho é rei.
Quem tem pressa come cru.
Nada como um dia após o outro.
Antes tarde do que nunca.
Em boca fechada não entra mosca.
Quem semeia ventos, colhe tempestades.
Cada cabeça, uma sentença.
Não adianta chorar sobre o leite derramado.
É melhor não cutucar a onça com vara curta.
Na cama que farás, nela te deitarás.
Quem desdenha quer comprar.
Cada coisa a seu tempo.
Quem espera sempre alcança.
Nem tudo que reluz é ouro.
Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.
Quem tem telhado de vidro não atira pedra ao vizinho.

Santo de casa não faz milagre.
Aproveite a sorte enquanto ela está a seu favor.
As aparências enganam.
Em casa de ferreiro, espeto de pau.
Não conte com o ovo na barriga da galinha.
Cautela nunca é demais.
Não há marcas que o tempo não apague.
Cão que ladra não morde.
Em rio que tem piranha, jacaré nada de costas.
Agora, é tarde, Inês é morta.
Devagar se vai longe.
É na necessidade que se conhece o amigo.
Pense duas vezes antes de agir.
Mais vale um pássaro na mão do que cem voando.

Depois da tormenta, sempre vem a bonança.
 De grão em grão, a galinha enche o papo.
 Não confie na sorte. O triunfo nasce da luta.
 Não há bem que sempre dure, nem mal que nunca se acabe.
 A união faz a força.
 Dizei-me com quem andas e eu te direi quem és.
 Se cair, do chão não passa.
 Aqui se faz, aqui se paga.
 Pense rápido, fale devagar.
 Quem tem boca vai a Roma.
 Os últimos serão os primeiros.

8

Quando Nathaniel tenta ler a fórmula mágica, as letras se misturam. Proponha brincadeiras em que as letras ficam embaralhadas para que se encontrem palavras. Existem os caça-palavras e as Letrocas. Você pode reproduzir letrocas ou caça-palavras para que seus alunos, em grupo, tentem encontrar o maior número de palavras.

H O C E O L
COELHO
ÓLEO
COLO
OLHO
ECO
OLÉ
ELO
OCO

CAÇA PALAVRAS

ENCONTRE NO DIAGRAMA ABAIXO 11 NOMES DE INSETOS.



| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | V | S | T | J | N | O | P | Q | R | S | T | U | M | V |
| X | B | E | S | O | U | R | O | Z | A | B | P | C | O | D |
| E | F | G | H | I | J | L | M | N | P | R | U | R | S | T |
| V | X | Z | G | B | A | R | A | T | A | T | L | V | C | Z |
| X | L | S | T | V | Y | Z | N | M | X | S | G | T | A | V |
| F | A | B | E | L | H | A | P | N | V | R | A | Z | Q | P |
| P | S | C | A | R | R | A | P | A | T | O | V | X | C | H |
| V | P | E | R | N | I | L | O | N | G | O | P | H | B | M |
| T | C | D | F | G | J | K | M | P | Q | U | S | T | V | X |
| F | O | R | M | I | G | A | V | Z | H | O | A | C | S | N |
| V | H | U | F | P | J | D | X | A | R | A | N | H | A | Z |
| B | O | R | B | O | L | E | T | A | N | Z | V | S | M | T |
| U | P | E | R | C | E | V | E | J | O | L | X | K | B | C |

9

A bruxa acha que Nathaniel é um impostor porque ele não sabe ler e deixou que os livros fossem vendidos. Ela estava certa? Comente que realmente ela estava se baseando em verdade, mas que era preciso saber os motivos de Nathaniel antes de condená-lo e castigá-lo fazendo com que se tornasse pequeno.

10

Pergunte como se sentiriam se de repente ficassem pequenos como o Nathaniel. Peça que falem ou escrevam a respeito.

11

Senhor Cacareco vê que os livros são realmente antigos. São de 1870. Se a cena fosse hoje, quantos anos teriam os livros?

12

Quando Nathaniel resolve voltar para tentar ler a fórmula mágica, ele ganha uns óculos do Pinóquio. O boneco diz que os óculos são mágicos. Isso era verdade? Então porque ele disse isso?

13

Fale sobre a figura do Ogro. Nas histórias ele é um ser malvado que come as pessoas. Ele estava até querendo fazer isso, mas depois que Alice explica o quanto valem os amigos ele desiste e passa a ir junto, ajudando o tempo todo. O que acham disso. Uma pessoa que dizem ser malvada pode se modificar?

14

Quando o cliente chega para comprar os livros, os personagens ficam todos misturados. Quando ele vê a Cinderela com o Lobo Mal na História das Mil e Uma Noites desiste de comprar. Pergunte se seriam capazes de fazer histórias misturando os personagens. Como elas ficariam? Peça que inventem uma história assim e escrevam e que se lembrem que os personagens devem manter suas características, por exemplo: Pinóquio é mentiroso, o Coelho é apressado, Chapeuzinho desaparece, a bruxa é malvada etc.

15

A medida em que o tempo vai passando as ilustrações do livro começam a desbotar e a desaparecer. Pergunte porque acham que isso estava acontecendo? O chapeuzinho vermelho foi ficando rosa e a outra compradora nem conseguiu ler as histórias. Comente que os Contos de Fadas são histórias que vem sendo contadas pelos pais para os seus filhos desde que foram criadas e se as pessoas pararem de contar e ler essas histórias elas realmente vão desaparecer porque ninguém mais vai se lembrar delas. Fale sobre a importância de lembrar das coisas que fazem parte da nossa cultura para que elas não desapareçam com o tempo. Cite o exemplo da linguagem e da cultura indígena.

16

Quando finalmente Nathaniel consegue ler ficamos sabendo que a fórmula mágica era uma frase: - **“É UMA HISTÓRIA MAS ISSO NÃO QUER DIZER QUE NÃO SEJA REAL”**. Pergunte se entenderam o que a frase quer dizer. Proponha que escrevam a respeito do que é real e imaginário e quando é que essas coisas se misturam. Fale do cinema, da literatura e das artes onde os autores sonham situações e elas se concretizam nas obras. Fale de histórias reais que se tornaram imaginárias através de filmes e filmes de ficção que mostram cenas que acontecem de verdade muito tempo depois.