Ministério da Educação
FNDE
PNBE 2014
Pré-escola Educação Infantil
0193.1
na [illegible] ou em sala de aula
VENDA PROIBIDA

LÔ CARVALHO

CURUPIRA, BRINCA COMIGO?

ILUSTRAÇÕES
SUSANA RODRIGUES



Bamboozinho

LÔ CARVALHO

CURUPIRA, BRINCA COMIGO?

Bamboozinho

ILUSTRAÇÕES
SUSANA RODRIGUES



E SE, NO MEIO DA MATA, VOCÊ TIVESSE VONTADE DE BRINCAR? COM QUEM VOCÊ BRINCARIA?

NESTA HISTÓRIA, UMA CRIANÇA COMO VOCÊ DECIDE BRINCAR COM OS MONSTROS E AS ASSOMBRAÇÕES DO NOSSO FOLCLORE. MAS, DO QUE SERÁ QUE ELES VÃO BRINCAR?



VIRE AS PÁGINAS PARA DESCOBRIR COMO ESSA BRINCADEIRA É DIVERTIDA.

CURUPIRA, CURUPIRA, BRINCA COMIGO?

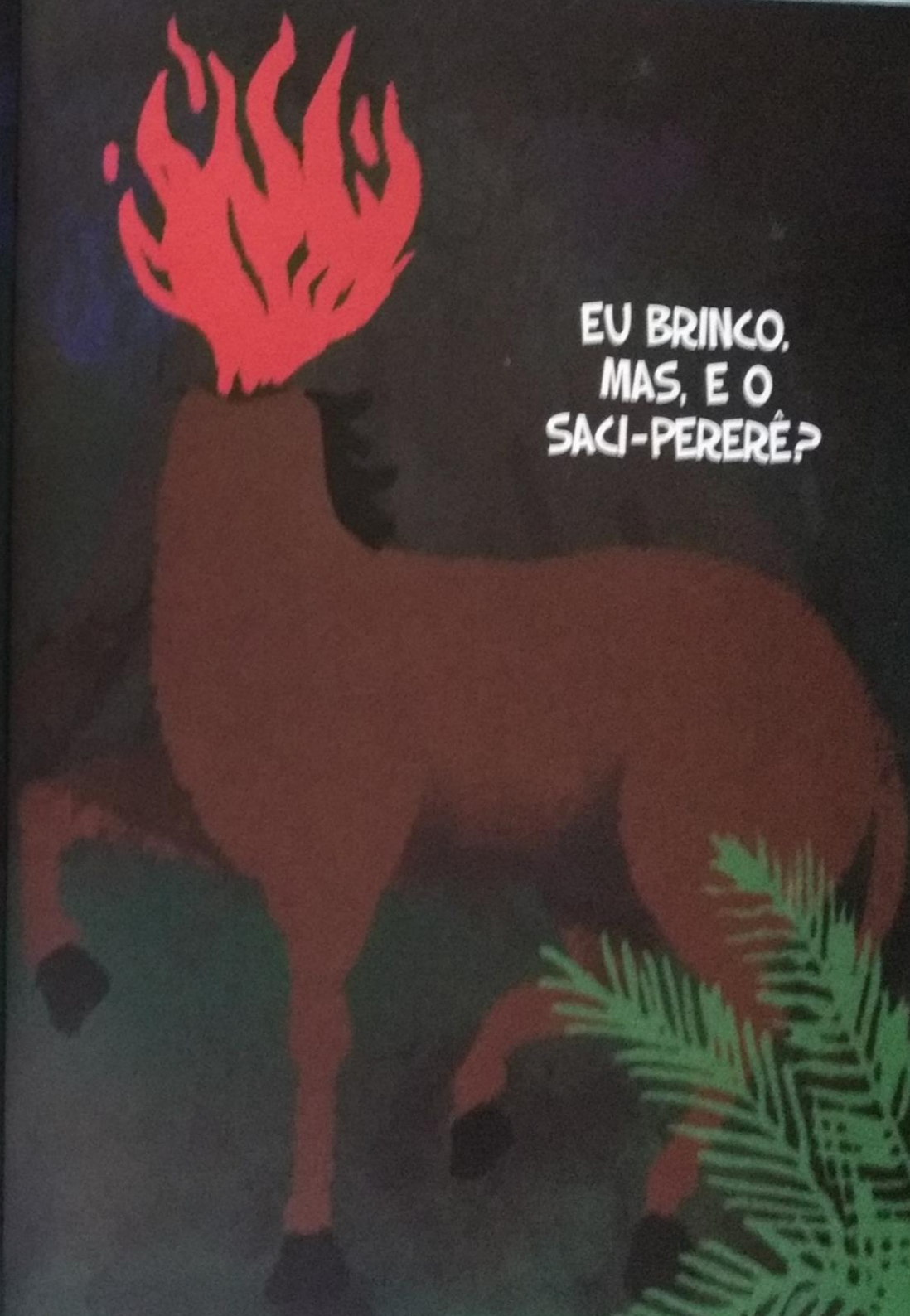


EU BRINCO. MAS, E O CAIPORA?




CAIPORA,
CAIPORA,
BRINCA
COMIGO?
EU BRINCO.
MAS, E A MULA
SEM CABEÇA?


MULA SEM CABEÇA, MULA SEM CABEÇA, BRINCA COMIGO?

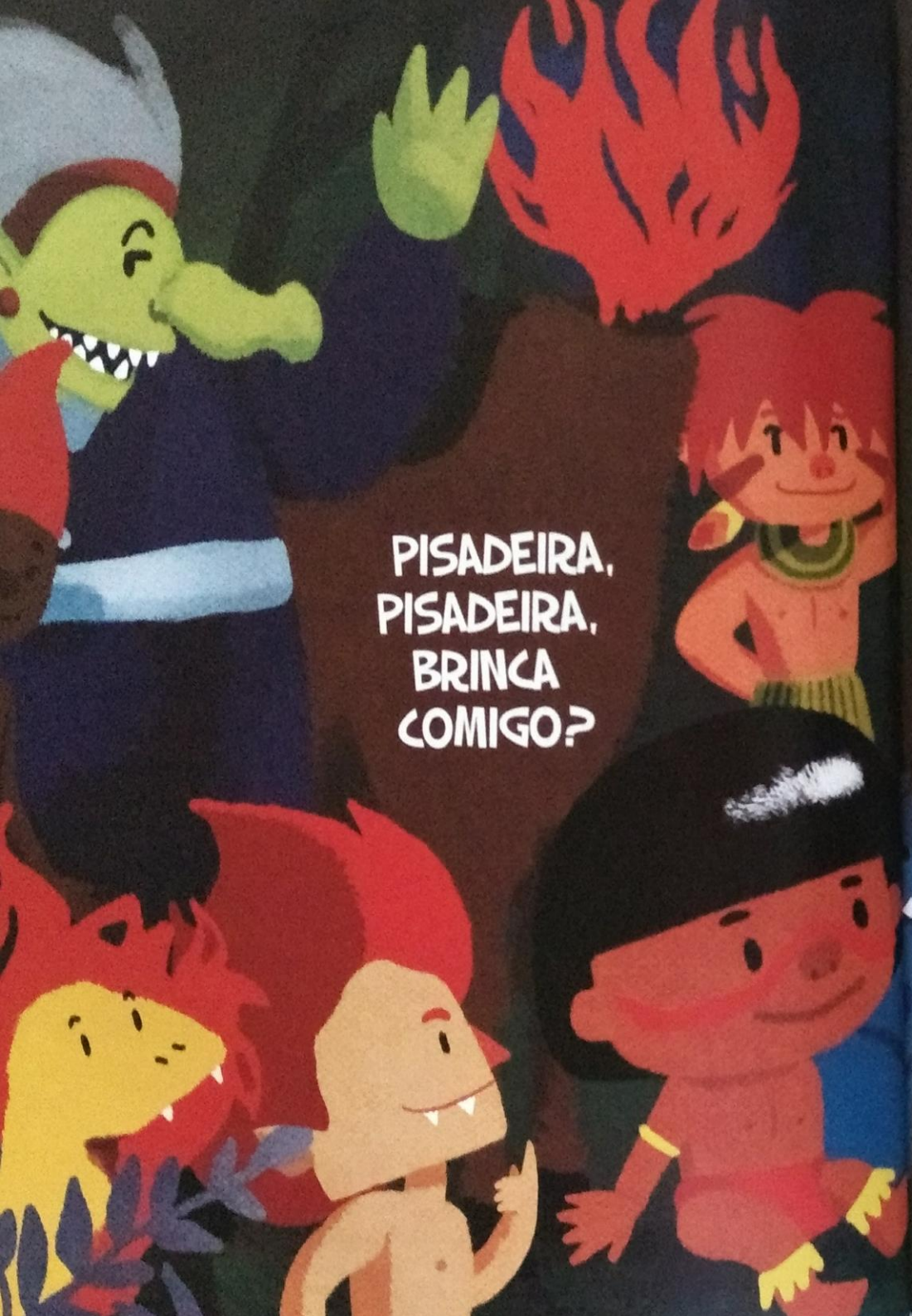

EU BRINCO, MAS, E O SACI-PERERÊ?


SACI-PERERÊ,
SACI-PERERÊ,
BRINCA
COMIGO?
EU BRINCO.
MAS, E
A CUCA?


CUCA, CUCA,
BRINCA
COMIGO?


EU BRINCO.
MAS, E O
BOITATÁ?


BOITATÁ, BOITATÁ, BRINCA COMIGO?
EU BRINCO. MAS, E A PISADEIRA?


PISADEIRA,
PISADEIRA,
BRINCA
COMIGO?


EU BRINCO.
MAS, E A
MATINTA
PERERA?


MATINTA PERERA, MATINTA PERERA, BRINCA COMIGO?
EU BRINCO. MAS, E A COBRA-GRANDE?


COBRA-GRANDE,
COBRA-GRANDE,
BRINCA COMIGO?
EU BRINCO.
MAS, E O
CAPELOBO?


CAPELOBO, CAPELOBO, BRINCA COMIGO?
EU BRINCO. MAS, E O LOBISOMEM?

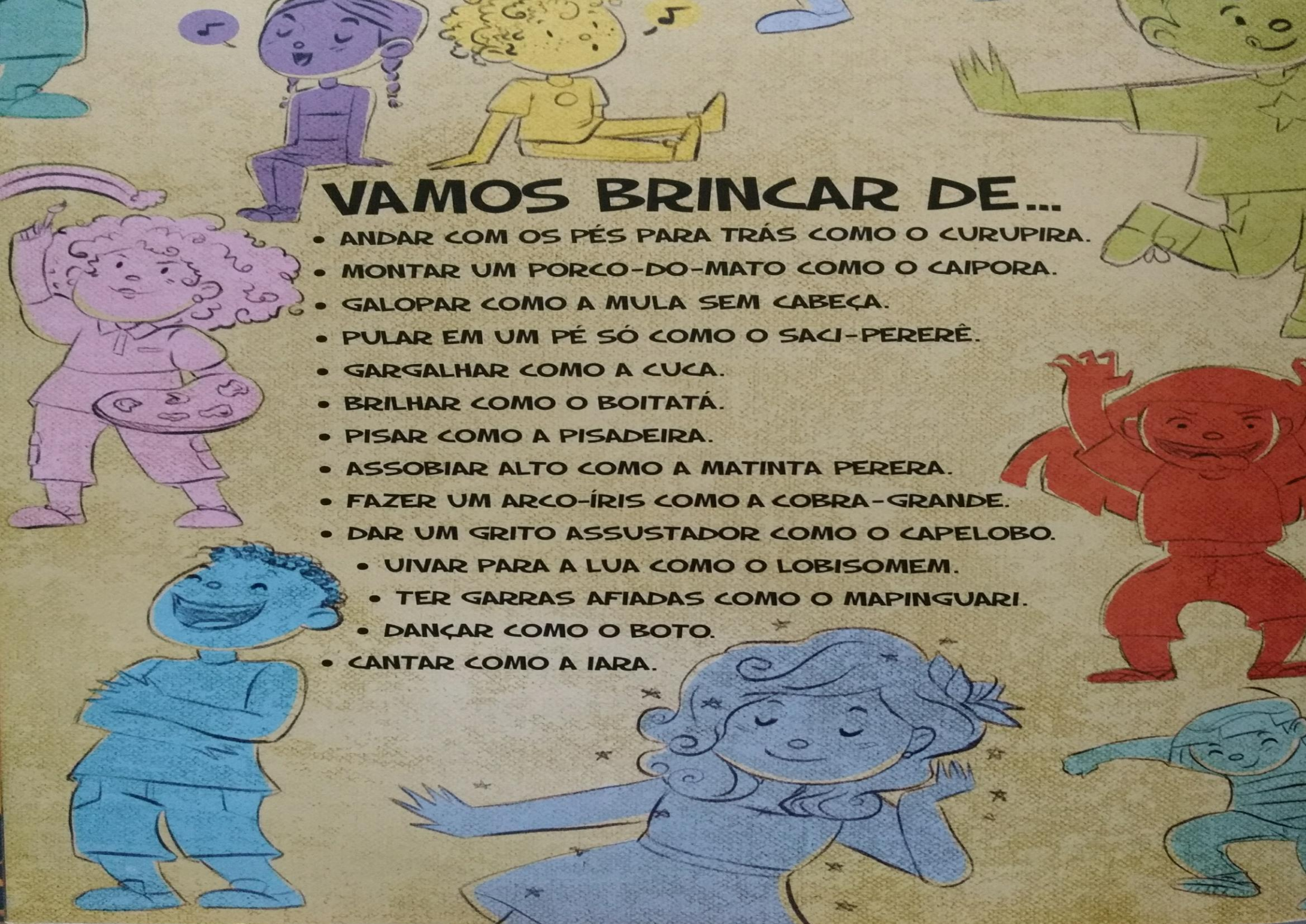

LOBISOMEM, LOBISOMEM, BRINCA COMIGO?
EU BRINCO. MAS, E O MAPINGUARI?


MAPINGUARI,
MAPINGUARI,
BRINCA
COMIGO?
EU BRINCO.
MAS, E
O BOTO?


BOTO, BOTO, BRINCA COMIGO?
EU BRINCO. MAS, E A IARA?


IARA, IARA, BRINCA COMIGO?
EU BRINCO. MAS, E A CRIANÇADA?


CRIANÇADA, CRIANÇADA,
VAMOS BRINCAR?



VAMOS BRINCAR DE...

- ANDAR COM OS PÉS PARA TRÁS COMO O CURUPIRA.
- MONTAR UM PORCO-DO-MATO COMO O CAIPORA.
- GALOPAR COMO A MULA SEM CABEÇA.
- PULAR EM UM PÉ SÓ COMO O SACI-PERERÊ.
- GARGALHAR COMO A CUCA.
- BRILHAR COMO O BOITATÁ.
- PISAR COMO A PISADEIRA.
- ASSOBIAR ALTO COMO A MATINTA PERERA.
- FAZER UM ARCO-ÍRIS COMO A COBRA-GRANDE.
- DAR UM GRITO ASSUSTADOR COMO O CAPELOBO.
- UIVAR PARA A LUA COMO O LOBISOMEM.
- TER GARRAS AFIADAS COMO O MAPINGUARI.
- DANÇAR COMO O BOTO.
- CANTAR COMO A IARA.

SOBRE OS MONSTROS E AS ASSOMBRAÇÕES

Os monstros e as assombrações deste livro fazem parte do folclore brasileiro. Conheça um pouco mais sobre cada um deles.



CURUPIRA Na mata, quem corta uma árvore já sabe: o Curupira logo aparece e BUUU!, dá um susto na pessoa que foge correndo sem olhar para trás.
Ele é o guardião das matas e das florestas do Brasil. Quem desrespeita a natureza, cuidado. Se tiver Curupira por perto, é melhor deixar as plantas em paz!

CAIPORA Caçador não tem vez nas florestas brasileiras. Montado em um porco-do-mato e sempre com uma vara nas mãos, o Caipora persegue e afugenta quem entra na mata para caçar. Também, pudera, o Caipora é guardião dos animais. Como o Curupira, o Caipora também é protetor da natureza.





MULA SEM CABEÇA Parece uma mula, mas é uma mulher. Nas noites de quinta-feira, a mulher se transforma: corpo de mula, cabeça de fogo. A Mula sem Cabeça galopa sem parar e corre atrás de quem cruza o seu caminho. Assim, cuidado. Nas noites de quinta-feira, nunca saia de casa desacompanhado.

SACI-PERERÊ Moleque levado, o Saci-Pererê se diverte assustando as pessoas. Queima a comida, acorda o bebê, irrita o cachorro, apaga o fogo, esconde as coisas da gente... Com seus poderes mágicos, aparece e desaparece dos lugares. Quem tenta agarrá-lo, logo desiste. O moleque é travesso e não para quieto.



CUCA A menina não obedece? A Cuca logo aparece. O menino não quer dormir? Cuidado, a Cuca está por aí. Corpo de mulher e cara de jacaré, a Cuca persegue as crianças choronas e mimadas, assustando-as com a sua gargalhada estridente.



BOITATÁ Vive nos rios e nos lagos. Mas quando as pessoas resolvem tocar fogo na floresta, o Boitatá corre em defesa da natureza. As árvores e os animais agradecem: longe das queimadas, podem viver em paz. Curupira, Caipora e Boitatá são todos protetores da natureza.

PISADEIRA Quem come muito no jantar, precisa tomar cuidado na hora de dormir. É que a Pisadeira gosta de incomodar os gulosos: durante a noite, pisoteia com as pontas dos pés a barriga do dorminhoco que, incomodado, não dorme sossegado.



MATINTA PERERA Se você ouvir um assobio longo e estridente, não se preocupe, é a Matinta Perera que nas noites sem lua gosta de atazanar as pessoas. Para que ela vá embora, é fácil: pergunte o que ela quer e peça para que volte na noite seguinte para pegar. Mas, atenção: cumpra a sua promessa, senão...

COBRA-GRANDE Moradora dos fundos dos rios, a Cobra-grande assusta pescadores e viajantes virando suas canoas e embarcações. Mas em dia de dilúvio, transforma-se em arco-íris, enfeitando o céu com suas sete cores maravilhosas.

CAPELOBO Quem passeia pela mata distraído, pode levar um susto com o Capelobo. Metade homem e metade anta, a assombração tem um grito assustador. Quem vê Capelobo, sai correndo. E não é para menos, trata-se de um vampiro que gosta de sangue de gente.



LOBISOMEM Durante o dia é gente, mas nas noites de lua cheia transforma-se em lobo. No campo, nas matas ou na cidade, o lobisomem ataca aqueles que encontra em seu caminho.

MAPINGUARI De longe já se sente o cheiro do Mapinguari em meio aos galhos e cipós da densa floresta. Enorme, com passadas largas e garras afiadas, esse protetor da floresta nada teme diante dos destruidores da natureza.





BOTO Jovem e bonito, o Boto encanta as mulheres nas festas e nos bailes com seu jeito charmoso de dançar. Mas elas que tomem cuidado, pois podem se apaixonar por uma criatura que, na realidade, não é gente e mora no fundo do rio. Com o coração partido elas vão ficar.

IARA Com longos cabelos sedosos e beleza inconfundível, não há quem não se apaixone pela Iara. Rainha das águas dos rios, ela entoa o seu canto mata adentro. Caçador, pescador ou viajante que passa desavisado se encanta e é fisgado pela mulher-peixe. No fundo do rio, para todo sempre irá ficar.



SOBRE A OBRA

Este livro foi especialmente elaborado para desenvolver o prazer pela leitura. Seu formato, tamanho, ilustrações, texto e temática resultam de um esforço conjunto de diferentes profissionais para criar uma obra inteligente e divertida. Seu público-alvo são as crianças. Mas leitores de todas as idades também irão se encantar com os seres fantásticos do folclore brasileiro aqui apresentados.

A definição da faixa etária a que se destina este livro se justifica pelas importantes aprendizagens que a sua leitura pode promover em relação à alfabetização e à iniciação da criança no mundo da leitura.

A estrutura e a poética do texto, composto por frases curtas e simples que se repetem ao longo da narrativa, favorecem a memorização de seu conteúdo. Ao dominar o texto, a criança naturalmente se sentirá estimulada a arriscar a ler, mesmo quando ainda não souber ler formalmente.

O projeto gráfico da obra apresenta elementos visuais que, para a criança, servem como verdadeiras "pistas" para interagir com o texto escrito – como o diálogo entre os personagens que se distribui de forma regular entre as páginas pares e ímpares do livro e o uso da letra maiúscula no corpo principal do texto, o que facilita o reconhecimento das letras do alfabeto.

A obra colabora ainda para a difusão da cultura popular brasileira fornecendo informações e imagens sobre o nosso folclore. A formação do cidadão começa pela apropriação de sua cultura.

SOBRE AS ILUSTRAÇÕES

Inicialmente, foram desenvolvidos diversos estudos acerca da representação de cada um dos seres fantásticos deste livro. A ideia era compor representações originais que ajudassem o leitor a aumentar o seu repertório de imagens sobre o assunto. Esses esboços foram feitos a lápis e, depois, digitalizados. Durante o tratamento digital, foram empregadas cores fortes que remetem ao interior de uma mata ao mesmo tempo em que destacam o caráter lúdico do livro.

A cada página, o leitor encontrará uma ilustração que complementa a parte textual da obra, na qual se destacam as reações de cada personagem ao desenvolvimento da narrativa.



ORIENTAÇÕES PARA PAIS E EDUCADORES

É possível enriquecer a experiência de leitura deste livro incentivando a criança a:

- conversar sobre aquilo que já sabe sobre os monstros e as assombrações aqui apresentados;
- descrever em voz alta o que percebe em cada ilustração e dar a sua opinião sobre ela;
- ler a história em voz alta e em grupo – o adulto (ou outra criança) lê uma frase e a criança lê a frase seguinte;
- ler sozinha, sem a ajuda de um leitor mais experiente;
- localizar o nome dos personagens no texto;
- brincar conforme a proposição feita ao final do livro, imitando os seres fantásticos;
- vestir-se como os seres fantásticos, elaborando fantasias de saci-pererê, iara, cuca, caipora etc.;
- pesquisar, em outras fontes, mais informações sobre os seres fantásticos do folclore brasileiro;
- escrever e ilustrar o próprio livro sobre seres fantásticos.



LÔ CARVALHO

O livro *Curupira, brinca comigo?* surgiu do desejo de valorizar a nossa cultura e fazer a criançada conhecer mais o Brasil. Também surgiu da vontade de encorajar a turminha que está se alfabetizando a gostar de ler e querer mais e mais livros para "devorar". Nasceu também da intenção de fazer um livro para toda a família – divertido e bem-humorado... Um livro para ler e conversar, ler e olhar, ler e brincar, ler e reler. Um livro para imaginar e ir além.

Sou mãe, pedagoga, professora, escritora, mas, principalmente, uma leitora... Conheça o meu trabalho no blog http://maissobrelivros.com.br.

SUSANA RODRIGUES

Desenhar, desenhar, desenhar. Desenho desde que me entendo por gente e já juntei pilhas de papéis de todo tipo com rabiscos e desenhos, alguns melhores, alguns nem tanto, mas treino é treino.

Este é o primeiro livro infantil que eu ilustro. Espero que vocês gostem dele tanto quanto eu.



NO MEIO DA MATA, ESTÃO TODOS REUNIDOS:
CURUPIRA, CAIPORA, MULA SEM CABEÇA,
SACI-PERERÊ, CUCA, BOITATÁ, PISADEIRA, CAPELOBO,
COBRA-GRANDE, MATINTA PERERA, LOBISOMEM,
MAPINGUARI, BOTO E ATÉ A IARA.

O QUE ELES ESTÃO FAZENDO? O QUE ELES QUEREM?
O QUE SERÁ QUE VAI ACONTECER?

ENTRE UM PERSONAGEM E OUTRO DO FOLCLORE
BRASILEIRO, AS CRIANÇAS VÃO SE DIVERTIR
COM O FINAL DESTA HISTÓRIA ESCRITA ESPECIALMENTE
PARA TORNAR A LEITURA UM GRANDE PRAZER.

VEJA OS PERSONAGENS
DESTE LIVRO PELO QR CODE





Bambooginho

ISBN 978-85-66587-11-1

