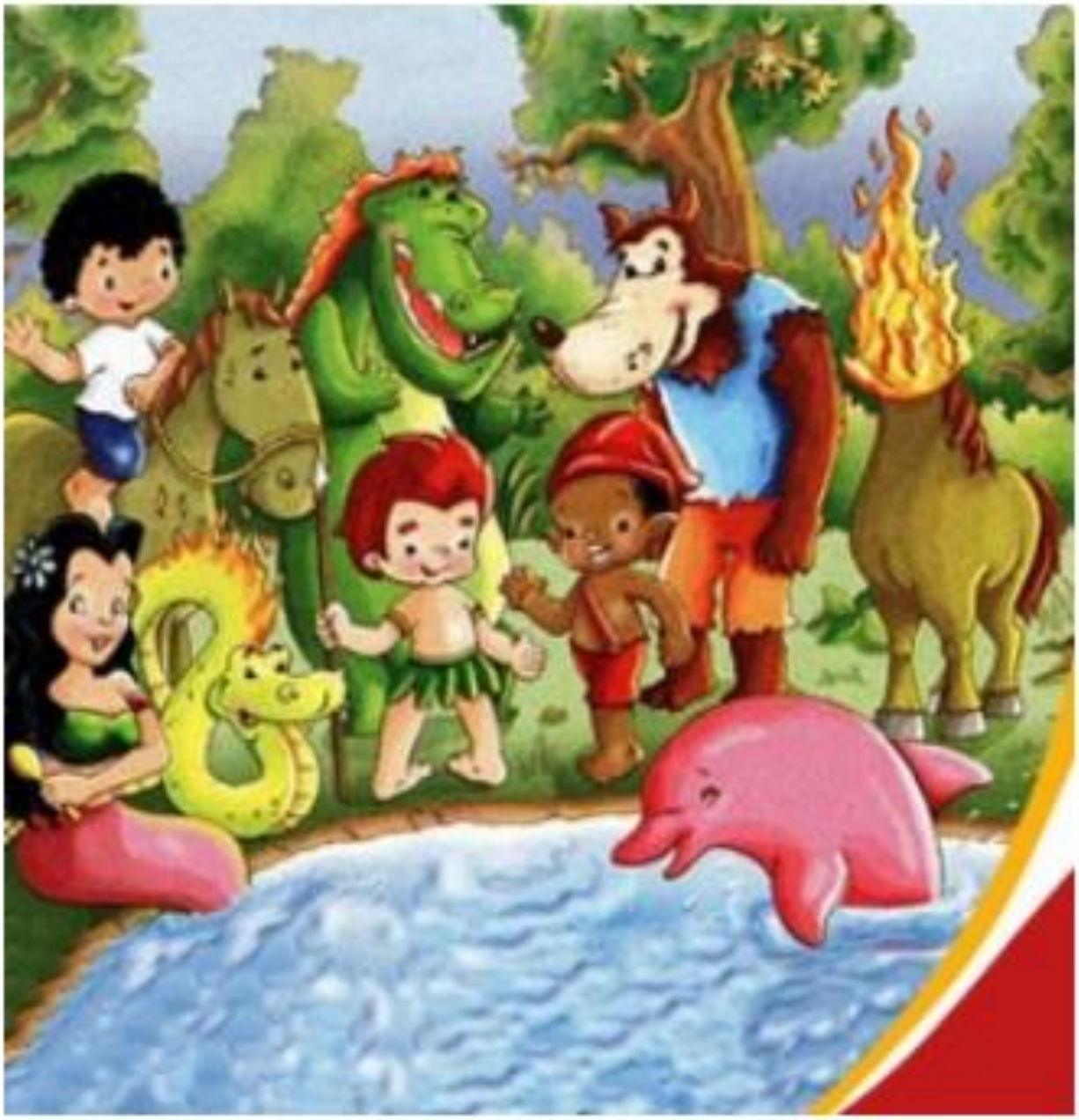
Profª Moniza

# SEQ. LOBISOMEM

# FOLCLORE



Profª Moniza
MATERIAIS PEDAGÓGICOS

# Prof. Moniza - materiais educacionais

Nosso principal objetivo é auxiliar os professores na sua prática pedagógica

Esse e- book contém materiais retirados e selecionados da internet, sempre que sabemos a fonte a colocamos. Caso haja algum material de sua autoria por gentileza entre em contato para que possa retirar do arquivo ou dar os devidos créditos.

Não desejamos violar direitos autorais e nem fazer plágio. Nossos desejos sinceros é divulgar informações úteis que contribua para o enriquecimento dos professores

professoramoniza@gmail.com
Professora Moniza
@professoramoniza
Professora Moniza

# LENDA DO LOBISOMEM

O lobisomem é uma criatura folclórica conhecida mundialmente. Também chamado de Licantropo (lobo e homem), ele se transforma em lobo nas noites de lua cheia, enquanto durante o dia possui as características de um homem comum.



## Origem da Lenda

A origem da lenda é europeia, provavelmente se disseminou a partir do século XVI, porém aparece em alguns mitos gregos, como em Licaão e Damarco.

Reza a lenda que inicialmente um homem foi mordido por um lobo e ficou enfeitiçado. Assim, nas **noites de lua cheia**, seu corpo transforma-se, adquirindo garras de lobos com o corpo coberto de pelos, e o lobo sai uivando em busca de seu alimento predileto: **sangue**.

Por isso, até os dias de hoje, essa criatura feroz e imbatível, gera muito medo nos moradores, principalmente de áreas rurais e distantes da cidade.

Conheça mais Lendas do Folclore Brasileiro.

## Lobisomem no Folclore Brasileiro

O lobisomem está muito presente no folclore brasileiro e latino-americano. Trata-se de uma aberração, a criatura feroz, homem de dia e lobo nas noites de lua cheia que, por castigo divino, está condenada à transformação até o final de suas vidas.

Dependendo da região do país, a lenda pode sofrer alterações. Em algumas culturas acredita-se que o lobisomem somente se transforma numa encruzilhada nas noites de sexta-feira e, ao amanhecer, retorna à encruzilhada para se transformar em homem novamente.

Em outras regiões acredita-se que o oitavo filho, com aparência pálida, orelhas grandes e nariz avantajado, provavelmente se tornará lobisomem.

Por sua vez, há crenças que indicam que o lobisomem corresponde ao sétimo filho de um casal em que os anteriores sejam todos mulheres.

Quando isso acontece, acredita-se que o menino se tornará um lobisomem a partir da puberdade. Isso quer dizer que o aniversário de 13 anos marcará o primeiro momento de transformação, o que acontecerá até ao final de sua vida em todas as noites de lua cheia.

Ao amanhecer, a criatura torna às suas características de homem. Para combater o lobisomem, consoante a lenda, o indivíduo deve atingi-lo com objetos e balas feitos de **prata** ou o **fogo**.

Há versões da lenda em que o lobisomem prefere raptar bebês não batizados e, por isso, muitas famílias batizam suas crianças rapidamente. Não obstante, acreditam que se a criança não for batizada, está propensa a virar um lobisomem.

ttps://www.todamateria.com.br/lenda-do-lobisomem/

# Lobisomem

Segundo a crença popular, o Lobisomem é o último dos sete filhos de um casal. Para evitar a sina, é preciso que o irmão mais velho batize o mais moço.

Dizem que aos treze anos, numa quinta-feira à noite, ele sai e chegando a uma encruzilhada, onde um jumento se esfregou na terra, começa o seu tormento.

Ele aparece em forma de um cachorro grande, ou lobo, que ataca as pessoas e animais nas noites de lua cheia.

Sua presença nas solitárias caminhadas noturnas é pressentida pelos cães que, latindo, o perseguem até desaparecer. Seus dentes são grandes, tem pêlos por todo corpo, inclusive no rosto, os olhos são vermelhos e as unhas compri



h

NOME:_____Nº_____

# O LOBISOMEM



A lenda do lobisomem é muito conhecida no folclore brasileiro, sendo que algumas pessoas, especialmente aquelas mais velhas e que moram nas regiões rurais, de fato creem na existência do monstro.

A figura do lobisomem é de um monstro que mistura formas humanas e de lobo. Segunda a lenda, quando uma mulher tem 7 filhas e o oitavo filho é homem, esse último filho será um Lobisomem.

Quando nasce, a criança é pálida, magra e possui as orelhas um pouco compridas. As formas de lobisomem aparecem a partir dos 13 anos de idade. Na primeira noite de terça ou sexta-feira após seu 13º aniversário, o garoto sai à noite e no silêncio da noite, se transforma pela primeira vez em lobisomem e uiva para a Lua, semelhante a um lobo.

Após a primeira transformação, em todas as noites de terça ou sexta-feira, o homem se transforma em lobisomem e passa a visitar 7 partes da região, 7 pátios de igreja, 7 vilas e 7 encruzilhadas. Por onde ele passa, açoita os cachorros e desliga todas as luzes que vê, além de uivar de forma aterrorizante.

Quando está quase amanhecendo, o lobisomem volta a ser homem.

Segundo o folclore, para findar a situação de lobisomem, é necessário que alguém bata bem forte em sua cabeça. Algumas versões da história dizem que os monstros têm preferência por bebês não batizados, fazendo com que as famílias batizem suas crianças o mais rápido possível.

# FICHA TÉCNICA

## personagens do folclore brasileiro



**Nome:** Lobisomem

**Principais características:** monstro metade homem e metade lobo; corpo coberto de pelos; garras afiadas; uivo apavorante

**Como é encontrado:** em noites de lua cheia

**O que faz:** homem comum que se transforma em lobisomem para atacar e aterrorizar as pessoas



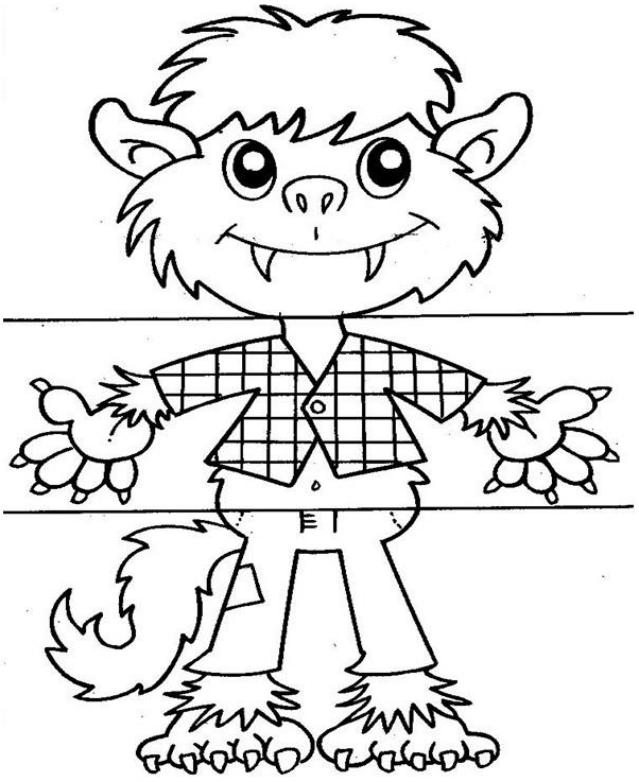
**LOBISOMEM**

NORMALMENTE É UM HOMEM PÁLIDO, COM POUCO SANGUE. DIZ A VELHA LENDA QUE É O FILHO QUE NASCE DEPOIS DE SETE FILHAS. EM NOITE DE LUA CHEIA VIRA UM BICHO COM ORELHAS GRANDES E PÊLOS POR TODO O CORPO, UNHAS COMPRIDAS E CARA DE CACHORRO. UIVA PARA A LUA E APARECE NAS ENCRUZILHADAS PARA ASSUSTAR O POVO.

Escola:_____

Nome:_____

PINTE O DESENHO BEM BONITO E DEPOIS RECORTE PARA MONTAR O LOBISOMEM.



Armário do Professor

http://www.atividadespedagogicasuzano.com.br/

Nome: data:

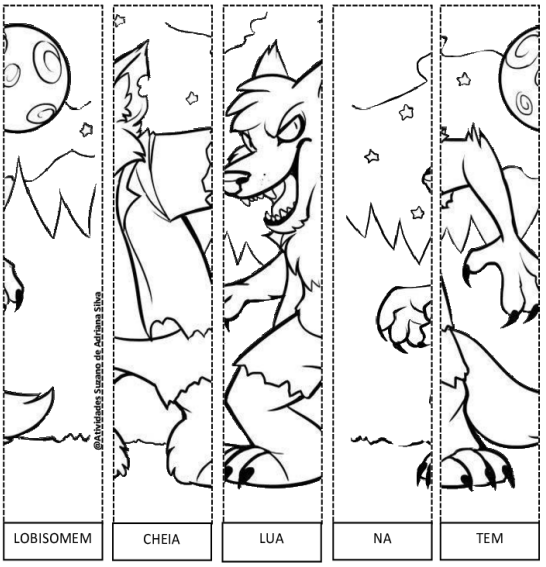
| domingo | 2ª - feira | 3ª - feira | 4ª - feira | 5ª - feira | 6ª - feira | sábado |
|---|---|---|---|---|---|---|

| janeiro | fevereiro | março | abril | maio | junho | julho | agosto | setembro | outubro | novembro | dezembro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 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 | 31 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## FOLCLORE DAS FRASES

@Atividades Suzano de Adriana Silva



| LOBISOMEM | CHEIA | LUA | NA | TEM |
|---|---|---|---|---|

Ordene a frase e monte o quebra-cabeça do lobisomem.

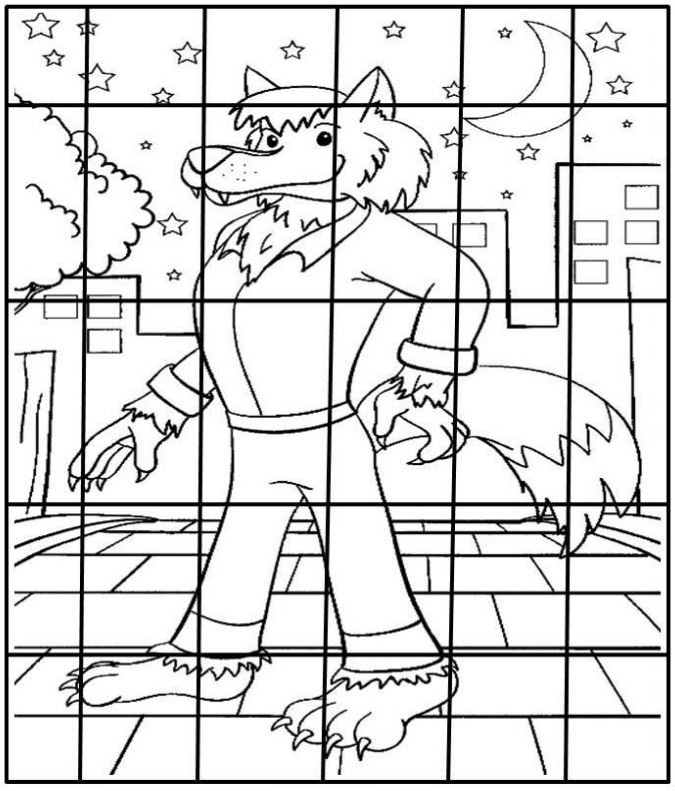
**ESCOLA**_____

**SÉRIE**_____**TURMA**_____

**PROFESSORA**_____

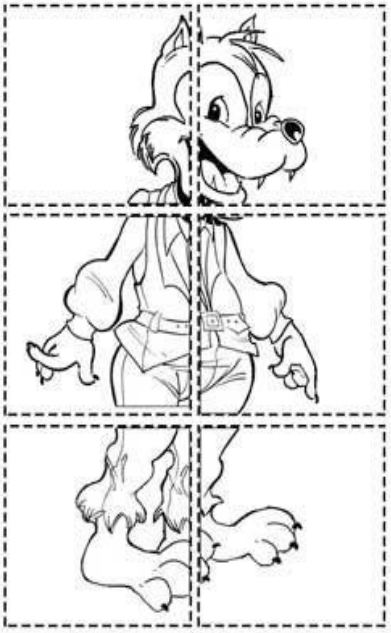
NOME:_____DATA:____/____/____

**PINTAR, RECORTAR,COLAR ATRÁS DA CARTOLINA E MONTAR O QUEBRA-CABEÇA.**



## ATIVIDADE

RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA DO LOBISOMEM:



www.mestredosaber.com.br





Escola:_____

Nome:_____

TOME O CAMINHO CORRETO E LEVE O LOBISOMEM ATÉ A LUA CHEIA





Armário do Professor

Meus Trabalhos Pedagógicos

Escola:_____

Nome:_____

Data:_____ Prof:_____

# LOBISOMEM

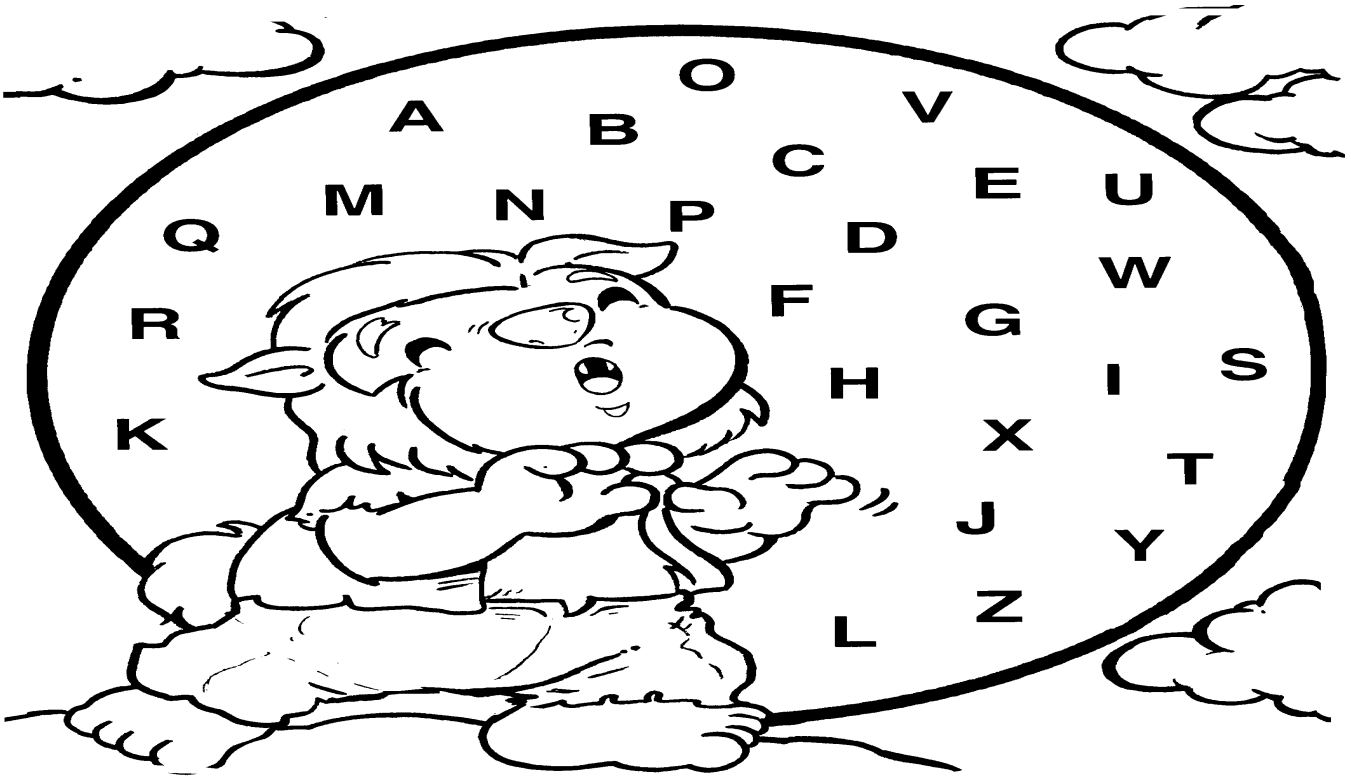
É UM HOMEM QUE
SE TRANSFORMA
EM LOBO!

TEM O CORPO COBERTO
DE PÊLOS E UNHAS
ENORMES!



RECRIE AQUI A IMAGEM COM AS SUAS CARACTERÍSTICAS:

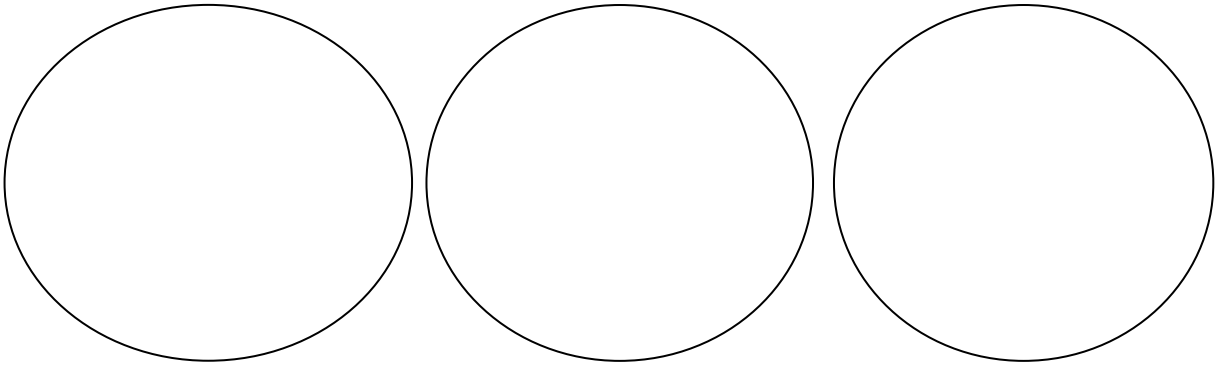
PINTE AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DESTA LENDA:




## LOUCO POR UM OSSINHO

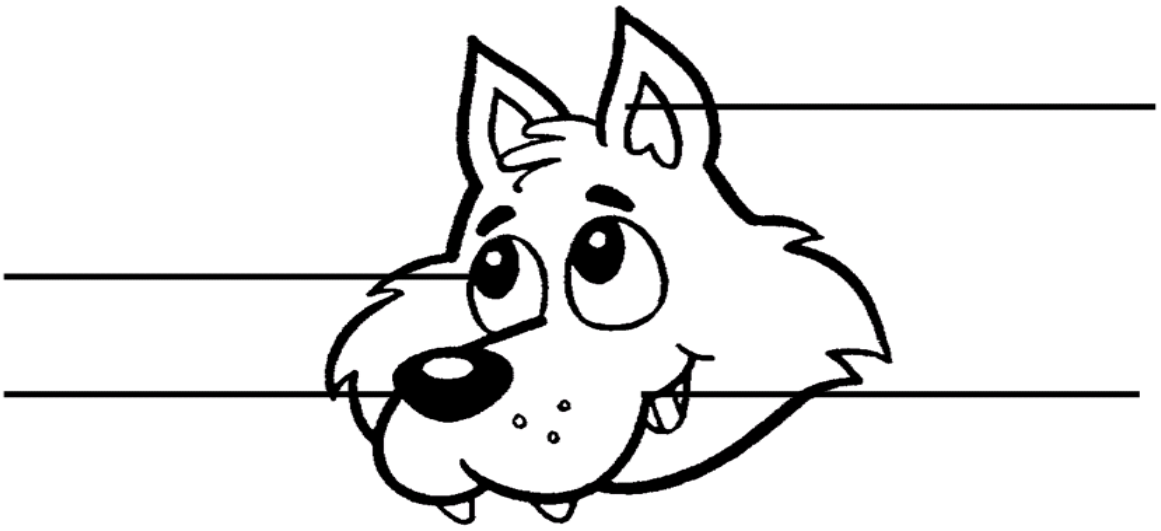
OSLOBISOMENS PODEM PARECER ASSUSTADORES, MAS O LOBISOMEM LOURIVAL GOSTA MESMO É DE COLETAR OSSINHOS NA LUA CHEIA. DESTAVEZ, ELE CONSEGUIU JUNTAR 9 OSSINHOS E QUER ENTERRÁ-LOS IGUALMENTE EM 3 BURACOS QUE CAVOU. QUANTOSOSSINHOS SERÃO COLOCADOS EM CADA BURACO? RECORTEOS OSSINHOS E DISTRIBUA-OS PARA DESCOBRIR A RESPOSTA:







VAMOS NOMEAR.



AGORA VAMOS PROCURAR AS PALAVRAS:

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | O | C | A | B | C | D |
| O | L | H | O | S | E | F | G |
| H | O | R | E | L | H | A | S |
| I | J | N | A | R | I | Z | K |

ESCOLA

PROFESSORA (O)

ALUNO (A)

# LOBISOMEM

MARQUE UM QUADRINHO PARA CADA LETRA.

QUANTAS LETRAS?

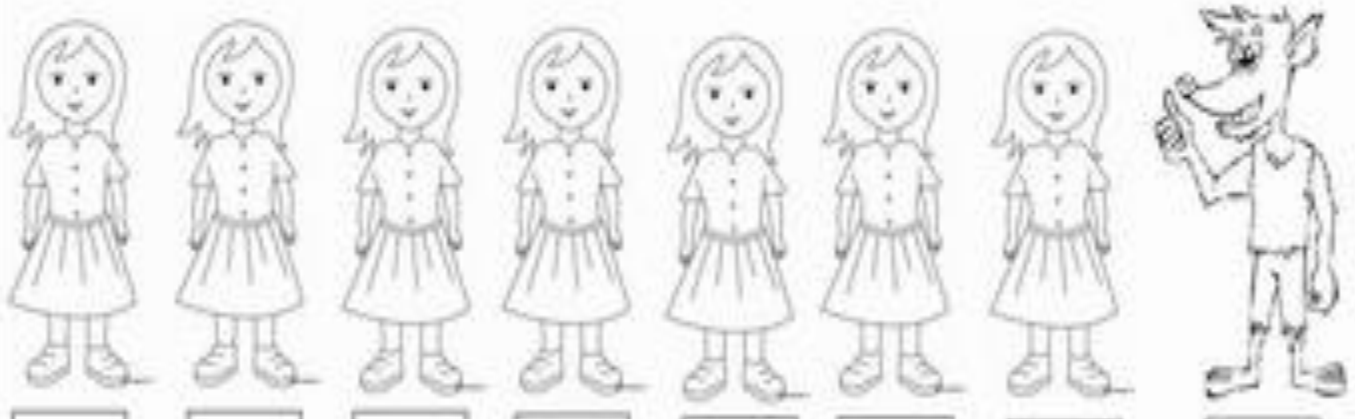


ENSINAR-APRENDER

NOME: _____ DATA: _____

## ATIVIDADE LOBISOMEM

☆ ENUMERE UTILIZANDO OS NÚMEROS ORDINAIS, SIGA O EXEMPLO.



1º

☆ CIRCULE A TERCEIRA MENINA.

☆ MARQUE UM X NA SÉTIMA MENINA.

☆ QUANTOS IRMÃOS VOCÊ TEM? _____

☆ QUAL SUA POSIÇÃO NA ORDEM DE IDADE? _____

LOBISOMEM

Segundo a crença popular, o _____é o último dos _____ filhos de um casal . Para evitar a sina , é preciso que o irmão mais velho batize o mais moço.

Dizem que aos _____ anos , numa _____ à noite ,ele sai e chegando a uma _____, onde um jumento se esfregou na terra, começa o seu tormento.

Ele aparece em forma de um _____ grande , ou _____ que ataca as pessoas nas noites de _____ cheia.

Sua presença nas solitárias caminhadas noturnas é pressentida pelos _____ que, latindo, o perseguem até desaparecer. Seus _____ são grandes, tem pelos por todo corpo, inclusive no rosto, os olhos são _____ e as _____ compridas.

encruzilhada – cães - treze - quinta-feira - vermelhos - lua - sete - cachorro –unhas – lobisomem - dentes - lobo

1) Marque as alternativas corretas.

( ) O lobisomem parece um lobo.
( ) O sétimo filho pode ser um lobisomem.
( ) Quando amanhece o monstro vira homem.
( ) Alguém corajoso, vestido de azul pode deter o bicho.
( ) O homem vira lobisomem às sextas-feiras.
( ) O lobisomem voa muito bem.



2) Encontre no quadro as seguintes palavras:

NORMAL – CRUCIFIXO – SOL – LUA – ENCANTO – CALAFRIOS – CAMINHO – MONSTROS – HOMEM – GALINHEIRO.

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




1- Pinte de vermelho a letra inicial.

2- Pinte de verde as vogais.

3- Pinte de amarelo as consoantes.

4- Este nome tem ..... letras.

5- Veja as palavras formadas com este nome e escreva no caderno:

LOBO - SOME - BOLO - LISO - BOM - OMO- SOM - SIM - MIM - BIS -

6- Plural de palavras com M.

Lobisomem:_____bom: _____
homem:_____ pudim: _____
jardim: _____batom: _____
capim: _____ fim: _____
som:_____bombom: _____

www.misturadealegria.blogspot.com.br Adiléa

Escola:_____
Nome:_____

# O LOBISOMEM



SE UM UIVO VOCÊ OUVIR
EM NOITE DE LUA CHEIA
É MELHOR VOCÊ SUMIR
SE ESCONDER EM UMA IGREJA

ELE É PELUDO, COM DENTES AFIADOS
SE VOCÊ SAIR DE CASA
É MELHOR TOMAR CUIDADO

A MORDIDA DO LOBISOMEM
NÃO TEM CURA NÃO,
POIS ELA FAZ O HOMEM
SE TRANSFORMAR NO SEU IRMÃO.

JOE SILVA

Armário do Professor

Escola:_____
Nome:_____

# ATIVIDADES

1 - QUAIS SÃO OS ADJETIVOS USADOS PARA MOSTRAR AS CARACTERÍSTICAS DO LOBISOMEM?

2 - O QUE SIGNIFICA A PALAVRA "UIVAR"

3 - EXPLIQUE COM SUAS PALAVRAS POR QUE A MORDIDA DO LOBISOMEM FAZ DO HOMEM O SEU IRMÃO.

4 - QUANTAS SÍLABAS TEM A PALAVRA "LOBISOMEM"?

Armário do Professor

Nome:_____ data:_____

COMPLETE A HISTÓRIA DE ACORDO COM A FIGURA ABAIXO:



EM UMA NOITE DE _____ CHEIA, CHICO _____ SE ESQUENTAVA PERTO DE UMA _____. QUANDO VIU, TINHA COMPANHIA! SACI _____, MULA SEM _____ E O _____ CHEGARAM PARA SE ESQUENTAR TAMBÉM. CHICO FICOU ESPANTADO! O SACI TRAZIA UM _____ NA BOCA E A MULA ESTAVA SOLTANDO _____ PELAS VENTAS. DEVIA SER _____-FEIRA, PORQUE O LOBISOMEM ESTAVA TRANSFORMADO EM _____. APESAR DO MEDO QUE SENTIU, NINGUÉM FEZ MAL AO _____.

NOME:_____ Nº_____

SALA:_____ PROFª_____TURMA:_____

# ARME E RESOLVA

52 - 6 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

23 - 5 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

92 - 3 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

75 - 9 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

35 - 11 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

55 - 17 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

51 - 24 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

49 - 21 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

10 - 19 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

45 - 38 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |



54 - 34 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

44 - 15 =

| D | U |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

https://pedagogasdapaz.blogspot.com.br/

Aluno(a): _____ 3º ano _____
Data: _____/_____/_____ Professora: _____

# LOBISOMEM



NAS NOITES DE QUINTA PARA SEXTA-FEIRA, QUANDO A LUA ESTÁ CHEIA, TODOS FICAM BEM PREOCUPADOS.É NOITE DE LOBISOMEM!
ESTA É UMA LENDA MUITO ANTIGA.
DIZEM QUE NASCE UM LOBISOMEM, QUANDO A MÃE TEM SETE FILHAS E O OITAVO É HOMEM.
ELE CRESCE COMO UMA CRIANÇA NORMAL E AOS TREZE ANOS DE IDADE SE TRANSFORMA EM LOBISOMEM PELA PRIMEIRA VEZ.
ELE É METADE HOMEM E METADE BICHO, PARECE COM UM LOBO, TEM O CORPO COBERTO POR PÊLOS E ORELHAS PONTUDAS. DIZEM QUE FICA NAS ENCRUZILHADAS OU NA PORTA DOS CEMITÉRIOS ESPERANDO SORRATEIRO , SUA VÍTIMA E UIVANDO PARA A LUA.
O LOBISOMEM ATACA AS PESSOAS E SUGA-LHES O SANGUE. QUEM É ATACADO POR UM LOBISOMEM, SE NÃO MORRER, TAMBÉM SE TRANSORMARÁ NUM LOBISOMEM.
AO AMANHECER, QUANDO O GALO CANTA, ELE SE TRANSFORMA EM HOMEM NOVAMENTE.
PARA DESFAZER A SINA, É PRECISO CHEGAR BEM PERTO DELE, E SEM QUE ELE PERCEBA, BATER-LHE BEM FORTE NA CABEÇA COM UMA TORA DE CARVALHO.

ATIVIDADES DE FOLCLORE
EDITORA CIRANDA CULTURAL

AGORA, DE ACORDO COM O TEXTO QUE VOCÊ ACABOU DE LER, RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO:

1 – QUANDO É NOITE DE LOBISOMEM?

_____

_____

2 – QUANDO NASCE UM LOBISOMEM?

_____

_____

3 – COM QUAL IDADE ELE SE TRANSFORMA EM LOBISOMEM PELA PRIMEIRA VEZ?

_____

4 – QUAIS SÃO AS CARACTERÍSTICAS DO LOBISOMEM?

_____

_____

_____

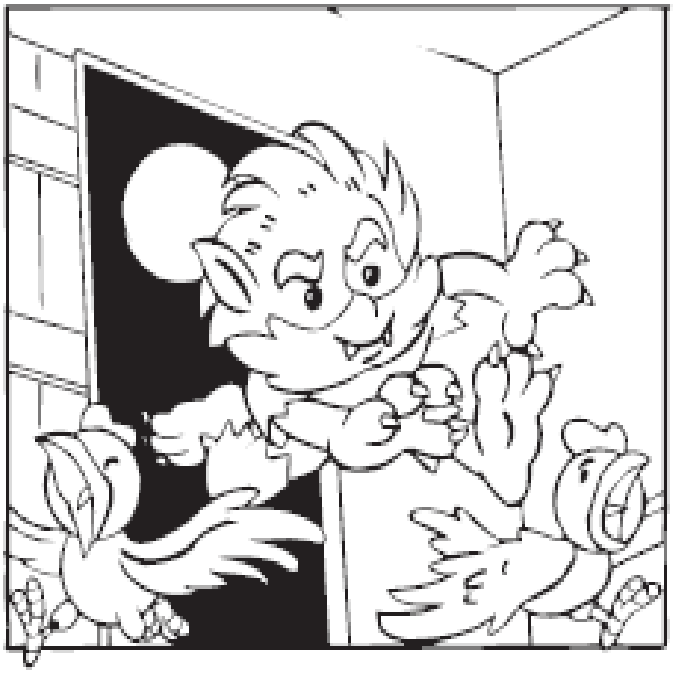
_____

5 – O QUE ACONTECE QUANDO ALGUÉM É ATACADO POR UM LOBISOMEM?

# HORA DE ESCREVER

ESCREVA O QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE O LOBISOMEM.

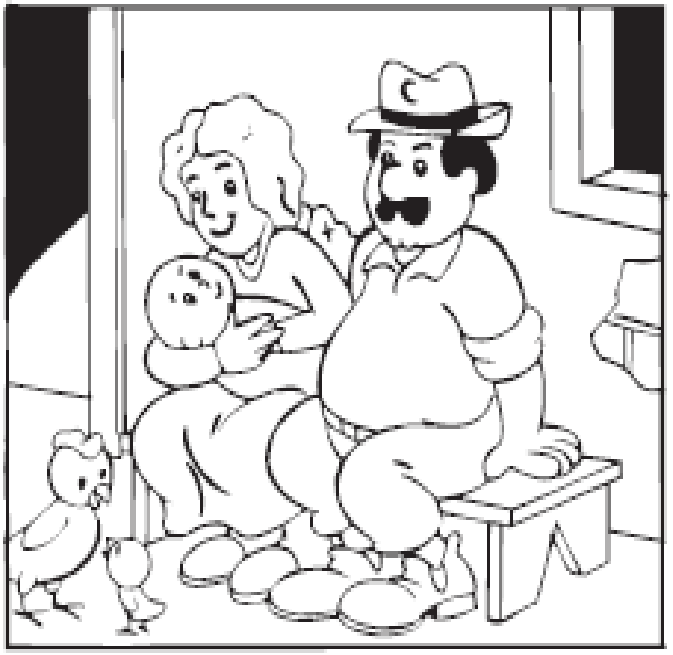


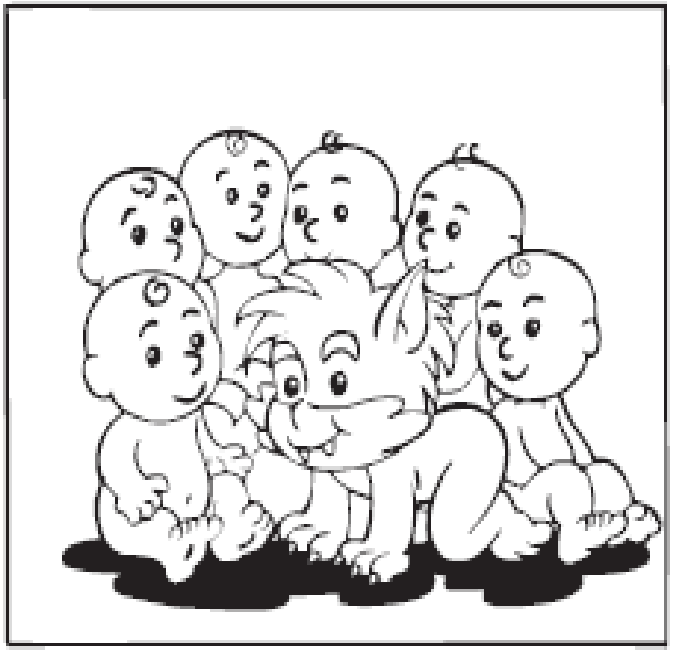




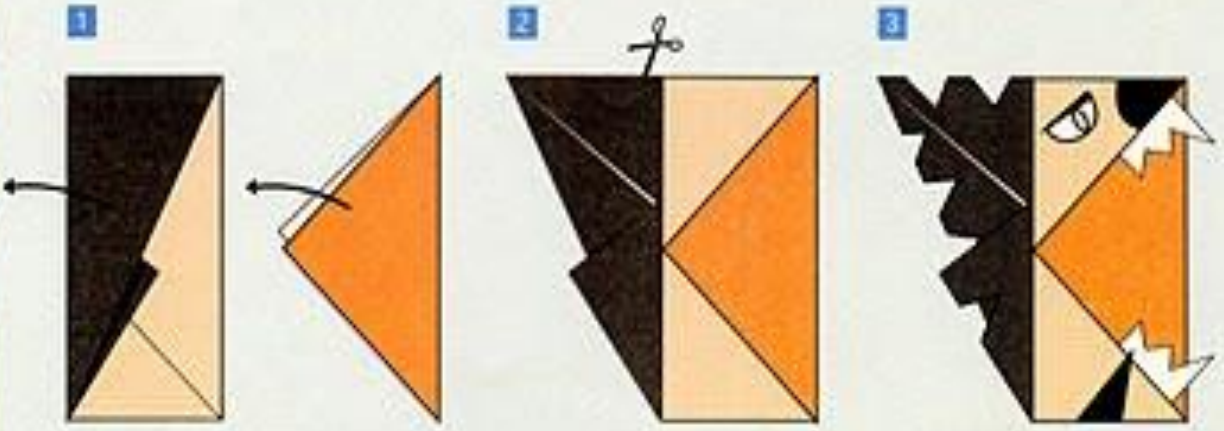




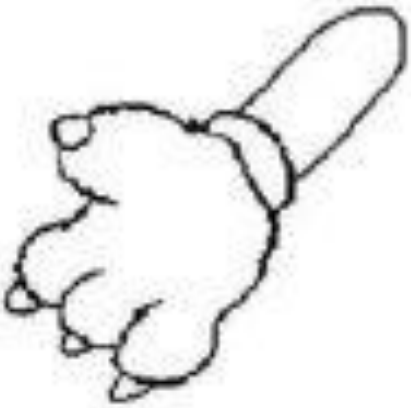


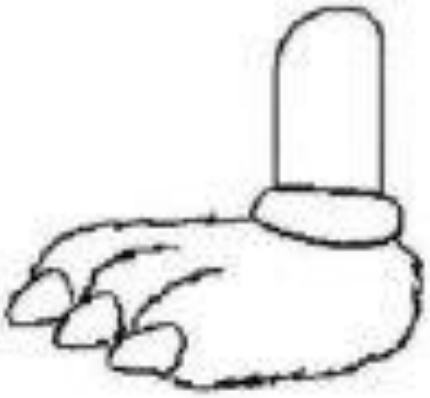


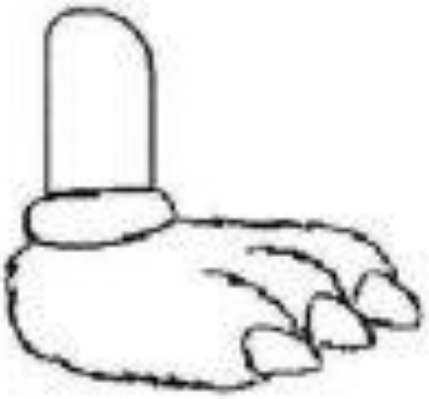
Recortar as orelhas para imitar os pêlos do Lobisomen

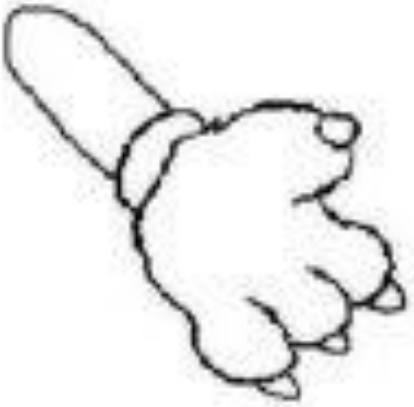




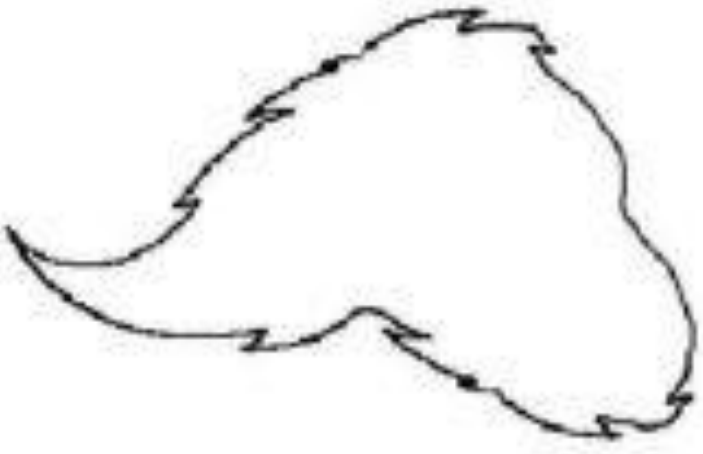


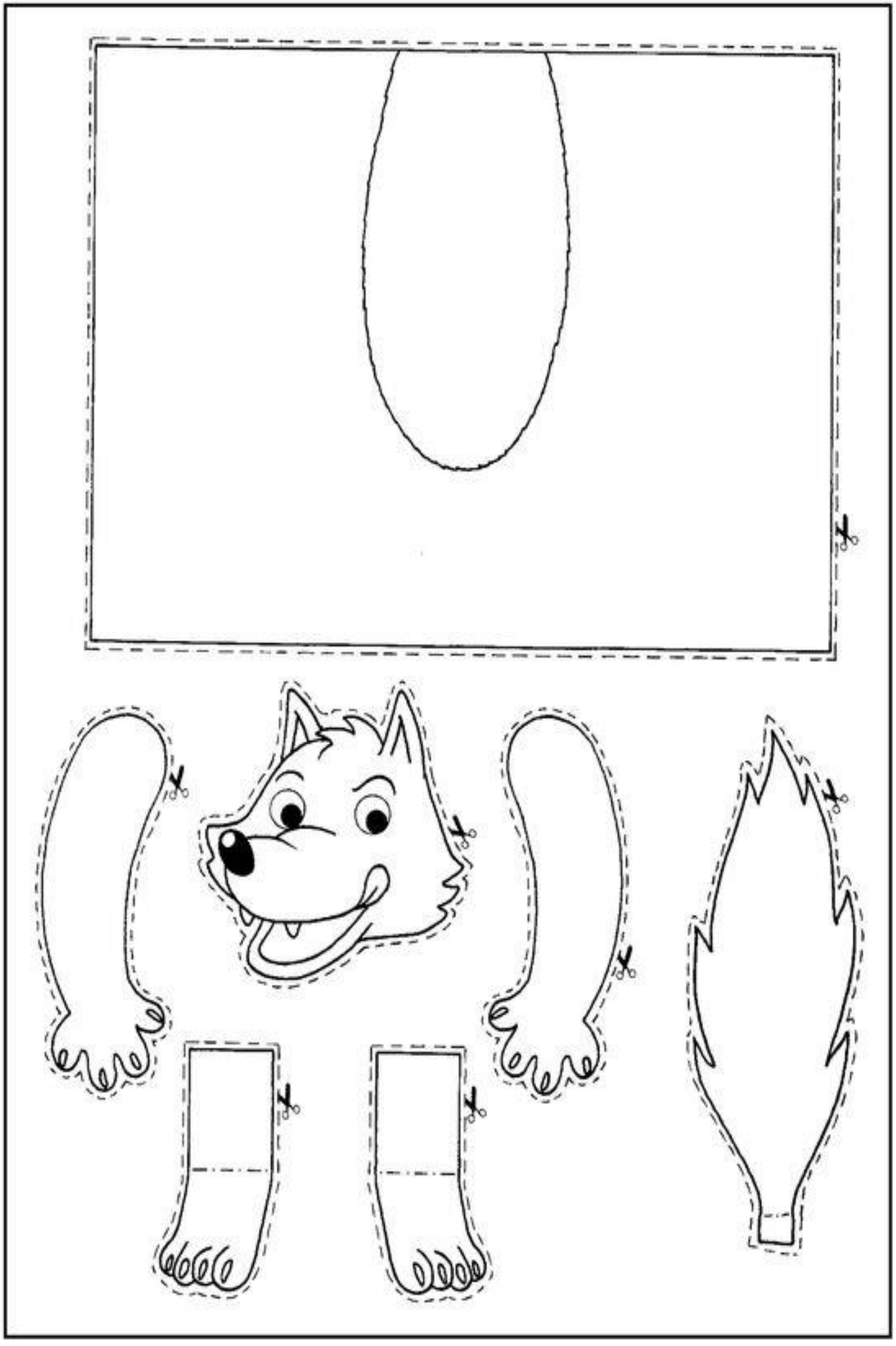




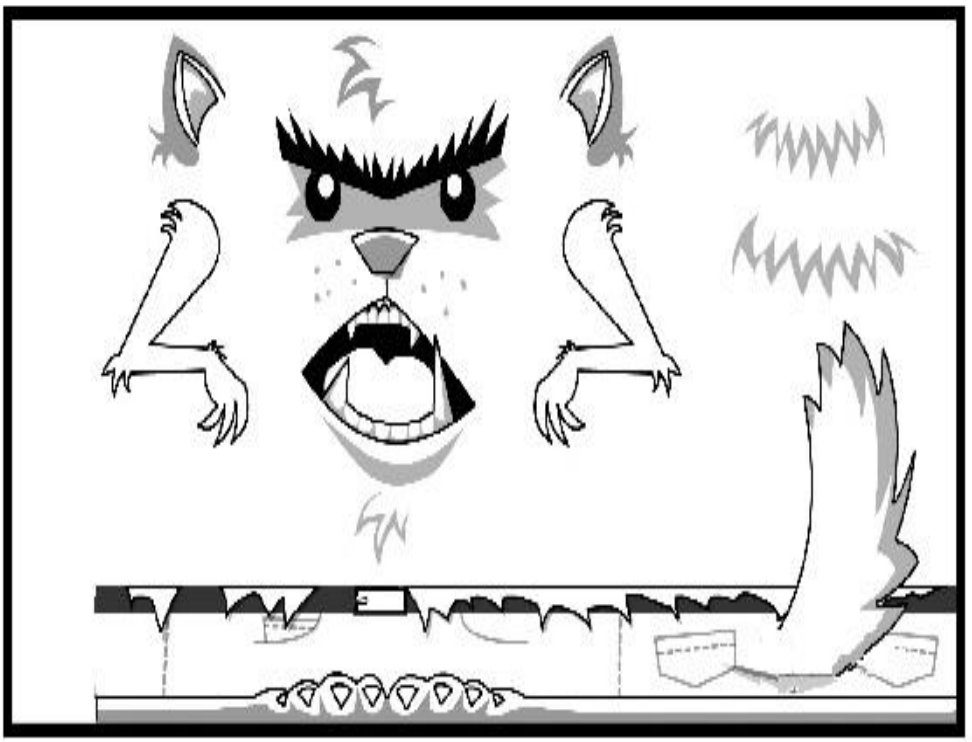




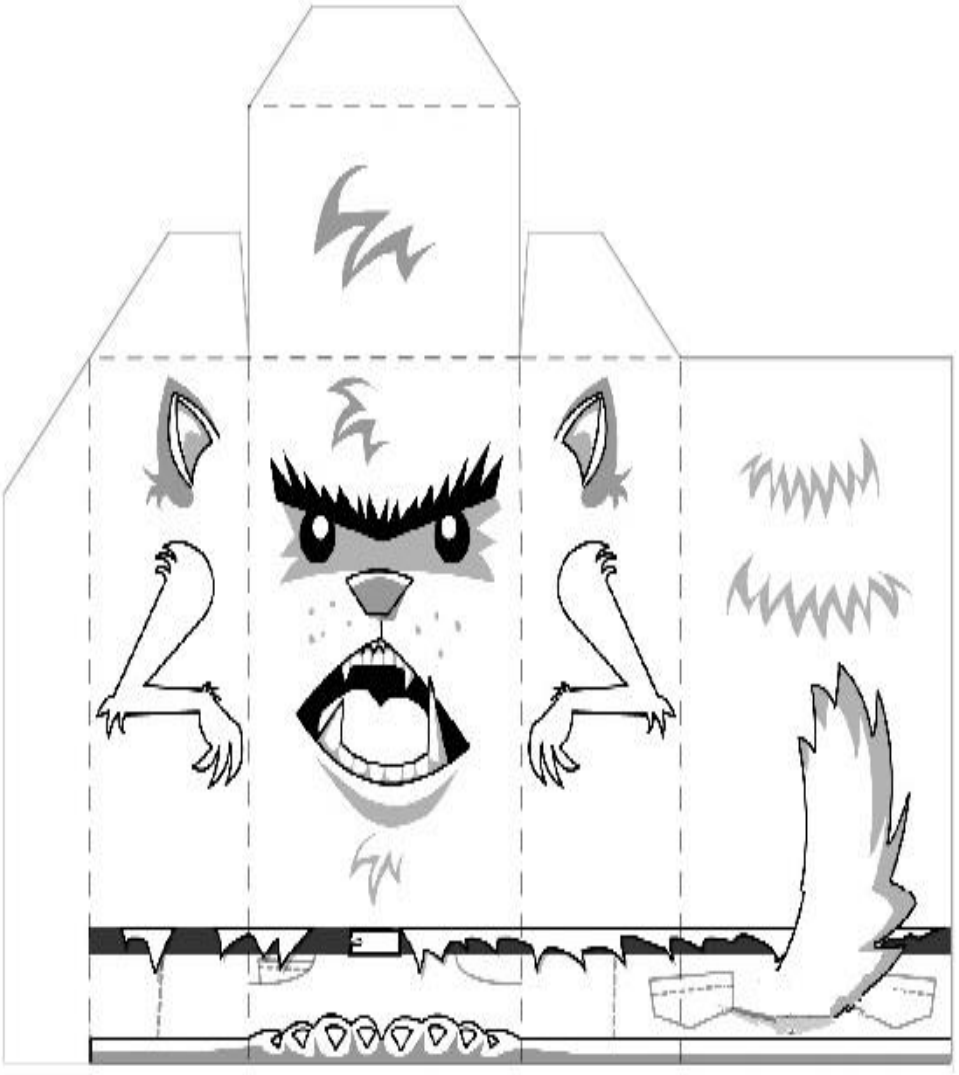




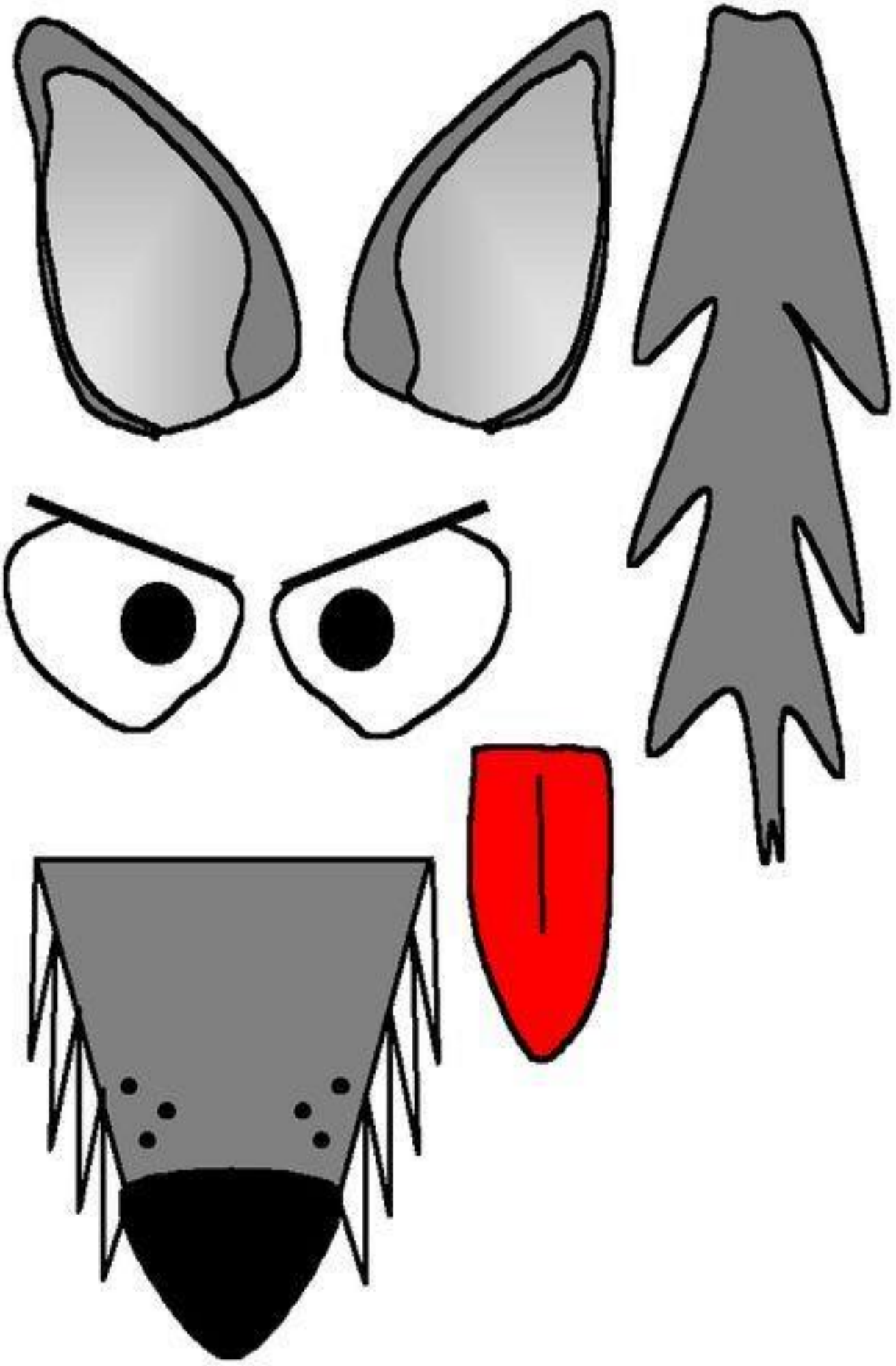










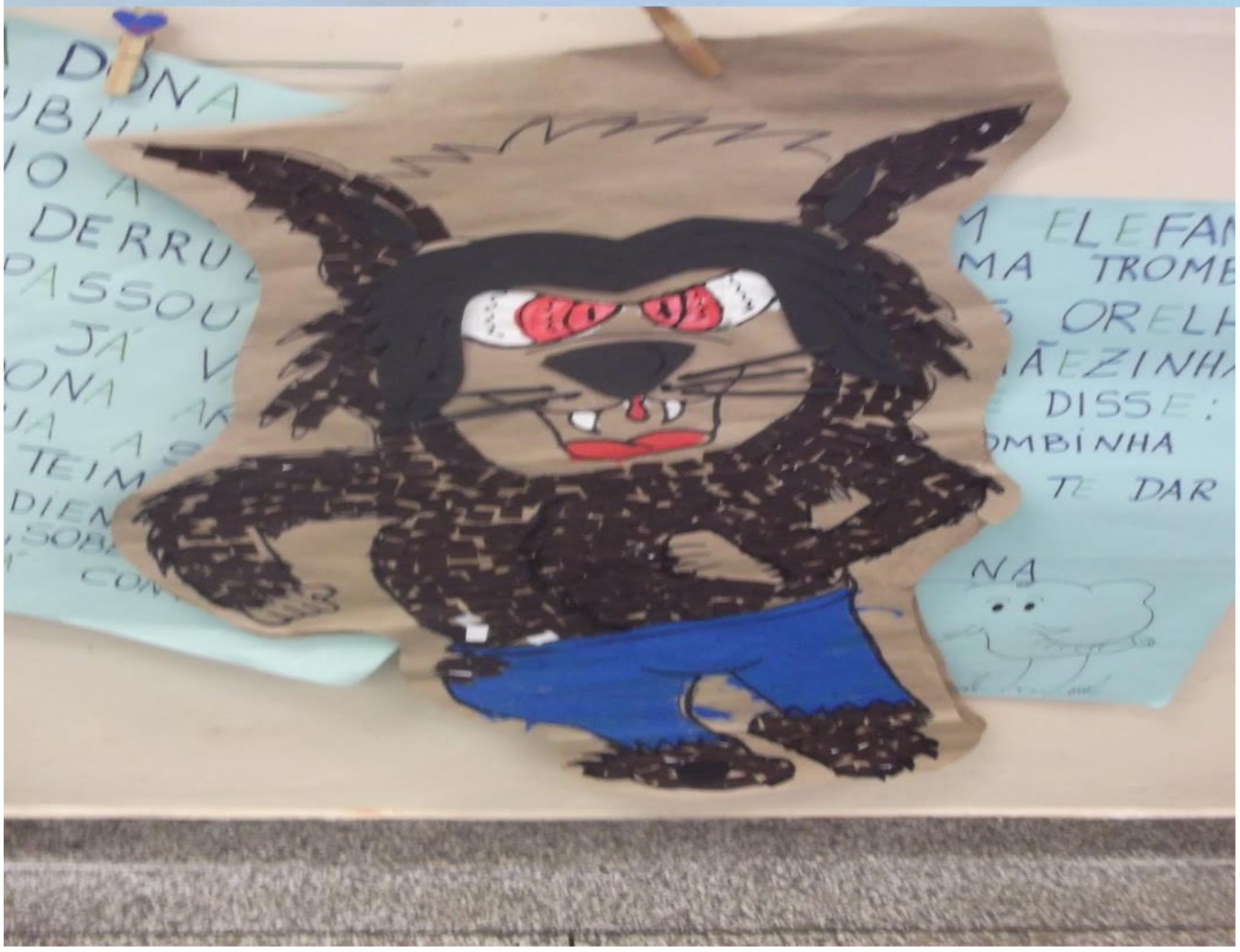


# LOBO



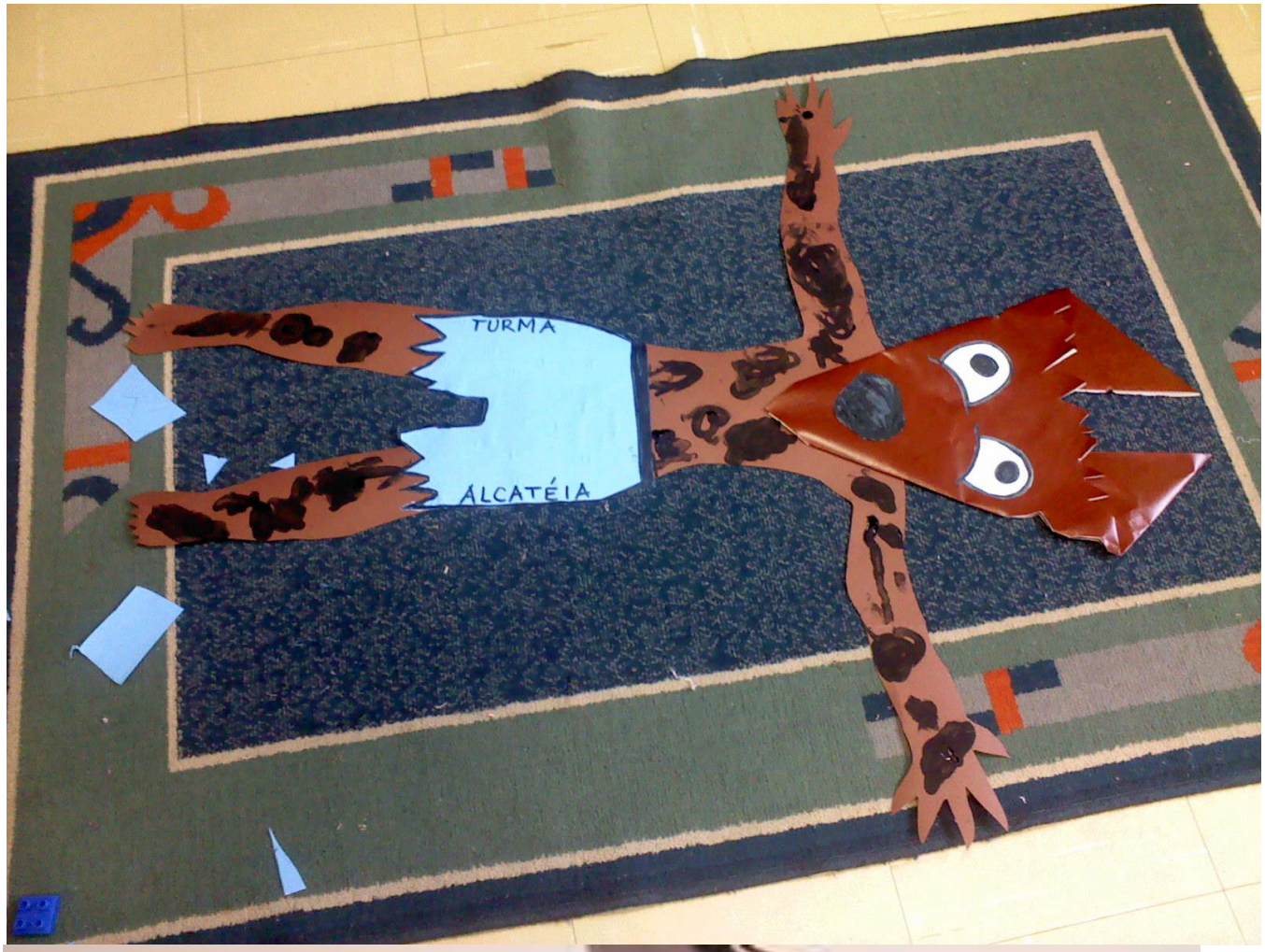
www.mestredosaber.com.br


feltronocapricho@gmail.com




Little Red Riding Hood
Once upon a time there was Little Red Riding Hood. The wolf came and her. Then the 3 bears ate the wolf. They ate the wolf all up. Next little Red found the woodsman. He was chopping wood with his chopper. The wolf didnt know that little Red was walking through the forest. He wanted to eat the cupcakes and all the food. The wolf didnt see the cupcake, he stepped on it and




TURMA
ALCATÉIA



# Making Slim Feetpaws

mommashaus.tumblr.com





Take the laces out of some canvas shoes. Attach elastic to the inside of both flaps. This will turn your shoes into slip-ons. Adjust length of elastic based on your fitting preferences.





Create a pattern for the base of the toe form, then use the pattern to transfer to foam.





Cut out toe shapes individually. Place them on your foam base as you would like them. Glue them down.





Shape the toe forms with a cutting tool and additional foam as needed. Use a thick fabric to cover the bottom of the toes. It will hide the foam and serve as the tips of your paw pads.





Make a pattern for your feet and fur them.







# BRINCADEIRAS

| | |
|---|---|
| FAIXA ETÁRIA | Acima de 8 anos |
| LOCAL | Praça, Salão de Festas, Parque, Dentro de casa |
| ESTIMULAR | Atenção, Estratégia, Linguagem argumentativa, Criatividade |
| PARTICIPANTES | 6+ |
| MATERIAL | Lápis e papel |

COMO BRINCAR

A brincadeira narra a história dos habitantes de um vilarejo que é atacado por um lobisomem. A cada noite o lobisomem faz uma vítima e, durante o dia, os habitantes argumentam para tentar descobrir quem é o lobisomem.

Para jogar, um dos participantes deve ficar de fora: ele será o narrador. Corte pedaços de papel em quantidade correspondente ao número de jogadores e em apenas um deles escreva a palavra lobisomem. Nos outros escreva “aldeão”. Sorteiam-se os papéis e ninguém revela o que tirou.

O narrador começa: “A noite chegou na vila e os aldeões vão para casa dormir”. Todos fecham os olhos,  menos o lobisomem. “O lobisomem está à solta e faz uma vítima”, diz o narrador. O lobisomem aponta para o narrador, sem falar nada, quem será eliminado.

Depois o narrador fala: “A manhã chegou, os aldeões acordam, menos fulano (nome da pessoa que morreu)”. Os aldeões então fazem a votação para dizer quem eles acham que é o lobisomem. Quem for escolhido deve revelar se era um inocente, o que dará procedimento ao jogo, ou se realmente era o lobisomem, o que garante a vitória aos moradores da vila.

Dica: adicione novos personagens e estimule o narrador a incrementar sua narrativa.

ESTA BRINCADEIRA TAMBÉM SE CHAMA...

A Cidade dorme, Máfia

http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/lobisomem/4e42d4b93cb3176863000018.html

Brincadeira de Lobisomem

Artigo de Lidiane Oster 16/03/2013 Brincadeiras

Quem nunca brincou de contar histórias que envolvessem personagens encantados, do folclore, de histórias infantis ou outros?

Se seus filhos gostam de soltar a imaginação, aproveite a oportunidade de inserir mais uma brincadeira no cotidiano deles.

Esta atividade poderá entreter os pequenos nas férias escolares e fazer parte da programação do dia das crianças, nas festas de aniversários e outras datas comemorativas como, por exemplo, no dia dos pais e no dia das mães.

A alternativa de entretenimento pode inserir crianças com no mínimo 8 anos de idade, podendo ser realizada nos mais diversos ambientes, como: numa praça, dentro de casa, no salão de festas, no parque, no clube, no jardim, na garagem, no condomínio residencial, etc.

Com no mínimo 6 participantes, lápis e papel, a atividade é ideal para estimular habilidades como a atenção, o foco, a estratégia, a linguagem corporal e argumentativa, o vocabulário e acima de tudo a criatividade, entre muitas outras.

A brincadeira começa com alguém narrando a história sobre os habitantes de um vilarejo que um certo dia foi atacado por um lobisomem. A cada noite que se passava, o lobisomem fazia uma vítima e durante o dia os habitantes do vilarejo queriam tentar descobrir quem era o tal lobisomem.

Pro dar o “start” ao jogo, um dos jogadores deverá ser o narrador.

Em pedacinhos de papel na quantidade que corresponde ao número de pessoas no jogo, escreva em um deles a palavra lobisomem. Nos demais escreva “aldeão”. Sorteie estes papéis e oriente que ninguém revele o que tirou.

O narrador então começará a contar a história: “a noite acaba de chegar no vilarejo e todos os aldeões devem ir para casa dormir”. Assim, todos os participantes fecham os olhos, exceto o lobisomem. A narração continua: “E o lobisomem agora

está à solta e vai fazer mais uma vítima". O lobisomem aponta a próxima vítima para que apenas o narrador veja quem será o próximo eliminado.

Depois o narrador diz: "Uma nova manhã chegou e todos os aldeões acordaram, menos o fulano de tal (dizendo o nome da pessoa que foi eliminada)". Aí, os aldeões fazem uma votação para tentar apontar quem eles acreditam ser o lobisomem. Quem for o mais votado deverá revelar se era apenas mais um aldeão inocente, dando procedimento ao jogo, ou então deverá dizer se realmente era o lobisomem, o que garantirá a vitória aos aldeões.

A ideia é acrescentar novos personagens e acontecimentos, estimulando a narrativa

http://www.atividadesebrincadeiras.com/brincadeira-de-lobisomem/

LOBISOMEM

Nº de jogadores:10 ou mais

como se joga:Primeiro o condutor do jogo tem que dar as cartas,áquele que calhar o joker é o lobisomem e a função do lobisomem é matar os cidadãos e no maximo é 2 lobisomens,a função dos cidadãos é defenderem-se e votar para tentar descobrir quem é o lobisomem.O condutor do jogo diz:aldeia dorme,lobisomem acorda,aldeia acorda e pergunta aos cidadãos porque não são os lobisomens.

http://aprenderabrincarfeliz.blogspot.com/2007/12/lobisomem.html?m=1

Brincadeira de lobisomem (pegador).

O QUE É

Brincadeira de pegador.

PÚBLICO

Crianças.

MATERIAIS

Livros com ilustrações de lobisomem, quadrados de cartolina de 18 cm de lado, aproximadamente, tesoura, lápis de cor, canetas, elástico fino para usar em máscara.

ESPAÇO

Em espaço aberto.

DURAÇÃO

Um encontro de aproximadamente 90 min.

FINALIDADE

Preservar a memória do imaginário popular da cultura brasileira.

EXPECTATIVA

Conhecer personagens da nossa tradição oral; aprender a diferenciar fantasia e realidade.

Na prática



Como desenvolver?

Pergunte quem já ouviu falar em lobisomem, o que ouviram falar… Terão visto um desenho de lobisomem ou um filme? Como era?

Fale um pouco sobre esse ser mitológico do folclore brasileiro, mostre algumas ilustrações de livros de histórias e projete para eles, o vídeo “O Lobisomem”, baseado em história de Maurício de Souza, que conta a história de um menino que vira lobisomem.

Depois, converse sobre a história. Será que acreditaram nela?… O lobisomem mete medo na gente, mesmo? Alguém já se fantasiou ou brincou de ser lobisomem? E então, que tal brincar de lobisomem?

Como o vídeo mostra, eles gostam muito de fazer corridas, assim, sugira para a turma um pega-pega de lobisomem. Para isso, eles irão confeccionar máscaras de lobisomem, com cartolina e elástico.

Distribua os quadrados de cartolina e as canetas hidrocor, lápis de cor e tesoura para que cada um desenhe o rosto de um lobisomem, fazendo dois buracos para os olhos e um buraco para o nariz, para poderem respirar. Em seguida, ajude-os a fazer furinhos e colocar o elástico para segurar nas orelhas.

Agora, que todos têm a máscara, podem começar a brincadeira.

E se?

Se alguma criança não quiser fazer parte da brincadeira, deixe-a à  vontade, mas converse com ela, posteriormente, na tentativa de compreender sua atitude (medo, vergonha) e poder ajudá-la.

As máscaras deverão ficar penduradas no pescoço de cada um. Só o pegador começará mascarado. Faça um sorteio para escolher o lobisomem pegador.

O lobisomem conta até trinta e todos se escondem. Aí ele começa a procurar um por um. Conforme for achando, começa a uivar e as crianças pegas viram lobisomens também, devendo colocar a máscara e transformar-se em pegadores, com ele, formando, aos poucos, um exército de lobisomens.

Os lobisomens só uivam quando encontram os escondidos. Quando a perseguição recomeça, eles param de uivar para não dar pistas de seu trajeto, aos escondidos. E, assim, a brincadeira continua, engrossando a equipe de lobisomens, até a última criança ser pega. Quando todos virarem lobisomens, fazem uma festa, com uma ciranda de uivos…

Hora de avaliar

Em círculo, converse com as crianças sobre a brincadeira. Foi interessante ser lobisomem pegador? Foi divertido? Alguém sentiu medo do lobisomem chegando perto, para pegá-lo? E os últimos, como se sentiram, com aquele batalhão de lobisomens chegando perto? E ser lobisomem foi bom? Foi bom fazer parte de uma equipe de lobisomens? Sentiram-se poderosos?

Para ampliar

O que mais pode ser feito?

Pois bem, se gostaram, podem inventar outros jogos de pega-pega de lobisomem, com regras definidas, escrever as brincadeiras, ilustrá-las e montar um livro bem bacana, que poderá ser disponibilizado para as outras turmas da instituição, na biblioteca.

Para saber mais

“A brincadeira e o jogo são processos que envolvem o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo. A brincadeira e o jogo têm um significado cultural muito marcante, pois é através do brincar que a criança vai conhecer, aprender e se constituir como um ser pertencente ao grupo, ou seja, são meios para a construção de sua identidade cultural”. (LIMA, 2007, p.6).

Brincar contribui para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual da criança. Por meio da brincadeira, a criança expressa os sentimentos e representações que faz do mundo adulto e dos que vivem ao seu lado e aprende a elaborá-los.

Por isso, a observação do comportamento das crianças nas brincadeiras pode nos informar muitos aspectos da sua vida e do nível de seu desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, oportunizando ao educador perceber como elas se relacionam com os outros, com os objetos, com as regras, com o ganhar e o perder, quais são seus interesses, prazeres e medos. Essas informações ajudam o educador a entendê-las melhor e a planejar as intervenções necessárias para seu desenvolvimento saudável.

Nas atividades lúdicas podem surgir ideias e oportunidades de as crianças ampliarem sua visão do mundo. Dessa maneira, elas podem transportar suas descobertas para novas brincadeiras, recriando-as. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende. Além de estimular a curiosidade, a autonomia, brincar proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção.

Longe de ser apenas uma atividade natural da criança, a brincadeira é uma aprendizagem social. Durante uma brincadeira ou jogo, podemos alternar momentos de harmonia e desarmonia entre o grupo.

“Um jogo ou uma brincadeira com a participação de mais de uma pessoa sempre implica trocas, partilhas, confrontos e negociações”. (Lima, 2007. p.6).

Fontes de Referência

Mapa do Brincar (Folha de S. Paulo).

Artigo sobre a questão do brincar (UFRRJ).

https://educacaoeparticipacao.org.br/oficinas/esconde-lobisomem/

jogo do Lobisomem

Jogo do Lobisomem O jogo do Lobisomem é um jogo divertido e repleto de mistérios, onde a capacidade de comunicação e persuasão vai ser uma questão de vida ou morte… Materiais: Cartas de baralho, uma por cada jogador (Ás - lobisomem; Rei - mago; Dama - vidente; Números - aldeões) Número de Jogadores: a partir de 7 Idade recomendada: a partir dos 14 anos Objectivo do jogo: O lobisomem tem que matar todos os aldeões e as restantes personagens para se tornar Senhor da aldeia. Os aldeões terão que descobrir quem é o lobisomem e levá-lo até à fogueira, tornando assim a aldeia segura para sempre. Preparação: As Personagens• Narrador – responsável por dinamizar o jogo, o narrador define quando é que é dia e noite na aldeia. Durante noite chama cada personagem a actuar, e pela manhã resume os acontecimentos e suas consequências. Preside à reunião da aldeia, à votação e execução das personagens. Lobisomem – durante a noite escolhe uma vítima, mas cuidado, algumas poderão causar uma indigestão mortal! Durante o dia deverá proceder de forma a não ser descoberto. Mago – tem um poder protector ‘efeito espelho’; se durante a noite o Lobisomem o escolher como vítima será este que morre e não o mago. Durante o dia deverá persuadir o Lobisomem a que é um simples aldeão para ser a vítima eleita durante a noite, e assim salvar a aldeia da gula do Lobisomem. Vidente – com o seu poder de adivinhação, a cada noite a Vidente tentará descobrir quem é o Lobisomem. Durante o dia é fundamental que se mantenha discreta para não ser devorada na noite seguinte. É uma personagem importante para descortinar quem é o Lobisomem e salvar a aldeia

Aldeão comum - tem que descobrir quem é o Lobisomem, e no momento da reunião da aldeia convencer os restantes jogadores a votarem em que ele suspeita. Uma tarefa árdua, mas que poderá ser gloriosa. Como se joga Os participantes sentam-se em círculo para que todos se possam ver sem dificuldades. Define-se quem vai ser o Narrador e este distribui uma carta a cada um dos restantes jogadores. Depois de todos os jogadores terem visto e guardado a sua carta cuidadosamente dá-se início ao desenrolar da acção. O Narrador pode elaborar a história como pretender, mas tem que respeitar os seguintes momentos (os jogadores têm que respeitar sempre as ordens do Narrador): 1. O Narrador adormece a aldeia (todos fecham os olhos), e vai chamar uma personagem de cada vez. Ninguém fala, apenas o Narrador, as personagens que vão sendo chamadas abrem os olhos e comunicam por gestos. 2. O Narrador chama o Lobisomem, e este aponta para a vítima que vai devorar nessa noite. O Lobisomem saciado volta a dormir. 3. O Narrador chama a Vidente e pede para ela apontar para um jogador. O Narrador acena a dizer se a personagem desse jogador é ou não o lobisomem. A Vidente volta a dormir.

4. O Narrador chama o Mago, que cumprimenta silenciosamente o Narrador. O Mago volta a dormir. 5. O Narrador anuncia que o dia amanhece na aldeia e que todos podem acordar, excepto… e diz o nome da vítima (identidade da personagem não é revelada para manter o suspense). O jogador eliminado não pode comunicar com os restantes jogadores (os mortos não falam!). 6. O Narrador convoca a aldeia para uma reunião. Os aldeões reúnem-se e discutem sobre quem é que se executará na fogueira. Este é um momento chave do jogo, cada um deve definir a sua estratégia, utilizar todas as suas armas e tentar persuadir os restantes jogadores de que não é o Lobisomem. O Narrador poderá e deverá intervir de forma a animar o debate e tornar a discussão o mais acesa possível! Não se esqueçam que todas as vossas ações têm consequências… 1. A aldeia vota. O jogador que tiver mais votos é queimado vivo - não pode haver empate na votação, neste caso os aldeões que votaram nos que estão eleitos a serem executados podem reavaliar o seu voto, e os eleitos podem argumentar para serem salvos; mas para um não haverá perdão… 2. O aldeão é executado. O Narrador anuncia de que cor é o fumo: vermelho para o Lobisomem – bom trabalho aldeões!; azul para o Mago – perderam uma boa arma secreta; amarelo para a Vidente – a partir de hoje a tarefa de se manterem a salvo vai ser um pouco mais difícil; cinzento para o aldeão – assassinaram um dos vossos, têm que ler melhor os sinais do inimigo… A aldeia volta a adormecer e recomeça a dinâmica acima descrita até que o Lobisomem seja executado ou até que todos os aldeões sejam eliminados. Ajuda a desenvolver: Raciocínio lógico;• Conhecimento dos pares.• Boas brincadeiras… divertidas e construtivas!

www.pimpumplay.

Profª Moniza

MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Além dos materiais fornecidos gratuitamente também confeccionamos materiais para aquisição que são de acordo com seu interesse e necessidade.

*Para mais informações ou para adquirir materiais entre em contato:*



professoramoniza@gmail.com


Professora Moniza


@professoramoniza


Professora Moniza


*Siga e conheça mais o nosso trabalho!*


Profª Moniza

MATERIAIS PEDAGÓGICOS