



GUIA DE EXPLORAÇÃO PEDAGÓGICA

A OBRA



Título: Vamos à caça de monstros

Autores: Carlos Alberto Silva (texto) e Cherie Zamazing (ilustrações)

Editora: The Poets And Dragons Society

Data de edição: novembro de 2024

Nº de páginas: 40

ISBN: 978-989-9107-84-7

Sinopse: «Ouvi dizer que é em noites sem lua, frias e escuras, que os monstros saem à procura de meninos travessos, para os devorar. Também ouvi dizer que se escondem debaixo da cama, dentro dos armários e outros lugares da casa. Portanto, depois de nos equiparmos, vamos à caça de monstros. Hoje, está uma noite ótima para isso.

Será que conseguiremos apanhar algum?»

É assim que, em ambiente de jogo rimado e com ilustrações fantásticas, esta história cheia de humor desafia as crianças a enfrentar um dos seus medos mais habituais.

AS ATIVIDADES

Este guia contém algumas sugestões de atividades que não esgotam as possibilidades de exploração da obra, mas são um ponto de partida para pais e educadores aprofundarem a temática abordada e desenvolverem algumas competências físicas, emocionais e cognitivas das «suas» crianças.

ESTRATÉGIAS PARA LIDAR COM OS MEDOS INFANTIS

O medo corresponde a uma emoção desagradável com uma componente fisiológica, cognitiva e comportamental. Ocorre como resposta a uma causa reconhecida como de perigo (real ou imaginário). Ter medo é uma reação normal, que nos acompanha ao longo da vida e faz parte das nossas estratégias inconscientes de sobrevivência.

Todas as crianças têm episódios de medo, estimando-se entre os 2 e os 6 anos a maior incidência. Os medos infantis devem ser encarados com naturalidade, cabendo aos pais e



GUIA DE EXPLORAÇÃO PEDAGÓGICA

educadores tranquilizar as crianças e ajudá-las a ultrapassá-los, adotando estratégias adequadas à idade e à personalidade de cada uma delas.

No que diz respeito ao medo dos monstros, eis algumas propostas:

- Conversar com a criança sobre os seus medos, levando-os a sério, mas sem lhes dar demasiada importância;
- Comprovar a inexistência de monstros em casa, acompanhando a criança pelas várias divisões, numa «caça» aos monstros, usando o livro (ver jogo de movimento mais abaixo);
- Abordar o assunto com humor (o riso espanta o medo) desenhando monstros divertidos: o monstro-xixi; o monstro-cocó; o monstro-cueca; o monstro careca; o monstro desdentado, o monstro zarolho...
- Ensinar a criança a encontrar na sua imaginação personagens «bonzinhos» que o ajudem a lutar contra o medo; a ideia é dar-lhe a entender que não está sozinha para enfrentar as suas angústias e que, na ausência dos pais ou outros adultos de confiança, tem (no mundo da imaginação) a quem recorrer.

JOGO DE MOVIMENTO

EM GRANDE GRUPO

A desenvolver num espaço amplo, interior ou exterior, todos sentados, em círculo.

Com o livro nas mãos, o mediador vai lendo em voz alta e fazendo os gestos descritos na narrativa, que as crianças deverão imitar.

A partir do primeiro «pé ante pé», todos se levantam e seguem o mediador, que deambula pelo espaço, como se fossem as divisões da casa.

No final, a cantar, o grupo retorna ao espaço inicial e voltam todos a sentar-se em círculo.

Pode seguir-se uma conversa sobre os monstros e os medos de cada um.

EM FAMÍLIA

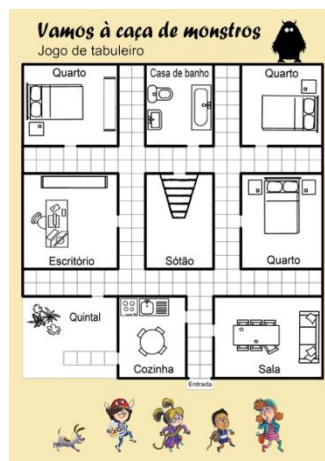
Com uma ou algumas poucas crianças, um dos pais será o mediador e a atividade, nos mesmos moldes da descrição anterior, percorrerá as divisões da casa. Se não houver sótão nem quintal, escolher outros espaços alternativos (a garagem, a varanda...)



GUIA DE EXPLORAÇÃO PEDAGÓGICA

JOGO DE TABULEIRO

*Este jogo de «caça aos monstros», desenvolvido pelo autor do livro, requer alguns materiais, que facilmente se encontram na maior parte das casas, e de um tabuleiro que poderá ser descarregado da página da editora **The Poets and Dragons Society** e impresso em formato A3.*



COMPONENTES:

- 1 tabuleiro (planta da casa)
- 4 marcadores de jogo (pode ser uma moeda ou qualquer objeto de pequenas dimensões)
- 2 dados D6
- 1 baralho de cartas comum

NÚMERO / IDADE DOS JOGADORES: 2 a 4, a partir dos 5 anos

OBJECTIVO DO JOGO:

Caçar o maior número possível de monstros com pontuação mais elevada.

PREPARAÇÃO

1 - Separar do baralho as seguintes cartas: 4 ases, 4 dois, 4 três, 4 quattros, 3 cincos, 2 seis, 2 setes, 1 oito, um nove, um 10, um valete (vale 11), uma dama (vale 12) e um rei (vale 13). Os ases serão as «passagens secretas», permitindo saltar de uma divisão da casa para outra divisão desocupada. As restantes cartas representam os monstros e têm o valor facial (2 a 13).

2 - Baralhar as cartas escolhidas e colocar o baralho virado para baixo junto do tabuleiro (as restantes não serão usadas, a não ser que se pretenda um baralho maior, mais difícil e com maior duração de jogo).

3 - Sortear a ordem dos jogadores. Poderá ser o mais novo a começar ou o que tiver tirado o número maior nos dados, rolados à vez. A sequência das jogadas desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio.

4 - Definir o tempo de duração do jogo (opcional).



GUIA DE EXPLORAÇÃO PEDAGÓGICA

REGRAS

Todos os jogadores aguardam o início do jogo com os respetivos marcadores fora da casa. Na sua vez, o primeiro jogador - e depois os outros, sucessivamente - rola os dois dados e entra na casa, avançando tantas quadrículas quantas as pintas que lhe calharem.

Quando chegar à primeira divisão, à sua escolha, vai à pilha das cartas e tira a de cima. Vê quanto vale a carta.

Para ganhar a carta / caçar o monstro, joga os dados e, se sair um número de pintas igual ou superior ao valor da carta, ganha-a (caçou o monstro) e guarda-a na sua pilha.

Caso contrário, deve devolver a carta à parte de baixo do baralho e esperar pela próxima ronda para seguir para outra divisão. No entanto, se já tiver caçado um monstro de valor inferior, pode «soltá-lo», completando o valor dos dados com o valor desta carta e ganhar a carta de valor superior. A carta do monstro «solto» voltará para o fundo do baralho.

Só pode haver um jogador em cada divisão.

Só se pode caçar um monstro de cada vez que se estiver em cada divisão.

É possível voltar a uma divisão onde se esteve já.

Se sair um Ás, o jogador não precisa de rolar os dados. Guarda a carta, para usar na ronda seguinte ou quando entender, saltando da divisão onde está diretamente para outra. Após usar essa carta, deve devolvê-la ao fundo do baralho.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando todos os monstros tiverem sido apanhados ou terminar o tempo pré-estabelecido para jogar (a definir no início do jogo).

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

Ganha quem tiver mais pontos na soma dos valores das cartas dos monstros que caçou.