

Atividade 1

Público-alvo: 2.º ciclo

Tempo estimado de execução: 20 a 30 minutos

O grande desafio: Imagina que conseguias enviar uma carta diretamente para D. Afonso Henriques, o primeiro Rei de Portugal.

Ele viveu há quase 900 anos... por isso não faz ideia de como é o mundo de hoje!

A tua missão é explicar-lhe como é viver atualmente. O que mudou, o que melhorou e até aquilo que provavelmente o deixaria muito surpreendido.

Qual deve ser a estrutura da tua carta:

1. Saudação: começa por cumprimentar o Rei – por exemplo: “Meu caro Rei D. Afonso Henriques,...”
2. Apresentação: o Rei deve saber quem lhe está a escrever. Diz quem és, quantos anos tens, onde vives e algumas curiosidades sobre ti.
3. Explicação do mundo atual: conta como é a vida hoje em dia. As invenções que apareceram, como é o teu dia a dia, entre muitas outras coisas que aches importante partilhar.
4. Curiosidades ou perguntas: partilha algo que ele acharia estranho ou incrível. Também podes aproveitar para lhe fazer algumas perguntas. Nunca se sabe se não irás receber uma resposta.
5. Despedida: termina com entusiasmo, afinal estás a ter o privilégio de falar com o primeiro Rei de Portugal. Podes concluir, por exemplo, escrevendo “Com admiração” e sem esquecer a tua assinatura no final.

Dicas:

- Escreve como se estivesses mesmo a falar com um rei. Usa linguagem simples e clara. Não te esqueças de que ele não conhece palavras muito modernas.
- Explica tudo ao pormenor e não assumas que ele sabe o que é a eletricidade ou a internet, por exemplo. Sempre que possível dá exemplos, assim ele irá perceber melhor como tudo funciona.
- Aborda alguns assuntos na carta, como, por exemplo: como são as cidades e as casas atualmente; os transportes (carros, comboios, aviões, metro...) que utilizamos todos os dias; a tecnologia (telemóveis, internet, videojogos); como é a nossa alimentação e como funcionam os supermercados; a roupa que usamos; como funcionam os hospitais e o importante trabalho dos médicos.

Atividade 2

Público-alvo: 2.º ciclo

Tempo estimado de execução: 15 a 20 minutos

O grande desafio: Nenhuma história merece ficar inacabada! Completa o seguinte texto com palavras ou pequenas frases à tua escolha, dando-lhe sentido e muita criatividade. Mas atenção! Não poderás usar as palavras proibidas indicadas abaixo.

Palavras proibidas:

- Menino;
- Amigo;
- Menina;
- Amiga;
- Casa;
- Dia;
- Escola;
- Noite.

Vamos começar a desenhar!

- Lê primeiro todas as palavras proibidas e o texto incompleto.
- No final, confirma se não utilizaste nenhuma das palavras proibidas e relê todo o texto.

História ainda sem título...

Era uma vez um/a _____ que vivia numa pequena _____ no meio da floresta.

Todas as manhãs, antes de sair para o/a _____, olhava pela janela e via um/a _____ muito estranho/a pousado/a no telhado. Todos os dias o/a _____ tentava _____ mas nunca chegava a tempo, pois o/a acabava por desaparecer.

Estava com muito medo, mas também muito curioso/a e decidido/a em desvendar aquele grande _____ e, por isso, decidiu ir investigar de perto. Saiu de casa e encontrou _____. Não precisou de pensar muito para decidir seguir os/as _____ que apareciam no chão e acabou por encontrar um/a _____ escondido/a atrás de um/a enorme _____.

Pé ante pé, acabou por entrar e descobriu um/a sempre.

que mudaria a sua vida para

No final, percebeu que o mais importante não era o mistério, mas sim _____.

Desafio extra:

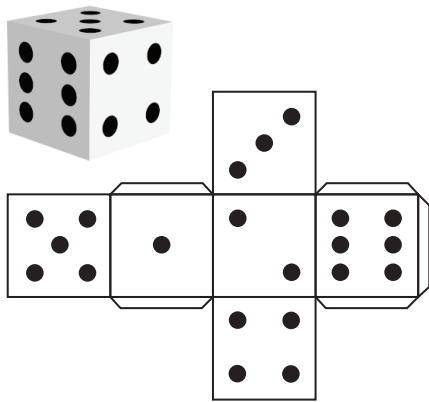
- Dá um título original à tua história.
- Compara o resultado com o dos teus colegas e verifiquem se há muitas diferenças.

Atividade 3

Público-alvo: 2.º ciclo

Tempo estimado de execução: 15 a 20 minutos

O grande desafio: Este é a atividade do “Dado das Palavras”. Recorta, cola e monta o seguinte dado. Vais precisar dele para cumprires este desafio.



Agora, com o dado pronto, o desafio será o seguinte:

Observa atentamente as palavras do quadro e, de seguida, faz rodar o dado. Depois, terás de criar um pequeno texto, com um mínimo de duas frases, no qual incluas o número de palavras correspondente ao que saiu no dado.

Por exemplo, se sair o número 4, deverás utilizar quatro palavras do quadro, à tua escolha, integrando-as corretamente na tua história.

Como podes verificar, existem três quadros com conjuntos diferentes de palavras. Isto significa que terás de lançar o dado três vezes e escrever três textos distintos, um para cada quadro.

Quadro 1

Dragão	Tempestade
Relógio	Segredo
Mochila	Biblioteca

Quadro 2

Cão	Vender
Morango	Nuvem
Cidade	Televisão

Quadro 3

Fada	História
Planeta	Vencer
Crescer	Flor

Atividade 4

Público-alvo: 2.º ciclo

Tempo estimado de execução: 10 a 15 minutos

O grande desafio: Este é um desafio flash, precisas apenas de 1 minuto para o completar! Será mais divertido se jogares a pares ou num pequeno grupo, criando uma boa competição.

Ao sinal, deverás começar a ler o texto que se segue. Ao fim de 1 minuto, paras. Irás precisar de um cronómetro para a contagem deste tempo. Quando terminares, assinala onde paraste e conta o número total de palavras.

Ganha quem conseguir ler mais palavras num minuto. Atenção! Todas as palavras têm de ser lidas corretamente e de forma perceptível. Caso alguma palavra tenha sido lida de forma incorreta, deve ser descontada do número total.

Se estiveres sozinho/a, não deixes de jogar. O teu objetivo será bateres o teu próprio recorde, em cada tentativa.

O mistério do relógio antigo

Numa pequena vila, havia uma loja muito antiga, cheia de objetos curiosos. Entre todos os itens, destacava-se um relógio de madeira escura, com ponteiros dourados e um tiquetaque profundo que parecia ecoar pelo chão de madeira.

Todos os dias, os habitantes da vila passavam por ali, mas ninguém ousava tocar no relógio. Diziam que ele guardava segredos do passado e que, às vezes, se movia sozinho. Um dia, a Sofia, uma menina curiosa e muito corajosa, decidiu entrar na loja.

Enquanto caminhava entre estantes e prateleiras, sentiu um frio estranho, como se o tempo tivesse parado. Aproximou-se do relógio e, com muito cuidado, tocou no vidro. De repente, o tiquetaque tornou-se mais rápido, e uma pequena porta secreta no fundo do relógio abriu-se, revelando um mapa antigo.

A Sofia percebeu que aquele mapa poderia levá-la a uma aventura incrível, cheia de enigmas e lugares desconhecidos. Com o coração a bater muito forte, decidiu seguir as pistas, sem saber se encontraria um tesouro ou apenas novas perguntas.

Uma coisa era certa, estava prestes a entrar numa grande aventura.