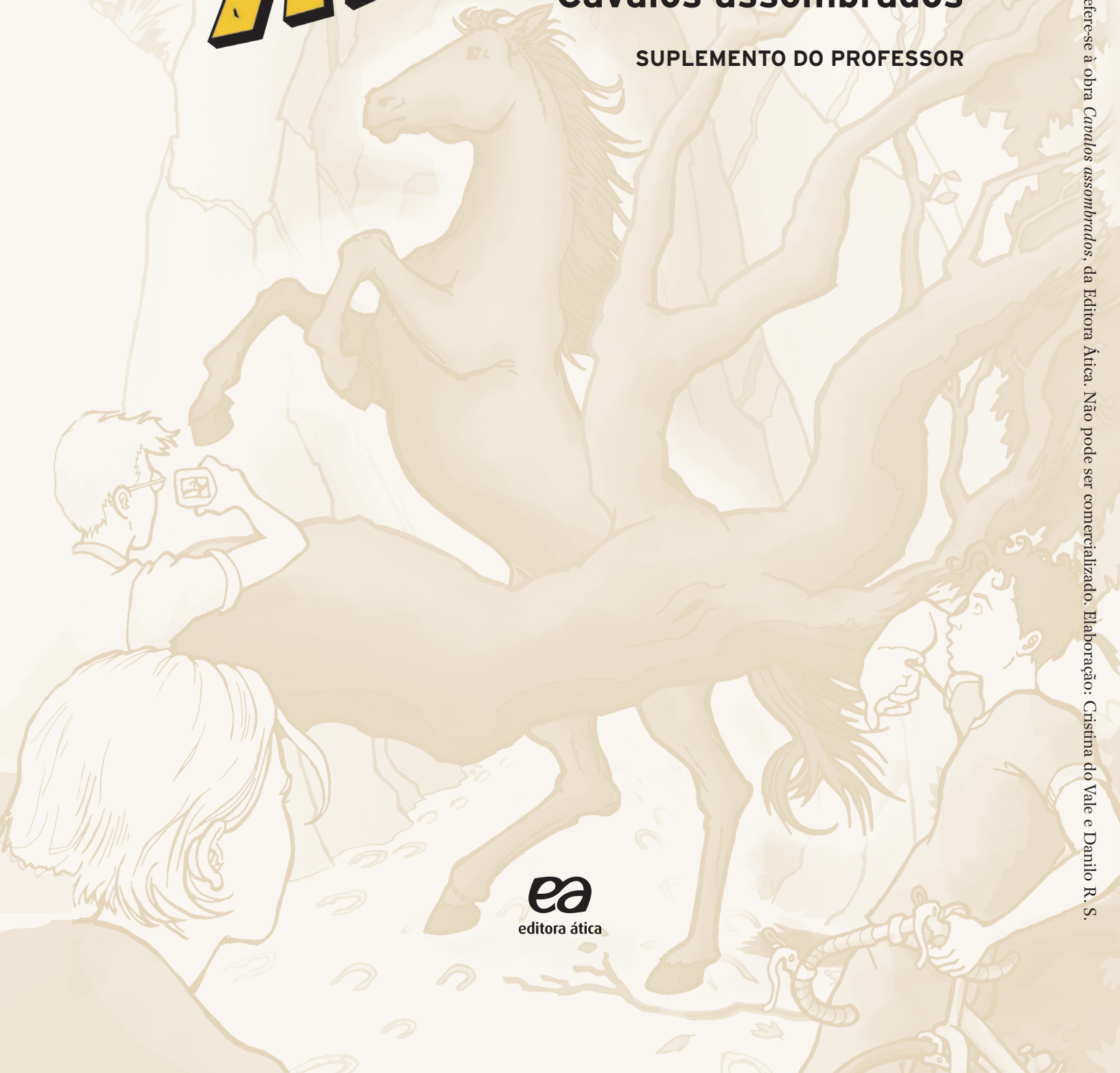




A TURMA DOS TIGRES

Cavalos assombrados

SUPLEMENTO DO PROFESSOR



ea
editora ática



SUGESTÕES DE ATIVIDADES

1. AIÔ, SILVER!

PESQUISA E APRESENTAÇÃO ORAL SOBRE CAVALOS EM HISTÓRIAS DE FICÇÃO

Na aventura vivida pelos Tigres em *Cavalos assombrados*, os equinos desempenham papel fundamental: o cavalo Fantasma traz na barriga uma mensagem secreta com a localização de mercadorias contrabandeadas, e a égua Beladona é sequestrada pelos criminosos para desviar a atenção dos donos do haras. Os cavalos são grandes companheiros dos seres humanos e frequentemente protagonizam narrativas no cinema, na literatura, nos quadrinhos e nos desenhos animados. Alguns exemplos: Tornado, o cavalo do herói Zorro, criado na década de 1920; Silver, companheiro de Lone Ranger (Cavaleiro Solitário), dos anos 1930; Jolly Jumper, escudeiro do cowboy Lucky Luke, dos anos 1940; Ventania, cavalo da princesa She-Ra, da década de 1980; o protagonista de *Spirit: o corcel indomável*, animação de 2002, entre outros. Nesta atividade, sugere-se que os alunos, em grupos, pesquisem algumas dessas histórias e escolham uma para apresentar à turma, traçando um perfil do cavalo-personagem. Essa apresentação oral pode ter o apoio de fotografias, ilustrações, trechos de filmes ou desenhos animados e outros recursos que enriqueçam a exposição da história pesquisada.



2. DANDO BANDEIRA

GINCANA DE DECIFRAÇÃO DE MENSAGENS EM LINGUAGEM SEMAFÓRICA

Em um momento eletrizante da narrativa, a Turma dos Tigres decifra uma mensagem transmitida por meio da linguagem semafórica, um sistema bastante difundido no escotismo. Pode ser interessante organizar uma gincana de decifração de mensagens nesse código. A classe deve ser dividida em grupos de cinco alunos. Todos devem estudar e decorar o alfabeto semafórico (cada integrante pode ficar responsável por decorar 5 sinais). Em seguida, cada grupo deve criar uma mensagem de cerca de 40 caracteres e registrá-la em uma folha de papel com a representação gráfica dos sinais da linguagem semafórica. O professor auditará as mensagens, conferindo se os sinais foram adequadamente indicados, e entregará cada uma a apenas um integrante de um dos grupos rivais (cada grupo escolhe seu representante). Esse aluno deve transmitir a mensagem ao seu grupo por meio da linguagem semafórica (usando bandeiras ou apenas as mãos), que deve decifrá-la sem consultar o gabarito. Cada representante terá o direito de transmitir a mensagem três vezes. Pode-se declarar vencedor o grupo que conseguir decifrar a maior parte da mensagem que lhe foi transmitida.



3. UM CARDÁPIO PARA GIGI

PESQUISA E ELABORAÇÃO DE CARDÁPIO SEMANAL DE PETISCOS SAUDÁVEIS

Gigi tem verdadeira compulsão por petiscos; sempre tem à mão alguma guloseima para beliscar, enquanto sua mente trabalha na solução dos mistérios. Nesta atividade, os alunos podem elaborar um cardápio semanal para Gigi, com sugestões de refeições fáceis de preparar e transportar e que sirvam para repor energia, tanto física quanto men-

talmente. Para isso, devem pesquisar alimentos que sejam boas fontes de energia e façam bem à saúde, elaborando combinações práticas e saborosas. A turma pode ser dividida em sete grupos, para que cada um fique responsável por criar dois lanches para um dia da semana. O professor pode estimular a troca de informações entre os grupos, a fim de que o cardápio semanal resulte equilibrado. Pode, ainda, abordar de forma descontraída os distúrbios e as compulsões alimentares, bem como a importância de uma alimentação equilibrada para o desenvolvimento adequado das potencialidades das crianças e adolescentes.



4. COBRAS CRIADAS

PESQUISA E CRIAÇÃO DE CARDS SOBRE COBRAS BRASILEIRAS

Lucas, Gigi e Patrick escapam por pouco do ataque de uma serpente perigosíssima. A naja que os ameaça é encontrada apenas na Ásia e na África, mas o Brasil tem uma variedade enorme de cobras. Nesta atividade, o professor pode propor aos alunos uma pesquisa sobre espécies brasileiras para a criação de uma coleção de *cards*. Recomenda-se a criação de um padrão (moldura, adornos) para os *cards*, que definirá a identidade visual da coleção. O professor deve definir com a turma itens fixos que serão preenchidos em todos os *cards* com as características da espécie escolhida (exemplos: comprimento, peso, cor predominante, se a cobra é constritora ou peçonhenta, aquática ou terrestre, particularidades como ter chocalho na cauda, etc.). As cartas com as lacunas podem ser impressas e entregues aos alunos, que desenharão individualmente a cobra escolhida com os materiais que desejarem, preenchendo o campo de texto com as características pesquisadas. Ao final, pode-se digitalizar e imprimir as cartas. 🐍