

OS CONTOS MOTORES

Os contos motores som un recurso didático muito interesante para fazer do leitor e/ou ouvinte de contos un sujeito ativo no devir do relato, convertendo-o em agente re-construtor e partícipe de novas tramas, ações e possibilidades interpretativas.

Esta estratégia pode fazer parte dum projeto globalizado em que se insira, nom apenas o âmbito motriz, mas também outro tipo de aprendizagens como a inciação à leito-escritura, o desenvolvimento da expressom plástica ou a aquisição de habilidades dramatúrgicas através do jogo simbólico, entre outras.

A seguir, pode-se ver un exemplo prático de como levar à praxe este recurso. Neste caso, estamos a falar dum conto em que se incorporam diferentes jogos ao longo da trama.

JOGO MOTRIZ: O APALPADOR VAI PARA A SÍRIA

Hoje vou-vos contar un conto muito especial, porque vós vades ser as protagonistas, portanto tedes que estar muito atentas para nom perder detalhe.

Estou certo de que muitas de vós sabedes quem é o apalpador. Bom, pois vou-vos contar umha história que ocorreu há uns meses. Ele estava num souto recolhendo castanhas e, como sempre, puxo-se a cantar o primeiro que lhe vinha à cabeça:

*Umha castanha
estava deitada
esperando por mim
para ser papada*

Quando, de súpeto, apareceu un **passarinho chamado Gaila** que lhe dixo:

- Apalpador, apalpador! preciso da tua ajuda. Venho de muito longe, da Síria. Seica ali as nenas e os nenos están a passar fome e sede por causa da guerra e pensei que, se calhar, tu poderias ajudá-los.

Respondeu o **apalpador**:



- E como pensas que eu podoo ajudar esses meninhos e meninas. Tu como os ajuda-ches?

Seguiu o **passarinho**:

–Muito fácil. Podes ir à Síria, apalpar-lhe a barriguinha aos nenos e nenas quando estiverem durmindo e, se vês que alguma delas tem a barriga vazia, podes deixar-lhes umhas castanhas em cima da sua mesa de cabeceira. Eu levei-lhes um pouquinho de água no meu peteiro para lhe dar de beber a duas meninas.

Volveu falar o **apalpador**:

- Claro, que boa ideia. Entom vou colher mais castanhas para as crianças sírias, preparo umha saca com roupa limpa para me mudar polo caminho e, por último, o meu caiado e a minha pucha, para me proteger do frio e do sol.

O apalpador foi a casa, recolheu todas as coisas e comeceou a baixar as montanhas do Courel, onde ele vive. Como de costume começoo a cantar umha das suas cançoes preferidas:

O apalpadoooooor

baixa da montanha cheio de castanhas

o apalpadoooooor

cruzando as lameiras entra polas eiras

O apalpador seguia caminhando, quando -de súpeto- atopou um cam que caminhava como umha pessoa, umha ra que voava, um caballo que mugia como umha vaca, um gato que fazia o som dos porcos, umha ovelha que cantava como um passarinho...

Fiocoo muito surpreendido até que viu quem tinha sido o causante de tanta tolemia: o seu amigo, o trasno, com cara de asno! Queredes converter-vos nos animais do conto que viu o apalpador?

Jogo: o trasno di: plaralim plaralum, plaralim chimpum. Os animais salvagens convertiram-se em:

- cans que caminham como pessoas
- ras voadoras

projeto educativo semente lugo

- cavalos que muxem como vacas
- gatos que falam como porcos
- ovelhas que cantam como passarinhos
- peixes que bailam muinheiras...

O **apalpador** dixo-lhe ao trasno com cara de asno:

- Queres vir comigo à Síria? Vou-lhes levar castanhas e brinquedos de madeira aos meninhos que están a passar fome por aquelas terras por culpa da guerra.

O **trasno** respondeu-lhe:

- Claro que quero, mas tenho que avisar as minhas amigas as trasninhas, som as minhas melhores amigas.

Nesse momento começaram a aparecer atrás das árvores umha reia de **trasninhas** cheias de nozes para poder levar-lhas às nenas e nenos da Síria.

Seguirom caminhando, agora eram muitas mais: o apalpador, o passarinho, o trasno com cara de asno e as trasninhas. Chegaram a umha floresta muito mesta, na que havia fentos, carvalhos, sobreiras, azinheiras... e muitas aranhas, tantas aranhas que teceram umha rede mesta que dificultava o passo. As nossas personagens tentaron cruzar polo meio das redes das aranhas, mas nom sabemos se puiderom atravessá-las. Sabedes por que? porque vós sodes as personagens. Queredes cruzar este bosque mesto cheio de teas de aranha, tentando nom tocá-las?

Jogo: Duas crianças fam de aranhas, colhem um novelo de lã e tecem umha rede. O resto tenhem de tentar passar polo meio.

Quando todas e todos atravessaram a rede das **aranhas**, perguntou umha delas:

- A onde ides?

Respondeu umha **trasninha**:

- Vamos à Síria. Nós levamos-lhes nozes, o apalpador castanhas, o passarinho leva-lhes água no seu peteiro. Tu queres ajudar-nos a levar-lhes algo?



A **aranha** ficou absorta e dixo:

- Pronto, nom sei muito bem que levar. Dá-se-me bem tecer, suponho que lhe podó fazer umhas meias para que nom passem frio nas pernas.

Respondeu a **trasninha**:

- Estupendo, de seguro que cho há m agradecer.

Seguirom o caminho para a Síria, agora com umhas novas amigas, as aranhas. Já estavam muito perto, mas tinham que cruzar primeiro o mar de mármara. O passarinho era o único que podia cruzar além mar porque podia voar, o resto nom o podia fazer e tinham medo porque havia crocodilos. Assim que chamarom às nuvens para poderem andar por riba delas como se fossem chanços. Serám capaces de cruzar?

Jogo: Saltar por riba das nuvens (almofadas), se caem fora convertem-se em crocodilos.

Que bem! Já estamos em terra, as nuvens também decidem vir connosco por se nom chega a água que leva o passarinho no peteiro. Mas, um crocodilo nom para de perseguir-nos! Para que nos deixe temos que tirar-lhe a cauda.

Jogo: Umha criança fai de crocodilo e procura apanhar as outras crianças. Se as apanhar, sentam e aguardam. As crianças que fogem tentam tirar-lhe a cauda.

O apalpador, os trasnos e os animais chegam à Síria e as crianças recebem-nos com umha festa. Decidem fazer a dança do abraço. Gostades de dançar? Adiante!

Jogo: dançam enquanto soa a música e, quando esta para, di-se um número que será o número de pessoas que se tenhem que dar o abraço.

projeto educativo
semente
lugo



Graças ao apalpador, aos trasnos e ao resto de animais, as crianças sírias estão muito mais contentes e, com a sua felicidade, vencerão a tristeza da guerra!

Material:

- Marioneta do passarinho.
- Varinha mágica.
- Carauta do trasno com cara de asno.
- novelo de lã.
- Corda pequena.
- Música.