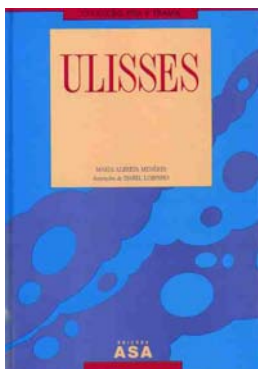


Peddy-paper VIAGEM COM ULISSES



No âmbito do Projecto Crescer a ler (Plano Nacional de Leitura), foi seleccionada a obra *Ulisses*, de Maria Alberta Menéres, destinada a alunos de 6º ano.

Os momentos destinados à leitura integral da obra ocorreram, quase sempre, nas aulas de Língua Portuguesa, tendo havido o envolvimento das áreas de Estudo Acompanhado e Área de Projecto.

Terminada a sessão de leitura, realizou-se um jogo-concurso, *peddy-paper*, que levou todos os participantes a percorrerem o livro *Ulisses*, de uma forma divertida, revivendo um pouco as aventuras e desventuras deste herói.

A resolução de crucigramas, enigmas e jogos de associação fizeram parte desta aventura.

Actividade	<i>PEDDY-PAPER: "VIAGEM COM ULISSES"</i>
Objectivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar o gosto pela leitura; • Introduzir a leitura no quotidiano; • Experimentar percursos individuais ou em grupo que proporcionem o prazer da leitura e da escrita; • Reforçar práticas de leitura recreativa por oposição à leitura instrumental; • Desenvolver competências de leitura; • Promover o trabalho de pesquisa; • Contribuir para a formação de leitores; • Promover a partilha de experiências; • Valorizar o trabalho de equipa; Grupo até 25 crianças.
Público alvo	Uma turma (várias turmas / grupos de alunos de diferentes turmas).
Local	Escola: sala de aula; recreio; biblioteca.
Tempo	Um bloco de 90 min.
Material	Papéis coloridos; cartolinas; envelopes; conjunto de imagens coloridas, em formato A4 (identificação de pontos-chave); canetas/lápis; relógio (cronómetro); "malas de viagem"; crachás de identificação.
Descrição da actividade	Os alunos, agrupados em equipas, seguem um itinerário definido, seguindo as "pistas" que vão encontrando, à medida que superam os desafios que lhes são lançados. O bom desempenho das tarefas que têm de realizar dependerá do conhecimento da obra (<i>Ulisses</i> , de Maria Alberta Menéres), da competência leitora que desenvolveram e do espírito de equipa.
Observações	Esta actividade envolveu duas turmas de 6º ano, no âmbito do Projecto "Crescer a Ler". Foi o culminar de um trabalho conjunto de Língua Portuguesa, Estudo Acompanhado e Área de Projecto. O entusiasmo dos alunos foi evidente, tendo sido uma das actividades preferidas deste ano lectivo.

Exploração da obra – Actividades desenvolvidas¹

Nas aulas de Língua Portuguesa

- Distribuição de um exemplar da obra por cada aluno da turma;
- Preenchimento da ficha de registo que acompanha cada exemplar da obra (ao longo da leitura integral da obra, cada um dos alunos terá sempre o mesmo livro, o que o torna mais responsável e cuidadoso com os livros);
- Observação da capa do livro;
- Leitura da obra, em voz alta, pela professora e por alguns alunos, nos últimos quinze minutos de cada aula.
- Divulgação do *peddy-paper* : “Viagem com Ulisses” e registo das inscrições.

Nas aulas de Estudo Acompanhado

- Localização da Grécia (observação no mapa);
- Identificação do Itinerário percorrido por Ulisses e pelos seus companheiros;
- Visionamento de acetatos relativos à Antiga Grécia;
- Análise de textos informativos relacionados com Homero; registos de informação (trabalho de par);
- Apresentação oral e escrita de trabalhos relacionados com a obra, após a consulta de diferentes fontes (trabalho individual ou de par):
 - Biografia de Maria Alberta Menéres;
 - Apresentação de deuses gregos;
 - Apresentação de figuras mitológicas referenciadas ao longo da obra;
 - A influência do grego na nossa língua: palavras de origem grega;
 - A Guerra de Tróia;
 - O Adamastor;
 - Recolha e apresentação de provérbios com referência ao mar;
- Realização do *Peddy-paper*: “Viagem com Ulisses”.

Nas aulas de Área de Projecto

- Preparação de uma visita de estudo: Ida ao Teatro do Campo Alegre, no Porto, para assistir à peça “A Aventura de Ulisses”, apresentada pela Cultural Kids.

¹ A leitura / exploração da obra decorreu durante um mês, aproximadamente.

VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano

- A Viagem com Ulisses é um jogo-concurso, tipo *Peddy-Paper*, que vai levar-te a percorrer o livro *Ulisses*, de uma forma divertida, vivendo um pouco as aventuras e desventuras deste herói.
- A prova é dirigida a todos os alunos do 6º Ano / Turma: _____;
- Deves, pois...
 - constituir uma equipa de _____ elementos;
 - escolher um nome para a equipa, relacionado com a história que acabaste de ler;
 - indicar o porta-voz da equipa.
- A prova irá decorrer no recinto escolar, com início previsto para as _____ h.
A prova terá a duração máxima de 45 minutos.
- O local de partida é a tua sala de aula.
- Cada equipa tem de efectuar um percurso pré-definido, seguindo as “pistas”, que vai encontrando, à medida que supera os desafios que lhe são lançados.
- A prova terminará quando o porta-voz de cada equipa chegar ao posto de controlo (Biblioteca) e for registado o tempo final. Os restantes elementos acompanham-no sempre, de acordo com as indicações transmitidas pela organização.
- Uma equipa será penalizada/eliminada se:
 - não efectuar o percurso correctamente;
 - não cumprir os tempos previstos;
 - trocar impressões com os concorrentes de equipas diferentes;
 - tiver atitudes incorrectas ou desleais (mesmo que seja só um dos elementos da equipa);

Nota importante: A apresentação e a correcção ortográfica são factores determinantes, no caso de empate entre duas ou mais equipas.

Haverá diplomas para todos os participantes e um prémio para cada elemento da equipa vencedora, que serão entregues no dia _____ de _____ de 200__ .

Leça da Palmeira, 7 de Março de 2007

A Professora de Língua Portuguesa

Inscrições

Viagem com Ulisses

Nome da Equipa	Elementos da Equipa	Porta-voz

Leça da Palmeira, 7 de Março de 2007

A Professora de Língua Portuguesa

VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano

Linhas orientadoras

No dia destinado à actividade, com a devida antecedência, prepara-se o material necessário e colocam-se as pistas nos lugares anteriormente definidos.

Esta actividade pressupõe uma reunião prévia com os professores intervenientes e colaboradores (auxiliares de acção educativa e/ou alunos voluntários) para que cada elemento tome conhecimento da função que vai desempenhar. Da coordenação e discrição dos vários intervenientes dependerá o êxito da tarefa.

Material necessário

Na sala de aula

- Malas de Viagem – Envelopes, formato A4 – um por equipa. Cada mala tem registado (bem destacado): o nome da equipa, a indicação do porta-voz e dos restantes elementos; deverá ainda existir um espaço reservado para a indicação da hora de saída e outro para a hora de chegada, com a respectiva rubrica do professor responsável;
- Envelopes pequenos, de cores variadas – o número de envelopes corresponde ao número de equipas participantes:
 - 1º conjunto de envelopes (mensagem de autorização de saída) – mesa do professor – com a inscrição em letras maiúsculas: OPÇÃO A. Dentro de cada envelope será colocada a mensagem – documento 2 / versão B;
 - Um 2º conjunto de envelopes (mensagem de autorização de saída) – mesa do professor – com a inscrição em letras maiúsculas: OPÇÃO C. Dentro de cada envelope será colocada a mensagem – documento 2 / versão B;
 - Um 3º conjunto de envelopes (mensagem de autorização de saída) – mesa do professor – com a inscrição em letras maiúsculas: OPÇÃO B. Dentro de cada envelope será colocada a mensagem – documento 2 / versão A;(Estes três conjuntos de envelopes podem ter a mesma cor e só podem ser entregues ao porta-voz do grupo)

No exterior

- 1 novo conjunto de envelopes (formato A5) – junto ao BARCO (1º local de descoberta) – no interior coloca-se o documento 3 (Este documento só será descoberto por quem escolheu a opção B).

- 1 conjunto de envelopes (formato A5) – junto às NINFAS (devem estar num local oposto ao do Barco) – no interior coloca-se o documento 3/B (Este documento destina-se às equipas que optaram pelas opções A ou C e que ficam automaticamente eliminadas, pois escolheram a resposta errada)
- 1 conjunto de envelopes (formato A5) – junto ao MAR – no interior coloca-se o documento 4
- 1 conjunto de envelopes (formato A5) – junto à ILHA DE CIRCE – no interior coloca-se o documento 5 - I e II.

Outros materiais

- Cartazes – Imagens simbólicas: barco; ninfas; mar; Circe; Penélope
- Folhas coloridas – documentos/mensagens
- Crachás de identificação de cada equipa
- Diplomas de participação
- Lápis/canetas

Observações

- O regulamento do jogo deve ser divulgado e explicado às equipas participantes para que não haja dúvidas.
- O documento 1 encontra-se dentro da mala de viagem que é distribuída a cada uma das equipas, após a identificação das mesmas e a leitura do regulamento. As equipas só podem iniciar o jogo quando for dado o sinal de partida preestabelecido.
- O porta-voz da equipa, quando vier levantar a autorização de saída (envelopes com as três opções possíveis: A, B ou C), deve apresentar a mala de viagem para que nela seja registada a hora de saída, no espaço destinado para esse fim.
- Na posse do visto de saída, o porta-voz junta-se à respectiva equipa e todos juntos continuam o jogo, saindo para o exterior à procura da pista indicada na mensagem.
- Os controladores dos postos MAR e ILHA DE CIRCE têm de ser rigorosos no cumprimento das regras estabelecidas.

BEM-VINDOS!
PREPARADOS?

1- Leiam com atenção e escolham a opção correcta (assinalar com X):

«Quando os amigos o desmascaram e provam que Ulisses não está doido, só teve uma saída...»

- A - Ficar em Ítaca.
- B - Partir para Tróia.
- C - Refugiar-se noutra ilha.

2- O porta-voz do grupo dirige-se ao palácio (mesa do professor) e levanta a autorização de saída (envelope pequeno que corresponde à letra da opção que a equipa escolheu).

3- De imediato, o porta-voz apresenta a MALA DE VIAGEM para que fique registada a hora de saída, devidamente autenticada (rubrica do professor)

4- Seguidamente, o porta-voz junta-se rapidamente à equipa e abre o documento levantado!

5- Todos juntos, leiam atentamente a mensagem e sigam as respectivas instruções. (Sejam cuidadosos, as outras equipas têm ouvidos!).

Nota: guardem este documento na vossa mala de viagem (envelope grande). Não percam nada!

Documento inserido nos envelopes correspondentes à **OPÇÃO B**.

(Este documento é a autorização de saída, que se encontra no palácio, isto é, na mesa do professor, e **só pode ser entregue ao porta-voz da equipa** pelo professor que aí se encontra. Nesse momento, deve ser registada a hora de saída (indicação da hora e minutos) na **mala de viagem** – envelope grande.)

✂

**BIBLIOTECA – Escola E.B. 2, 3 de Leça da Palmeira
VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano**

- Um marinheiro experimentado parte à procura do barco.
- Ele ajudar-vos-á a encontrar o vosso caminho.
(Um, só um, dos elementos da equipa deve cumprir esta tarefa; os restantes elementos seguem-no a curta distância).

Nota: Sigam à risca as instruções. Guardem o documento na vossa mala de viagem.

✂

(Recortar e inserir nos envelopes pequenos – um por equipa – correspondentes às opções **A** e **C** – Documento 2 / versão B)

✂

**BIBLIOTECA – Escola E.B. 2, 3 de Leça da Palmeira
VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano**

- Um marinheiro experimentado parte à procura das ninfas.
- Elas ajudar-vos-ão a encontrar o vosso caminho.
(Um, só um, dos elementos da equipa deve cumprir esta tarefa; os restantes elementos seguem-no a curta distância).

Nota: Sigam à risca as instruções. Guardem o documento na vossa mala de viagem.

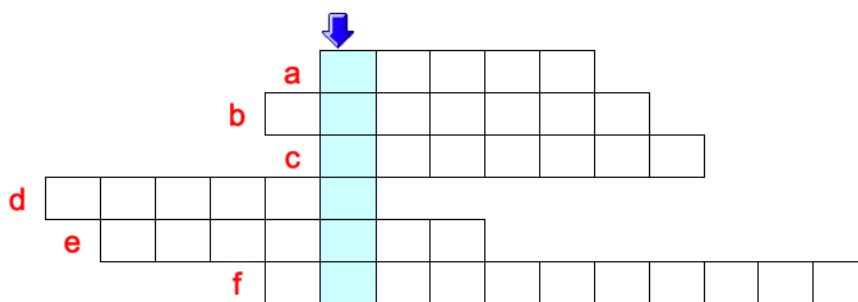
✂

BIBLIOTECA – Escola E.B. 2, 3 de Leça da Palmeira
VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano

«Nos seus barcos os gregos embarcaram para Tróia...»

O que é que aconteceu? Mais uma vez, Ulisses prova que é «o mais manhoso dos homens».

- 1- Completem o crucigrama e ficarão a saber tudo. (Preencher na horizontal)
- Durante dez anos, os gregos mantiveram o _____ às portas da cidade.
 - Sentimento que «ninguém sabia suportar, longe da pátria, da família».
 - Antónimo de derrota.
 - «Rainha grega de beleza célebre.»
 - Passaram quatro dias e os troianos abrem devagarinho as portas da _____.
 - Os gregos e os troianos adoravam muitos deuses. Eram _____ (antónimo de monoteístas).



- 2- Descubram a palavra que se lê na vertical (coluna sombreada) e registem-na aqui.

R:

- 3- O marinheiro mais rápido dirige-se directamente para o mar. Esse, só esse, elemento da equipa diz a palavra-chave, que descobriram, ao controlador do posto. É a senha que vos dará acesso a uma nova pista.

Nota: Guardem o documento na vossa mala de viagem.

(Recortar e inserir num envelope pequeno – um por equipa – junto às **NINFAS**. Documento 3 / versão B: será levantada por todos aqueles que optaram por respostas erradas – documento 1 – OPÇÕES A e C)

✂

BIBLIOTECA – Escola E.B. 2, 3 de Leça da Palmeira
VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano

- Lamento.
- Escolheram a opção errada.
- A vossa viagem acaba aqui.
- Regressem a casa.

Nota: Guardem o documento na vossa mala de viagem. (Entreguem tudo ao professor responsável – sala de aula).

Assinatura (controlador): _____ Hora de Chegada: ____ h ____ m.

✂

(Poder-se-á dar uma nova oportunidade às equipas que regressam a casa, se os organizadores estiverem de acordo. Neste caso, as equipas em causa recomeçam todo o processo.)

BIBLIOTECA – Escola E.B. 2, 3 de Leça da Palmeira
VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano

«– Ai meus amigos, onde nós viemos parar!»

4- Decifrem o enigma. Ele indicar-vos-á um nome muito importante.



- RTA +



- VRO +



- RA +



(- ão+ o)

R: _____ + _____ + _____ + _____ = _____

(Sílabo a sílabo, vai-se formando a palavra)

- Encontraram?
- Rápido! Um outro marinheiro corre em direcção à ilha de Circe, onde mostra este documento, devidamente preenchido.

Atenção: o documento tem de ser autenticado (assinatura do controlador).

Vão receber a vossa última pista, se fizerem a escolha certa.

Assinatura :

(Controlador da Ilha de Circe)

Nota: Guardem o documento na vossa mala de viagem.

✂

BIBLIOTECA – Escola E.B. 2, 3 de Leça da Palmeira
VIAGEM COM ULISSES – 6º Ano

O regresso a Ítaca

- 5- Estabeleçam a correspondência entre os elementos da coluna A e alguns dos elementos da coluna B, de modo a obter 12 frases com sentido.

A		B
1- O rei dos Ventos ofereceu a Ulisses um saco...	◆	a ilha de Circe e a ela aportaram.
2- Mais tarde, movidos pela curiosidade...	☾	ofereceu um licor especial a Ulisses.
3- Alguns dias depois, avistaram...	♥	ofereceu a erva da vida a Ulisses.
4- Aí, os companheiros de Ulisses	§	os marinheiros abriram o saco e provocaram uma tempestade.
5- Minerva, a deusa protectora...	☾	que continha todos os ventos do mundo, excepto Zéfiro.
6- Ao sentir que Ulisses estava triste...	⊕	que continha todos os ventos do mundo.
7- Ulisses entrou no reino dos Infernos, porque...	✦	são transformados em porcos.
8- A carne de ovelha negra permitia a Ulisses...	☉	são transformados em animais selvagens.
9- A mãe disse-lhe que Penélope...	✖	ver sombras.
10- Após muitas peripécias, Ulisses, único	⊙	comunicar com quem ele quisesse.
11- De novo em Ítaca, Ulisses...	* **	Circe pediu-o em casamento.
12- Por fim, lutando ao lado de Telémaco,...	⊙	Circe deixou-o partir.
	▣	Cérbero tinha os olhos fechados.
	▣	Cérbero tinha os olhos abertos.
	◀	é reconhecido por Eumeu, seu feitor e amigo.
	▶	é reconhecido por Argus, o seu velhíssimo cão.
	+	sobrevivente de um naufrágio, é descoberto por Nausica.
	♥	Ulisses defende o seu povo, a sua pátria, a sua vida.
	✉	Ulisses é traído pelo seu povo.
	♥	tecia uma teia de dia e desmanchava-a de noite.

✂

Código dos símbolos:

◆ = B	§ = O	✦ = R	● = V
◀ = C	⋈ = F	◐ = S	◎ = A
◼ = D	▶ = T	♥ = E	♠ = L
✕ = Z	◻ = I	⊕ = N	✉ = G

6- Descodifiquem a mensagem que encontraram, feitas as ligações correctas.

(Procurem a letra correspondente a cada símbolo).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	O										
----		----	----	----	----	----	----	----	-----	----	----

Não cheguem tarde!

O porta-voz, com toda a bagagem (mala de viagem), dirige-se ao salão do Palácio, onde deposita os seus haveres e assiste ao reencontro.



Serão os

???

IMAGENS – Identificação dos diferentes postos de controlo

MAR



NINFAS



BARCO



PALÁCIO



REGISTOS FOTOGRÁFICOS

Cada equipa procura resolver e ultrapassar os obstáculos de modo a prosseguir viagem.

