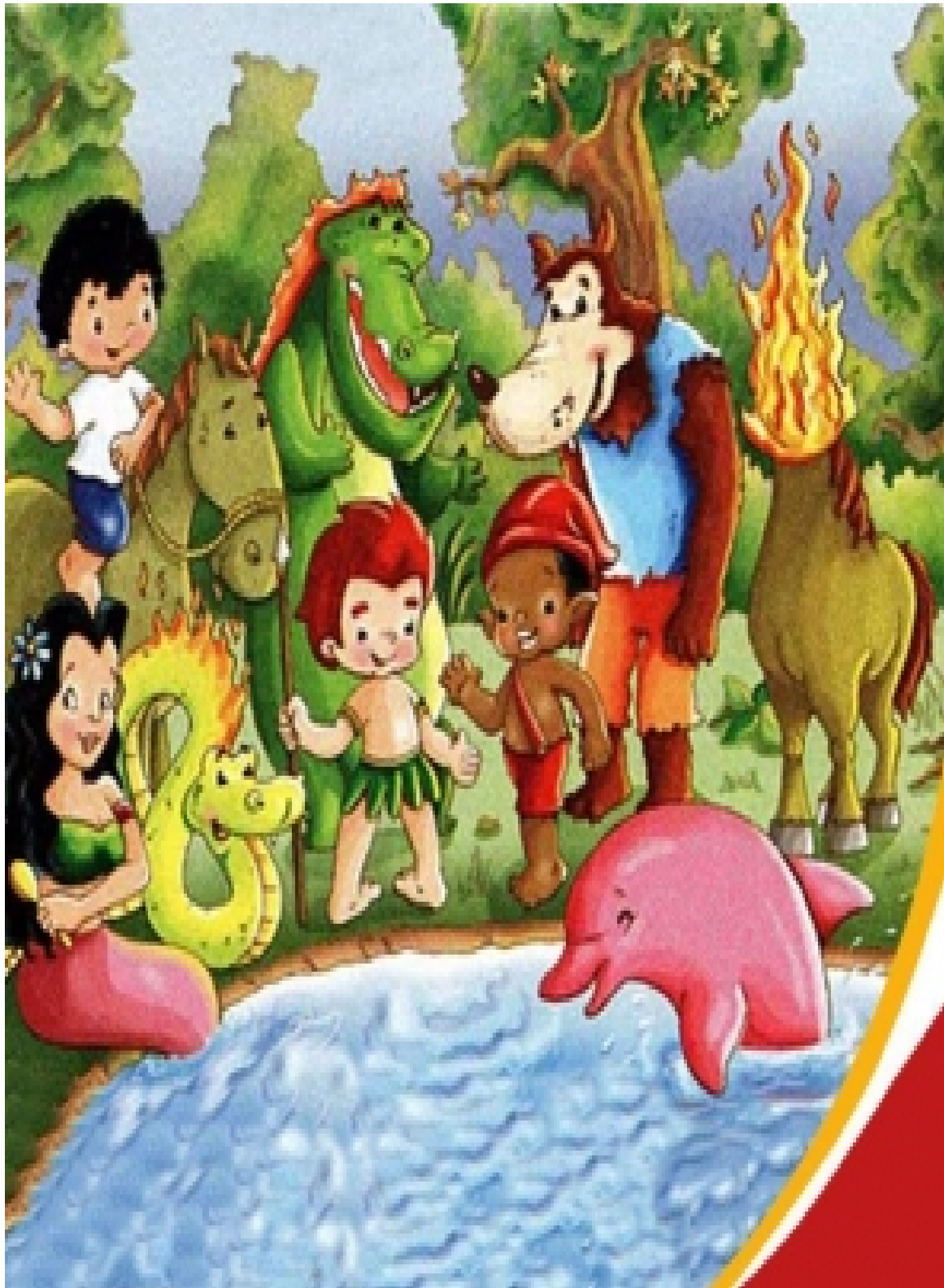


**22 DE AGOSTO
DIA DO FOLCLORE BRASILEIRO**



JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA
DIRETORA: NEIVA TERESINHA GUIDINI
SECRETÁRIO: FRANCISCO MARCO GEREMIAS
TURMAS: BERÇÁRIO – MATERNAL I - II
PROFESSORAS: ADRIANA – MARIA LÚCIA - MÁRCIA
ALUNO(A): _____

HISTÓRIA DO FOLCLORE BRASILEIRO

CANTE, DECLAME OU LEIA PARA A CRIANÇA HISTÓRIA DO FOLCLORE BRASILEIRO CONTADA EM FORMA DE PARÓDIA:

FOLCLORE

(Paródia da música Asa Branca - Luiz Gonzaga)

*Você sabe o que é folclore ?
Vou lhe dar a explicação...
É tudo aquilo que vem do povo
E nasce livre do coração.*

*Tem a lenda da Mãe d'Água,
Tem a história do Saci,
Do Curupira, Vitória-Régia,
Do Caipora e Jurupari.*

*Tem cantigas de criança,
Tem modinha, tem lundu,
Tem muito frevo, baião e samba,
Cateretê e maracatu.*

*Os ditados populares
Mostram o que o povo sente:
Quem não tem cão, caça com gato.
Olho por olho, dente por dente.*

*Minha terra tem de tudo...
Tem angu, tem mungunzá,
Tem carne seca, tem rapadura,
Tem caruru e tem vatapá.*

*Isso tudo pode crer...
Foi do povo que saiu.
É o folclore da minha gente,
Da gente boa do meu Brasil.*



JOGO DA MEMÓRIA

O JOGO DA MEMÓRIA TEM COMO OBJETIVO A MEMORIZAÇÃO DAS IMAGENS DE FORMA RÁPIDA DESENVOLVENDO E APERFEIÇOANDO O RACIOCÍNIO, PRINCIPALMENTE PARA AS CRIANÇAS, QUE CRIAM RELAÇÕES ENTRE AS IMAGENS E A SEQUÊNCIA NO TABULEIRO. CADA JOGADOR PODE ESTABELECEER SUAS TÁTICAS E OBSERVAÇÕES. É UM JOGO QUE POSSUI REGRAS SIMPLES E PODE SER JOGADO POR CRIANÇAS DE TODAS AS IDADES. OS ADULTOS TAMBÉM ADORAM ESSE JOGO.

- RECORTE O JOGO DA MEMÓRIA DO FOLCLORE BRASILEIRO QUE ESTÁ NO FINAL DA APOSTILA E SE DIVIRTA COM A SUA CRIANÇA.



VAMOS PRENDER O SACI NA GARRAFA

PARA PEGAR O SACI. BASTA LANÇAR UMA PENEIRA NO MEIO DO REDEMOINHO. QUANDO CAPTURAR O SACI DEVE RETIRAR O GORRO DE SUA CABEÇA PARA QUE ELE PERCA SEUS PODERES. E ENTÃO COLOCÁ-LO EM UMA GARRAFA, COM O OBJETIVO DE IMPEDIR SUA FUGA.

- É ISSO QUE VAMOS FAZER AGORA;
- PEGUE O DESENHO DO SACI QUE ESTÁ NO FINAL DA APOSTILA;
- DEIXE A CRIANÇA PINTAR O CORPO E DEPOIS NO GORRO, NO CACHIMBO E NO CALÇÃO COLE TECIDO OU PAPEL VERMELHO;
- DEPOIS FAÇA UM FURO NO GORRO E PASSE UM BARBANTE, LINHA, UM PEDAÇO BEM FINO DE BORRACHA DE CÂMARA DE PNEU... AMARE NO GORRO;
- PEGUE UMA GARRAFA PET DE 500 ML, FAÇA UM FURO NA TAMPA E COLOQUE O SACI LÁ DENTRO... AGORA SIM ELE ESTÁ BEM PRESINHO DENTRO DA GARRAFA.



JOGO ROLETA DIVERTIDA DO FOLCLORE BRASILEIRO

- PEÇA PARA A CRIANÇA COLORIR A ROLETA E AS LETRAS.
 - RECORTE AS LETRAS E COLE NOS PRENDEDORES DE ROUPA;
 - COLE A ROLETA EM UM PAPEL DURO - CAPA DE LIVRO, CAIXA DE PAPELÃO - DEPOIS RECORTE A ROLETA;
 - PARA BRINCAR PEGUE A ROLETA E PEÇA PARA A CRIANÇA COLOCAR O PRENDEDOR SOBRE A PERSONAGEM COM A LETRA INICIAL CORRESPONDENTE - **S** - COLOCA NA IMAGEM DE **SACI**;
 - OUTRA FORMA DE BRINCAR É PEGAR A GARRAFA FEITA COM O SACI E ROLAR EM CIMA DA ROLETA, NO DESENHO QUE PARAR O LADO DA TAMPA O ADULTO DEVERÁ LER A LENDA CORRESPONDENTE AO PERSONAGEM DO FOLCLORE.
- AS LENDAS ESTÃO AQUI NA APOSTILA.



LENDAS BRASILEIRA

SACI-PERERÊ



É UM MENINO NEGRO E MUITO LEVADO, QUE TEM UMA PERNA SÓ, FUMA CACHIMBO E USA UM GORRO VERMELHO QUE TEM PODERES MÁGICOS.

O SACI ADORA FAZER TRAVESSURAS, COMO QUEIMAR A COMIDA, ESPANTAR O GADO, ASSUSTAR VIAJANTES SOLITÁRIOS E DAR NÓS NAS CRINAS DOS CAVALOS.

DIZEM QUE PARA PEGAR UM SACI É PRECISO FAZER UMA ARMADILHA COM UMA PENEIRA. DEPOIS QUE ELE CAIR NA CILADA, É PRECISO TIRAR RAPIDAMENTE SEU GORRO VERMELHO, COLOCAR O SACI EM UMA GARRAFA E FECHAR BEM COM UMA ROLHA.

LOBISOMEM



DIZ A LENDA QUE SE UMA FAMÍLIA TIVER SETE FILHAS E O OITAVO FOR MENINO, ELE PODERÁ SER UM LOBISOMEM.

O LOBISOMEM É UM HOMEM COMUM, MAS NA NOITE DE SEXTA-FEIRA, QUANDO A LUA ESTÁ CHEIA E BRILHANTE, EXATAMENTE À MEIA-NOITE ELE SE TRANSFORMA EM LOBISOMEM, UMA CRIATURA TERRÍVEL, MUITO PELUDA, QUE PARECE UM LOBO.

DURANTE A NOITE INVADE GALINHEIROS E CORRE ATRÁS DE TODOS OS BICHOS.

AOS PRIMEIROS RAIOS DE SOL O MONSTRO DESAPARECE DANDO LUGAR A UM HOMEM NORMAL.

MULA-SEM-CABEÇA



A MULA-SEM-CABEÇA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO, E SUA ORIGEM É DESCONHECIDA.

A MULA-SEM-CABEÇA É UMA MULA QUE SOLTA FOGO PELO PESCOÇO, LOCAL ONDE DEVERIA ESTAR SUA CABEÇA, POSSUI EM SEUS CASCOS, FERRADURAS QUE SÃO DE PRATA OU DE AÇO E SUA COR É MARROM OU PRETA.

SEGUNDO A LENDA, QUALQUER MULHER QUE NAMORASSE UM PADRE SERIA TRANSFORMADA EM UMA MULA SEM CABEÇA.

O ENCANTO SOMENTE PODE SER QUEBRADO SE ALGUÉM TIRAR O FREIO DE FERRO QUE A MULA SEM CABEÇA CARREGA.

BOITATÁ



REPRESENTADA POR UMA COBRA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS E OS ANIMAIS E TEM A CAPACIDADE DE PERSEGUIR E MATAR AQUELES QUE DESRESPEITAM A NATUREZA. ACREDITA-SE QUE ESTE MITO É DE ORIGEM INDÍGENA E QUE SEJA UM DOS PRIMEIROS DO FOLCLORE BRASILEIRO.

CURUPIRA



ASSIM COMO O BOITATÁ, O CURUPIRA TAMBÉM É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS SILVESTRES.

REPRESENTADO POR UM ANÃO DE CABELOS COMPRIDOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS. PERSEGUE E MATA TODOS QUE DESRESPEITAM A NATUREZA.

QUANDO ALGUÉM DESAPARECE NAS MATAS, MUITOS HABITANTES DO INTERIOR ACREDITAM QUE É OBRA DO CURUPIRA.

O Caipora

Dizem que o Caipora às vezes é homem, às vezes é mulher. Tem o corpo coberto de pêlos crespos e é tão grandalhão que, ao caminhar pelas florestas, faz um barulho assustador.

É primo do Curupira e o ajuda a proteger as árvores, os rios e os animais. Lento e calmo, o Caipora faz sua ronda montado num porco-do-mato, levando nas mãos desajeitadas uma vara ou o seu tacape.

A vara serve para cutucar os agressores da mata, quando estão dormindo em suas redes. Os caçadores, os cortadores de árvores ou a gente que suja os rios fogem apavorados ao sentir nas costelas a vara pontuda do Caipora. Ele solta então um longo assobio, avisando o primo Curupira que há intrusos na floresta.

O Caipora e o Curupira adoram fazer molecagens juntos. Vivem se disfarçando de gente ou de bicho, só para rir da cara assustada que os agressores da natureza fazem com as peças que lhes pregam.

Sávia Dumont. Os meninos que viraram estrelas, e outras histórias do Brasil. São Paulo, Companhia das Letrinhas, 2002.

BICHO-PAPÃO

O BICHO-PAPÃO É UMA FIGURA CONHECIDA NO UNIVERSO DO IMAGINÁRIO DAS CRIANÇAS. A IMAGEM DESTE SER É VARIÁVEL. ALGUNS DIZEM TRATAR-SE DE UM GIGANTE HORRÍVEL, COM UM OLHO SÓ E QUE ANDA COM UM SACO ENORME. PARA OUTROS, É UM SER ENRUGADO E DISFORME. NA VERDADE, CADA UM "CRIA" O SEU PRÓPRIO BICHO-PAPÃO.

AO LONGO DOS ANOS, A FIGURA DO BICHO-PAPÃO TEM SIDO USADA PARA AMEDRONTAR AS CRIANÇAS BAGUNCEIRAS, DESOBEDENTES E QUE NÃO QUEREM DORMIR.



IARA

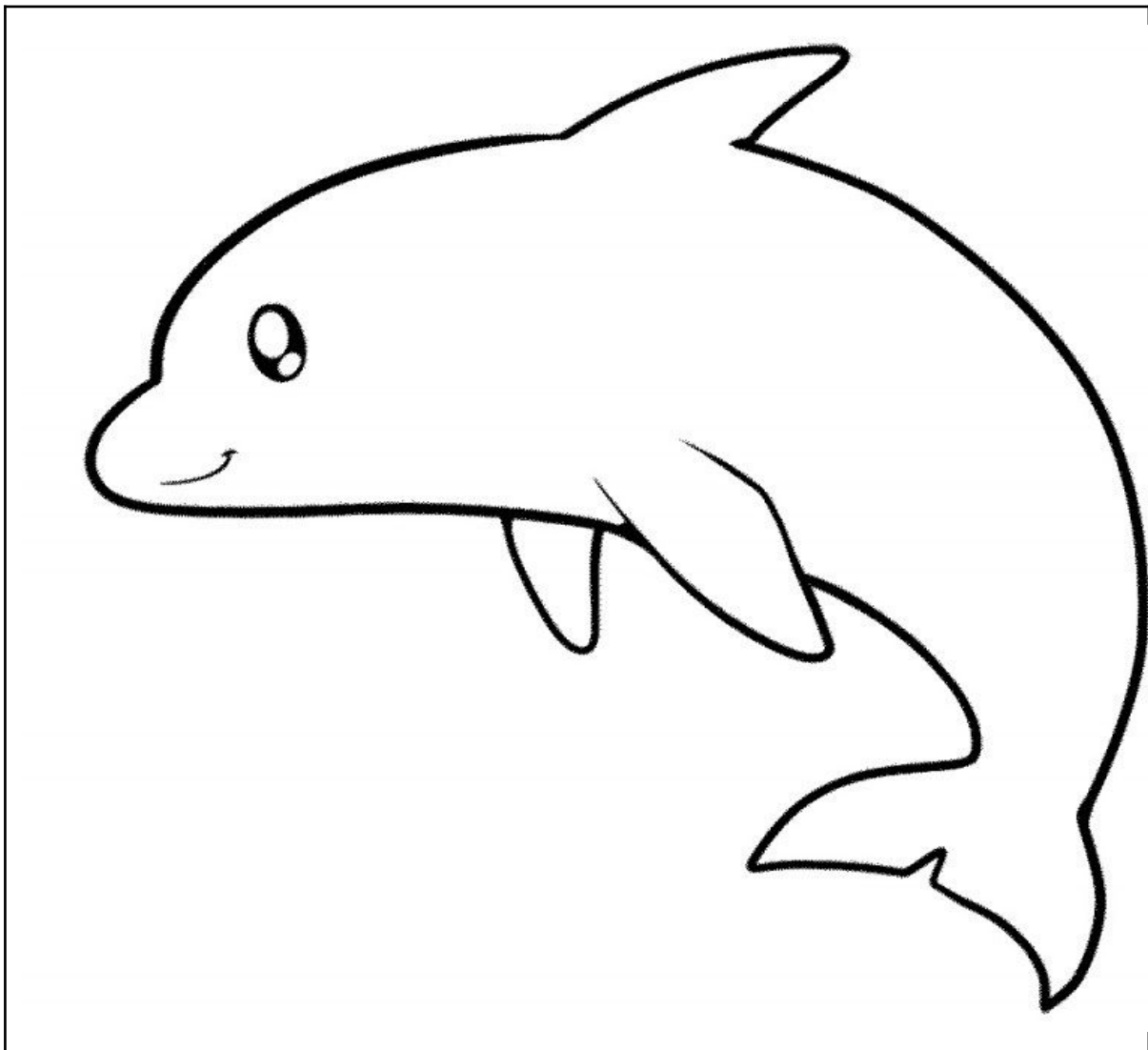


A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊEM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

RECORTE E COLAGEM

RECORTE PAPÉIS AZUL E COR DE ROSA PODE SER DE DESENHOS DOS LIVROS QUE VOCÊS RECEBERAM QUANDO DA VISITA DAS PROFESSORAS E ASSIM COMO NAS FIGURAS ABAIXO - COLE OS PAPEIS ROSA DENTRO DO DESENHO E OS AZUIS POR FORA COMO SE FOSSE O MAR. E VOCÊ IRÁ VER QUE LINDO VAI FICAR O SEU BOTO-COR-DE-ROSA.



FLOR

PEGUE A FLOR QUE ESTÁ NO FINAL DA APOSTILA COLOQUE ÁGUA EM UMA BACIA E COLOQUE A VITÓRIA-RÉGIA NA ÁGUA QUE ELA SE ABRIRÁ E VOCÊ DEVERÁ LER PARA A CRIANÇA O QUE ESTÁ ESCRITO NA FLOR E A CRIANÇA DEVERÁ RESPONDER QUAIS SÃO AS PERSONAGENS DO FOLCLORE QUE ESTÃO DESCRITA NA SUA VITÓRIA-RÉGIA, E DESENHAR AQUI NESTE ESPAÇO.

O QUE É O QUE É

VOCÊ SABIA QUE AS ADIVINHAS TAMBÉM FAZEM PARTE DO NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO POR ISSO PREPARAMOS ALGUMAS PARA VOCÊ LER PARA AS CRIANÇAS E ELAS RESPONDEREM. DEIXE A CRIANÇA PENSAR UM POUQUINHO. AS RESPOSTA ESTÃO NO FINAL DAS FIGURAS.

ADIVINHAS

1-O que é o que é?
Tem dente mas não come,
Tem barba mas não é homem?

2-O que é o que é?
Quanto maior menos se vê?

3-O que é o que é?
Mal entra em casa , põe-se
logo na janela?

4-O que é o que é?
Ele é magro pra chuchu,
Tem dentes mas nunca come
E mesmo sem ter dinheiro
Dá comida a quem tem fome











5-O que é o que é?
É cabeça e não tem olhos,
Não tem cabelo nem nada,
É dura sem ser teimosa
Adora levar pancada.

6-O que é o que é?
Essa aqui não é bolinho
Adivinhe se puder
Quanto mais quente ele está
Mais fresco o danado é?

Respostas: 1- Alho. 2- Escurecido. 3- Botão.
4- Garfo. 5- Cabeça de prego. 6- Pão.

BRANCA DE NEVE

Fichas das adivinhas

<p>O que é, o que é? Enche uma casa e não enche uma mão.</p>	 Botão	<p>O que é, o que é? Passa na água e não se molha.</p>	 Sombra
<p>O que é, o que é? Baixinho e gordinho, com a mão na cintura esperando bolinhos.</p>	 Penico	<p>O que é, o que é? Tem bico mas não bica. Tem asa mas não voa.</p>	 Bule
<p>O que é, o que é? Salta para cima e faz bé.</p>	 Bode	<p>O que é, o que é? Tem coroa, mas não é rei, tem escamas, mas não é peixe.</p>	 Abacaxi
<p>O que é, o que é que mais pesa no mundo?</p>	 Balança	<p>O que é, o que é? Compra-se para comer, mas não se come.</p>	 Prato
<p>O que é, o que é que quanto mais se tira maior fica?</p>	 Buraco	<p>O que é, o que é? Chove, faz sol, bate em cima, mas não se quebra.</p>	 Pedra

TRAVA-LÍNGUAS

TRAVA-LÍNGUAS É UM CONJUNTO DE PALAVRAS FORMANDO UMA FRASE QUE SEJA DE DIFÍCIL PRONÚNCIA. EM QUE O DESAFIO É FALAR RAPIDINHO, SEM ENROLAR A LÍNGUA OU MODIFICAR AS PALAVRAS.

RECITE PARA A CRIANÇA OS TRAVA-LÍNGUAS QUE ESTAMOS SUGERINDO E SE SOUBER MAIS ALGUM PODE RECITAR TAMBÉM PARA ESTIMULAR A FALA DE NOSSAS CRIANÇAS. POIS ESTAS PALAVRAS SÃO EMBARAÇOSAS, PROVOCAM RISOS E ALEGRIAS.

AO LADO AJUDE A CRIANÇA A DESENHAR OS TRAVA-LÍNGUAS:


TRAVA-LÍNGUA	DESENHO
UM TIGRE, DOIS TIGRES, TRÊS TIGRES, TRISTES NUM TRIGAL.	
SABIA QUE A MÃE DO SABIÁ SABIA QUE O SABIÁ SABIA ASSOBIAR?	
ATRÁS DA PIA TEM UM PRATO, UM PINTO E UM GATO. PINGA A PIA, APARA O PRATO, PIA O PINTO E MIA O GATO.	
OLHA O SAPO DENTRO DO SACO, O SACO COM O SAPO DENTRO. O SAPO BATENDO PAPO E O PAPO SOLTANDO VENTO	


PARLENDAS


AS PARLENDAS SÃO VERSINHOS RECITADOS EM BRINCADEIRAS INFANTIS. POSSUI UMA RIMA FÁCIL E POR ISSO SÃO MUITO POPULARES ENTRE AS CRIANÇAS.


RECITE COM AS CRIANÇAS ESTAS PARLENDAS:


HOJE É DOMINGO...


HOJE É DOMINGO PEDE CACHIMBO. 


O CACHIMBO É DE BARRO BATE NO JARRO. 

O JARRO É FINO BATE NO SINO. 

O SINO É DE OURO BATE NO TOURO. 

O TOURO É VALENTE BATE NA GENTE. 

A GENTE É FRACO CAI NO BURACO. 

O BURACO É FUNDO ACABOU-SE O MUNDO! 

(Domínio Popular)

MACACA SOFIA

MEIO - DIA
MACACO ASSOBIA
PANELA NO FOGO
BARRIGA VAZIA

MEIO - DIA
MACACA SOFIA
FAZENDO CARETA
PRA DONA MARIA.



1- LEIA A PARLENDA E PINTE BEM COLORIDO TODOS OS NUMERAIS QUE ENCONTRAR.

1 - 2 FEIJÃO COM ARROZ 

3 - 4 FEIJÃO NO PRATO 

5 - 6 FALAR INGLÊS 

7 - 8 COMER BISCOITO 

9 - 10 COMER PASTÉIS 

PARLENDA



CORRE CUTIA
NA CASA DA TIA
CORRE CIPÓ
NA CASA DA VÓ
LENCINHO NA MÃO
CAIU NO CHÃO
MOÇA BONITA
DO MEU CORAÇÃO.

ALFABETIZANDO - 1ª e 2ª Edições

JOGO DA TRILHA

PARA JOGAR A TRILHA PRECISAMOS DE DADOS, NA APOSTILA QUE PRODUZIMOS SOBRE OS NÚMEROS ENCAMINHAMOS DOIS DADOS. AGORA PARA JOGAR PEGUE UM DESSES DADOS E BRINQUE COM A CRIANÇA EXPLIQUE PARA ELA QUE NESTA TRILHA TEM ALGUMAS REGRAS QUE ELAS DEVERÃO CUMPRIR.

O DESENHO DA TRILHA ENCONTRA-SE NO FINAL DA APOSTILA.



BRINCADEIRA

“AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS SÃO COLETIVAS, POR ISSO AJUDAM A FORTALECER AS RELAÇÕES HUMANAS E O CONVÍVIO COM OS OUTROS. DE FORMA LÚDICA, A CRIANÇA APRENDE A PARTILHAR, DIVIDIR, TRABALHAR EM GRUPO, COLOCAR-SE NO LUGAR DO OUTRO, A GANHAR E A PERDER. É TODO UM COMPARTILHAR DE EXPERIÊNCIAS QUE FICA PARA A VIDA. OS JOGOS FOLCLÓRICOS AINDA TEM A PARTICULARIDADE DE APROXIMAR AS FAMÍLIAS, PORQUE O PAI, O AVÔ E A AVÓ CONHECEM AS BRINCADEIRAS, ENSINAM AS CRIANÇAS E POR AÍ VAI. SEM CONTAR O ESTÍMULO À CRIATIVIDADE.” PATRICIA (aotelefoncavivo.org.br).

AGORA FAÇA UMA LISTA DE BRINCADEIRAS QUE VOCÊ CONHECE, DEPOIS ENSINE A CRIANÇA BRINCAR.

