

A RAINHA DAS RÃS

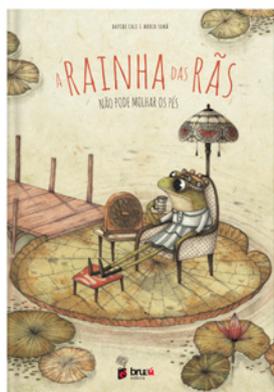
NÃO PODE MOLHAR OS PÉS

TEXTO

Daide Cali

ILUSTRAÇÃO

Marco Somà



antes de ler

Explorar a capa, o título, contracapa e algumas ilustrações do interior. Pedir que formulem todas as hipóteses possíveis sobre o conteúdo do livro, a partir destes elementos. Se quiser, durante a leitura, pare a páginas tantas e peça para continuarem a história por escrito ou oralmente, de forma a poderem comparar o resultado com o conteúdo do livro.

depois de ler

- . Houve alguma coisa que vos agradou neste livro?
- . Houve alguma coisa que não vos agradou / surpreendeu?
- . Este livro recorda-vos algum que já tenham lido?
- . Qual a vossa opinião sobre as ilustrações?
- . Existe alguma coisa neste livro que já vos tenha acontecido?
- . Como descreveriam este livro aos vossos amigos?
- . Se pudessem alguma coisa no livro, o que mudariam? Porquê essas mudanças?
- . Agora que conhecem o livro, que outro título lhe poderíamos dar?

O QUE ERA DEIXOU DE SER

Como vimos na história, afinal a coroa era um anel. Que outros objectos, caídos no mundo animal, se poderão transformar? Um objecto como um anel pode tomar mais que uma forma e função. Se para nós um anel, é apenas isso, para as rãs, seres mais pequenos, tornou-se numa coroa e teve as consequências que sabemos. Tentem imaginar-se minúsculos e como isso podia afectar a vossa relação com os objectos. Em seguida, pensem num texto sobre um simples passeio onde o vosso tamanho minúsculo vos leva a relacionar com os objectos de uma outra forma. Podem também continuar no mundo animal e pensar numa história em que um outro objecto usado por humanos, chega até algum animal e é aproveitado de outra forma. Para vossa inspiração, recomendamos uma pesquisa prévia no Google com o nome “Slinkachu”, um artista que tem um trabalho baseado neste jogo de escala. Fotografias onde uma casca de tangerina pode ser uma rampa de skate, uma carica pode ser um barco, etc.



A RAINHA MANDA

Tal como no texto, onde a rainha foi aconselhada, entre outras coisas, a apenas comer moscas e dar ordens, também nós podemos fazer um jogo inspirado no poder dos reis e rainhas, o conhecido jogo “O rei manda”, neste caso, a rainha. É muito simples: os jogadores escolhem um elemento para ser o seu rei ou rainha e os outros passam a ser os seus súbditos e a ter que obedecer às suas ordens. No entanto, existe uma regra: as ordens do rei só são validas quando ele diz, antes da ordem: “O rei manda”. Por exemplo: O rei manda que os súbditos cantem GROAC, GROAC, eles cantam, mas se o rei disser apenas “Cantem GROAC, GROAC!” Ninguém deve cantar, porque antes da ordem não foi dito: “O rei manda”.

LAGO TRANQUILO

Este jogo é uma variação da cabra-cega.

Ao centro coloca-se um elemento de olhos vendados. Os restantes jogadores andam à sua volta a coaxar como rãs até que quem está de olhos vendados diga: “Lago tranquilo”. Aí todos param de andar mas continuam a coaxar mais baixo. A pessoa de olhos vendados pode então aproximar-se e tentar descobrir o nome do colega mais perto de si. Se acertar, tira a venda, se não acertar, tenta outra vez

EXCELENTÍSSIMA RAINHA

Imaginando um encontro entre duas rainhas (animais ou humanas), construam um diálogo onde é obrigatório inserir as palavras “Excelentíssima rainha” entre todas as palavras:

- Excelentíssima Rainha, como, Excelentíssima Rainha, vai, Excelentíssima Rainha, andando?
- Não, Excelentíssima Rainha, muito, Excelentíssima Rainha, bem.
- Mas, Excelentíssima Rainha, dói-lhe, Excelentíssima Rainha, alguma, Excelentíssima Rainha, coisa? Alguma, Excelentíssima Rainha, coisa, Excelentíssima Rainha, a, Excelentíssima Rainha, preocupa?
- Uma, Excelentíssima Rainha, desgraça, Excelentíssima Rainha. Parti, Excelentíssima Rainha, uma, Excelentíssima Rainha, unha.

ENTRETANTO, LÁ EM CIMA

Entretanto, lá em cima na ponte, alguém ficou aflito quando viu o anel cair à água. Tenta imaginar o diálogo entre o casal de namorados antes e depois do anel cair. Já agora, porque terá caído?

NENÚFARES MUSICAIS

Uma variação do jogo “Cadeiras musicais”, onde as cadeiras são substituídas por nenúfares. Recortam-se cartolinas em forma de nenúfar. A seguir, dispomos todos os nenúfares de modo a formarem um círculo. Os jogadores ficam fora desse círculo aninhados e prontos a saltar como rãs ao som de uma qualquer música. Qualquer música? E se fizessem a vossa própria música? No livro as rãs cantavam uma canção. Como seria a melodia?

COROAR A RAINHA

Este jogo consiste em colocar a coroa na cabeça da rainha. Para isso precisam de duas imagens de rãs, afixadas numa parede, duas coroas e duas equipas. Um jogador de cada equipa, com os olhos vendados, vai tentar coroar a rainha, colando a coroa na cabeça da rã, (podem usar uma massa adesiva reposicionável) com a ajuda dos companheiros de equipa que o orientam com as suas indicações. O primeiro a fazê-lo, ganha.

TRAVA-LÍNGUAS

Conhecem o trava-línguas “A aranha arranha a rã. A rã arranha a aranha. Nem a aranha arranha a rã. Nem a rã arranha a aranha.”? Sendo a palavra rã uma palavra bem áspera, é ótima para brincarmos com ela. Façam uma lista de palavras iniciadas por “r” e juntem-nas à palavra “rã” num trava-línguas.



JUEGO DE LA RANA

O *juego de la rana* é um jogo tradicional muito popular em Espanha e divertido de se jogar. Exige pontaria e, como em todos os jogos, concentração e muita sorte. Façam uma pesquisa na internet com as palavras "Juego de la rana" e descubram as regras. Depois, podem até pensar em construir uma mesa. Não é preciso ser de madeira. Com cartão também funciona. Sejam criativos. GROAC!

UM PASSEIO ATÉ AO LAGO/ PROJECTOS

Qual a diferença entre um sapo e uma rã?
Em quantas partes se divide o ciclo de vida de uma rã?
Já ouviste falar em chuva de rãs? Como é que isso pode acontecer?

Há uma série de curiosidades à volta das rãs e de outros animais que podem ser despoletadas por uma visita a um lago. Se não houver algum por perto, podem pensar em recriar um lago artificial, usando cartolinas, papel de cenário, terra, água, etc. Escolham uma das vossas dúvidas sobre estes animais, ou outros presentes num lago, e façam a vossa pesquisa. No final, apresentem o projecto aos vossos amigos com as descobertas que fizeram.

*Enviem os resultados das vossas actividades para a **bruaá**.*

