

Caderno de pequenas aventuras

Para colorir, descobrir e brincar juntos

Dez cenas para colorir e dez brincadeiras para fazer longe da tela. Escolha uma página, prepare os lápis e acompanhe a curiosidade da criança.

Este caderno pertence a:

O que vamos encontrar?

Antes de começar	2
Cenas para colorir	3-12
O caminho do piquenique	13
Memória da floresta	14
De quem é esta sombra?	15
Quantas descobertas?	16
O próximo pedacinho	17
Passeios com o lápis	18
Uma história em três cenas	19
Bingo de descobertas	20
Como estou me sentindo?	21
Todos juntos até o piquenique	22
Pistas e respostas	23
Ideias para continuar juntos	24

As idades são sugestões. Adapte o ritmo, o tamanho dos traços e a ajuda à criança.

Antes de começar

Separe antes de brincar

Papel A4, lápis ou giz de cera e uma tesoura usada por um adulto. Para o jogo de percurso: um dado comum e uma tampinha grande. Para a memória, papel mais firme ajuda.

Como imprimir

Imprima as páginas escolhidas em A4, orientação retrato. Use “ajustar à página” se a impressora pedir. Os desenhos são vetoriais e funcionam em preto e branco. Memória e cartões de emoções ficam melhores impressos de um só lado.

Uma companhia, não uma prova

Leia o convite, deixe a criança experimentar e ofereça uma pista de cada vez. Desenhos e histórias não têm uma resposta única. Não é preciso terminar todas as páginas nem brincar com relógio.

Um ponto de partida

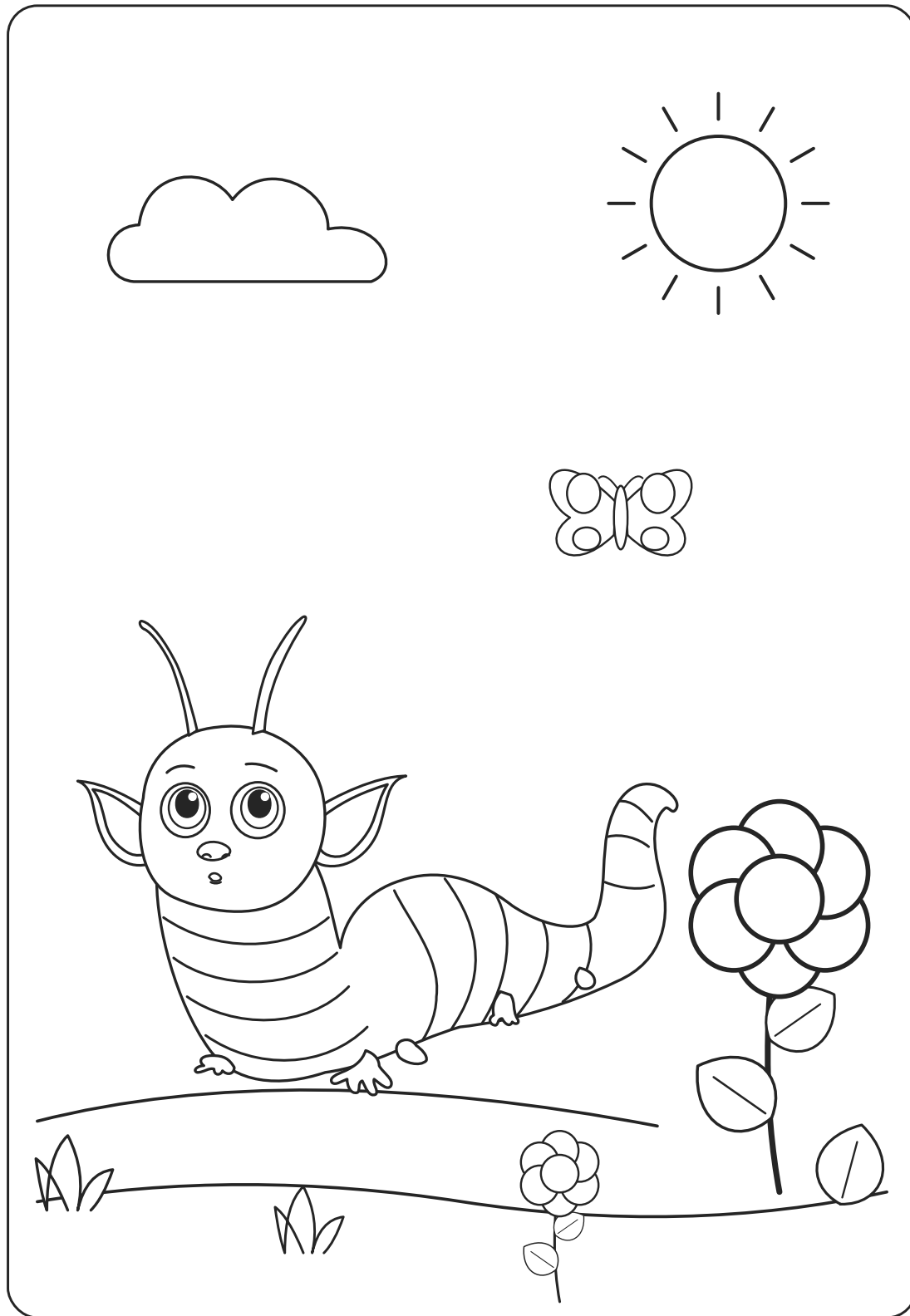
Para explorar por volta de 3-5 anos: colorir, contar com ajuda, traçar, memória, bingo e emoções. Por volta de 5-7 anos: experimente também labirinto, sombras, sequências, história e percurso. A ajuda pode mudar a qualquer momento.

Cuidado simples

Um adulto recorta os cartões e acompanha a exploração. Use peças grandes que a criança não coloque na boca. Observe a natureza sem tocar em plantas ou animais desconhecidos.

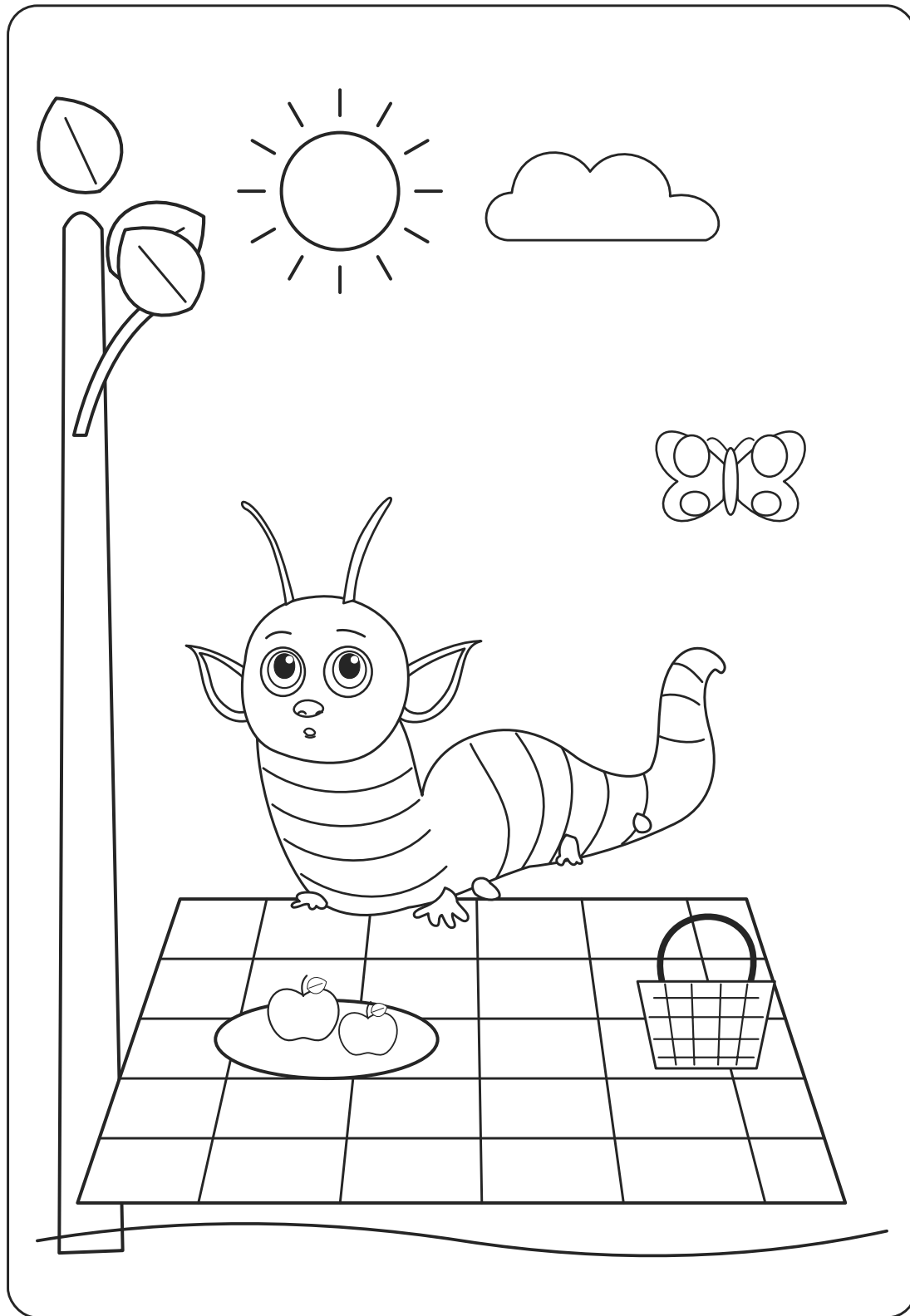
O jardim da Gosméda

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



Um piquenique especial

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



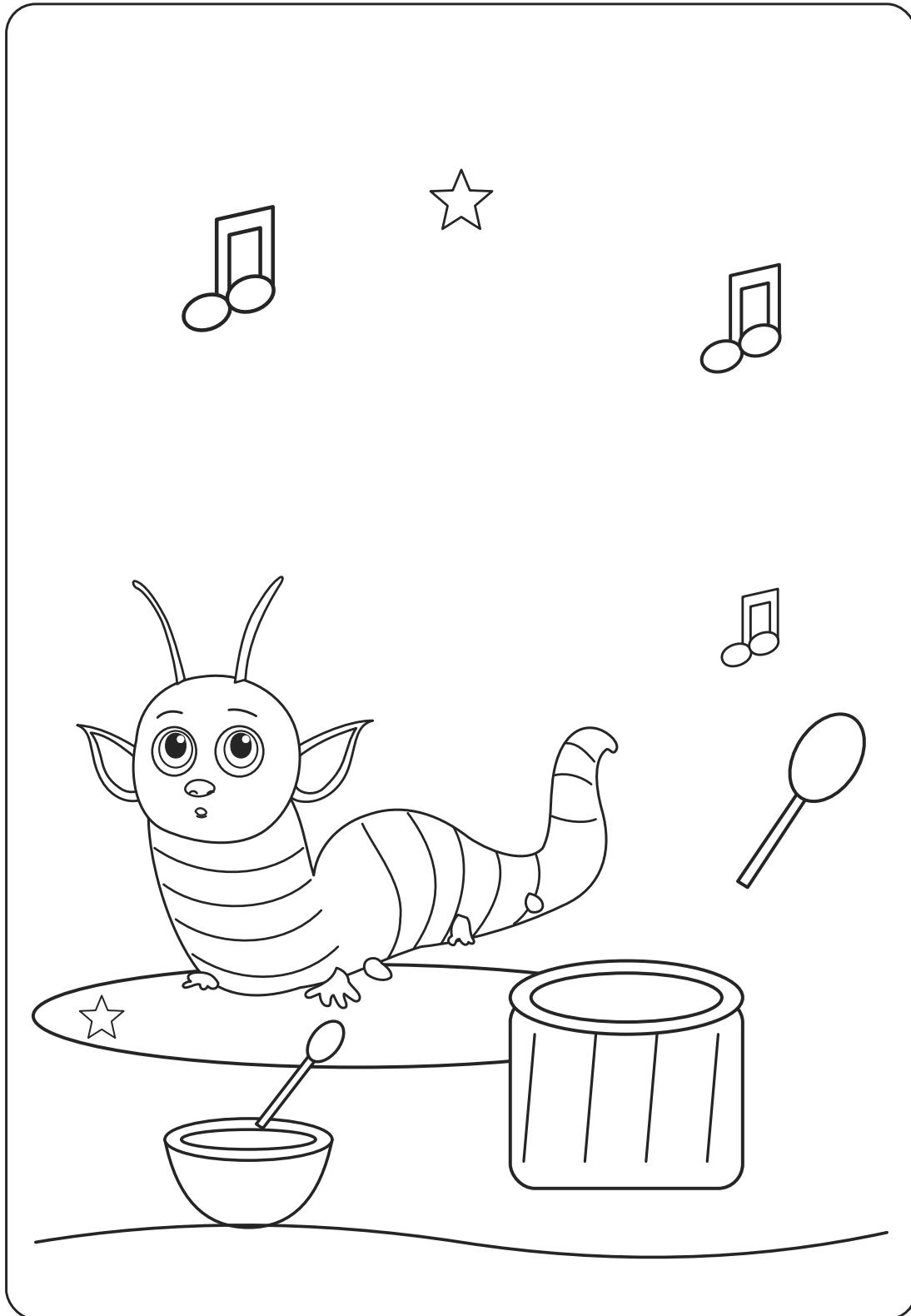
Depois da chuva

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



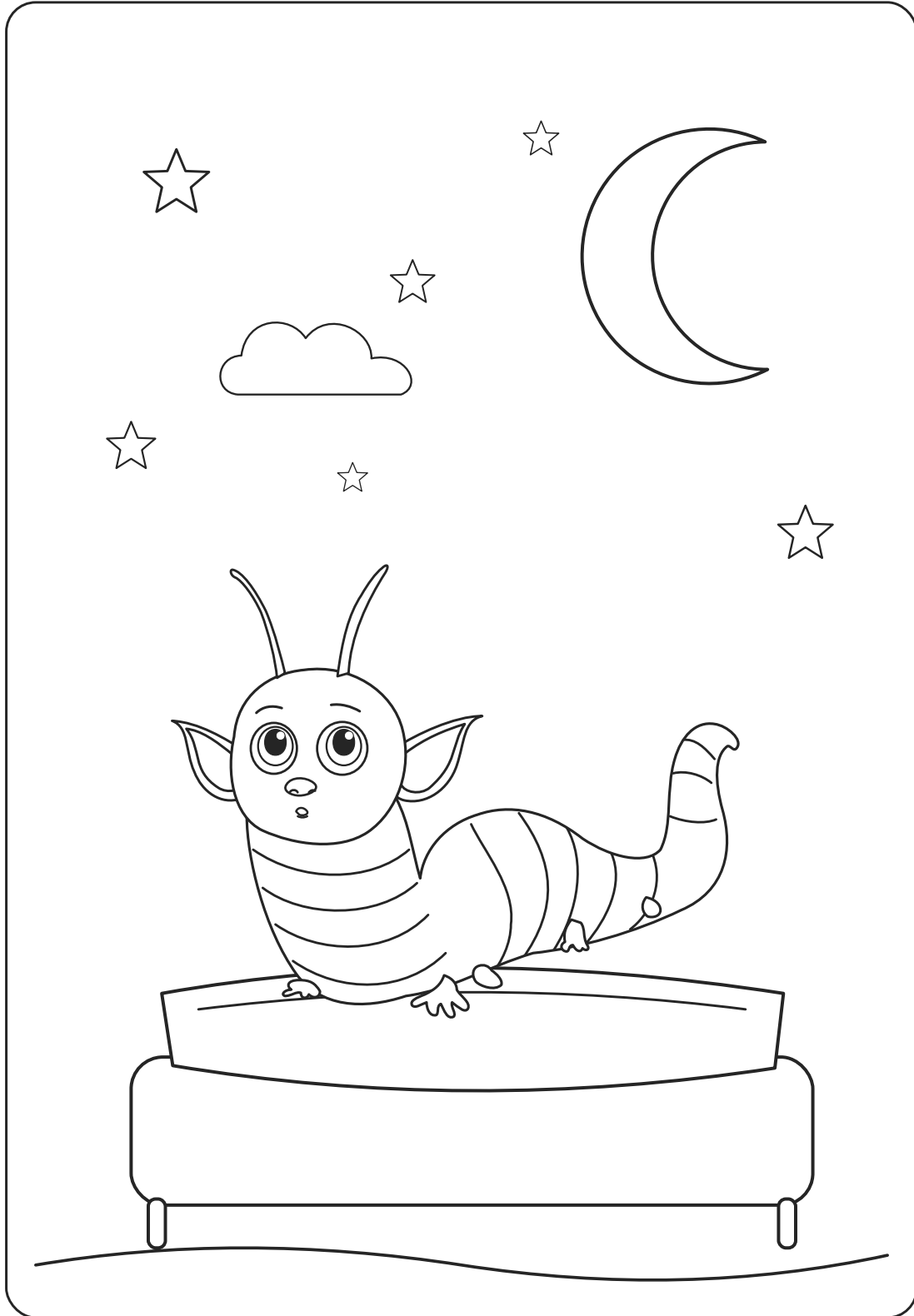
A música da floresta

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



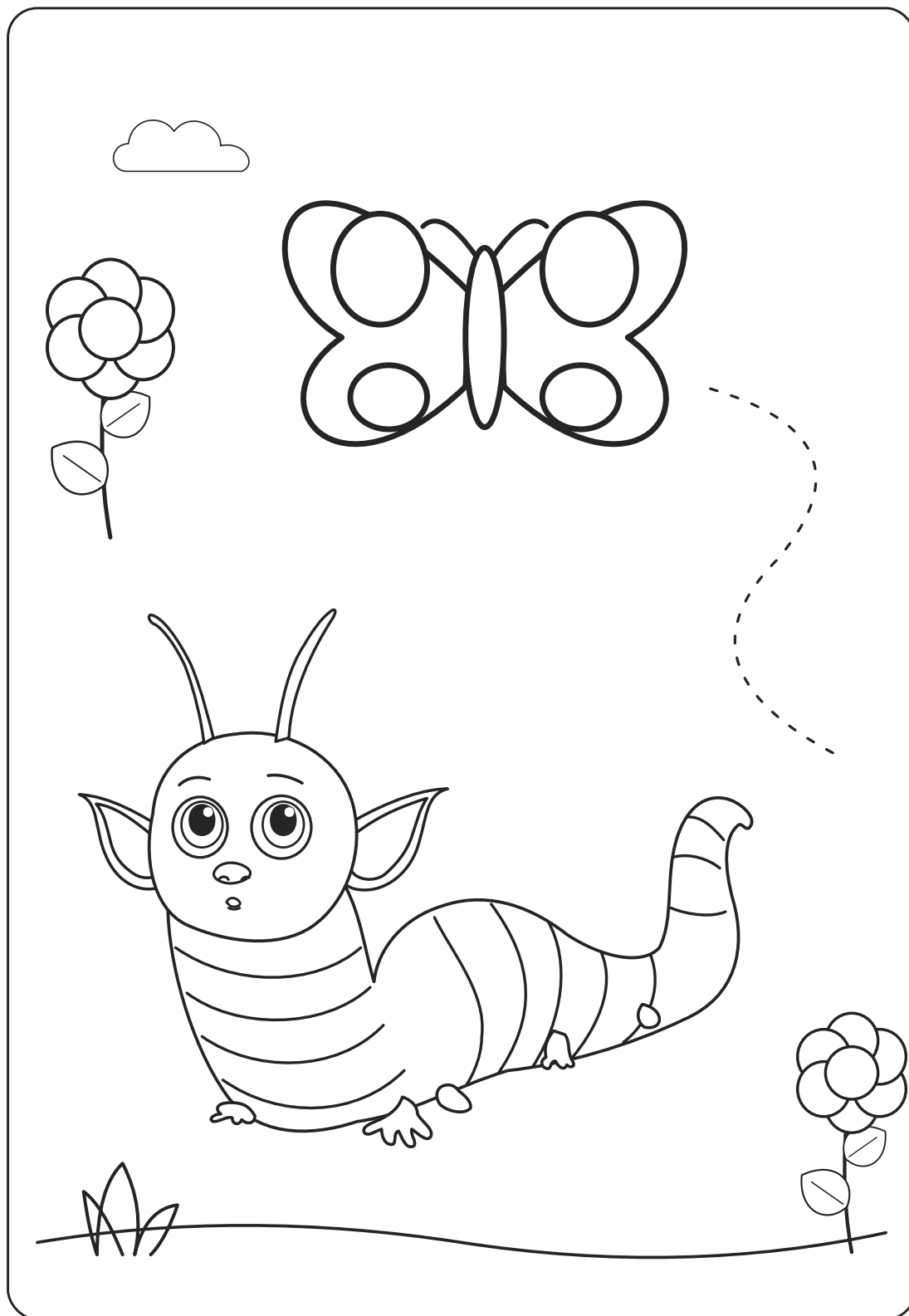
Uma noite tranquila

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



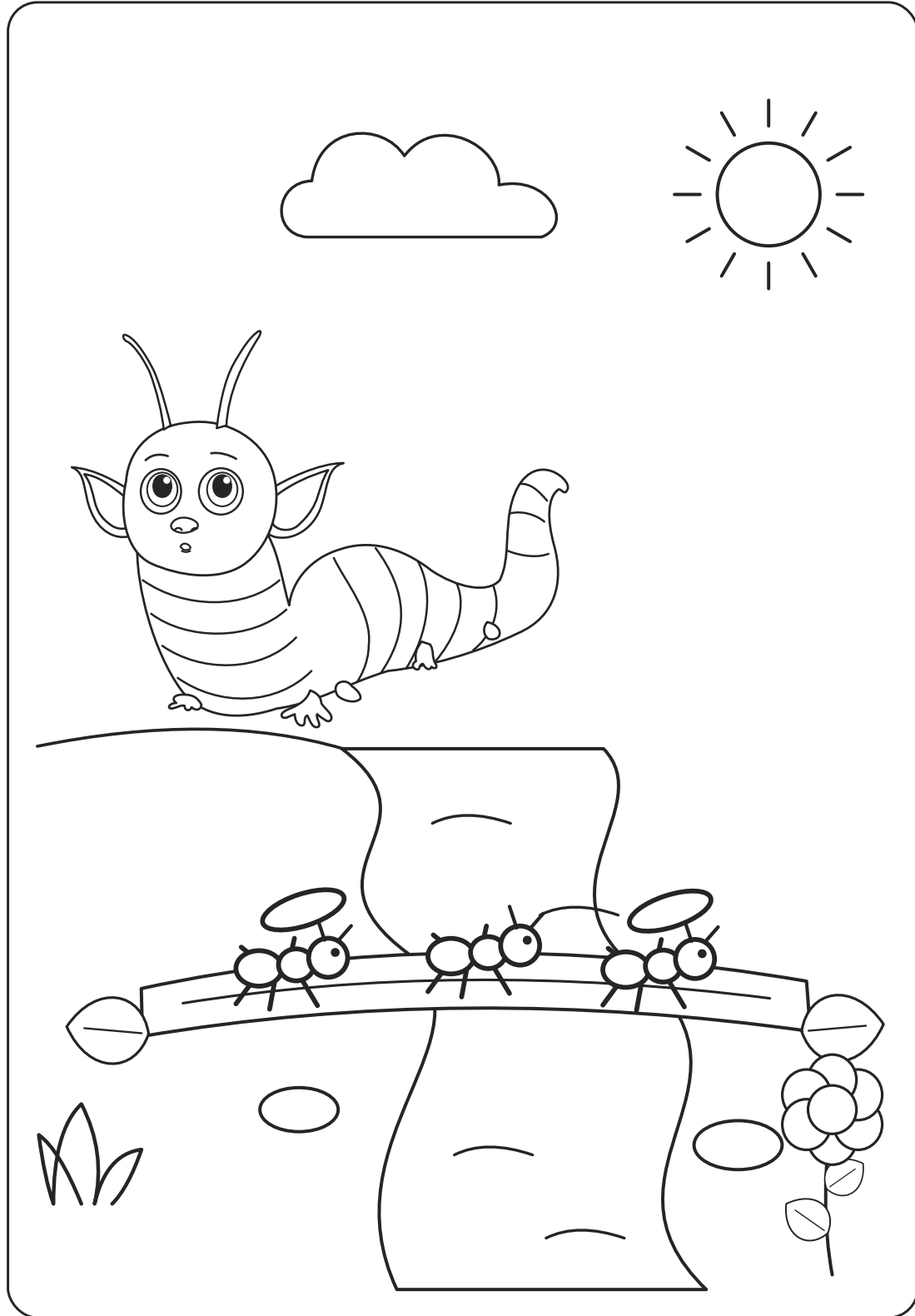
A visita da borboleta

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



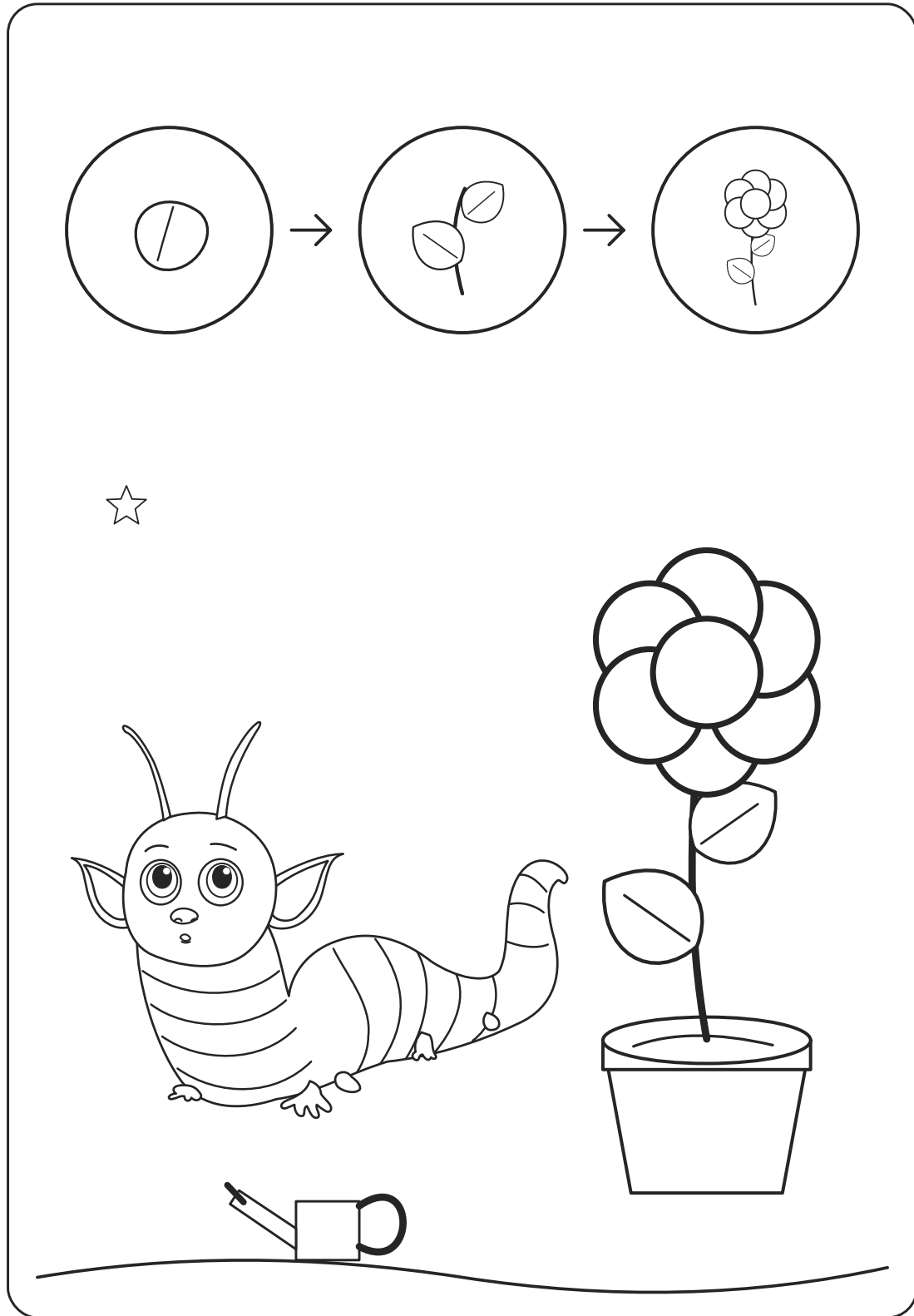
A ponte da amizade

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



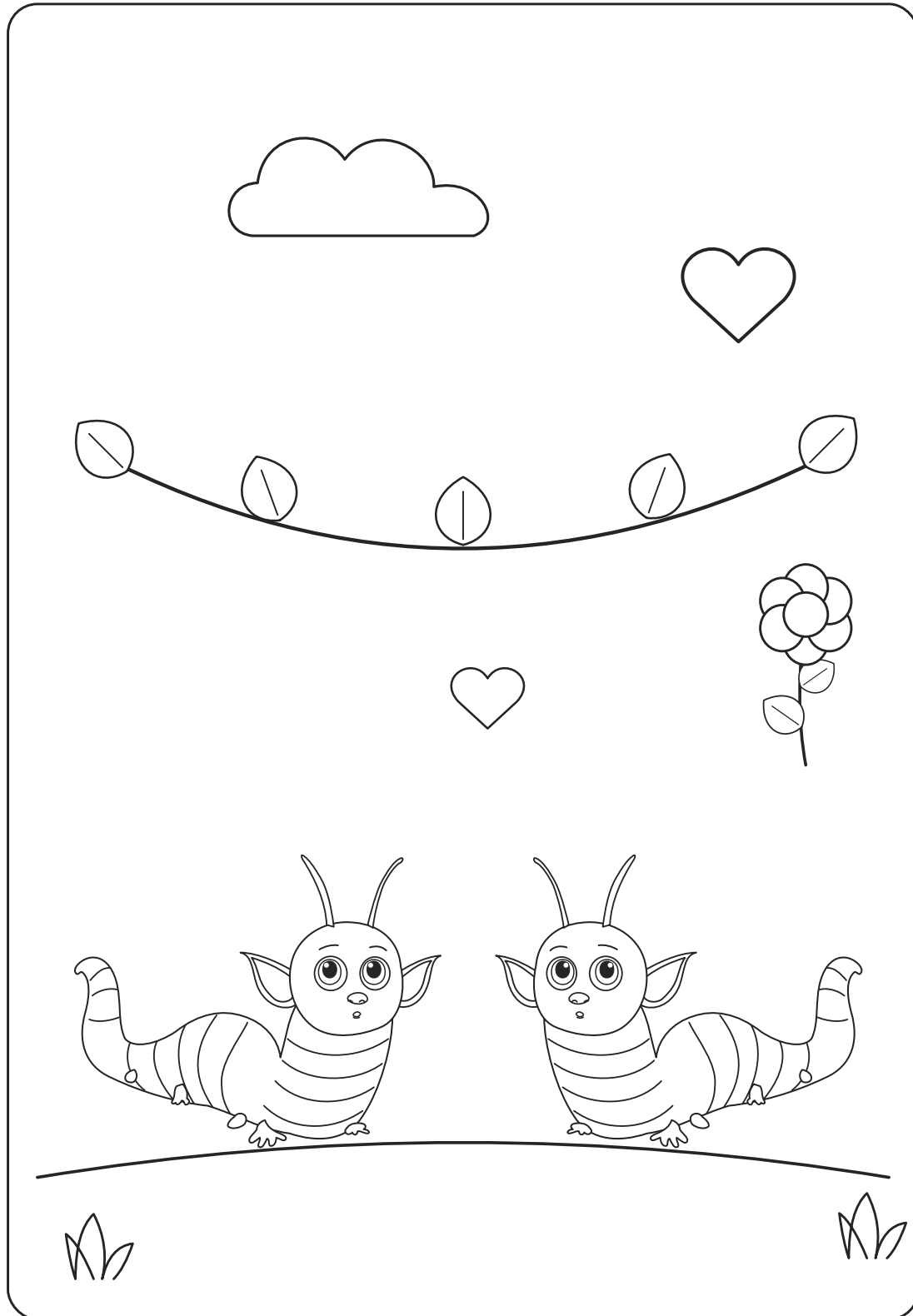
Uma pequena semente

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



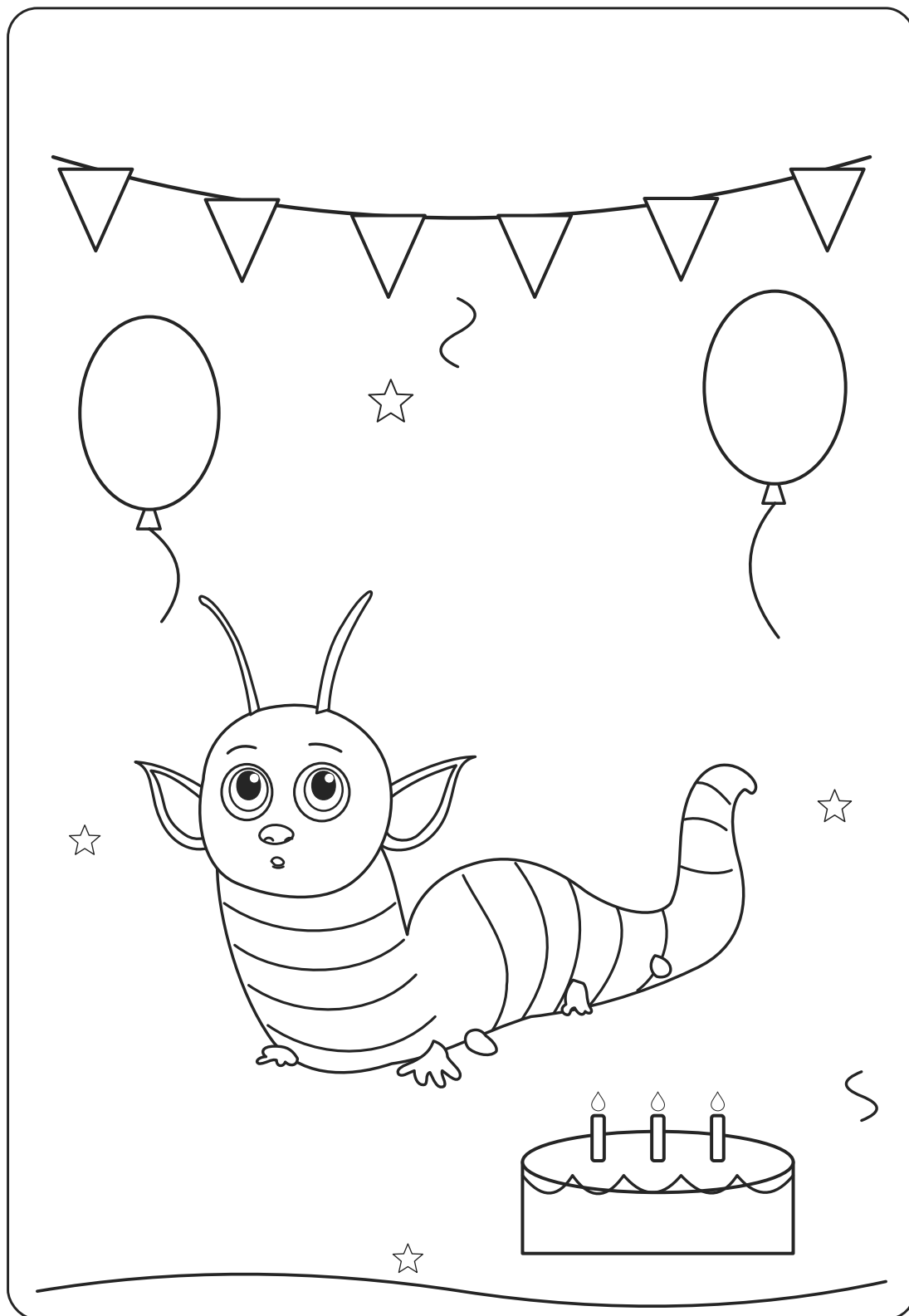
Um encontro de amigos

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.



Vamos celebrar!

Pinte do seu jeito. Depois, conte a alguém o que está acontecendo nesta cena.

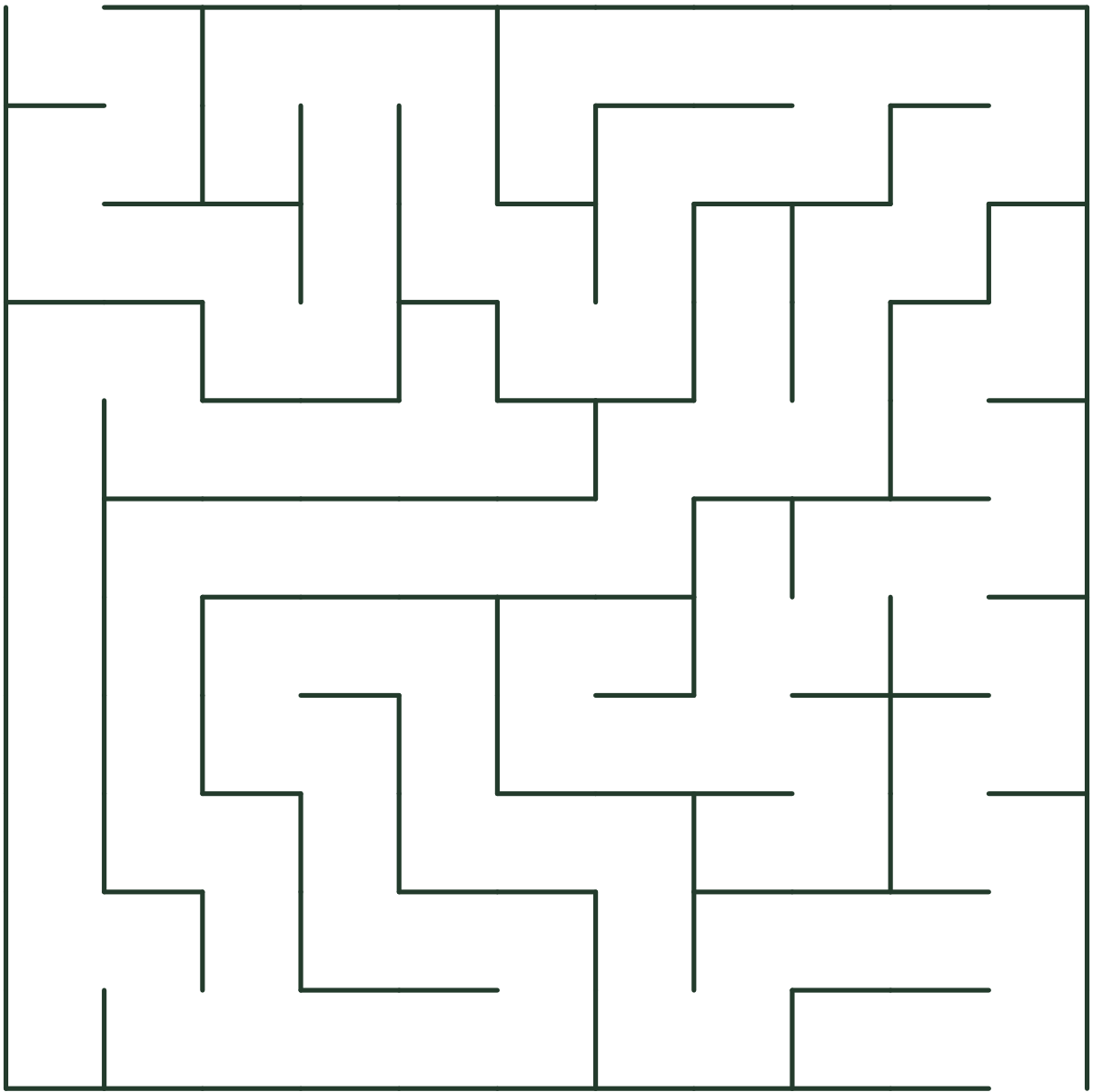


O caminho do piquenique

Leve a Gosméda da entrada até o piquenique. Passe pelos corredores, sem atravessar as paredes. Experimente primeiro com o dedo.

Sugestão: por volta de 5-7 anos, com um adulto.

ENTRADA



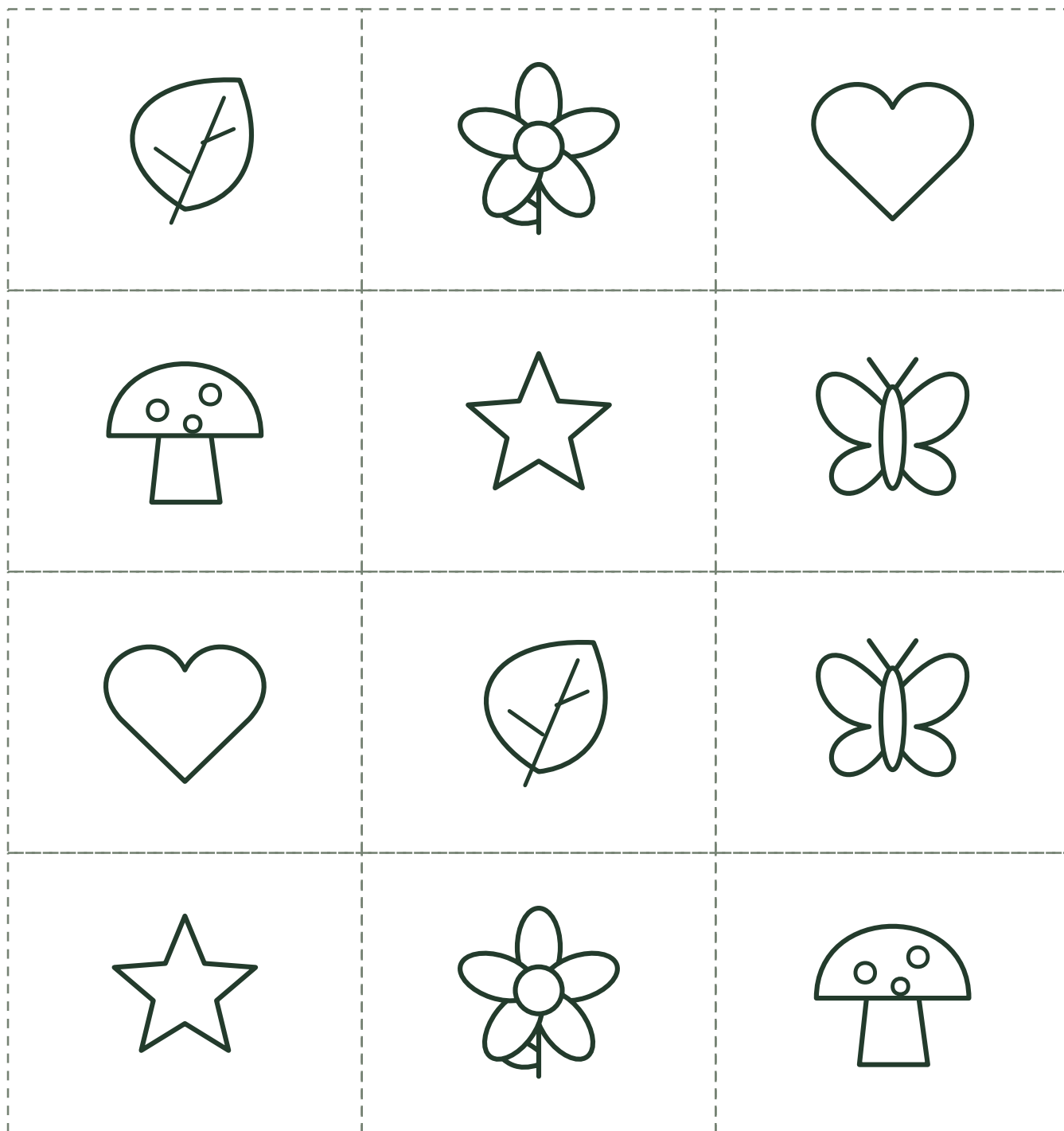
PIQUENIQUE

Uma pista: se um corredor terminar, volte até a última escolha.

Memória da floresta

Um adulto recorta os 12 cartões. Misturem e virem para baixo. A cada vez, revelem dois: se combinarem, guardem o par; se não, virem de novo. Encontrem os seis pares juntos.

Sugestão: por volta de 3-5 anos, com um adulto.



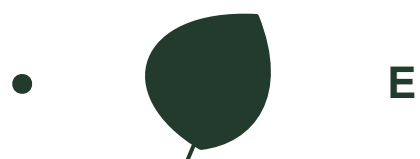
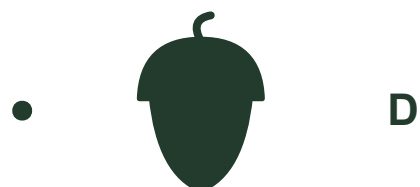
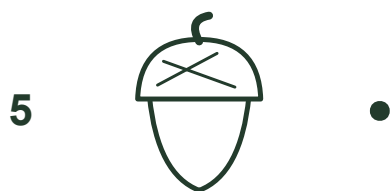
Linhas pontilhadas: um adulto recorta.

Seis pares para descobrir, sem pressa.

De quem é esta sombra?

Cada desenho tem uma sombra do outro lado. Ligue cada número à letra da sombra que combina. Repare no contorno, nas asas e nas pontinhas.

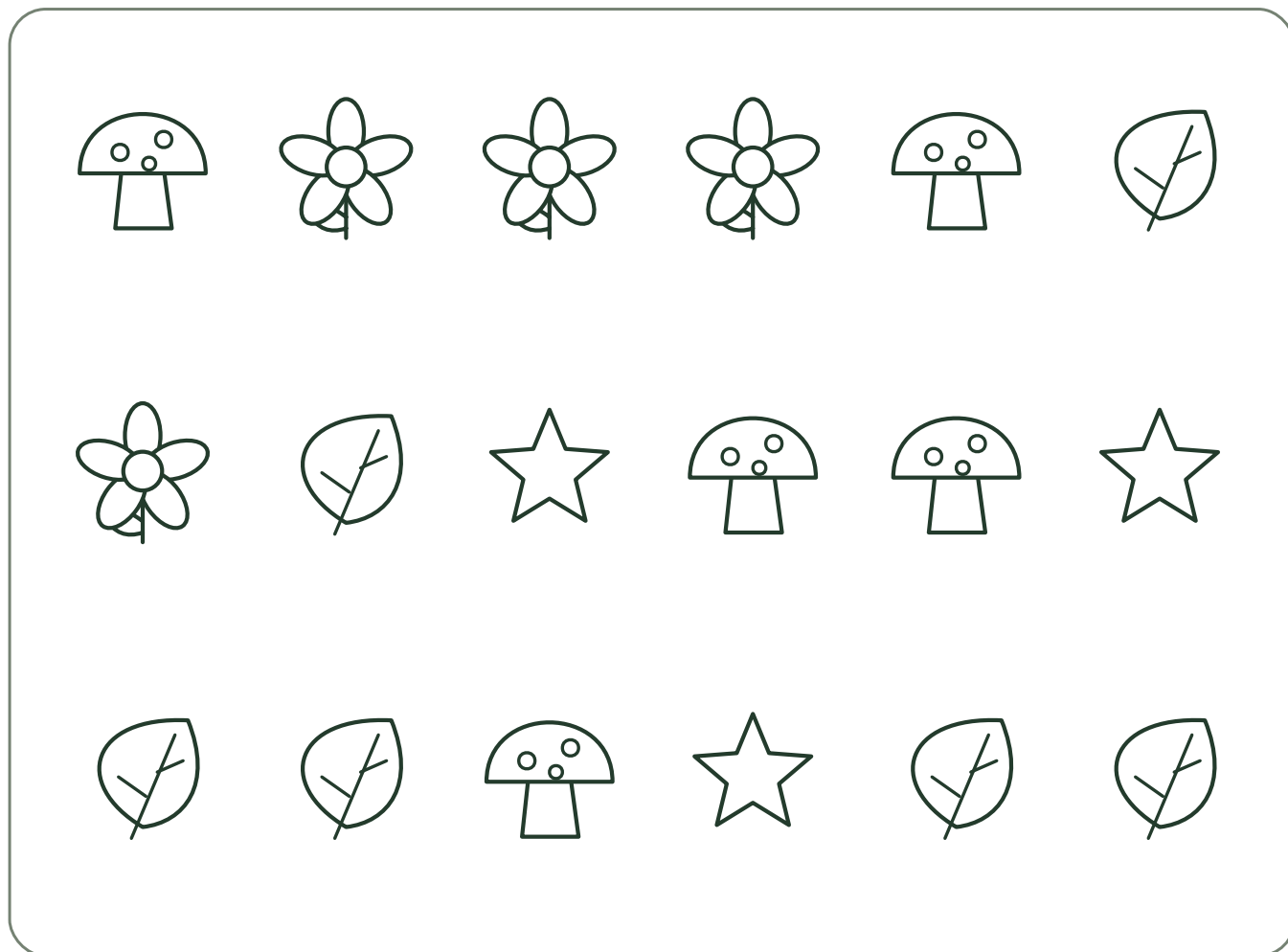
Sugestão: por volta de 5-7 anos, com um adulto.



Quantas descobertas?

Conte apenas os desenhos dentro do quadro grande. Registre a quantidade de cada tipo abaixo: você pode escrever o número ou fazer uma marca para cada objeto.

Sugestão: por volta de 3-5 anos, com um adulto.



folhas



flores



cogumelos

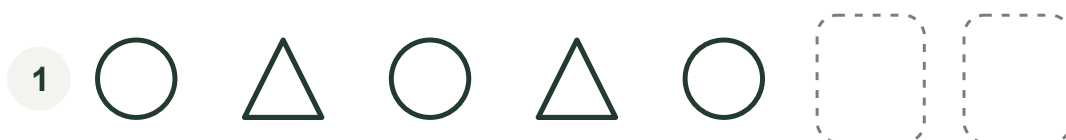


estrelas

O próximo pedacinho

Observe o pedacinho que se repete. Desenhe as duas próximas formas nos espaços vazios de cada linha.

Sugestão: por volta de 5-7 anos, com um adulto.

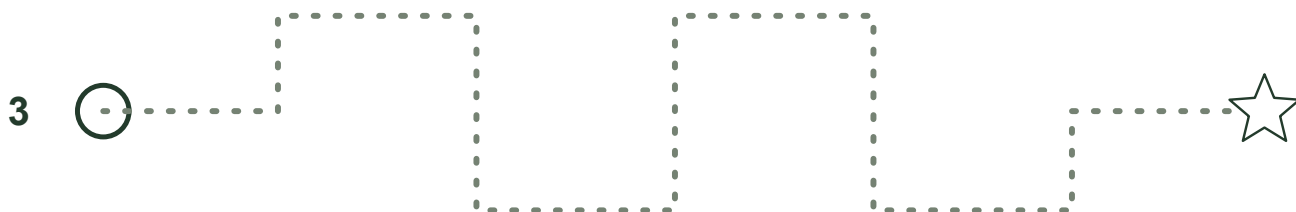
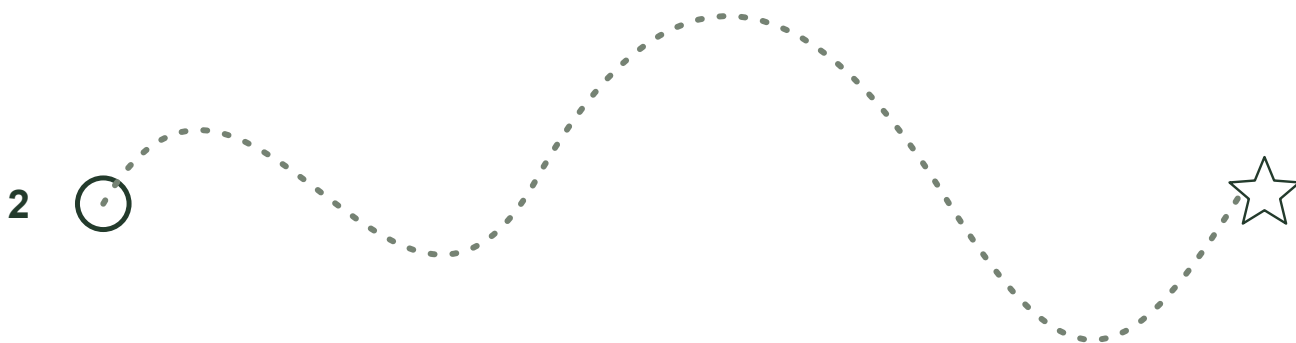


Agora invente uma sequência para outra pessoa continuar:

Passeios com o lápis

Comece no círculo e siga os pontinhos até a estrela. Use o dedo primeiro e depois um lápis. Você pode virar a folha se ficar mais confortável.

Sugestão: por volta de 3-5 anos, com um adulto.



Sem corrida: experimente linhas leves, grossas ou de outra cor.

Uma história em três cenas

Desenhe e conte uma aventura da Gosméda. Em cada quadro, responda à pequena pista. Um adulto pode escrever suas palavras.

Sugestão: por volta de 5-7 anos, com um adulto.

1. Gosméda encontra uma pista.

O que ela encontrou?

2. Ela ajuda um amigo.

De que ajuda o amigo precisava?

3. Os amigos comemoram juntos.

Como termina essa aventura?

Minha história se chama: _____

Bingo de descobertas

Explore com um adulto. Marque um quadrinho quando observar o que ele pede. Ao completar uma linha ou coluna, conte suas descobertas. Pode jogar dentro de casa também.

Sugestão: por volta de 3-5 anos, com um adulto.

☐ Uma folha	☐ Algo redondo	☐ Uma sombra	☐ Algo macio
☐ Um som suave	☐ Algo amarelo	☐ Uma flor	☐ Algo áspero
☐ Uma nuvem	☐ Algo pequenino	☐ Um galho	☐ Um som de pássaro
☐ Algo verde	☐ Uma pedrinha	☐ Um cheiro agradável	☐ Algo que se mexe

Observe sem colher ou provar. Deixe plantas e bichinhos onde estão.

Como estou me sentindo?

Um adulto pode recortar os cartões. Escolha um rosto parecido com o que você sente, ou invente outro. Conte o que aconteceu e o que poderia ajudar. Toda emoção merece ser escutada.

Sugestão: por volta de 3-5 anos, com um adulto.



Feliz



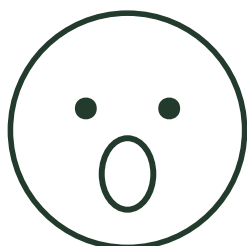
Triste



Bravo



Com medo



Surpreso



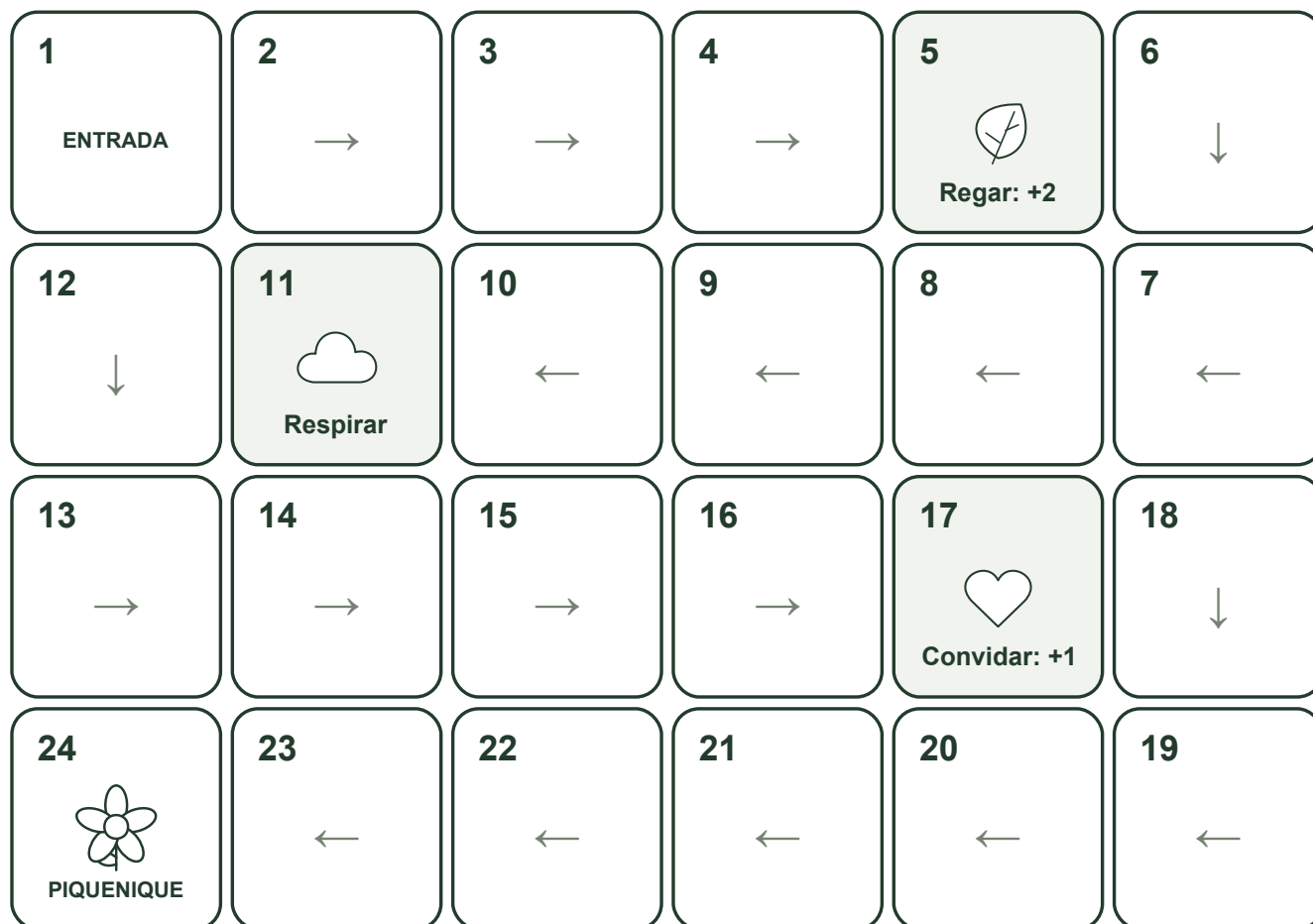
Calmo

O que pode me ajudar agora?

Todos juntos até o piquenique

Usem um dado comum e uma única peça, como uma tampinha. Revezem as jogadas e avancem juntos pelas casas numeradas. Comecem na casa 1. Sigam a ação especial só quando a jogada terminar naquela casa. Cheguem ao piquenique em equipe.

Sugestão: por volta de 5-7 anos, com um adulto.



Se passar da última casa, chegue ao piquenique. Não precisa tirar um número exato.

Casa 5: ajudem a regar. Avancem mais 2 casas.

Casa 11: façam uma respiração calma. Continuem daqui na próxima jogada.

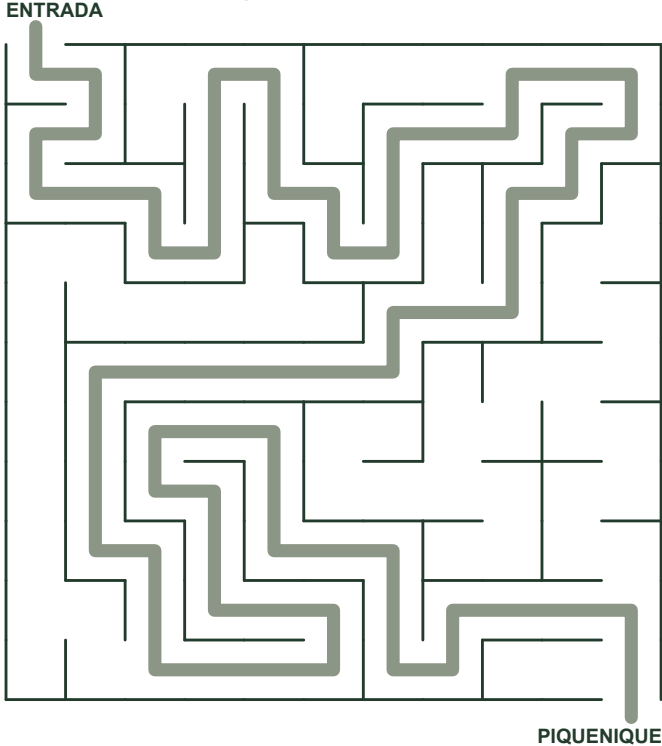
Casa 17: convidem um amigo. Avancem mais 1 casa.

Chegamos juntos! Inventem o cardápio do piquenique.

Pistas para quem acompanha

Ofereça uma dica antes de mostrar a resposta. O caminho abaixo é uma possibilidade válida no labirinto.

Labirinto - siga o traço



Sombras

- 1 → E
- 2 → C
- 3 → A
- 4 → F
- 5 → D
- 6 → B

Contagem

- folhas: 6
- flores: 4
- cogumelos: 5
- estrelas: 3

Sequências: as duas próximas formas

1.


2.


3.


4.



Desenho, emoções e histórias não têm gabarito. Escute as escolhas da criança.

Ideias para continuar juntos

Memória em cooperação

Comecem com três pares se doze cartões forem muitos. Quem lembrar onde está uma figura pode dar uma pista. O objetivo é encontrar todos os pares juntos.

Um bingo com conversa

Uma linha horizontal ou vertical completa já vale a comemoração. Peça que a criança conte onde viu cada coisa. Se algo não estiver por perto, escolham outra descoberta e desenhem no quadrinho.

Emoções sem adivinhação

Não tente adivinhar pelo rosto da criança. Pergunte qual cartão ela escolheria. Mais de uma emoção pode aparecer ao mesmo tempo; ela também pode passar a vez.

Traços e histórias

Use o dedo, depois um lápis, ou transforme o caminho em uma estrada de brinquedo. Na história, anote as palavras que a criança disser sem corrigir a imaginação.

Um percurso em equipe

Todos cuidam da mesma tampinha. Leiam juntos as casas especiais. Não há vencedor individual: ao chegar, cada pessoa inventa um alimento ou uma brincadeira para o piquenique.