



Caderno
de **Actividades**
fig

Criatividade

Função da inteligência humana que torna o homem superior ao que ele mesmo cria.

Actividade 1 Pensar a Desproporção - 1 (desenho e texto criativo)

Actividade 2 Pensar a Desproporção - 2 (desenho e texto criativo)

Actividade 3 A Experiência das Máscaras (artes plásticas)

Construção de Gigantones e Cabeçudos

Construção de Máscaras - Observa, Sente e (des)Proporciona-te

Modelar a desproporção

Actividade 4 Construção de Marionetas (artes plásticas)

Marioneta simples articulada

Uma mão de fantoches - 1

Uma mão de fantoches - 2

Fantoches de dedo

Actividade 5 Construção de Teatro de Sombras (artes plásticas)

Actividade 6 Construção de instrumentos musicais com materiais reutilizados (artes plásticas e música)

Actividade 7 Gigantes e outras Desmesuras (contos e dramatização)

Actividade 8 Conta um Conto (escrita criativa)

Actividade 9 Jogo - A Arca dos Contos (contos e dramatização)

Actividade 10 Arte da Desproporção (documentário)

Actividade 11 Participar no FIG!!!

Ficha de avaliação da Maleta Pedagógica (Professores/Educadores)

Ficha de avaliação da Maleta Pedagógica (Alunos)

Pensar a Desproporção - 1 (desenho e texto criativo)

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

A ciência matemática está presente em todas as formas. Esta actividade tem como objectivo pensar a proporção e a desproporção, partindo da análise física do objecto.

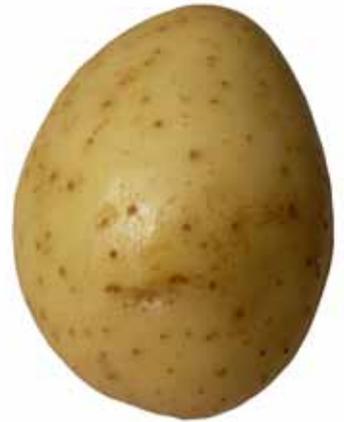
DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Etapa 1

Partindo de um objecto seleccionado (damos como exemplo uma batata), observá-lo atentamente e reproduzi-lo na sua escala natural através das linhas externas e internas (os alunos mais novos poderão desenhar o contorno do objecto na folha, a partir do próprio objecto).

Etapa 2

Observar atentamente o contorno do objecto, as sombras que provoca, os elementos modulados e desenhá-lo de acordo com o observado, mas aumentando a sua proporção a uma folha A4.



Etapa 3

Imaginar que o objecto sofreu uma mutação adicionando-lhe outras características físicas para além das que possui: um rosto, um corpo, cores, entre outras, de modo a atingir o extravagante e criar uma criatura fantástica.

Etapa 4

A partir do desenho imaginar quem é a figura gigante atribuindo-lhe um nome, uma História de Vida e características de personalidade.

Etapa 5

Apresentação individual do resultado final ao grupo.



Gigantone em desfile, FIG, 2009

Pensar a Desproporção – 2 (desenho e/ou texto criativo)

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

A desproporção é mais do que uma medida calculada. Provém, também, dos sentidos, da forma como vemos e reproduzimos o mundo. Nesta actividade convidamos-vos a desenhar e/ou descrever uma figura que considerem ser um gigante na vossa vida. Para tal é necessário que cada um reconheça uma pessoa por quem tem sentimentos desmedidos e a desenhe de acordo com a proporção do que sente. Os alunos que já dominam a escrita deverão completar este trabalho com a elaboração de um texto criativo sobre a pessoa em questão, explicando os motivos que os levaram a elegê-lo como um Gigante da sua Vida.

Manu “ao sabor do Vento”, FIG, 2007



A Experiência das Máscaras (artes plásticas)

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

Partindo das instruções de Constantino Teixeira, bonequeiro de profissão, propomos que, em grupo, criem uma máscara que poderá ser uma máscara facial, uma cabeça de um gigante ou de um cabeçudo.

CONSTRUÇÃO DE GIGANTONES E CABEÇUDOS

MATERIAL UTILIZADO

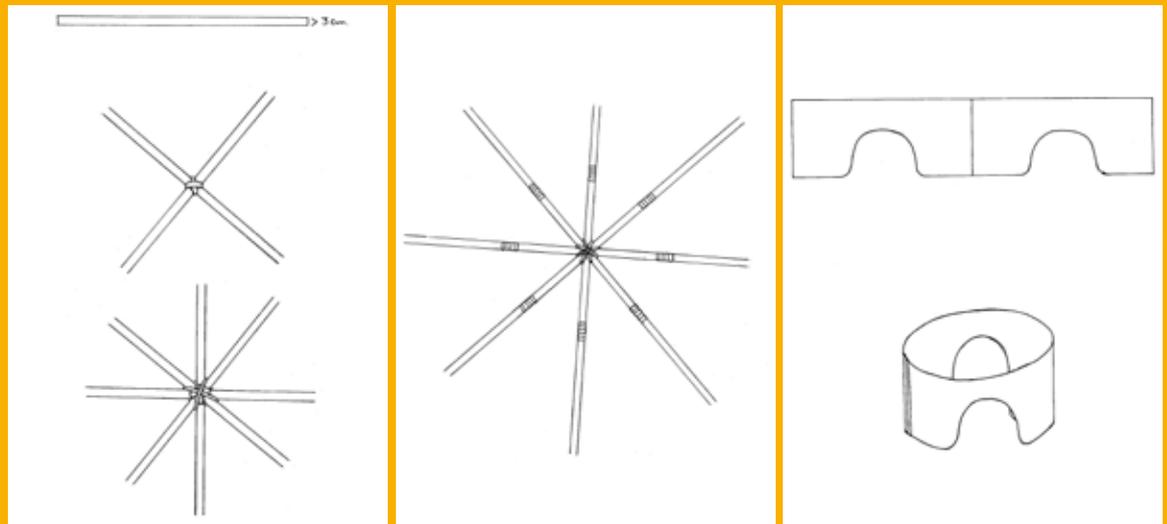
Cartão prensado, fita-cola de papel, cola branca, jornais, papel palha, tintas, pincéis, adereços diversos.

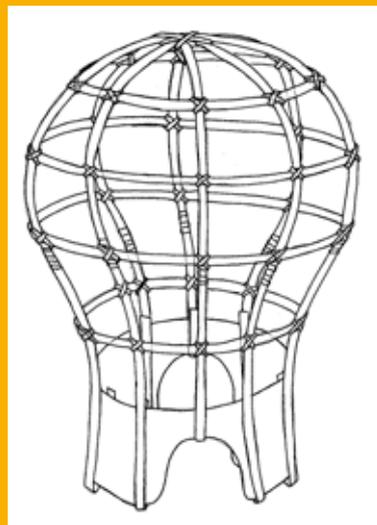
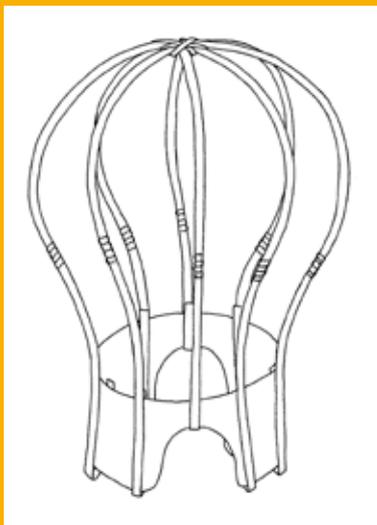
DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Etapa 1 - Montagem da estrutura

Cortam-se placas de cartão prensado com 3 cm de largura em número suficiente para a construção da estrutura de uma cabeça gigante, que é totalmente moldada por estas tiras. Com as mesmas tiras fazem-se as formas do rosto (nariz, olhos, boca, queixo, orelhas) e outras formas que componham a personagem como uma coroa.

Partindo das ilustrações, inicia-se a montagem e colagem das tiras.





Descrição das várias etapas de construção de uma cabeça. O álbum, integrado nesta maleta pedagógica, pode e deve ser consultado como complemento à informação disponível neste caderno de actividades, porque demonstra, através de fotografia, todo o processo construtivo.



Etapa 2 - Revestimento da estrutura

Concluída a estrutura com as tiras de cartão prensado, procede-se ao revestimento da mesma cobrindo-a com pedaços de papel de jornal previamente revestida com cola.

última camada aplicada é de papel palha que deve ser embebido em água e posteriormente espremido. Aplica-se depois a cola de modo a que adira melhor.

Etapa 3 - Pintura do cabeçudo

Depois da última camada de papel estar bem seca, lixa-se toda a superfície procede-se à pintura da figura, utilizando-se cores vivas.

seguida fazem-se aplicações de adereços diversos, conforme a criatividade cada um.

Revestimento da cabeça.

CONSTRUÇÃO DE MÁSCARAS - OBSERVA, SENTE E (DES)PROPORCIONA-TE

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

Exercícios para construção de máscara em gesso tendo como ponto de partida a análise/observação do rosto. Conseguimos “ler” e conhecer uma pessoa através da sua fisionomia, sem esquecer os aspectos emotivos que a impulsionam.

MATERIAIS

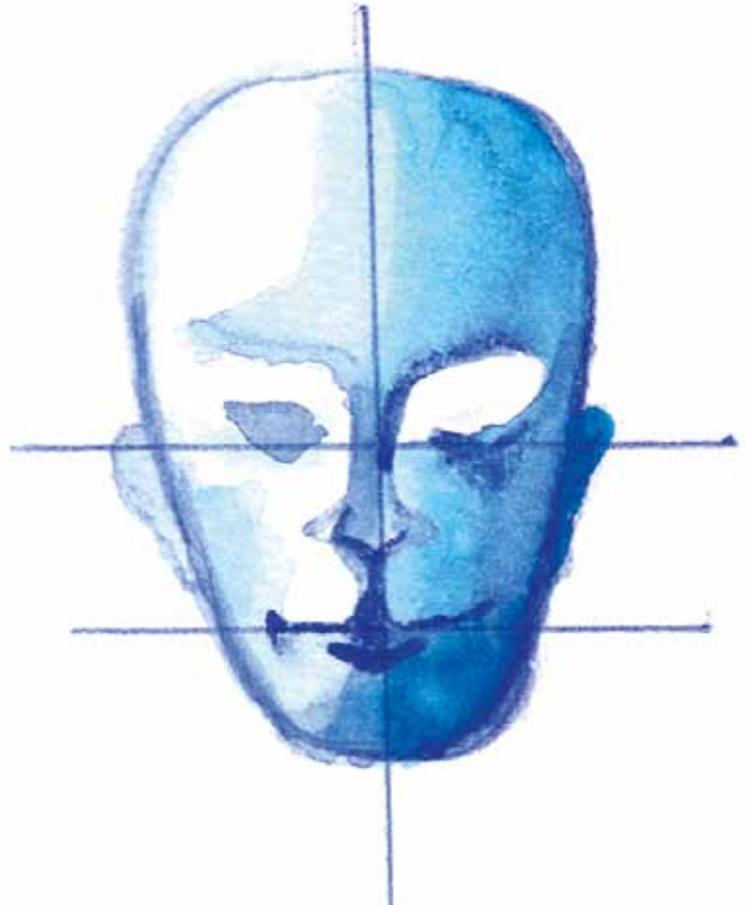
Folha branca, lápis, rolo de gaze (embebido em gesso), vaselina branca, tesoura, tintas (recomenda-se o acrílico e/ou tinta de água sem ser diluída), spray com água morna, fixante adequado ao material plástico escolhido, elásticos.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Etapa 1 – Observação e registo

Dois elementos dispõem-se frente-a-frente e fazem uma observação cuidada e pormenorizada dos aspectos fisionómicos de cada um. Lembramos que, seja o que for que estejamos a analisar, uma boa leitura faz-se com o todo e não só com as partes. Após esta fase fazemos um pequeno esquema no papel representando o tipo de rosto: oval, comprido, etc. Dividimos ao meio (vertical) e em três partes (horizontal), de acordo com o exemplo seguinte.

Sabendo que a área superior - testa/fronte - corresponde à intelectualidade; a área das sobrancelhas, olhos e nariz correspondem à emotividade e sentimentos; e o queixo corresponde ao instinto, analisemos cada um desses elementos. Como o objectivo desta máscara é a relação entre a proporção e desproporção, façamos uma caracterização do colega de acordo com os elementos que consideramos mais fortes. Ex. olhos, nariz, bochechas, boca, textura da pele, etc.



Etapa 2 - Execução

- 1º Proteger a pele com vaselina branca para o gesso não se colar e para a máscara ser facilmente retirada.
- 2º Colocar a gaze/gesso moldando a integridade do rosto, não privilegiando os olhos, narinas e boca.
- 3º Depois de seca a máscara (processo muito rápido) retira-se do rosto e inicia-se a concretização do processo anterior de observação, compondo olhos, boca e enaltecendo os pormenores absorvidos durante a observação.
- 4º Está pronta para o último passo: a exploração cromática e da textura, conferindo-se volume e forma. Finaliza-se com spray fixante.
- 5º Para a utilização da máscara furam-se as extremidades (em conformidade com as orelhas) e coloca-se um elástico.
- 6º No final, os parceiros que fizeram as máscaras trocam-nas entre si para terem uma recordação e o 'olhar' de quem a executou.

MODELAR A DESPROPORÇÃO

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

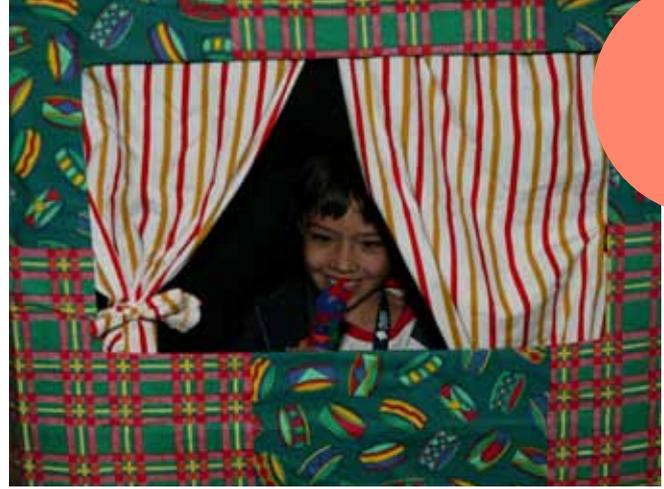
De acordo com o Programa Pedagógico do Serviço Educativo (vide www.cm-palmela.pt) propomos-vos que visitem a Extensão Museológica – Espaço Fortuna (www.espacofortuna.com) e que desenvolvam a oficina “Mãos que moldam e criam”. Esta oficina é uma abordagem ao ofício tradicional de Oleiro, e tem como objectivo promover a criatividade artística durante a modelação de uma peça em barro. No contexto deste recurso pedagógico propomos-vos que moldem uma máscara de acordo com a vossa criatividade.



Maria neta. Marioneta.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

As marionetas apresentam-se de diversas formas: de luva, de fio, de sombras, de varas, entre muitas outras. Propomos-vos que, por momentos, se tornem bonecreiros (aquele que constrói marionetas enquanto objectos artísticos) e criem uma marioneta de acordo com os exemplos descritos abaixo. Recordem-se que as marionetas são movimento e expressividade.



MARIONETA SIMPLES ARTICULADA

MATERIAIS

Cartão ou cartolina, lápis de cor, canetas de feltro, tintas, pincéis, tesoura, tachas, papel transparente autocolante (opcional – apenas se pretenderem dar maior resistência e durabilidade à criação).

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Escolher uma imagem e ilustrá-la a gosto. Recortar os moldes de acordo com o exemplo apresentado. Colocar as tachas para unir as várias partes da marioneta. Esta é uma etapa determinante já que as tachas não podem ser colocadas aleatoriamente pois delas depende o seu movimento. Para além do fio da vida que lhe dá sustentação, as restantes tachas serão colocadas em locais específicos do corpo sendo que o resultado ideal provém da experiência.



UMA MÃO DE FANTOCHES - 1

MATERIAIS

Jornal, tecido, tesoura, cola, cartão ou cartolina, pincéis, tintas, água, farinha (opcional).

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Corpo

Fazer um molde de jornal utilizando a mão como guia para a medida. É necessário prever espaço suficiente para que a mão se movimente dentro do fantoche. Cortar e coser dois pedaços de tecido, que deve unir o corpo à cabeça por meio de um pequeno tubo de papelão.

Opcional: Para acrescentar mãos ao fantoche devem fazer-se dois pequenos tubos de cartolina (ou cartão de uma caixa que possas reutilizar) que serão colados em cada lado do corpo. Recortar o formato das mãos.

Cabeça

Utilizar um pequeno balão e encher até obter o tamanho que se pretende. Fazer uma pasta de água e farinha ou utilizar cola de papel (cola branca líquida). Cortar tiras de papel de jornal que deve ser passado na pasta ou cola. Revestir o balão e deixar secar. Quando estiver seco fura-se a extremidade do balão que vai rebentar, obtendo-se o formato da cabeça. Pinta-se e decora-se a gosto. Finalmente colocam-se cabelos com lã ou fios de ráfia e outros adereços que se considerar necessário.



UMA MÃO DE FANTOCHES - 2

MATERIAIS

Luva, restos de tecidos, lãs ou ráfia, desperdícios de papel, tesoura, cola.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Inventam-se 5 personagens e, reutilizando uma luva, faz-se um pequeno fantoche para cada um dos dedos. Pode-se optar por fazer apenas o rosto ou também acrescentar o corpo, desde que proporcional ao tamanho dos dedos e da luva.

FANTOCHES DE DEDO

MATERIAIS

Cartão ou cartolina, lápis de cor, canetas de feltro, tintas, pincéis, tesoura, papel transparente autocolante (opcional – apenas se pretenderem dar maior resistência e durabilidade ao fantoche).

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Escolher o modelo do fantoche e desenhá-lo, sem esquecer de marcar dois pequenos círculos para colocar os dedos. Ilustrar e recortar.

Teatro de sombras (artes plásticas)

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

Construção de um teatro de sombras itinerante.

MATERIAIS

Cartão ou cartolina (aconselha-se a reutilização de uma caixa de cartão), tesoura, cola, papel vegetal ou tecido branco (pano cru), lanterna e pilhas.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Reutilizar uma caixa de cartão (pode ser uma caixa de cereais) recortando um rectângulo e forrando-o com papel vegetal ou tecido, de acordo com o exemplo (teatro de sombras que integra a maleta). Colocar a lanterna por detrás do “palco”. Depois, com recurso à criatividade, inventam-se histórias e fazem-se nascer as personagens. Era uma vez...



Construção de Instrumentos Musicais com materiais reutilizados (artes plásticas e música)

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

Esta actividade tem como objectivo sensibilizar para o desenvolvimento auditivo e expressão musical. É através do corpo que se inicia a exploração, a aprendizagem e o estímulo ao meio que nos envolve. Baseando-nos nessa premissa propomos-vos que recolham materiais e imagens mentais (tactéis, auditivas e visuais) para o processo de construção, interpretação e criatividade.

MARACAS

A Maraca é um instrumento originário da América Latina que pertence à categoria dos idiofones, ou seja, o seu som é provocado pela própria vibração executada por atrito. Nesta categoria estão classificados outros instrumentos como o chocalho, xilofone ou reco-reco. O instrumento é constituído por uma bola (cartão ou plástico) que contém sementes secas, grãos (arroz, areia grossa) e por uma pega. O som produzido depende dos materiais utilizados.

MATERIAIS

Dois copos de iogurte (previamente lavados e secos), sementes, areia ou pedrinhas (polidas), fita-cola.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Reutilizando materiais como garrafas de vidro ou plástico, ou copos de iogurte colados entre si, coloca-se o atrito dentro de um dos recipientes que em seguida é unido ao outro com fita-cola ou cola. Consoante a quantidade e tipo de material, a Maraca soará de diferentes formas.

Para tocar basta agitar e tentar acompanhar o ritmo de uma música ou inventar outras cadências.





RECO-RECO

O Reco-Reco é um instrumento da família dos idiofones cujo som é produzido por raspagem. A sua forma mais comum é constituída por um pedaço de bambu e uma pequena ripa de madeira, transversalmente talhada. A raspagem com uma baqueta sobre a ripa de madeira produz o som.

MATERIAIS

Uma garrafa de plástico de 1,5lt ou garrafão 5lt, materiais decorativos de secagem rápida (ex. acrílico), pauzinhos de churrasco (utilizados para as espetadas).

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Decora-se a garrafa de plástico de acordo com a criatividade de cada um. Deixa-se secar. Com os pauzinhos de churrasco constrói-se uma baqueta unindo os pauzinhos com a grossura desejada. Para ser tocado basta raspar com ritmos e tempos diferentes.

PAU-DE-CHUVA

O Pau-de-chuva é um instrumento musical de percussão e ritmo que também pertence à categoria dos idiofones. A sua musicalidade é imprecisa e ruidosa; sonoramente reproduz o efeito de “água a correr”. A sua origem é latino-americana e pertence à família de diversos chocalhos africanos.

MATERIAIS

Tubo de cartão (rolo de cozinha, de película aderente ou de alumínio), pauzinhos de churrasco (utilizados para as espetadas), sementes de abóbora, lentilhas ou outras, fita-cola, caricas.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Tapa-se uma extremidade do tubo com uma carica metálica. Em seguida fura-se o tubo de um lado ao outro com a ajuda de um furador. Quando já estiver perfurado inserem-se os pauzinhos de churrasco, à medida do tubo, de modo a não haver saliências, constituindo uma rede cruzada. Colocam-se as sementes/lentilhas e cobre-se a outra extremidade do tubo. Para tocar basta deslizar as sementes rodando o tubo, lentamente.



Gigantes e outras Desmesuras

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

Porque o teatro resulta do desejo e aspiração do homem em conceber mundos distintos do seu, propomos, a partir da descoberta de contos tradicionais portugueses adaptados e publicados no livro “Gigantes e outras Desmesuras”, a leitura e dramatização, em grande grupo.



Ilustração de Marc, no livro Gigantes e Outras Desmesuras, integrado nesta maleta pedagógica.

Conta um Conto

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE

Com o objectivo de estimular a criatividade sugerimos que, a partir de uma das duas propostas em baixo apresentadas, elaborem um conto. O conto é uma pequena narrativa que deve seguir a seguinte estrutura: Apresentação; Desenvolvimento; Clímax e Desfecho. Não integra momentos descritivos extensos nem uma grande variedade de personagens; foca-se, sobretudo, na excitação criando momentos de grande emotividade.

Proposta 1

Tenho 7 pernas, 3 braços e 1 fio de cabelo. Sou uma sombra com 4 cubos, 5 triângulos, 1 paralelepípedo e 1 hexágono. O que sou afinal?

Proposta 2

Sentes-te crescer cada vez que respiras. Estás diferente... GIGANTE. Depois voas, viajas com o vento e sentes-te leve. Durante a viagem ficas pequeno. És um pequenino grão de areia.

Para onde vais? Para a praia? Para o deserto? Para a sola de um sapato? Ah!...estás escondido nas peúgas do gigante!

Era uma vez...

9

Jogo – A Arca dos Contos

Propomos-vos um jogo de cartas que estimula a criatividade, inspirado no imaginário dos contos tradicionais. As regras do jogo encontram-se no seu interior. A partir dos contos criados e recriados, os grupos poderão optar por dramatizá-los através do recurso às marionetas propostas nas actividades anteriores.

10

Documentário Arte da Desproporção

DESCRIÇÃO

Este documento audiovisual tem como objectivo dar leitura das diferentes Artes de Construção que dão corpo às figuras gigantes. É possível verificar que existe uma diversidade impressionante de métodos, técnicas e materiais utilizados nestas construções permanentemente inacabadas, porque nenhuma é definitiva, todas são Experiência. Fruto de diferentes técnicas e saberes, através de processos que inventam e reinventam por meio do acto de moldar nas mãos do artesão, os Bonecos traduzem os ritmos do corpo e da alma, que é Gigante.

11

Participar no FIG!!!

O FIG realiza-se de dois em dois anos na vila de Pinhal Novo. Para além dos vários eventos que vão decorrendo ao longo de três dias, o programa conta com o Desfile que se realiza, habitualmente, no Domingo à tarde. Não podemos terminar este caderno de propostas de actividades sem vos propor que participem no FIG, quer com dramatizações por vós criadas, quer estando presente no desfile com os vossos gigantones e cabeçudos. A vossa presença é fundamental, e acreditamos que esta é uma experiência enriquecedora que vos dará a possibilidade de expor os trabalhos que fizeram ao longo do ano, e vos permitirá sentir o pulsar dos sons e dos gigantes, que serão, também, todos vós!



Ficha de avaliação da Maleta Pedagógica

Gigantes, Cabeçudos e outras Coisas do arco-da-avelha
(Professores/Educadores)

Este questionário tem como objectivo avaliar a maleta pedagógica. Os resultados apurados serão um instrumento que nos permitirá aferir a qualidade deste recurso para adequar práticas no sentido da melhoria contínua.

1. IDENTIFICAÇÃO

1.1. Instituição:

1.2. Função: Educador(a) de Infância Professor(a) 1º ciclo Professor(a) 2º ciclo
 Professor(a) 3º ciclo Professor(a) Ensino Secundário Outros

2. AVALIAÇÃO DOS CONTEÚDOS QUE CONSTITUEM ESTA MALETA PEDAGÓGICA

1. Mau 2. Insuficiente 3. Suficiente 4. Bom 5. Muito Bom

2.1. Considera que o conteúdo da maleta é adequado ao tema tratado?

1 2 3 4 5

2.2. Considera que o conteúdo da maleta é adequado ao nível de escolaridade que lecciona?

1 2 3 4 5

2.3. Considera que os materiais que a integram são suficientes e diversificados?

1 2 3 4 5

2.4. As propostas de trabalho para os alunos ajudam na compreensão do tema?

1 2 3 4 5

3. AVALIAÇÃO GLOBAL

Indique nesta maleta pedagógica:

a) dois aspectos que mais lhe agradaram:

b) dois aspectos que lhe mais desagradaram:

4. ATENDENDO À TURMA QUE LECCIONA, SUGIRA OUTROS RECURSOS QUE CONSIDERA IMPORTANTES PARA INTEGRAREM A MALETA PEDAGÓGICA:

5. SUGESTÕES DE MELHORIA:

OBRIGADO PELA SUA COLABORAÇÃO!

Ficha de avaliação da Maleta Pedagógica

Gigantes, Cabeçudos e outras Coisas do arco-da-avelha
(Alunos¹)

1. IDENTIFICAÇÃO

1º Ciclo 2º Ciclo 3º Ciclo Secundário Outros _____

2. COMO AVALIAS AS ACTIVIDADES QUE EXPLORASTE? DE ACORDO COM A ESCALA ABAIXO, ASSINALA COM UM X O QUADRADO QUE MELHOR TRADUZ A TUA OPINIÃO.

1. Mau 2. Insuficiente 3. Suficiente 4. Bom 5. Muito Bom

Actividades

<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Pensar a Desproporção
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Pensar a Desproporção 2
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Construção de Gigantones e Cabeçudos
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Construção de Máscaras - Observa, Sente e (des)Proporciona-te
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Modelar a desproporção
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Marioneta simples articulada
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Uma mão de fantoches
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Uma mão de fantoches - 2
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Fantoches de dedo
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Construção de Teatro de Sombras
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Construção de instrumentos musicais com materiais reutilizados
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Gigantes e outras Desmesuras
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Conta um Conto
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	A Arca dos Contos
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	Arte da Desproporção

3. NESTA MALETA PEDAGÓGICA INDICA

a) dois aspectos que mais te agradaram...

b) dois aspectos que menos te agradaram...

4. SUGESTÕES DE MELHORIA

OBRIGADO!

¹ Esta avaliação será feita com base numa amostra, pelo que se sugere que seja preenchida por 2 ou 3 alunos por turma.

MATERIAIS QUE INTEGRAM A MALETA:

Caderno “Gigantes, Cabeçudos e outras Coisas do arco-da-velha”

Caderno de Actividades

Fichas de avaliação do Recurso Pedagógico (professores e alunos)

Álbum ... espécie de livros para coleccionar coisas

Publicação: nos trilhos dos Gigantes

Publicação: Gigantes e outras desmesuras

Publicação: Gigantes, Olharapos e Outras Desmesuras

Publicação: BI da Criação do Mundo

Publicação: Fantoches e outras formas Animadas no Contexto Educativo Portfólio: Gigantones & companhia

Jogo: A Arca dos Contos

Dvd: Arte da Desproporção

Marionetas (de diversas tipologias)

Teatro de sombras

A Maleta pedagógica, assim como os materiais que a integram, são frágeis. Nesse sentido pedimos o vosso maior cuidado no seu manuseamento. Este é um recurso que queremos que viaje de escola em escola, de aluno em aluno, e só nas suas melhores condições poderá cumprir o seu destino.

A equipa de Serviço Educativo e o FIG desejam-vos um trabalho Desmedido!