

3) Teatro em casa ou em sala de aula

Vamos contar a história do Zoic para nossos amigos?

Faixa 1 do CD – Cada criança será um personagem e, enquanto ouve a história, poderá interpretar ou fazer mímicas para as outras crianças assistirem.

Faixa 2 à 14 do CD – Cada criança será um personagem e poderá ler as falas apenas ouvindo as músicas.

Personagens:

Zoic, Jonas, Vô Ventura, Bizuic, Zoli, Peti, Misturento e narrador. Outras funções podem ser distribuídas entre as demais crianças como: montagem de cenário, sonoplastia etc.

Atividade “relogioiô”: Após o teatro, o professor

reúne os alunos em um círculo e passa o relogioiô (pode ser um desenho ou até mesmo um relógio comum) a um deles. O aluno dará então uma sugestão de como a humanidade pode ajudar a natureza sem perder mais tempo. Aí ele repassa o relogioiô ao colega ao lado, que faz o mesmo, e assim por diante.



ATIVIDADES DO LIVRO ZOIC E A MÚSICA MÁGICA

1) Palavras cruzadas

Complete os espaços com as respostas para as perguntas abaixo:

- Jonas adorava passar as férias na casa do _____.
- Qual instrumento Vô Ventura tocava para as plantas?
- Quem era o serzinho verde que estava caído dentro do armário, com um monte de cuecas e meias na cabeça?
- Qual instrumento fez surgir uma árvore amarela da mochila do alienígena?
- Qual era o nome do livro do Vô Ventura

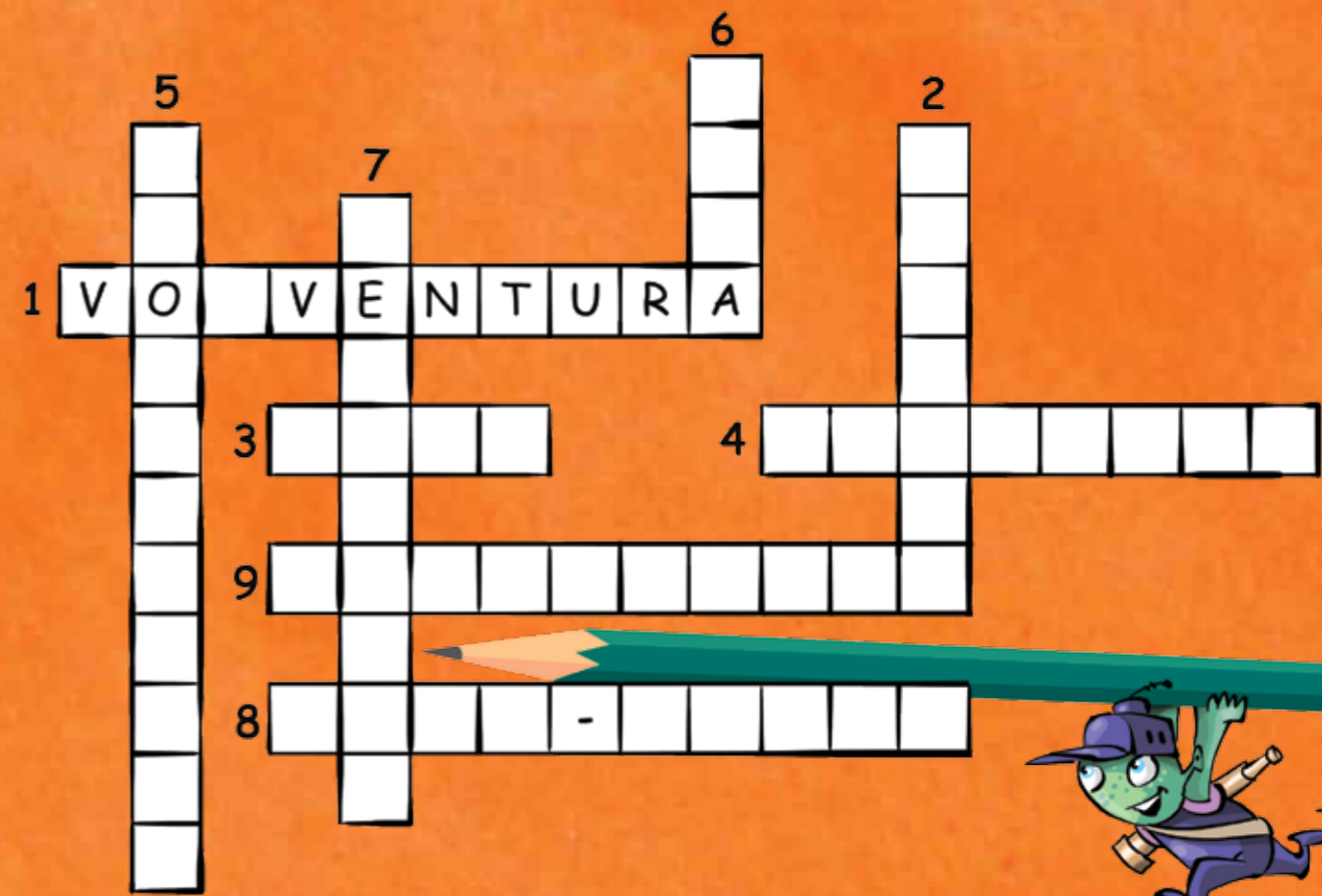
que estava na prateleira?

6. Complete a fala de Jonas a respeito das plantas: “Ufa! Que bom, elas estão crescendo novamente... Em qualquer planeta, a _____ é uma beleza mesmo!”

7. Como se chamava o objeto de Zoic que soltou um raio materializador e fez surgir os instrumentos ilustrados no livro?

8. Como se chamavam os bichos rechonchudos e dançantes que surgiram do som do trombone?

9. Qual era o nome da criatura engraçada que nasceu de uma geleia flutuante?





2) Jogo de tabuleiro "Zoic":

Será que a música faz bem para a natureza? Será que a natureza tem música também? Cumpra as tarefas deste jogo e descubra tudo isso. O que importa é ser sempre um defensor da natureza!

Regras do jogo: Cada jogador tem 1 peão e tem a sua vez de jogar. O peão andarà o número de casas que sair no dado.

Se o peão cair na casa com símbolos, o jogador terá que cumprir a tarefa correspondente. Se não conseguir, voltará para a casa onde estava anteriormente.

Tarefas (deixe a timidez de lado e descubra que, além de defensor da natureza, você também é um músico):

1. **(símbolo de uma flor)** Assobie uma música que conheça para as flores.
2. **(símbolo de um passarinho)** Imita um passarinho cantando.
3. **(símbolo de uma árvore)** Imita o som que o vento faz quando passa através das árvores.
4. **(símbolo de um cachorro)** Inventa uma melodia com letra sobre um cachorro amigo e cante para todos.
5. **(símbolo de uma baleia)** Imita os sons que a baleia canta no oceano.
6. **(símbolo de um hipopótamo)** Imita o som de um instrumento musical que lembre o de um hipopótamo.

Símbolos bônus

7. **Instrumentos:** Fale o nome do instrumento que está desenhado na casa onde você parou e ande mais duas casas.

Se quiser, você pode criar um dado a partir do modelo abaixo. Ou pegar uma caixinha e pintar bolinhas nas laterais, de 1 a 3 (repetindo os números como no modelo).

E os peões podem ser tampinhas de cores diferentes. Use sua imaginação!

