

CADERNO DE HALLOWEEN

A oficina dos sustos divertidos

Criar. Descobrir. Participar à tua maneira.



40 páginas para explorar com tempo e imaginação

ESTE CADERNO É DE

Um caderno, muitos caminhos

Para famílias, docentes e técnicos. Escolhe as propostas que fazem sentido.

Aqui cabem diferentes ritmos, formas de comunicar e maneiras de aprender. Não é preciso fazer tudo, nem fazer pela ordem.

Preparar sem complicar

Lápis, papel, cola e tesoura de pontas redondas. Para os jogos: um dado e peões grandes. Os materiais específicos estão em cada proposta.

Dar escolhas reais

Lê uma instrução de cada vez. Demonstra, oferece duas opções e aceita respostas por fala, gesto, desenho ou apontar. A criança pode observar, pedir ajuda ou parar.

Cuidar do conforto

Evita sustos inesperados e sons fortes. Não forces o toque, a prova de alimentos ou a participação. Supervisiona recortes, experiências e refeições; verifica alergias e adapta os alimentos.

ENCONTRA O TEU CAMINHO

03–05 Imaginar e sentir

13–22 Jogar e comunicar

32–35 Preparar e provar

06–12 Observar e descobrir

23–31 Experimentar e explorar

36–40 Criar e celebrar

Impressão: A4, tamanho real (100%). Imprime as páginas de recorte só de um lado.

A aventura começa

Lê, escuta ou acompanha a história pelas imagens.



Na véspera de Halloween, a Bruxinha Faísca abriu a porta da oficina. Tinha papel, lápis e uma ideia: encher a noite de estrelas feitas por todos.

«Podes criar, jogar ou só observar», disse ela. «Cada pessoa participa à sua maneira.» O gato trouxe curiosidade. O fantasma trouxe calma. E tu, o que queres trazer?

DESENHA OU DITA A TUA IDEIA

O mapa das 12 estrelas

Pinta uma estrela quando explorares uma destas propostas.



Contar



Padrões



Código



Palavras



Bingo



Tabuleiro



Memória



Ciência



Sentidos



Receitas



Moldes



Partilhar

A proposta de que mais gostei foi...

O caldeirão das emoções

Desenha uma expressão, escolhe uma cor ou dita uma palavra.

ALEGRIA



MEDO



CURIOSIDADE



CALMA



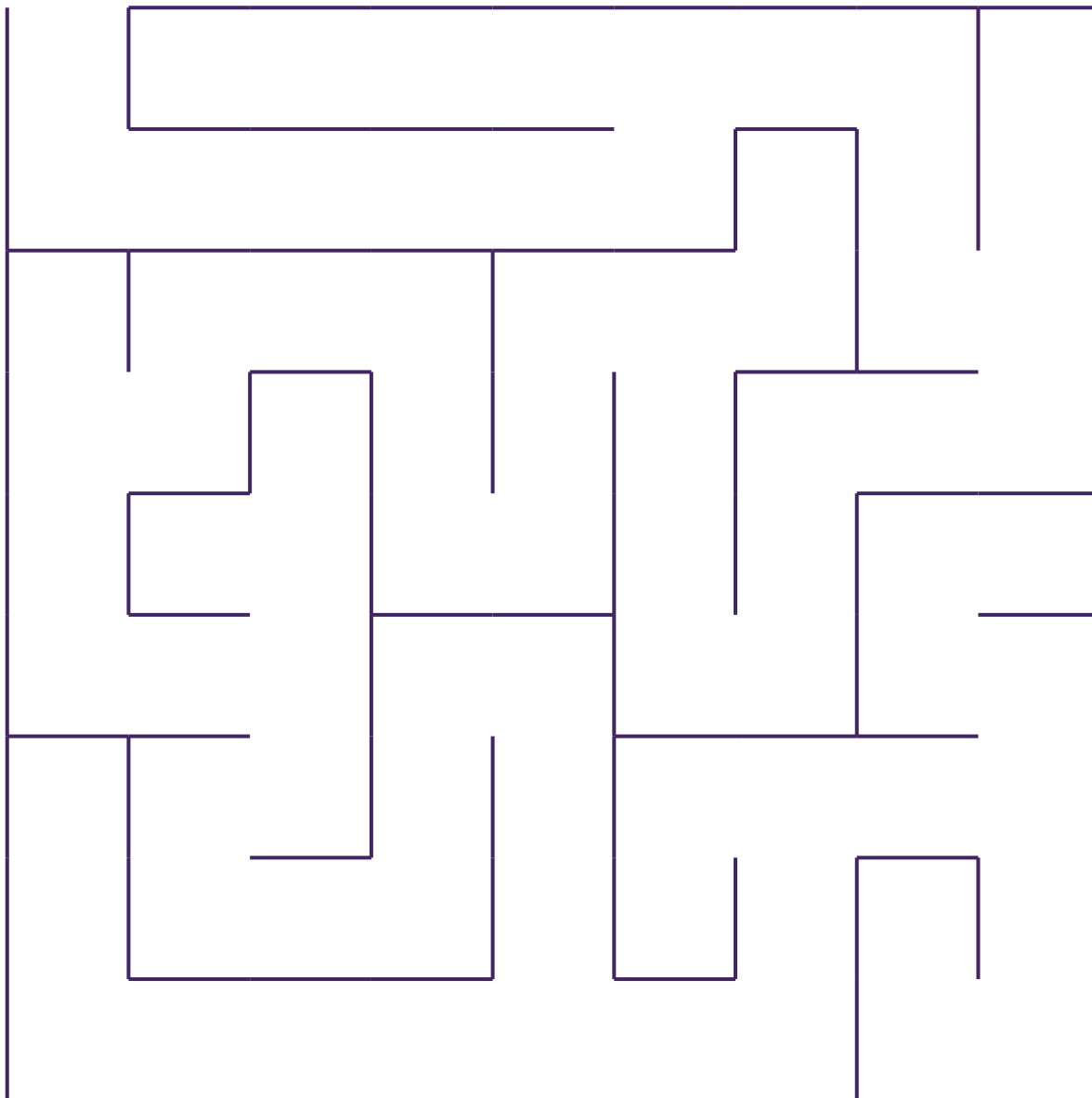
Quando preciso de ajuda, posso procurar...

Todas as emoções têm lugar. Podes escolher não falar sobre o que sentes.

O caminho da abóbora

Traça um caminho pelos espaços livres, da entrada até à saída.

ENTRADA



Experimenta primeiro com o dedo. Podes pedir a alguém que trace o caminho contigo.

Conta os visitantes

Conta cada tipo de visitante. Escreve, aponta ou dita o total.



Abóbora



Fantasma



Morcego

Se ajudar, tapa as figuras já contadas com pedaços grandes de papel.

Padrões misteriosos

Observa a repetição e desenha as figuras que faltam.

01



02



03



04



Agora inventa um padrão teu.

O código das estrelas

Cada número corresponde a uma letra. Descubra as duas palavras.

1 = A	2 = B	3 = C	4 = D	5 = E	6 = F	7 = G
8 = H	9 = I	10 = J	11 = K	12 = L	13 = M	14 = N
15 = O	16 = P	17 = Q	18 = R	19 = S	20 = T	21 = U
22 = V	23 = W	24 = X	25 = Y	26 = Z		

6 · 1 · 9 · 19 · 3 · 1

13 · 1 · 7 · 9 · 1

Inventa uma palavra e escreve o seu código.

No código usamos letras sem acentos. A primeira palavra é o nome da bruxinha.

Palavras escondidas

Encontra GATO, LUA, MEDO, DOCE, MAGIA e TEIA.

G	A	T	O	X	P	L	R
B	C	L	U	A	Q	S	M
M	E	D	O	P	R	T	A
A	C	V	N	S	L	O	I
M	A	G	I	A	E	R	T
P	L	O	D	O	C	E	U
R	T	E	I	A	B	C	M
S	N	C	V	O	P	L	A

As palavras estão na horizontal, da esquerda para a direita.

A minha palavra preferida é...

Junta as duas metades

Liga cada metade da esquerda à metade que a completa.



Podes apontar para as duas metades em vez de traçar uma linha.

Cinco pequenas diferenças

Compara as duas prateleiras. Rodeia o que mudou na segunda.

PRATELEIRA 1



PRATELEIRA 2



Procura mudanças no tamanho, nas figuras e na quantidade. Há exatamente cinco.

Bingo da oficina

Duas pessoas, dois cartões. Ganha quem completar uma linha.

CARTÃO 1

		
ABÓBORA	FANTASMA	MORCEGO
		
GATO	ESTRELA	LUA
		
CHAPÉU	CALDEIRÃO	FOLHA

CARTÃO 2

		
FRASCO	GATO	CHAVE
		
LUA	ABÓBORA	CASA
		
FOLHA	MORCEGO	CHAPÉU

1. Recorta as 12 peças da página 14 e coloca-as num saco.
2. Retira uma peça, mostra-a e diz o nome da figura.
3. Cada pessoa marca essa figura no seu cartão.
4. Uma linha horizontal, vertical ou diagonal completa faz bingo!

Usa marcas de lápis ou peças grandes. Também podem jogar em equipa, sem competição.

As peças do bingo

Recorta pelas linhas tracejadas. Guarda as peças num envelope.



ABÓBORA



FANTASMA



MORCEGO



GATO



ESTRELA



LUA



CHAPÉU



CALDEIRÃO



FOLHA



FRASCO



CHAVE



CASA

Mostra sempre a figura sorteada. O nome pode ser dito, lido ou apontado.

A noite das estrelas

Lança o dado e percorre o tabuleiro por ordem, de 1 a 25.

1	2	3	4	5
				?
10	9	8	7	6
?				
11	12	13	14	15
				?
20	19	18	17	16
?				
21	22	23	24	25
				

Começa fora da casa 1. Avança o número indicado pelo dado.

? Tira uma carta da página 16. Estrela: avança uma casa.

Para terminar, basta chegar ou ultrapassar a casa 25.

Cartas da noite das estrelas

Recorta. Lê uma carta quando o tabuleiro pedir.

01

Imita um gato feliz, com um gesto ou um som.

02

Diz ou aponta três figuras de Halloween.

03

Faz dois movimentos à tua escolha.

04

Conta até dez, com ajuda se quiseres.

05

Mostra uma expressão de surpresa.

06

Escolhe uma cor que te lembre o outono.

07

Oferece um elogio a alguém.

08

Desenha uma estrela no ar ou no papel.

09

Escolhe uma emoção e representa-a.

10

Faz quatro batidas suaves na mesa.

11

Imagina o som do vento.

12

Inventa um nome para um fantasma.

Podes responder à tua maneira, pedir ajuda ou passar a vez.

O caminho das poções

Joga com um dado e um peão por pessoa. Segue os números.

1	2	3 ?	4
8	7 ?	6	5 ↓ +1
9 ↓ -1	10	11 ?	12
16	15 ?	14	13 ↓ +1
17 ↓ -1	18	19	20 

Começa fora da casa 1. ? Tira uma carta da página 18.

+1 Avança uma casa. -1 Recua uma casa. Aplica o efeito só uma vez.

Chegar ou ultrapassar a casa 20 termina o percurso.

Cartas das poções

Escolhe palavras, gestos ou desenhos para responder.

01

Aponta um objeto que imaginas que flutua.

02

O que imaginas que pode afundar?

03

Encontra algo macio à tua volta.

04

Escolhe uma textura que te agrada.

05

Prevê o que acontece ao misturar duas cores.

06

Diz ou mostra uma regra de cuidado.

07

Como podes pedir ajuda?

08

Que cor teria a tua poção imaginária?

09

Faz um som de chuva muito suave.

10

Mostra algo liso.

11

Dá um nome à tua poção imaginária.

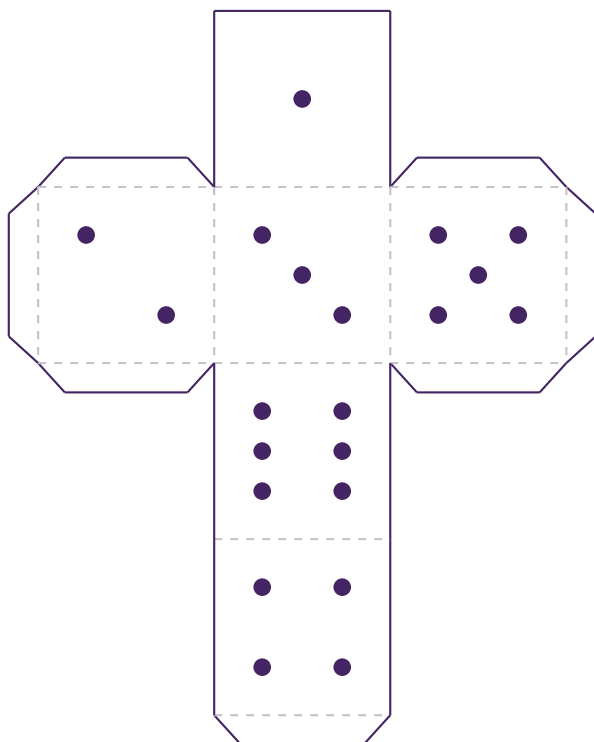
12

Partilha uma descoberta de hoje.

Estas poções são imaginárias. Os materiais das experiências não são para beber.

Um dado e quatro peões

Recorta o contorno. Dobra nas linhas tracejadas e cola as abas.



Dado: vinca todas as dobras antes de colar.

Cola as abas por dentro, uma face de cada vez.

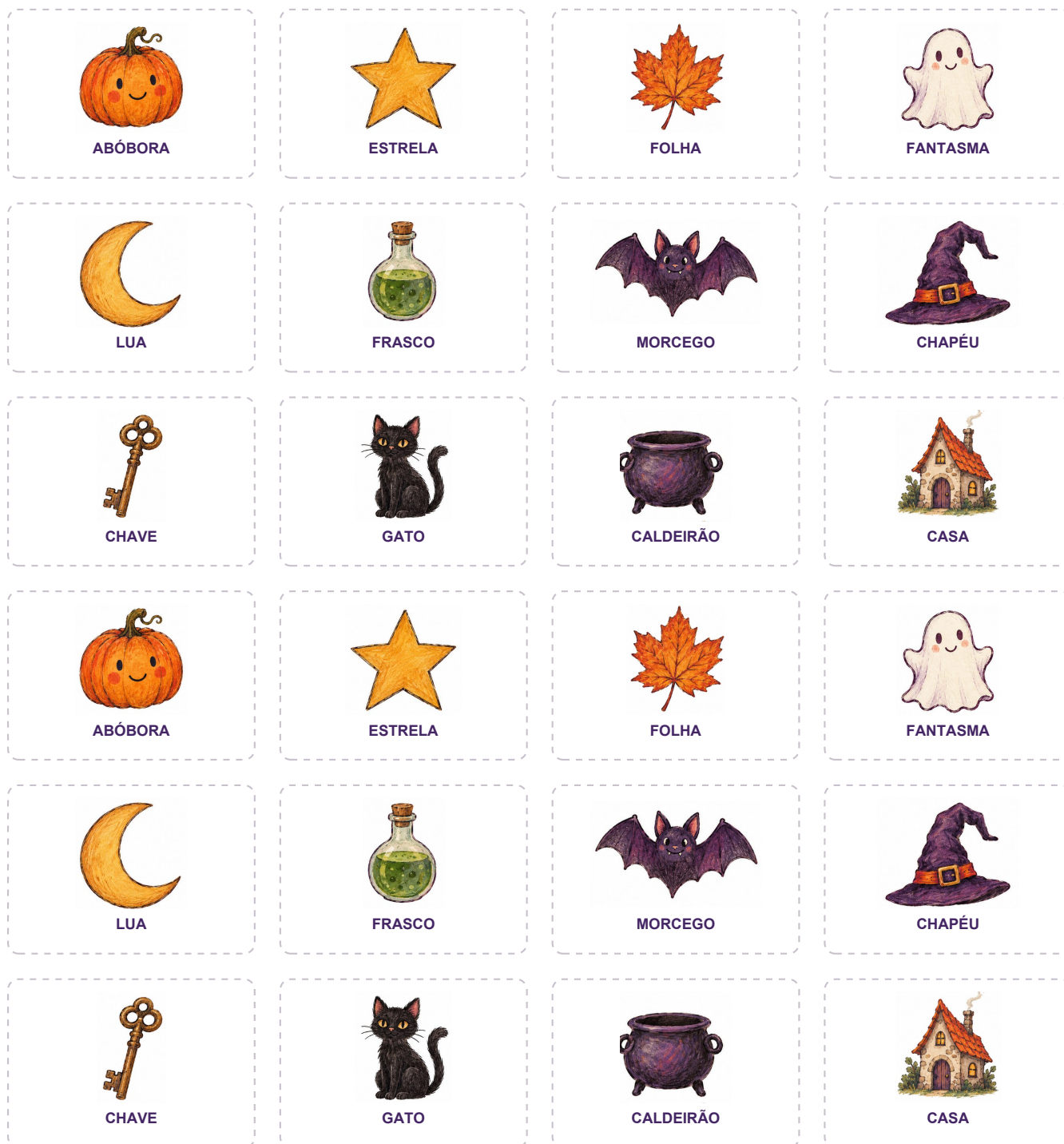
PEÕES: DOBRA AO MEIO PARA FICAREM EM PÉ



Usa papel mais firme. Se preferires, substitui por um dado e peões que já tenhas.

Memória: 12 pares diferentes

Recorta os 24 cartões. Começa com poucos pares e acrescenta mais.



Vira dois cartões por jogada. Figuras iguais ficam juntas; as outras voltam a ficar viradas.

O que vem a seguir?

Recorta cada conjunto de quatro cartões e ordena as ações.

CRIAR Recorto a figura com ajuda. ☐	CRIAR Escolho o papel. ☐
CRIAR Decoro a minha figura. ☐	CRIAR Desenho no papel. ☐
PREPARAR Monto o lanche. ☐	PREPARAR Lavo as mãos. ☐
PREPARAR Provo, se quiser. ☐	PREPARAR Preparo os alimentos com um adulto. ☐

Escreve a ordem nos quadrados ou coloca os cartões numa fila.

Cartas para inventar histórias

Escolhe uma personagem, um lugar e um objeto. O que acontece?



PERSONAGEM

Gato curioso



PERSONAGEM

Fantasma tímido



PERSONAGEM

Morcego amigo



LUGAR

Casa da floresta



LUGAR

Jardim de outono



LUGAR

Noite de luar



OBJETO

Chave antiga



OBJETO

Caldeirão vazio



OBJETO

Estrela de papel

Era uma vez...

Será que a abóbora flutua?

Uma experiência para prever, observar e conversar.

PREPARAR

Uma miniabóbora inteira, uma taça funda e transparente, água e uma toalha.



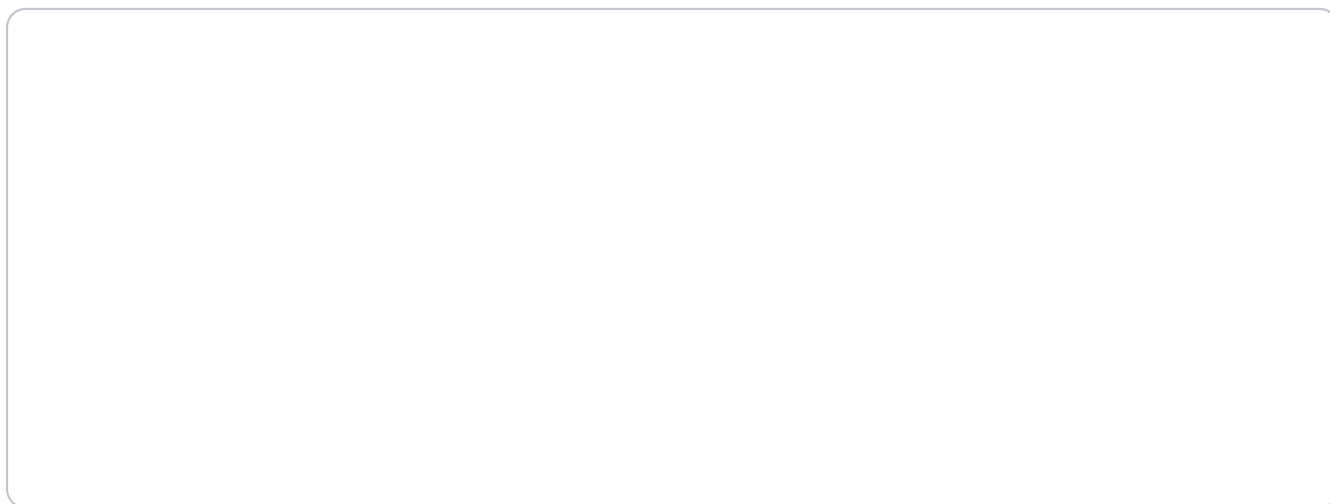
- 1 Coloca a taça sobre uma superfície estável. Um adulto acrescenta água.
- 2 Antes de experimentar, escolhe: vai flutuar ou vai afundar?
- 3 Pousa a abóbora na água com cuidado. Observa sem a empurrar.
- 4 Retira a abóbora. Regista a descoberta na página seguinte.

Com um adulto. Mantém a água dentro da taça e limpa os derrames.

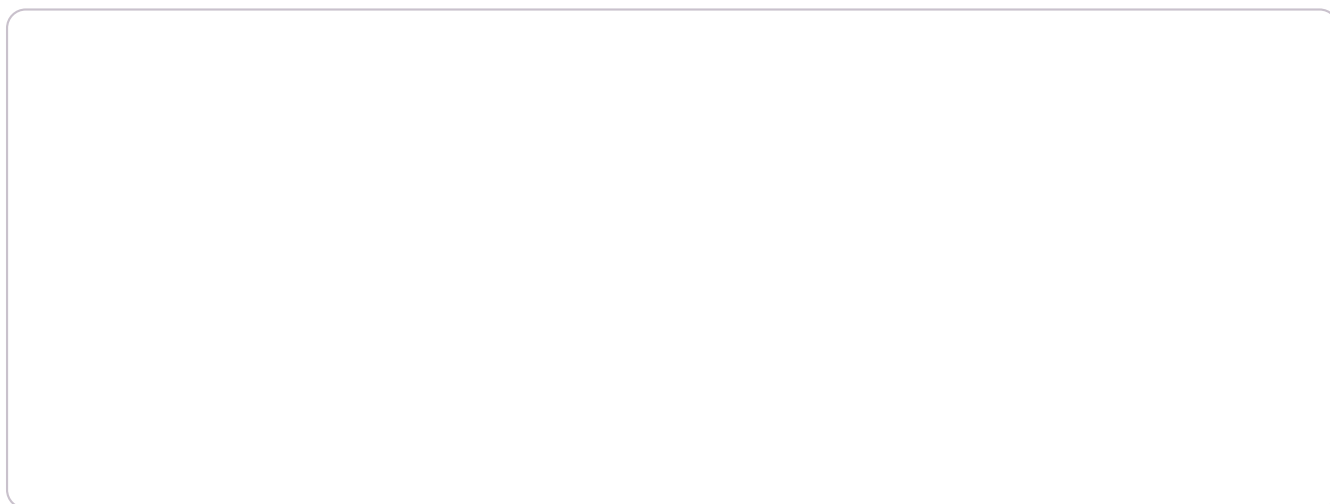
Antes e depois

Desenha, aponta ou dita o que pensaste e o que observaste.

ANTES: EU ACHAVA QUE...



DEPOIS: EU OBSERVEI...



☐ Flutuou

☐ Afundou

☐ Quero repetir

Uma descoberta pode ser diferente da previsão. Isso também é aprender.

Cores que dançam

Observa as gotas de cor a atravessar a camada de óleo.

PREPARAR

Dois copos transparentes, água, duas colheres de sopa de óleo vegetal, algumas gotas de corante alimentar e uma colher.



- 1 Enche um copo até meio com água.
- 2 No outro copo, mexe o óleo com três ou quatro gotas de corante.
- 3 Um adulto deita devagar a mistura sobre a água.
- 4 Espera e observa: onde fica o óleo? Para onde vão as gotas de cor?

Não beber. Proteger a mesa e limpar os derrames. Regista na página seguinte.

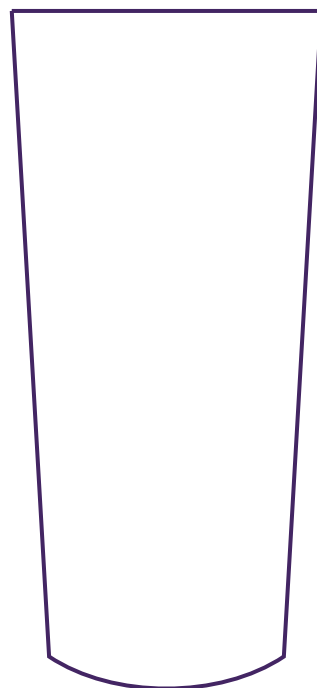
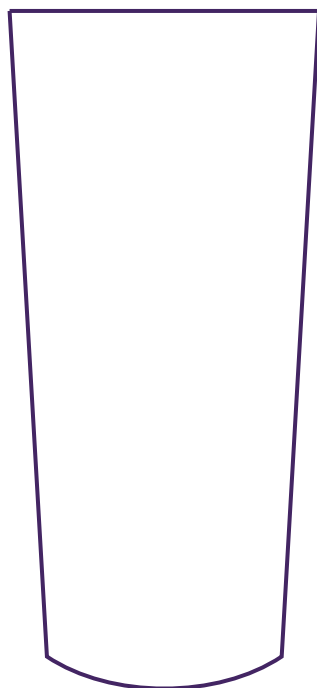
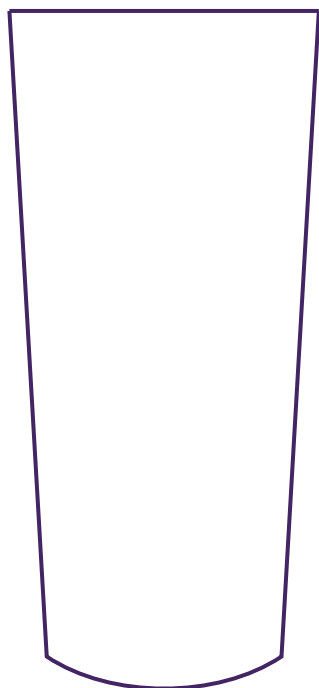
O laboratório das cores

Pinta os copos para mostrar o que aconteceu.

NO INÍCIO

POUCO DEPOIS

NO FINAL



As cores que vi foram...

O que mudou com o tempo?

O fantasma que fica seco

Um pequeno desafio para descobrir que o ar ocupa espaço.

PREPARAR

Um copo transparente de plástico rígido, papel absorvente, uma taça com água e uma toalha.



- 1 Desenha um fantasma num pedaço de papel. Amacha-o e prende-o no fundo interior do copo. Não deve cair ao virar.
- 2 Vira o copo com a abertura para baixo. Um adulto mergulha-o na água na vertical, sem o inclinar.
- 3 Retira o copo na vertical. Toca no papel com a mão seca. Está seco ou molhado?
- 4 Repete, agora inclinando o copo dentro de água. Observa as bolhas. O que mudou?

Com um adulto. O ar retido pode impedir a água de chegar ao papel. Não uses vidro.

O diário do ar invisível

Regista a experiência do fantasma que fica seco.

COPO DIREITO: O QUE ACONTECEU AO PAPEL?

COPO INCLINADO: O QUE MUDOU?

Vi bolhas?

☐

Sim

☐

Não

☐

Não sei

Podes desenhar, colar uma fotografia ou pedir a alguém que escreva as tuas palavras.

A caixa dos sentidos

Descobre um objeto pelo toque, se te sentires confortável.

PREPARAR

Uma caixa com abertura larga e bordos protegidos. Coloca objetos grandes e limpos: tecido, esponja, folha e bola macia.

- 1 Escolhe: quero tocar sem olhar ou prefiro ver primeiro.
- 2 Explora um objeto. É macio, liso, rugoso ou áspero?
- 3 Diz, aponta ou desenha o que achas que é.
- 4 Retira-o da caixa e compara com a tua ideia.

O OBJETO QUE DESCOBRI

Não uses objetos cortantes, alimentos ou peças pequenas. Podes parar quando quiseres.

Um caminho de texturas

Explora com as mãos ou com os pés. Tu escolhes.

Prepara quatro superfícies estáveis e antiderrapantes. Usa tecido macio, papel amarrotado, esponja e folhas limpas sem pontas.

TECIDO

Desenha a textura ou cola um pequeno exemplo com ajuda.

PAPEL

Desenha a textura ou cola um pequeno exemplo com ajuda.

ESPONJA

Desenha a textura ou cola um pequeno exemplo com ajuda.

FOLHAS

Desenha a textura ou cola um pequeno exemplo com ajuda.

A textura que quero voltar a explorar é...

Sem vendas nos olhos. Evita materiais escorregadios e respeita a escolha de não tocar.

Sons da oficina

Escuta sons suaves. Descobre o que os produz.

Um adulto produz um som de cada vez, à vista ou atrás de um painel. Escolhe a imagem ou diz o objeto que ouviste.

PAPEL

Amassar devagar

COLHER DE MADEIRA

Tocar suavemente numa caixa

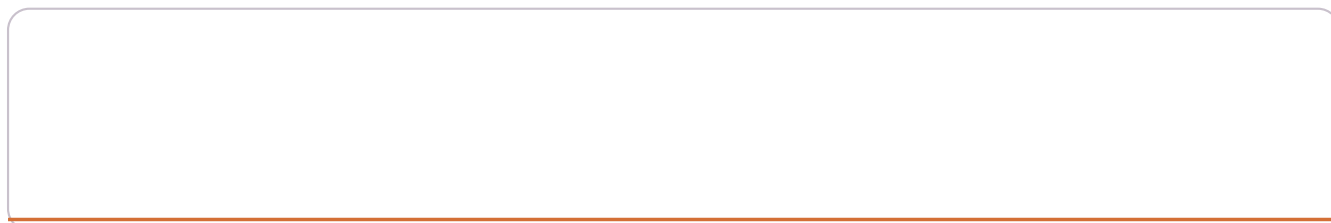
CAIXA DE CARTÃO

Dar pequenas batidas

FOLHAS SECAS

Roçar com cuidado

Desenha uma linha que combine com o teu som preferido.



Combina antes o volume. Não faças sons de surpresa; parar também é uma escolha.

Fantasma de banana

Preparação com um adulto · sem forno · cerca de 10 a 15 minutos

INGREDIENTES

2 bananas maduras e um pouco de puré de fruta escuro para desenhar os rostos.



- 1 Lava as mãos e prepara um prato limpo.
- 2 Um adulto descasca e corta as bananas ao meio.
- 3 Pousa as metades deitadas no prato.
- 4 Desenha os rostos com o puré e serve de imediato.

COMO SERIA O ROSTO DO TEU FANTASMA?

Verifica alergias. Adapta cortes e texturas à criança e supervisiona a refeição. Provar é opcional.

Abóboras de tangerina

Preparação com um adulto · sem forno · cerca de 10 a 15 minutos

INGREDIENTES

4 tangerinas e um pouco de pepino para os talos.



- 1 Lava as mãos, as tangerinas e o pepino.
- 2 Descasca as tangerinas com ajuda.
- 3 Um adulto prepara os talos de pepino.
- 4 Decora. Antes de comer, separa os gomos e adapta os cortes.

DESENHA A TUA ABÓBORA DE FRUTA.

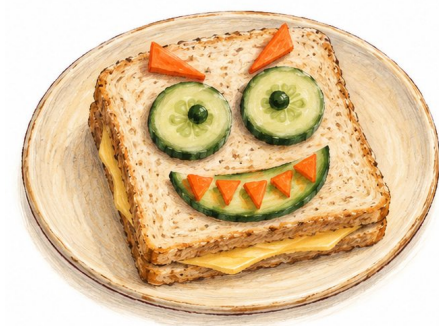
Verifica alergias. Adapta cortes e texturas à criança e supervisiona a refeição. Provar é opcional.

Sandes monstrinho

Preparação com um adulto · sem forno · cerca de 10 a 15 minutos

INGREDIENTES

Pão de forma, queijo, pepino e cenoura cozida.
Ajusta as quantidades ao grupo.



- 1 Lava as mãos e os vegetais.
- 2 Um adulto prepara o pão e os recheios.
- 3 Monta uma sandes com os ingredientes escolhidos.
- 4 Cria uma cara com os vegetais e serve em pedaços adequados.

INVENTA UMA CARA PARA A TUA SANDES.

Verifica alergias. Adapta cortes e texturas à criança e supervisiona a refeição. Provar é opcional.

Copos de iogurte e fruta

Preparação com um adulto · sem forno · cerca de 10 a 15 minutos

INGREDIENTES

Iogurte natural, puré de manga ou maçã e fruta macia.



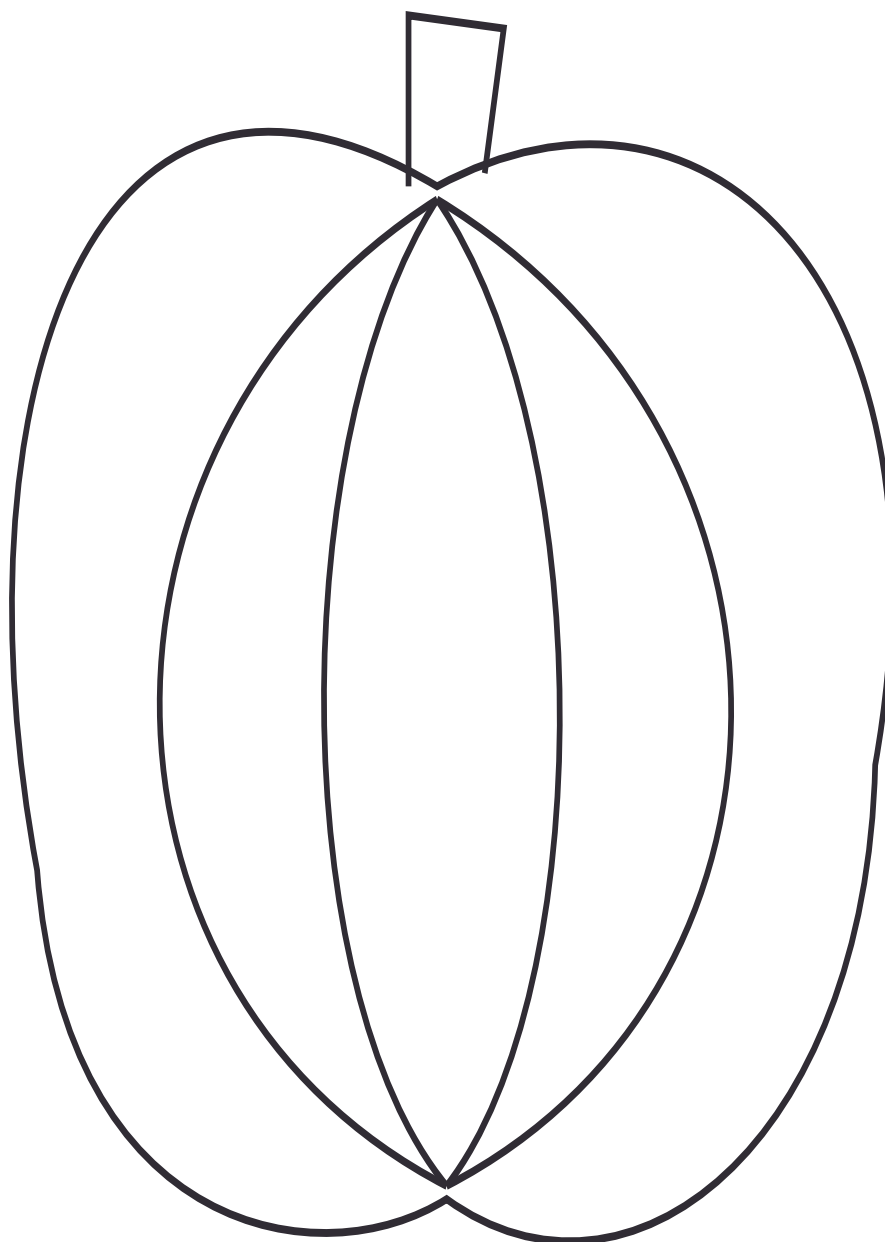
- 1 Lava as mãos e prepara copos limpos.
- 2 Coloca uma camada de iogurte.
- 3 Acrescenta uma camada de puré e repete.
- 4 Decora com fruta macia. Guarda no frio até servir.

DESENHA AS CAMADAS DO TEU COPO.

Verifica alergias. Adapta cortes e texturas à criança e supervisiona a refeição. Provar é opcional.

Uma abóbora para criar

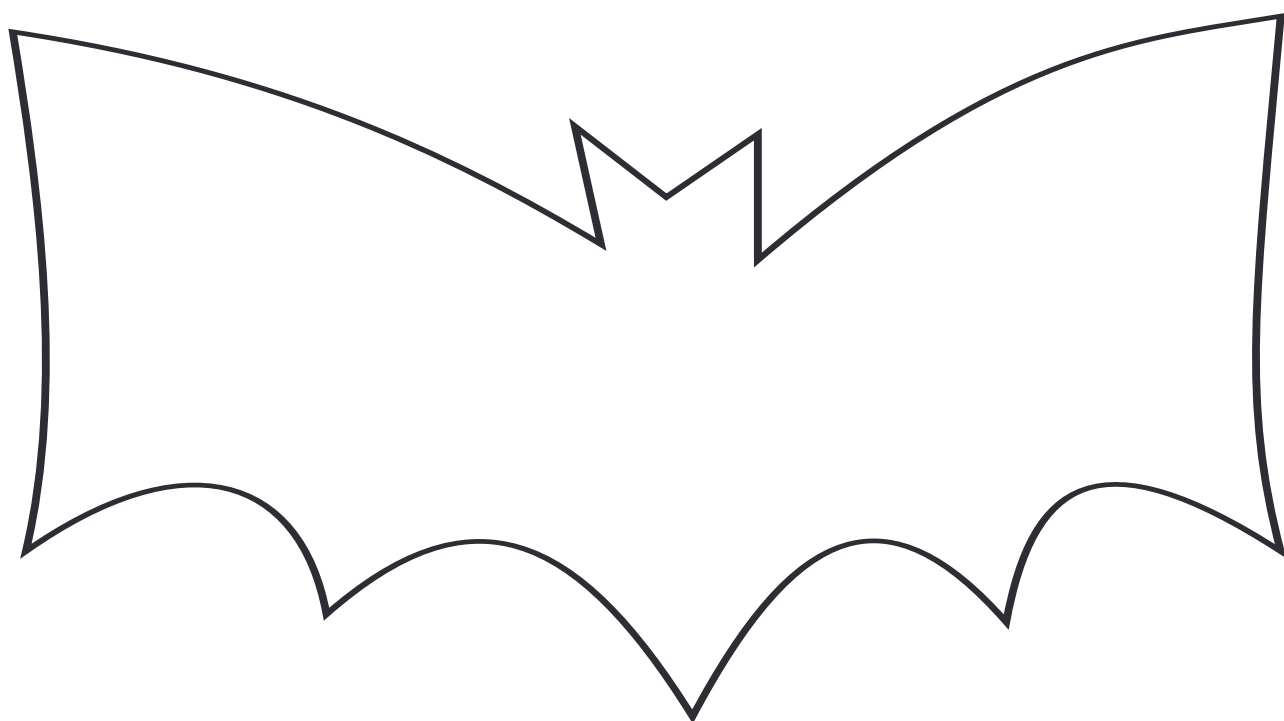
Acrescenta uma expressão, recortes de papel ou padrões.



Imprime a 100%. Recorta o contorno com ajuda. Usa lápis, papel ou outros materiais leves.

Um morcego de papel

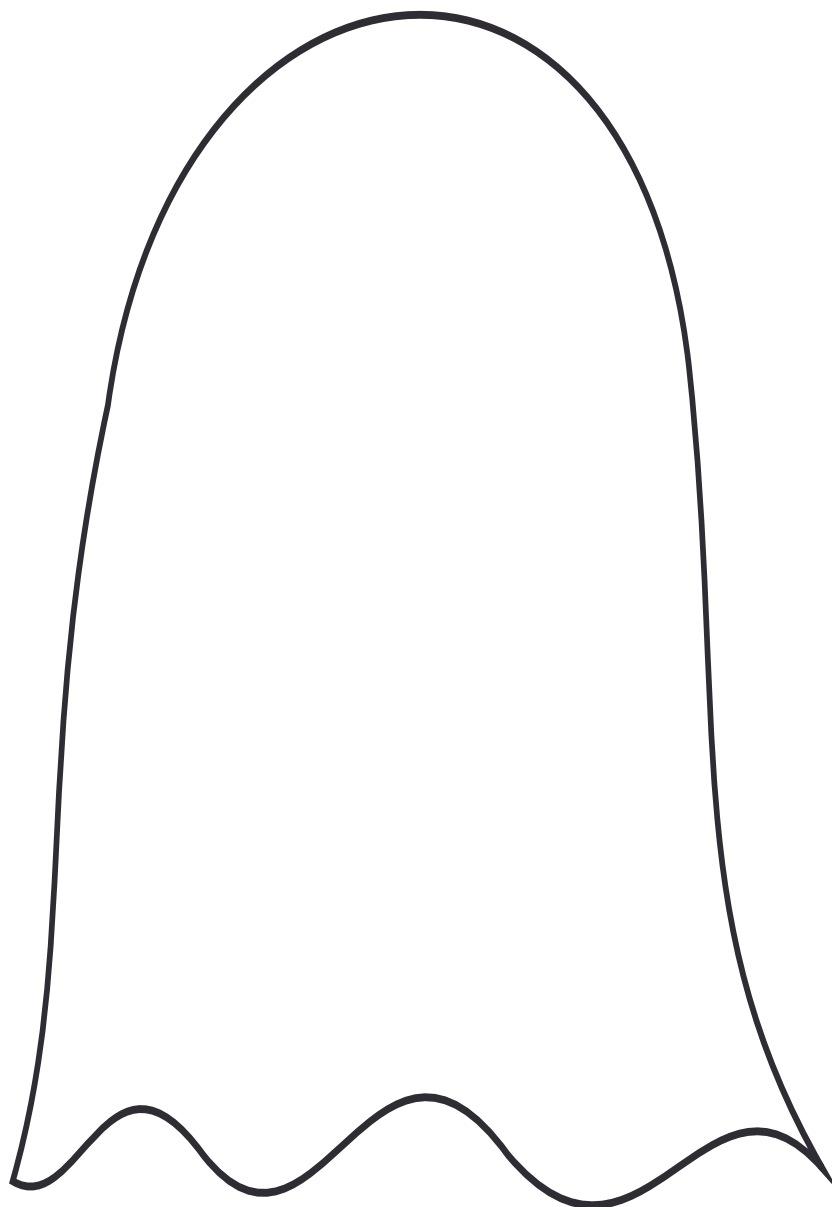
Decora as asas. Recorta pelo contorno e dobra-as ligeiramente.



Imprime a 100%. Recorta o contorno com ajuda. Usa lápis, papel ou outros materiais leves.

Um fantasma à tua maneira

Escolhe a expressão do teu fantasma. Pode ser calmo, curioso ou divertido.



Imprime a 100%. Recorta o contorno com ajuda. Usa lápis, papel ou outros materiais leves.

Uma grinalda para a oficina

Recorta, dobra as abas e cola-as sobre um fio, com ajuda de um adulto.



Podes decorar o espaço com as figuras que criaste nas páginas anteriores.

O adulto prende a grinalda fora do alcance das crianças. Não usar fios à volta do corpo.

Cada descoberta conta

Um diploma para celebrar a tua forma de participar.

DIPLOMA

Criar à minha maneira

Este diploma pertence a

Por imaginar, experimentar e descobrir
novas possibilidades, à sua maneira.



A descoberta que quero guardar:

Data

Quem celebra comigo
