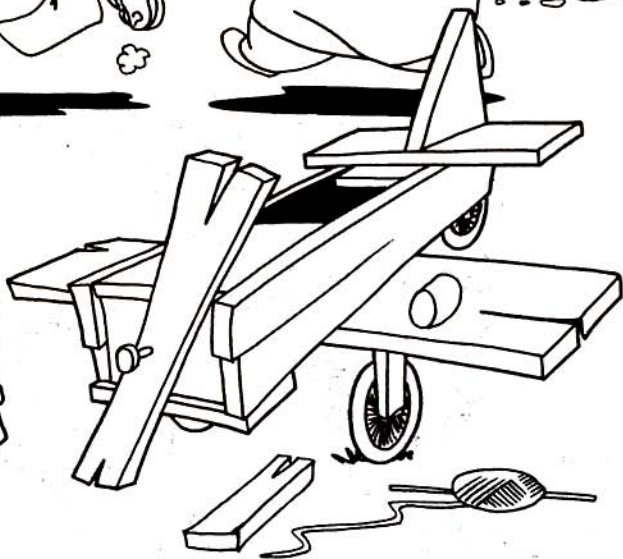
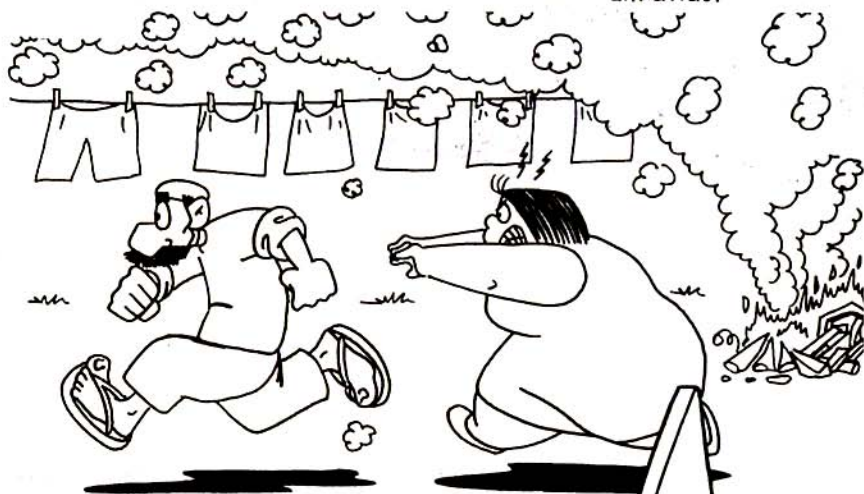
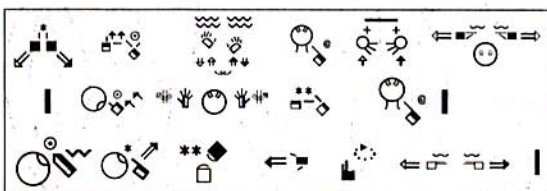
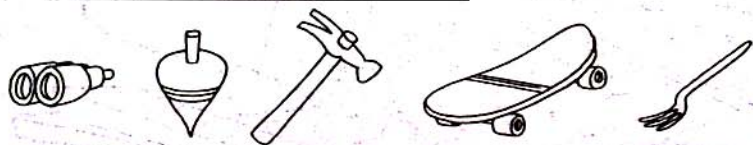
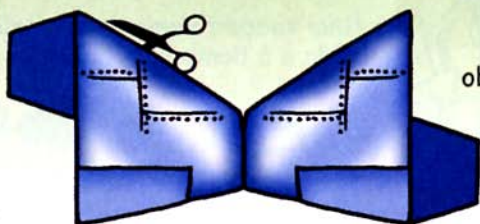
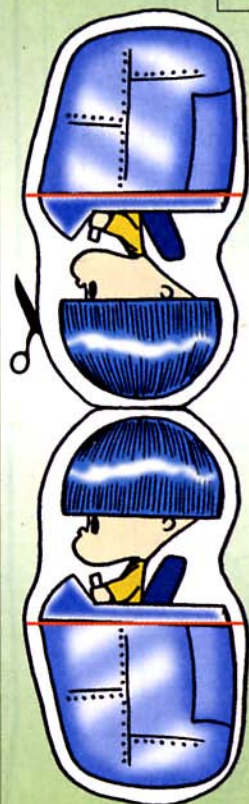
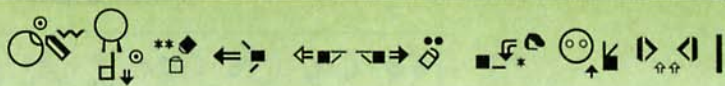
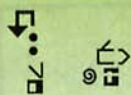


O problema é que a fumaça sujou toda a roupa que a tia Jurema estendia no varal. Ela ficou uma fera! Eu aproveitei a sucata que tinha sobrado e fiz um avião.



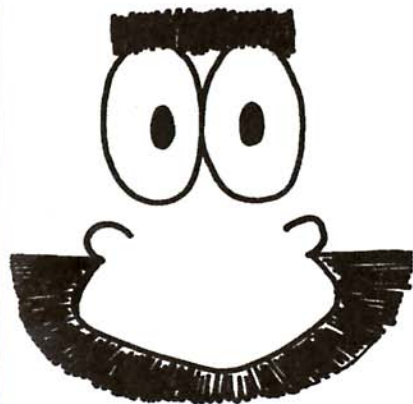
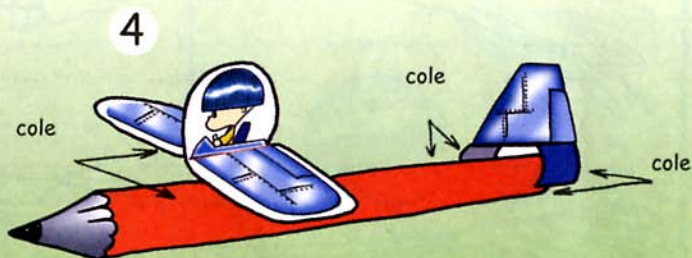
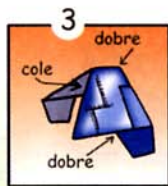
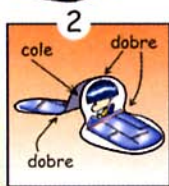
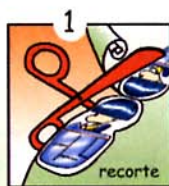
Qual desses objetos o Betinho usou para fazer o avião?



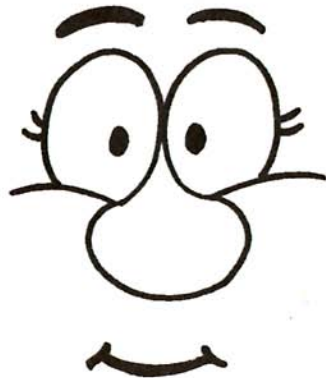


RECORTE E COLE

O Betinho gosta de transformar os objetos. transforme o seu lápis num avião seguindo a orientação desse exercício.



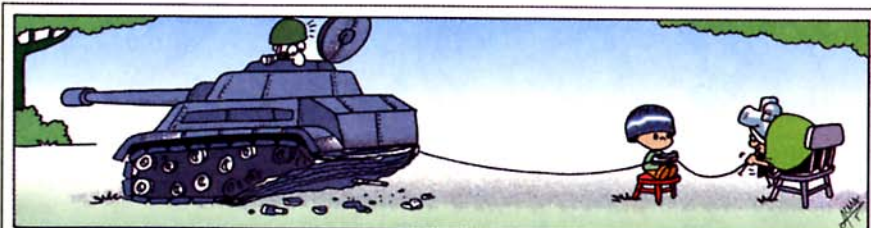
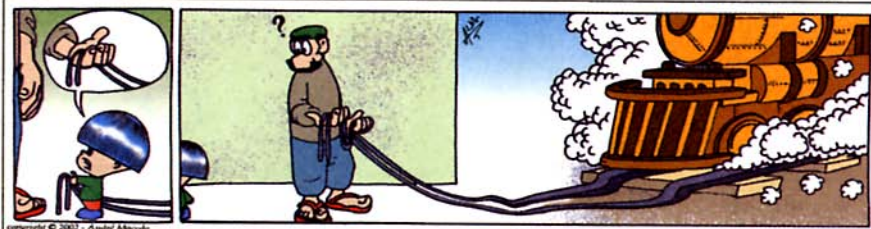
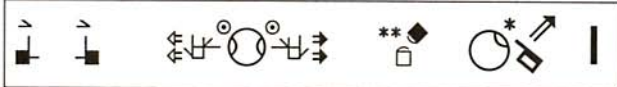
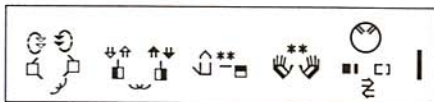
Você pode dar vida a qualquer objeto. Uma garrafa por exemplo. É só recortar e colar na garrafa os detalhes dos rostos dos personagens aqui desenhados. Experimente.



Transformação de objetos

* **Cabo-de-guerra** - a turma é dividida em dois ou mais grupos. Enquanto um grupo assiste, dois outros grupos jogam puxando, em sentidos opostos, uma "corda imaginária". A corda imaginária é o objeto entre eles. Durante a ação o professor orienta os alunos a comunicar para o grupo que assiste, a existência e o movimento deste objeto. Os grupos devem se alternar nas funções.

* **Cena a partir do objeto** - Os alunos trazem um objeto qualquer para a sala. Deste objeto eles criam uma cena. Neste exercício a preocupação deve ser dirigida no sentido de que o objeto desencadeie a ação e que o "onde" fique claro a partir desta ação.



Projeto SignNet. Coordenação Geral: Prof. Antônio Carlos da Rocha Costa
 Coordenação Pedagógica: Prof. Ivana Gomes da Silva
 Tradução Português-Libras: Diogo Souza Madeira

Desenhos e argumento: André Macedo. Reprodução total ou parcial somente com autorização do autor.