Trilha das pegadas do Farofa

Guia de mesa para contar, escolher caminhos e inventar missões.

Antes de começar

Proposta para crianças de 4 a 8 anos, com um adulto. Separe papel, lápis de cor e uma tampinha ou outro marcador grande. O adulto recorta as peças. A atividade pode ser feita em poucos minutos e continuada outro dia.

1. Monte a trilha

Use as páginas 2 a 4 para recortar as pegadas. Arrume de 1 a 10 sobre uma mesa. A trilha completa ocupa mais espaço que uma folha A4. Planeje o caminho no mapa da página 6, desenhando os passos. As setas da página 5 mostram a direção.

2. Brinque um passo por vez

Coloque o marcador antes da pegada 1. A criança move uma casa, diz ou aponta o número e segue a seta. Não precisa saber contar sozinha: o adulto pode contar junto. Para começar, use apenas 1 a 5.

3. Escolha uma missão

Ao chegar ao DESAFIO, escolha: encontrar algo redondo na sala; dizer o nome de um amigo da turma; ou inventar uma frase para a chegada. Na PAUSA, descansem e decidam juntos quando continuar.

4. Invente um novo caminho

No mapa, desenhe o quintal, um rio ou uma casa. Mude as setas e explique por onde Farofa passará. Pode apontar, desenhar ou responder com gestos. Não há corrida nem vencedor.

Use as peças sobre mesa ou sobre um mapa grande de papel. Não coloque cartões soltos no chão para pisar: eles podem escorregar. Não use marcadores pequenos com crianças que ainda levam objetos à boca.

Imprima em A4, tamanho real (100%), frente única. As peças também funcionam em preto e branco.

Uso familiar e escolar gratuito. Pode copiar para a turma, preservando os créditos. Não revender.

Pegadas para recortar

O adulto recorta nas linhas pontilhadas. Monte na mesa ou no mapa.



PASSO 1



PASSO 2



PASSO 3



PASSO 4

Pegadas para recortar

O adulto recorta nas linhas pontilhadas. Monte na mesa ou no mapa.



PASSO 5



PASSO 6



PASSO 7



PASSO 8

Últimas pegadas

Escolha chegar ao 5 ou seguir até o 10. Vale contar juntos.



PASSO 9



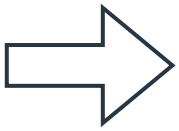
PASSO 10

Qual caminho você quer criar?

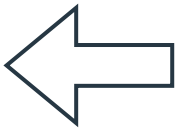
Desenhe uma ideia antes de montar a trilha.

Setas e cartões de missão

Recorte. Gire as setas para mudar a direção do caminho.



SETA



SETA



SETA



CHEGADA



PAUSA



DESAFIO

Meu mapa de aventura

Desenhe os lugares e os passos de 1 a 10. Depois monte o caminho na mesa.

Minha aventura se chama:

Comece antes do 1. Siga uma pegada por vez. Termine na CHEGADA.