

Guião de Leitura e Atividades





Contos a Três

Este livro vem da terra dos sonhos e das histórias de embalar.

São Contos a três: a Andreia Abreu e os seus dois filhos. Eles lançaram o mote e a escritora fechou os olhos, inspirou-se e atirou-se à escrita.

Como seria de imaginar, o mote dado é tão infantil quanto fantástico e prova que as boas histórias são as que se enxertam no gosto e no imaginário das crianças.

Nos 14 contos deste livro, habitam o Coelho Branco, o Rato Gato Gaspar e o Gato Lucas (que são amigos a valer), o menino Pedro (com medo do escuro), um

Urso Comilão, a Clara e o João (que gostam de brincar juntos), a menina dos Sonhos Azuis, o Zé (com medo de se ver ao espelho), o Xilofone rezingão, o Elefante que queria voar, o João (que só gostava de dormir), a Lua (a espirrar), os planetas apaixonados, uma corujinha destemida e o pintainho amarelo. Com tais personagens, estes contos só podem desafiar miúdos e graúdos a sonharem juntos.

Eis pequenos contos para grandes noites de sono tranquilo!

A autora:

Andreia Abreu é natural de Vila Nova de Famalicão, ainda estudante, colaborou com o jornal Opinião Pública e com a rádio Digital FM. Em 2000 ingressou no Curso de Jornalismo e Ciências de Comunicação da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Estagiou na SIC e trabalhou na TVI e no Porto Canal. Desde 2015 exerce funções como Técnica Superior de Comunicação no Município de Amarante. No tempo livre, gosta de caminhar ao encontro das letras, onde, garante, se sente feliz!



Questionário

Para cada pergunta seleciona a opção correta. Cuidado! Se ainda não lerte o livro poderás encontrar alguns spoilers! Achas que consegues responder a todas as perguntas? Boa sorte!

a) O que faz a mãe coelha quando sai de casa todos os dias?

1. Planta cenouras.
2. Trabalha no supermercado.
3. Parreia no parque.

b) De que tem medo o pequeno Zé quando vai ao sótão?

1. Um manequim.
2. Um boneco.
3. Um espelho.

c) O elefante Jordão queria voar, mas caiu ao chão. Que animal estava ele a tentar imitar?

1. Uma águia.
2. Um pintassilgo.
3. Uma coruja.

d) Quem veio substituir a Lua quando esta ficou doente?

1. As estrelas.
2. O sol.
3. Um planeta.

e) No último conto, o que surge do ovo?

1. Um pintainho.
2. Uma cobra.
3. Um coelho.

f) Com quem fez amizade o ratinho Gaspar?

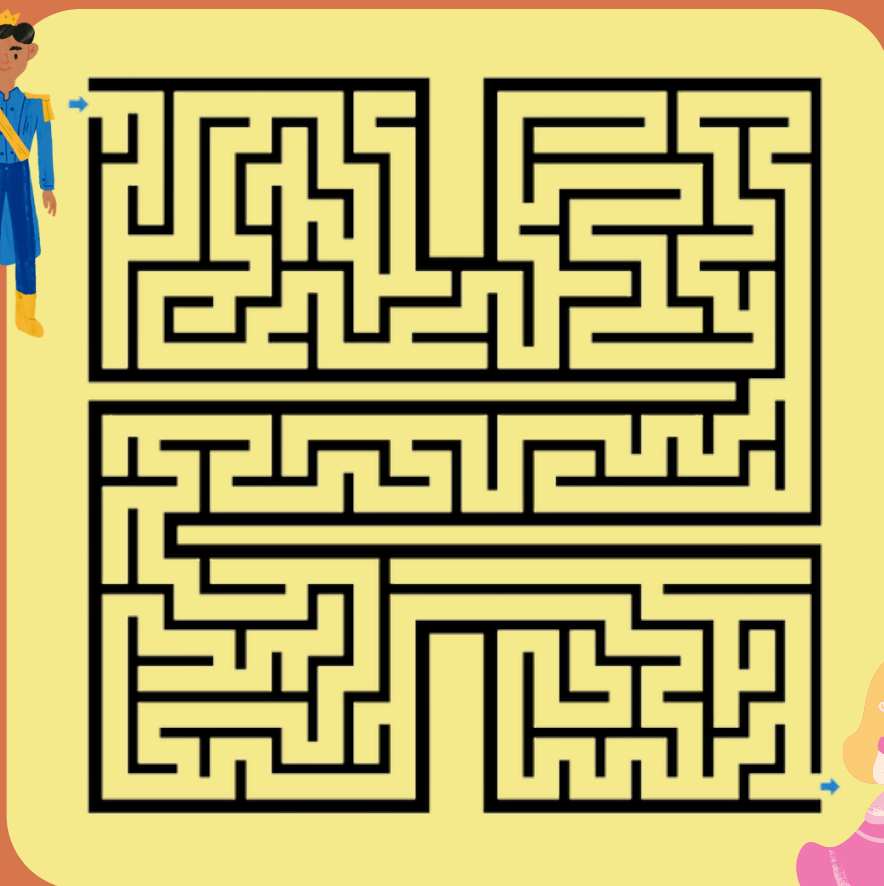
1. Amarelinha.
2. Arinhar.
3. Pantufinhas.

Quando tiveres a certeza das tuas respostas, vê a solução aqui:

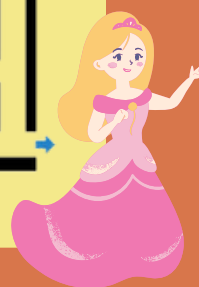
o) 1 b) 3 c) 1 d) 2 e) 1 f) 3



Jogo #1:



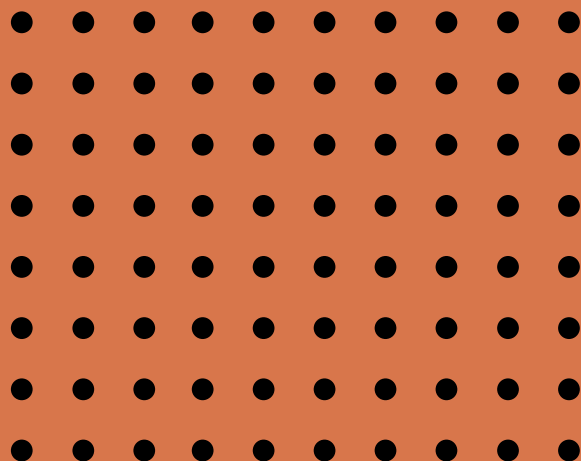
Em “A menina dos sonhos azuis”, o príncipe ouve o grito da princesa Sofia e vai socorrê-la. Mas como chegará lá? Ajuda o Pedro a percorrer este labirinto e a salvar a Sofia.



Jogo #2:

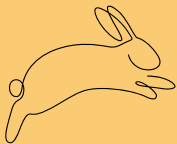
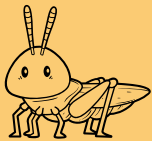
Tal como nos contos “Amigos a Valer” e “Querer Brincar Comigo?” chama o teu amigo ou irmão para jogar contigo!

À vez cada jogador faz um traço. Sempre que um jogador fechar um quadrado completo, coloca a sua inicial no centro do quadrado e pode jogar outra vez. Ganha quem conseguir conquistar mais quadrados.



conecta as imagens às palavras

No conto “O Urso Comilão”, a mãe do Patudo convidou os amigos do filho para um lanche. Liga cada convidado à comida que ele trouxe.



algar

leite

cenoura

alface

palha

queijo



Quando tiveres a certeza das
tuas respostas, vê a solução
aqui ao lado!

queijo - rato ;
alface - grilo ;
leite - vaca ;
cenoura - coelho ;
palha - algar ;
cavalo - rato ;
alface - grilo ;
queijo - rato

Ilustra o teu conto favorito!

