

OLIMPVS.NET

BIBLIOTECAS



VOLUME 2

O TÚMULO PERDIDO

GUIÃO

DESTINATÁRIOS: dos 8 aos 13 anos

NÚMERO MÁXIMO DE PARTICIPANTES: 28

DURAÇÃO PREVISTA DA SESSÃO: 50+10 minutos

TEMA: O Mito “A caixa de Pandora”

Material necessário:

- 1 exemplar do livro
- Folhas de papel e lápis de carvão
- Caixa ou baú + pequenos cartões para escrever
- (opcional: computador)

Trabalho a desenvolver:

1. Observar a capa, contracapa e índice do livro. Qual o mito que descobrimos ao acompanhar as aventuras das cinco personagens no volume 2 da coleção Olimpvs.net? (Mito de Pandora – ver referência na contracapa e título do cap. 4). (5 minutos)
2. Sugerir “jogo” aos participantes: da seguinte lista, deverão ser selecionadas as palavras que possam surgir na história de Pandora. Lista: Zeus, Joana, males, constipação, caixa, estojo, esperança, euro. Discutir os motivos pelos quais algumas palavras foram selecionadas. (10 minutos)
3. Ler as páginas 59 (a partir de “Obrigada, António”) a 62. (5 minutos)
4. Confirmar expectativas quanto às palavras presentes no texto: verificar quais as palavras da lista que estavam presentes na história. (5 minutos)
5. Resumir oralmente a história. (5 minutos)
6. Relacionar o mito com o significado do provérbio referido no excerto (“A esperança é a última a morrer”). (5 minutos)
7. Entregar a cada participante um pequeno cartão ou papel. Cada um deve escrever um “dom”, emoção ou sentimento positivos e colocar o cartão na caixa. (5 minutos)
8. O dinamizador da sessão deve agitar a caixa e, depois, cada participante deve retirar um papel e tentar explicar qual a “vantagem” que existe em “cultivar” aquele dom, sentimento ou emoção. (10 minutos)
9. OPCIONAL [Visitar o site Olimpvs.net, secção Mitologia, e ler a versão do mito de Pandora da responsabilidade do Centro de Estudos Clássicos da Faculdade de Letras] (10 minutos)