



Colégio Vasco da Gama

Projeto
Cuidar

Jogos

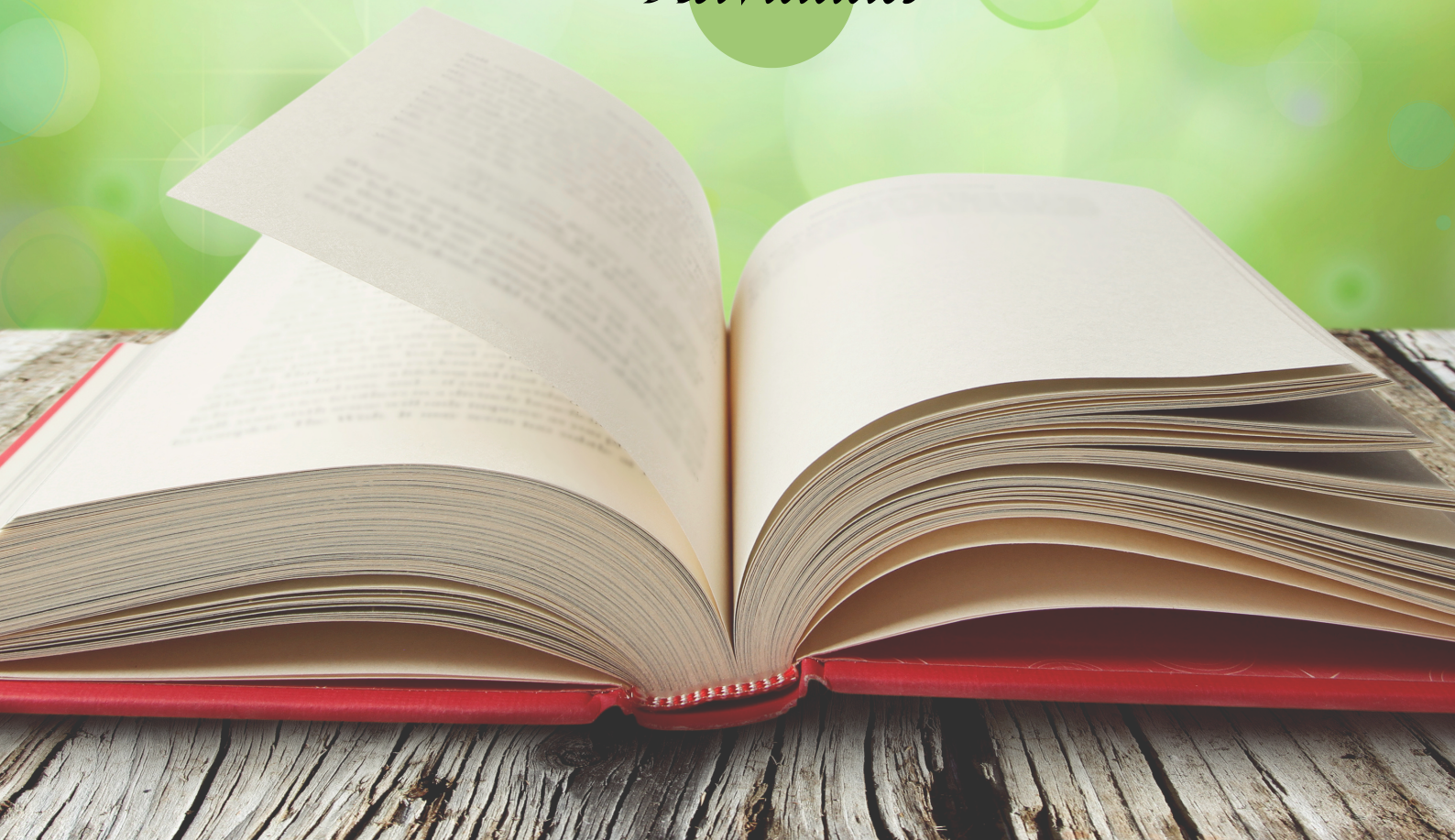
KIT CVG

Diversão garantida

Museus

Filmes

Atividades



Cultura

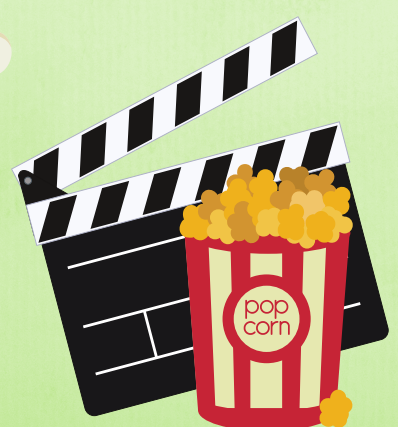


Aprender

Jogos



Filmes



Cultura

Pega na máquina fotográfica, na mala de viagem, aperta o cinto e junta a família, para viajar em casa. Sem saíres de casa podes dar a volta ao mundo e conhecer museus de outros países.



E que tal explorar em família o site <https://artsandculture.google.com/>?



Em família façam uma viagem pelo mundo sem sair de casa aqui:

<https://artsandculture.google.com/project/streetviews>



E por que não ser um grande compositor de ópera? Aqui é possível!

<https://artsandculture.google.com/experiment/AAHWrq360NcGbw>



Sabem que podem ser os pintores de grandes obras de arte? Podem dar largas à imaginação nas vossas artes de pintura aqui:

<https://artsandculture.google.com/experiment/art-coloring-book/1QGsh6vSfAQBgQ>

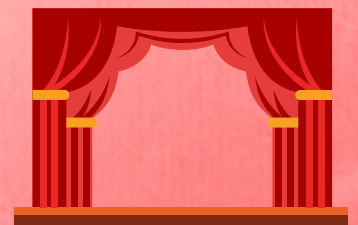


Exploradores da vida selvagem

Já imaginaram como será fazer um safari e conhecer de perto a vida selvagem?

Aqui poderão fazê-lo (sem qualquer risco de levar uma “dentadinha” de um leão!):

<https://wildearth.tv/live-safaris/>



Visitas virtuais a museus

E sem sair de casa podem visitar vários museus, aqui ficam algumas possibilidades:

Museu Natural de História e da Ciência

<https://www.museus.ulisboa.pt/pt-pt/visita-virtual>



Museu Nacional dos Coches

<https://my.matterport.com/show/?m=crADZwGeEXF>



Museu do dinheiro

<https://www.museudodinheiro.pt/360#>



Museu da RTP

<https://museu.rtp.pt/pt/visitas-virtuais>

Pavilhão do Conhecimento

https://www.pavconhecimento.pt/media/virtual_tour/pt/

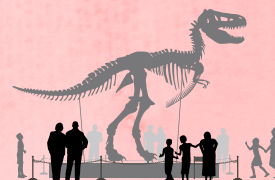


Capela Sistina

http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html

National Museum of Natural history - Smithsonian

<https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>



Aprender

Conhecer e aprender coisas novas sem sair de casa.
Junta a família e explora os sites que te enviamos para se
divertirem em família.
Aprender de forma divertida



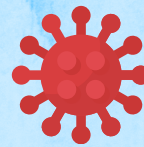
Transforma-te num cientista

O site dos centros Ciência Viva propõe um conjunto de atividades para que as crianças se possam tornar cientistas em diferentes áreas.

<https://www.cienciaviva.pt/ciencia-viva-em-casa/>



Explorem em família o site <https://www.coronakids.pt/>, criado propositadamente durante a pandemia Covid-19, e que disponibiliza um conjunto de jogos, livros, vídeos e outros materiais para abordar diferentes temas associados ao Coronavírus.



Torna-te um perito sobre o tema União Europeia

Neste site poderão realizar vários jogos que aumentará o conhecimento de todos sobre a União Europeia

https://europa.eu/learning-corner/play-games_pt



Jardim Zoológico

Não podes ir até ao Jardim Zoológico? Não tem problema, o Jardim Zoológico vai até tua casa através de jogos, vídeos e atividades!

<https://www.todootempodomundo.pt/>



“Que bicho te mordeu?”

Um site para ser explorado em família: <https://quebichotemordeu.com>



E a pensar nos pais, disponibilizamos também um “Manual de Primeiros Socorros para pais e filhos” com algumas estratégias para ajudar neste período de confinamento e que pode obter aqui: https://778303d6-81d9-4ffa-a1ea-34f147e293d1.usrfiles.com/ugd/778303_4301429a405940e9a8ebecedc246a53a.pdf

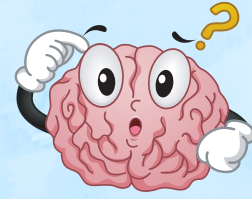


Projeto
Cuidar



Nele poderás encontrar resposta a muitas das tuas perguntas! (Quantas rugas têm os teus avós? Quantos pensamentos temos por dia? Quantas línguas são faladas no mundo?...)

<https://quebichotemordeu.com/bichinho-das-contas/>



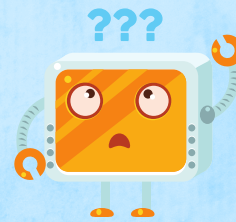
Descobrir algumas curiosidades

<https://quebichotemordeu.com/bichos-no-sotao/>



Ter a resposta a muitos dos teus “porquês” (Porque é que as zebras têm riscas? Porque dão os esquimós beijinhos com o nariz?...)

<https://quebichotemordeu.com/enciclopedia-dos-porques/>



Sites para aprender de forma divertida:

Sempre a Aprender

[https://sempreaprender.wixsite.com/site?](https://sempreaprender.wixsite.com/site?fbclid=IwAR3Hzy_CC58D7dS8GswC0XYpTXy_eSgkNdw0tpnBUwr_30KkHZU0P4)

[fbclid=IwAR3Hzy_CC58D7dS8GswC0XYpTXy_eSgkNdw0tpnBUwr_30KkHZU0P4](https://sempreaprender.wixsite.com/site?fbclid=IwAR3Hzy_CC58D7dS8GswC0XYpTXy_eSgkNdw0tpnBUwr_30KkHZU0P4)



Direção Geral da Educação (recursos multimédia online)

<https://www.dge.mec.pt/recursos-multimedia-online>



Microsoft whiteboard

[https://www.microsoft.com/pt-PT/p/-microsoft-whiteboard/9mspc6mp8fm4?](https://www.microsoft.com/pt-PT/p/-microsoft-whiteboard/9mspc6mp8fm4?activetab=pivot:overviewtab)

[activetab=pivot:overviewtab](https://www.microsoft.com/pt-PT/p/-microsoft-whiteboard/9mspc6mp8fm4?activetab=pivot:overviewtab)

Ensino Básico

<https://www.ensinobasico.com/>

Leya

<https://auladigital.leya.com/>

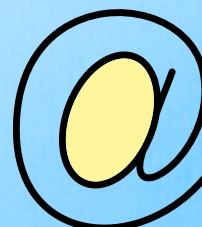
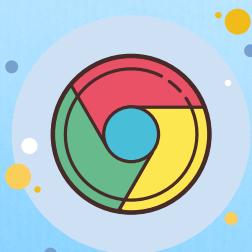


Quadro e giz

<http://www.quadroegiz.com/>

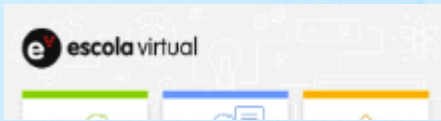
O Pineco

<https://teducativas.madeira.gov.pt/pineco/>



Escola Virtual

<https://www.escolavirtual.pt/>



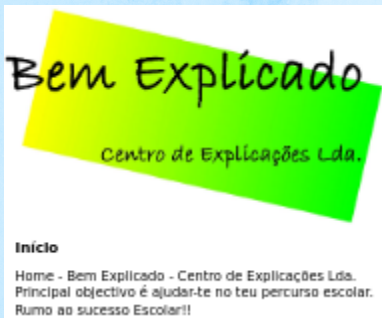
RTP Ensina

<https://ensina.rtp.pt/temas/>



Bem Explicado

<https://bemexplicado.pt/>



<https://www.rtp.pt/play/estudoemcasa/>



Seterra

<https://online.seterra.com/pt/vgp/3090>



Qranio

<https://www.qranio.com/>



Jogos

Brincar junto e em família fortalece os vínculos afetivos e constrói memórias de infância que a criança levará para a vida toda.
Divirtam-se todos juntos.



Jogo do STOP

Material: Folha de papel | Lápis ou caneta

Instruções: Cada jogador desenha uma tabela com o número de colunas correspondente ao número de temáticas que quer incluir no jogo, mais uma coluna para escrever o Total de pontos. Exemplos de temáticas: nomes, países, cores, frutas, marcas.

O jogo é composto por várias rondas, cada ronda corresponde a uma letra do abecedário. Quando todos os jogadores tiverem a sua tabela concluída começa-se o jogo.

Para iniciar a ronda tem de se escolher a letra do abecedário correspondente a essa ronda. O método para escolher a letra fica ao critério dos jogadores. Após a letra selecionada, cada jogador terá de encontrar uma palavra para cada temática, que comece pela letra selecionada. O primeiro a completar todas as colunas grita STOP, e todos os jogadores terão de parar de escrever. De seguida irá proceder-se à contagem dos pontos. Cada jogador vai enunciando as palavras que escreveu, se ninguém escreveu a mesma palavra são 10 pontos, se alguém escreveu a mesma palavra são 5 pontos, se não escreveu palavra são 0 pontos. Soma os pontos dessa ronda e escreve na coluna do Total.

Depois é só dar início a uma nova ronda e jogar até se querer.

Escondidas

Material: sem material



Instruções: Seleccionem entre todos os jogadores quem será o contador. Após seleccionarem o contador terão de definir um local que será o ponto de contagem, mas também o ponto de salvação (Local X). Só falta tomar mais uma decisão, até quanto o contador irá contar. Com todas as decisões é hora de começar a jogar.

O contador irá dar início à contagem, e os restantes jogadores terão de se ir esconder. Quando o contador chegar ao número 0 diz “aqui vou eu” e começa à procura dos jogadores escondidos. Quando o contador encontra um jogador vai a correr até ao Local X e diz “1,2,3 (nome do jogador) não salva ninguém”. O primeiro jogador a ser encontrado fica a contar na próxima ronda, a não ser que seja salvo. Se um jogador conseguir chegar ao Local X, sem o contador o ver, pode gritar “1,2,3 (nome do jogador) salva todos”, nesse caso o contador é o mesmo na próxima ronda. Repetir as rondas até se querer.



Quem Sou Eu?



Material: Folha de papel | Lápis ou caneta | Fita cola

Instruções: Entre todos os jogadores decidem a temática do jogo, ou se não há temática. Cada jogador escreve/desenha num bocado de folha a palavra que corresponde ao tema, por exemplo cão. Misturam-se os papéis todos, e cada jogador tira um, sem ver o que lhe saiu, e cola o papel na testa (com a palavra/desenho para fora). Agora é hora de descobrir o que é que tem colado na testa. Os restantes participantes vão dando pistas de modo a que o jogador adivinhe “quem é”.

Vá mudando as palavras e divirta-se.



Quem é o melhor a adivinhar?

Imito o quê?

Material: (opcional) Folha de papel | Lápis ou caneta

Instruções: O jogo terá várias rondas, decidam entre todos os jogadores se as rondas são sempre a mesma temática ou se vai mudando. O jogo baseia-se em fazer mimica, escolhe o primeiro jogador que irá fazer a mimica. Podem optar por escrever em pequenos papéis o que deve ser feito em mimica, ou cada jogador decide o que imitar.

Antes de dar início à sua atuação, o jogador que irá fazer a mimica deve indicar qual a temática do que vai fazer.

A mimica deve ser só gestos, não pode haver sons.

O jogador que acertar, ganha um ponto e é o próximo a fazer a mimica.

Vá mudando as temáticas e rode por toda a família, divirtam-se em conjunto.



Quem é o melhor imitador?

Jogo dos 7 Erros Humanos (Fonte: “Tempo Junto”)

Material: Escolher uma zona da casa com muitos elementos (ex: livros, decorações, etc)

Instruções: Escolha uma zona da casa que nela contenha muitos elementos, como exemplo tem a imagem abaixo.

Peça à criança para memorizar durante 30 segundos a 1 minuto (o tempo será adaptado à criança) os elementos presentes no local escolhido por si.

De seguida, peça à criança que vá para outra divisão e mude de sítio 7 elementos.

Peça à criança para regressar e identificar que elementos foram mudados do lugar.

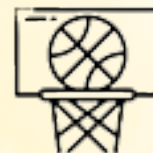
Agora troquem de jogador e divirtam-se.



Quem tem melhor memória?



Basquete Caseiro



Material: Cesto (ex: balde, caixa, alguidar, etc) | Bolas (objetos para serem encestados)

Instruções: Depois de ter o material pronto, coloque o cesto no seu lugar e decida a distância do local de lançamento. Nesse local faça uma marca, para todos os jogadores saberem de onde lançar.

À sua vez os jogadores colocam-se no local de lançamento e lançam o objetivo. Cada “cesto” é um ponto.

Façam várias rondas e encestem ao máximo



Quem tem mais pontaria?

Corrida da colher de pau

Material: Colher de Pau | Bolas (ou objetos que se equilibrem na colher de pau)

Instruções: Procure pela casa qual será o melhor percurso a realizar. Depois de ter o percurso definido, o primeiro jogador coloca-se no ponto de partida, com a colher de pau e a bola equilibrada na colher. Dar início ao percurso, sem deixar cair a bola da colher, sempre que cair muda de jogador.

Para jogadores que querem aumentar o nível de dificuldade, podem criar obstáculos no percurso, e o tempo pode ser cronometrado.

Desafiem toda a família.



Quem é o melhor equilibrista?

Jogo da Memória (Fonte: “Tempo Juntos”)

Material: Venda | Objetos diversos

Instruções: Escolha o primeiro jogador a colocar a venda. Após o jogador ter a venda posta, coloque-lhe nas mãos um objeto. O jogador terá de adivinhar o que lhe foi posto nas mãos. Ganha um ponto por cada objeto adivinhado.

Passem a venda por toda a família e divirtam-se.



Quem adivinhou mais objetos?

Concurso de Adivinhas

Material: Adivinhas

Instruções: Cada jogador junta as suas melhores adivinhas. Em cada rodada um jogador apresenta a sua adivinha. Quem acertar ganha um ponto. Poderá encontrar algumas adivinhas neste link:

<https://www.todamateria.com.br/adivinhas>



Acampamento na Sala



Material: Saco de cama | Lanterna | Livros

Instruções: Porque não acampar na sala? O passar a noite noutro local irá promover ótimas memórias destes dias. Façam as malas, peguem nos sacos de cama, nas lanternas e levem tudo para a sala. Monte a tenda na sala como quiserem. Acomodam-se, liguem as lanternas e contem histórias, larguem gargalhadas, criem memórias, e tenham uma noite divertida.

Quem é o melhor contador de histórias?

Completa o Desenho (Fonte: "Mamã Recicla")



Material: Revistas ou Jornais | Tesoura | Cola | Folhas de Papel | Material para pintar (ex: lápis, canetas)

Instruções: Faça um recorte em jornal ou revista, com a forma que quiser. Cole numa folha de papel e peça à criança que complete o desenho. Na imagem a seguir tem um exemplo da atividade.



Quem é o mais artista?

Origami

Material: Vários papéis

Instruções: Origamis são uma ótima opção de passar o tempo e de criar o desafio de todos juntos construírem uma coleção. Porque não montar um Zoo em origamis? Ou então uma floresta. As opções são muitas. Aqui fica com algumas opções:
<http://www.comofazerorigami.com.br/todos-origamis/>.

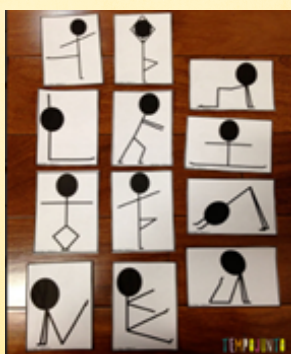


Quem é o mais criativo?

Concurso de Poses (Fonte: "Tempo Junto")

Material: Poses

Instruções: Pode utilizar poses de imagens da internet ou criadas por vocês. Apresente a pose selecionada e desafie a família a imitá-la, pode fotografar as poses feitas e ver quem é que imitou melhor. Na imagem pode ver algumas sugestões de poses, mas podem também criar as vossas. Divirtam-se.



Quem é o melhor a fazer poses?



Desenho com Post-it

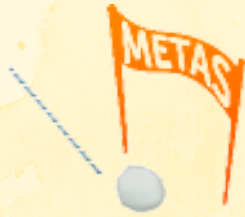


Material: Post-it | Lápis ou canetas

Instruções: Se tiver post-it de várias cores, selecione três cores e dê um de cada cor a cada jogador. Caso tenha todos da mesma cor, dê três post-it a cada jogador. O objetivo é construir bonecos. Num post-it desenha-se a cabeça, noutro o tronco, e noutro as pernas. Após todos terem desenhado misture os vários desenhos e construam diferentes bonecos.

Qual é o boneco mais divertido?

Corrida de Algodão



Material: Palhinha | Algodão

Instruções: Delimite o campo da corrida, pode ser sobre uma mesa, no chão, etc. Coloque uma marca para ser o ponto de partida, e outra marca para a meta.

Cada jogador coloca-se no ponto de partida com a sua palhinha e uma bola de algodão.

Quando soar o som de partida, cada jogador irá soprar de modo a que o seu algodão chegue primeiro à meta.

Realizem várias rondas, com diferentes percursos.

Quem tem o algodão mais rápido?

Baile na Sala

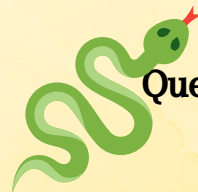


Material: Música | Máscaras (opcional)

Instruções: Chamar toda a família para o baile. Colocar uma música animada e deixar o corpo seguir o ritmo da música. Pode desafiar a fazerem a dança mais maluca, seguir o chefe, imitar animais, ou dança livre, o que importa é que dancem e se divirtam. Pode também sugerir que vistam máscaras para o baile. Caso tenha em casa papel celofane colorido, pode colocar em frente das luzes, para criar luzes coloridas.

Divirtam-se no baile.

Corrida de animais (fonte: Gym4PETIZ)

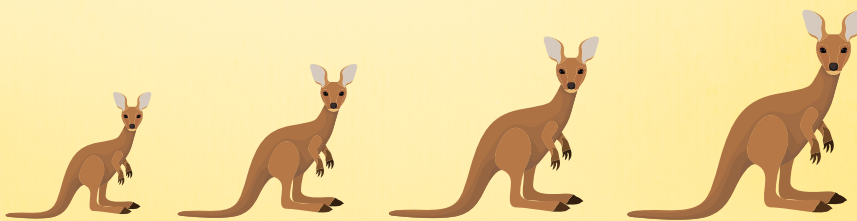


Quem é o melhor dançarino?

Material: (sem material)

Instruções: Cada um escolhe um animal para imitar. Definam um ponto de partida e um ponto de chegada. Partida, largada, fugida ... Imitando o seu animal, cada um tenta ser o mais rápido. Saltem como um coelho, rastejem como uma cobra.

Quem é o mais rápido?





Circuito de descoberta guiada (fonte: Gym4PETIZ)

Material: obstáculos (ex: corda, banco, "ponte")

Instruções: Construa um percurso a realizar, com possibilidade de ter obstáculos, e crie zonas que estimulem as habilidades motoras fundamentais (andar, saltar, rolar, agarrar).

Quem é o mais ágil?



Caça ao tesouro (fonte: Gym4PETIZ)

Material: objetos

Instruções: Esconda objetos pela casa e crie um mapa onde estão indicados os lugares que devem ser explorados para encontrar os objetos escondidos.

Quem é o melhor explorador?



Jogo das profissões (fonte: Gym4PETIZ)

Material: máscaras

Instruções: Mascarem-se de diferentes profissões e tentem imitar as mesmas. Joguem às adivinhas, e vejam quem consegue adivinhar a profissão que estão a representar.

Quem é o melhor imitador?

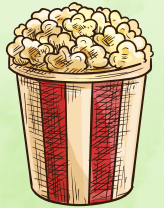


Brincar é tão bom!



Filmes

O único programa é ficar em casa, e porque não ver um filme?!
Preparem as pipocas, enrosquem-se no sofá e clicar no play.
Cinema em família é o melhor programa!



Up-Altamente (2009)



Os miúdos vão querer entrar para os escuteiros. Os pais vão delirar com a casa a voar, puxada por balões. As mães vão choramingar com a mais bela história de amor alguma vez contada pela Pixar, ao estilo de “até que a morte nos separe”. Amizade, velhice, amor e sonhos – tudo em apenas 96 minutos.



Divertidamente (2015)



Riley tem 11 anos e enfrenta mudanças importantes na sua vida quando os pais decidem mudar-se para São Francisco. Dentro do cérebro de Riley, convivem várias emoções, como a Alegria, o Medo, a Raiva, o Nojinho e a Tristeza. A líder delas é a Alegria, que se esforça bastante para fazer com que a vida de Riley seja sempre feliz. Entretanto, uma confusão na sala de controle faz com que ela e a Tristeza sejam expulsas para fora do local. Agora, elas precisam passar pelas várias ilhas existentes nos pensamentos de Riley para que possam voltar à sala de controle. Enquanto isto não acontece, a vida de Riley muda radicalmente. Um filme que nos ensina a importância das emoções



Música no Coração (1965)



Continua a ser um sucesso, 50 anos e muitas gerações depois. A freira mais adorável da história do cinema (não, não estamos a falar de Whoopi Goldberg), a família numerosa Von Trapp e as músicas que mesmo quem nunca viu o filme sabe de cor fazem deste clássico muito mais do que um frete na programação natalícia.



Big Hero 6- Os novos heróis (2014)



Hiro Hamada é um adolescente com uma inteligência prodigiosa. Inspirado pelo irmão mais velho, decide inscrever-se numa feira de tecnologia onde apresenta um projeto de robótica nunca visto. Depois de estranhos acontecimentos atingirem a sua cidade, Hiro decide unir-se a Baymax, um adorável robot insuflável criado pelo seu irmão, para resolver os problemas de violência que se espalham pela cidade. A ajudá-los estarão quatro grandes amigos.



O Rei Leão (1994)



Com a banda sonora mais vendida da história da animação, este filme da Disney é um sucesso para todas as idades. Há vistas deslumbrantes, animais de todas as espécies, lições de vida e até mensagens subliminares escondidas na savana.



Querida, encolhi os miúdos (1989)



Poças de lama, formigas e uma taça de cereais de pequeno-almoço são os grandes obstáculos a ultrapassar pelos miúdos deste filme para toda a família, que foram encolhidos através de uma engenhoca inventada pelo próprio pai.



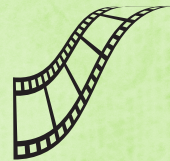
O Feiticeiro de Oz (1939)



Um clássico de Hollywood, que continua a arrancar uaus mais de 70 anos depois da estreia, graças ao seu imaginário – com macacos voadores, espantalhos velozes e bruxas boas – e à sua mensagem intemporal. Uma pessoa pode ir para fora e descobrir o mundo, viver aventuras e fazer novos amigos, mas no final nada sabe tão bem como regressar a casa.



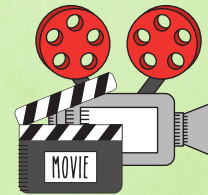
Toy Story (1995)



Os miúdos agora gostam é de brincar com tablets, mas na verdade, não precisam de ter um cowboy ou um astronauta para se identificarem com o primeiro filme da Pixar. Nestes desenhos-animados, os brinquedos ganham vida e passam por aventuras hilariantes quando os seus donos não estão a ver. E se o tablet também acordasse depois de eles irem para a cama?



Frozen: O Reino do Gelo (2013)



Neste clássico recente da Disney, com um gesto largo da mão, Elsa consegue cobrir qualquer coisa à sua volta de gelo e neve. Todavia, os poderes de congelamento da princesa de Arendelle quase mataram a sua irmã, Anna, e em resultado disso Elsa está presa num quarto dentro do seu castelo, onde vai permanecer até à maioridade, quando chegar a hora de ser coroada rainha. Nesse dia, porém, e sem surpresa, as coisas correm muito mal e as duas manas – com a ajuda de um boneco de neve que sonha com a Primavera – têm de trabalhar em conjunto para salvar o reino de mergulhar para sempre num Inverno sinistro.





Regresso ao Futuro (1985)



Quem nunca quis viajar no tempo ou está a mentir ou não tem ambição. Marty McFly (interpretado pelo enorme Michael J. Fox), realizado por Robert Zemeckis, é um dos maiores filmes de culto de sempre. E perfeito para ver em família. Perfeito, sobretudo, para convencer os seus filhos a não se cruzarem consigo no passado. Se para Marty não deu bom resultado, imagine para os seus pequenos. É que nem todos vão ter um Dr. Brown (Christopher Lloyd) para resolver a questão.



A Fuga das Galinhas (2000)



Os mais novos vão ver a aventura de um bando de galinhas a tentar escapar da quinta. Os mais velhos vão encontrar uma belíssima metáfora ao Holocausto, que consegue ser ao mesmo tempo hilariante e comovente. Todos a olhar para o mesmo ecrã.



Wall-E (2008)



Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver numa gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse poucos anos, com robôs deixados para limpar o planeta. Wall-E é o último desses robôs, que se mantém em funcionamento graças à sua capacidade de arranjar as suas peças. A tarefa dele consiste em compactar o lixo existente no planeta e colecionar objetos curiosos que encontra ao realizar seu trabalho. Até ao dia em que surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso, Wall-E apaixonou-se pela recém-chegada.



E.T- O Extraterrestre (1982)



Os serviços de streaming podem bem dar cabo da memória universal. Ou seja, formidável que toda a família se junte para ver séries atuais e filmes recentes, mas não deixe que a sua gente não conheça os clássicos. E.T. – O Extraterrestre é ficção-científica primordial, à boleia de Steven Spielberg. Até porque o tema (uma criança que conhece um alien e o tenta devolver ao seu planeta de origem) nunca sai de moda.



Mulan (1998)



É o 36.º filme de animação da Disney e uma história bonita, sobre a adversidade e a honra. O enredo segue a história de Mulan, uma jovem que durante a Dinastia Han, na China, se disfarça de homem para substituir o seu pai doente no exército. Não o sugerimos para antecipar, diante daqueles de que mais gosta, uma eventual guerra que se aproxima. Tome-o antes como uma lição que vai querer que acaba numa frase como “não há impossíveis na vida”.





Divirtam-se

Que este kit possa contribuir para bons momentos em família, com muitos sorrisos, gargalhadas e construção de boas memórias.

Sejam Felizes!

