



# UMA HISTÓRIA ESCAMOSA

AUTOR: Robert Le Roy Ripley

## SUGESTÕES DIDÁTICAS

### ANTES DE LER O LIVRO

#### 1. Primeiro contato com o livro – explorando os textos iniciais e levantando hipóteses

Convide os alunos a folhear as primeiras páginas do livro para conhecer o colégio Ripley, os professores de lá, a equipe da AIR e a Ilha de Bion.

Observe as imagens que acompanham os textos, deixando que eles façam comentários. Peça aos alunos que identifiquem termos ou palavras que não conheçam e produzam uma lista. Em seguida, unifique todas as listagens e distribua as palavras entre os alunos, pedindo a colaboração de todos para pesquisar em dicionários ou outras obras de referência, anotando as definições encontradas e compartilhando-as com os demais colegas.

Então pergunte se estão prontos para conhecer essa “história escamosa”, incitando-os a levantar hipóteses sobre o assunto da história que será lida. Por que “escamosa”? Chame a atenção para o fato de que esse termo vem do nome “escama”, que é o tipo de cobertura apresentada por peixes e répteis. Depois encaminhe a leitura do livro.

### DEPOIS DE LER O LIVRO

#### 1. Identificando-se com um personagem e seus superpoderes

Os poderes sobre-humanos que os membros da equipe AIR possuem certamente chamam a atenção e despertam a capacidade imaginativa dos alunos. Incentive isso conversando com eles inicialmente sobre os sete membros, retomando as páginas iniciais do livro (6 a 9) e observando as fichas descritivas ali presentes. Pergunte com qual dos membros cada um deles se identifica, dando oportunidade para que todos respondam: Kobe (capacidades exploratórias e conhecimento das histórias das pessoas apenas tocando-as), Zia (poderes magnéticos e elétricos), Max (habilidades com robôs e novos equipamentos), Kate (memória e raciocínio supereficientes), Alek (contorcionismo e força), Li (capacidades musicais) ou Jack (comunicação com os animais)?

Depois que todos se manifestarem, peça a eles então que produzam sua própria “ficha”, como as apresentadas nessas páginas, imaginando-se como um novo membro da equipe e informando seu nome, desenhando a si mesmo e produzindo um texto que apresente suas principais habilidades e poderes. Dê liberdade para que eles criem novas capacidades, ou modifique alguma já presente na equipe. Depois peça a cada um que se apresente para toda a classe, explicando como é o personagem que criou para si.

## *2. Conhecendo novos lugares e criando histórias a partir deles*

Na primeira cena narrada, os pescadores Bob e Frank estão num pântano quando veem uma estranha criatura que agarra o peixe que ia ser fogado por eles (criatura que, mais tarde, o leitor saberá que é o homem-lagarto).

Explore esse episódio com os alunos, lembrando com eles em qual estado norte-americano a cena se passa (Flórida). Pergunte o que eles sabem sobre esse local e se possível traga um mapa dos Estados Unidos para visualizar com os alunos sua localização.

Perguntem então se sabiam que existia um pântano na Flórida – como a exploração turística desse local está voltada às belas praias de Miami, talvez muitos alunos desconheçam a presença da zona pantanosa (Everglades), que é o cenário da aventura lida.

Verifique os conhecimentos que os alunos têm sobre esse tipo de ecossistema (pântano) e peça a eles que se dividam em grupos para fazer uma pesquisa sobre ele, levantando mais informações sobre sua localização, tipo de fauna e flora, atividades praticadas, curiosidades, e, se possível, imagens e mapas.

Certamente muitas informações interessantes serão trazidas. Com base no material coletado, e nas

informações que o próprio livro traz, peça aos alunos que, em grupos, criem um pequeno episódio ambientado nesse cenário e protagonizada pelos personagens que criaram na atividade 1. Explique que o texto deverá envolver muita ação e situações nas quais eles usem seus superpoderes. Depois promova uma leitura coletiva de todos os trabalhos.

## *3. Os aparelhos e as engenhocas da equipe AIR*

Ajudados pelo dr. Maxwell, os membros da AIR contaram com aparelhos ultramodernos em sua missão: um gerador de imagens térmicas (aparelho, que, de acordo como texto, parecia um palm, só que com mais botões), além dos óculos de visão noturna. Proponha aos alunos que inventem um novo aparelho para compor o “arsenal” da equipe da AIR, caracterizando-o em detalhes e criando um nome para ele. Para que ele serve? De que material é feito? Como funciona?

Se julgar oportuno, proponha a confecção de uma “réplica” dessa engenhoca, a partir de embalagens, papéis e outros materiais usados, que poderão ser trazidos de casa pelos alunos ou até reaproveitados a partir do lixo reciclável gerado na escola.

Depois organize uma exposição dos trabalhos feitos. Para tanto, os alunos deverão produzir “plaquinhas” para indicar todas as informações a respeito da engenhoca criada.