

PRIMUM – MAGIA NO MUNDO ETÉREO – ATIVIDADES
(5º e 6º ano)

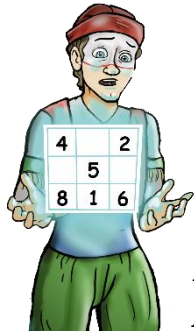
NOME: _____

1 – VOCÊ GOSTA DE DESVENDAR MISTÉRIOS? JÁ OUVIU FALAR NOS QUADRADOS MÁGICOS?

POIS ASSIM COMO NOSSOS AMIGOS LÁ DE CASTRUM, VAMOS TESTAR SEU RACIOCÍNIO LÓGICO E SUA HABILIDADE COM OS NÚMEROS! CONFIRA AS REGRAS:

O quadrado deve ser preenchido com números de 1 a 9, sem repetir nenhum deles. A soma de cada coluna, de cada linha e das duas diagonais devem ser sempre iguais. Neste caso, o quadrado 3x3, a soma será sempre 15.

VEJA O EXEMPLO:



2	7	6	15
9	5	1	15
4	3	8	15
15	15	15	15

AGORA É A TUA VEZ. RESOLVA OS QUADRADOS MÁGICOS ABAIXO:

8		6
		7
4		

	3	
1	5	
		2

	1	
7		3
	9	

4	9	
	1	

		2
	5	
	3	



Não se sabe ao certo a origem dos quadrados mágicos, mas há registros do uso do quadrado mágico em épocas muito antigas na China e na Índia. O primeiro registro do quadrado de 9 casas (3X3), que é o mais conhecido, foi visto em um manuscrito árabe, no fim do século VIII. Durante a Idade Média, os quadrados mágicos se tornaram muito populares pelo seu uso em Pantáculos e Talismãs. Nestes eles eram associados a Planetas que atribuíam a eles o poder de atrair proteção astral. O quadrado de 9 casas era associado ao Planeta Saturno.

Fonte: wikipedia

2- AGORA QUE VOCÊ JÁ ESTÁ COM O RACIOCÍNIO TREINADO, VAMOS AUMENTAR O DESAFIO:

12	+		=	36			
		÷		÷		+	
	-		=	4		23	
x			=		÷	=	
		6			x	5	=
=					=		
56		20	-		=	11	3
		+				x	
84	÷		=			13	
		=		=		=	
				63	-		=

3 – SÓ VALE USAR LIMERIQUE!

LA EM CÁSTRUM A MODA AGORA É ESSA SE COMUNICAR POR LIMERIQUES. E A GENTE VAI ENTRAR NA BRINCADEIRA. NO LIVRO PRIMUM – MAGIA NO MUNDO ETÉREO TEM UMA AMOSTRA DO QUE É UM LIMERIQUE:

Você anda meio aéreo
E cheio de muito mistério
Não tenha chilique
E nem tremelique
Aqui é o Mundo Etéreo

A REGRA É: O limerique é um poema curtinho e bem-humorado. Os limeriques seguem um padrão em sua composição: São cinco linhas - o primeiro, o segundo e o quinto versos rimam entre si e tem 8 (ou 9) sílabas cada; o terceiro e o quarto são mais curtos que os outros e precisam rimar entre si. Cada um com 5 (ou 6) sílabas. Preste atenção às sílabas tônicas. Nos versos maiores são a 2ª, 5ª e 8ª sílabas, e nos menores a 2ª e 5ª sílabas.

Veja outro exemplo divertido. Para dar o ritmo, bata palmas ao pronunciar as sílabas tônicas sublinhadas:

Ao ver uma velha coroca
fritando um filé de minhoca
o Zé Minhocão
falou pro irmão:
“Não achas melhor ir pra toca?”

COM BASE NAS HISTÓRIAS DA SÉRIE PRIMUM, CRIE O TEU PRÓPRIO LIMERIQUE PARA FALAR DE UMA DAS PARTES QUE VOCÊ ACHOU MAIS LEGAL!



4 – CHEGOU A HORA DE MOSTRAR TODA SUA CRIATIVIDADE E HABILIDADE COMO CARTÓGRAFO(A)¹!

Os moradores e visitantes do Reino de Castrum estão tendo dificuldade de se localizar pelo reino. Depois que as histórias de Carmina e Magnus foram contadas, o Reino está atraindo muitos curiosos e a Deusa Minerva precisa de uma ajudinha sua. Ela precisa que você crie um mapa do Reino de Castrum com os principais pontos de interesse para os visitantes e moradores: castelo, museu, jardim, correio, área de lazer, comércio e área residencial.

Feche os olhos, imagine como é o Reino e crie seu mapa.

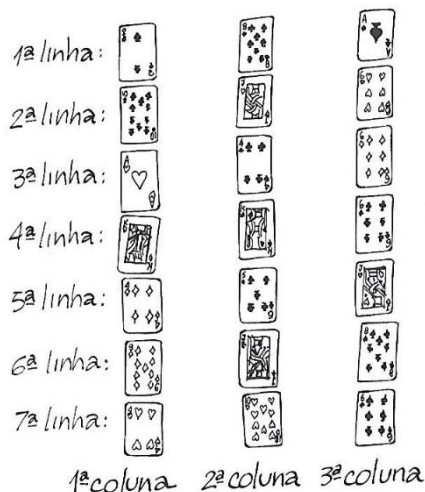
Quando estiver pronto, faz uma foto ou uma cópia e manda para @livroquetequero no *facebook* ou *instagram*. Vamos adorar ver como ficou!

¹ Especialista em traçar cartas geográficas, geológicas, etc.

5 – MOSTRE PARA TODOS QUE VOCÊ É MÁGICO(A)!

AS 21 CARTAS

Para fazer este truque, você vai precisar de um baralho. Você entrega o baralho para o espectador e pede que ele separe 21 cartas quaisquer. Em seguida, peça a ele para distribuir as cartas separadas em 3 colunas com 7 cartas cada uma. Conforme ilustrado abaixo:



Agora, peça que ele escolha qualquer uma das cartas que estão separadas nas colunas, mas ele deve escolher em pensamento, sem ter que dizer qual foi a carta escolhida.

Você recolhe as cartas e repete o procedimento 3x. Ou seja, espalhe as cartas em 3 colunas com 7 cartas cada uma por 3x. Pedindo que o espectador apenas aponte em qual coluna a carta escolhida está.

Ao final, você pega o monte de cartas com as faces voltadas para baixo, conta algumas delas e apresenta a carta escolhida.

É claro que para acertar há um segredo. Você vai saber este segredo agora, mas lembre-se: um bom mágico nunca revela seu segredo!

Você tem de colocar as cartas na mesa de uma determinada maneira. Da primeira vez, em colunas, ou seja, de cima para baixo. Para recolher as cartas, você deve pegar coluna por coluna, sem tirar as cartas da ordem, com um detalhe: a coluna em que está a carta escolhida tem de ser a segunda a ser recolhida. Portanto, a coluna indicada fica, no monte de cartas, sempre entre as outras duas.

Tem mais: da segunda vez, você coloca as cartas em linhas, indo da esquerda para a direita. Você deve formar 7 linhas, pondo 3 cartas em cada uma. O desenho sobre a mesa ficará igual, mas a ordem em que as cartas serão distribuídas na mesa será diferente.

O espectador diz em que coluna está a carta escolhida e você recolhe coluna por coluna, sendo que a que tem a carta deve ser novamente a segunda a ser recolhida.

Da terceira vez, você repete exatamente o que fez na segunda vez.

No final, você pega o monte de 21 cartas e, com elas voltadas para baixo, conta 11 cartas. A décima primeira é a carta escolhida.

Impressionante, né? Só aconselho testar algumas vezes sozinho, para ver se você entendeu todos os passos.

*Fonte: Luis Cláudio, Ziraldo e Miguel Mendes: O livro das mágicas do Menino Maluquinho. Série Ziraldo. Editora Melhoramentos (2000).



Divirta-se!
Bom passeio por Castrum com a
história “Primum – Magia no Mundo
Etéreo”.