

# ENCARTE PEDAGÓGICO

MATERIAL COMPLEMENTAR COM  
SUGESTÕES DE TEMAS E ATIVIDADES PARA  
ENRIQUECER A EXPERIÊNCIA LITERÁRIA

# PRIMOM

O PRIMEIRO LIVRO DO MUNDO



**IFC**  
cultura

EDITORA



## PRÉ - LEITURA

Para o trabalho com a série literária PRIMUM – O Primeiro Livro do Mundo, de Vivi Costa, você pode:

1. Fazer uma roda de conversa sobre os temas solidariedade/ empatia/ egoísmo/ ganância a partir de cenas que vivam cotidianamente. Importante fazer refletir como pode ser transformada uma ação negativa, em relação ao “outro”, numa ação positiva, de maneira que se possa debater tese e antítese.

### \*DICA DA AUTORA

A atividade tem melhor resultado se for organizada prevendo o uso de imagens como recortes de revistas / slides, entre outros.

2. Acessar a sinopse do espetáculo teatral “A Magia do Livro”, contada em vídeo (cerca de 9’30”) neste link: [https://youtu.be/k\\_A2YyvSskA](https://youtu.be/k_A2YyvSskA). Foi este espetáculo que inspirou a autora Vivi Costa a escrever a série literária. Após assistirem ao vídeo, você pode propor que relatem sobre os personagens e seus feitos.

### SE LIGA!

No canal “A Magia do Livro”, no youtube, há uma série de outros vídeos que podem ser utilizados. Acesse:

[www.youtube.com/amagiadolivro](http://www.youtube.com/amagiadolivro)

3. Solicitar que pesquisem sobre o significado do nome LEGERE e de seus próprios nomes. Depois discutir se eles se identificam com estes significados.



## MULTIDISCIPLINARIDADE

Esta série literária apresenta temas que podem ser trabalhados de forma interdisciplinar, que não se restringem a uma única área do saber. São informações relacionadas à cultura de diversos países, procurando sempre referendar a importância dos povos originários, os aspectos sociológicos e seus hábitos de vida, possibilitando dialogar com vários campos do conhecimento.

Dentre as possibilidades, salientamos os assuntos relacionados às ciências, às artes, à mitologia, às condições geográficas de cada território em que as aventuras dos feiticeiros Carmina e Magnus se desenrolam e de como o ser humano se adapta a viver em regiões inóspitas. A temática da solidariedade, da ajuda mútua, da empatia está presente em todos os volumes. Em relação às práticas de leitura, esta série literária possibilita a ampliação de diversos conhecimentos, estimula à curiosidade e deixa sempre uma porta aberta para que o leitor acesse a sua imaginação.

## PÓS - LEITURA

Seguem algumas propostas de atividades que podem ser desenvolvidas na escola, de forma a ampliar a reflexão e a relação dos estudantes com textos literários e com conhecimentos de diversas áreas:

1. Fazer uma roda de conversa sobre os temas solidariedade/empatia/egoísmo/ganância a partir das seguintes cenas:
  - a) quando os feiticeiros Carmina e Magnus disputam o Livro Primum numa batalha de feitiços;
  - b) da missão dada a eles pela Deusa Minerva, após a destruição do livro;
  - c) do encontro com o pequeno Curumim, no livro “As Buscas no Brasil”;
  - d) da ajuda recebida de Takashi, no livro “Em Terra de Samurais”;
  - e) do resgate na neve, feito por Yura, no livro “Na Trilha de Noel”;
  - f) do conhecimento compartilhado por Luena, no livro “E a Máscara Colorida”;
  - g) do encontro com Leonardo da Vinci, no livro “O Misterioso Boomerang”;
  - h) da cumplicidade da artista plástica, no campo de lavanda, no livro “Aventuras na Cidade Luz”; e
  - i) da acolhida da avó Cathi, no livro “Resgate no Deserto”;
  - j) dos acordos entre os feiticeiros sobre quando usar magia, no livro “Magia no Mundo Etéreo”.

2. Dividir os estudantes em pequenos grupos, solicitando que identifiquem quais palavras e expressões, presentes no texto, chamaram atenção. Propor que pesquisem os significados e a organização de um glossário.

### \*SE LIGA!

O resultado do trabalho poderá ser divulgado no mural da sala ou no site/ rede social da escola.

Lembre-se de marcar o projeto @livroquetequero para sabermos o que vocês criaram!

Use também as hashtags #livroquetequero e #Primum

3. Criar novos diálogos entre personagens.
4. Criar um diálogo entre o ilustrador e Coruja Tagarela.
5. Escrever um bilhete para a Deusa Minerva.

6. Criar panfletos para divulgar os aspectos sociológicos debatidos (solidariedade/empatia/egoísmo/ganância...).

7. Em 20 linhas, continuar a narrativa. Qual será o próximo destino? Que truque o Mago dos Ventos vai utilizar na próxima aventura? A quem os feiticeiros vão recorrer para pedir ajuda?

8. Lançar mão de recursos da tecnologia da informação para elaborar novas aventuras dos feiticeiros seja em forma narrativa, de cordel, de história em quadrinhos.

9. Em pequenos grupos, escrever uma canção inspirada na obra.

10. Com toda a turma, produzir uma peça de teatro adaptada à obra. Quem não atuar assume a produção de cenário, maquiagem, figurino, divulgação para outras turmas e familiares, etc.

11. Promover um evento literário onde as produções sejam apresentadas.

Veja alguns tópicos possíveis de serem aprofundados em sala de aula, a partir de cada um dos livros da série PRIMUM – O Primeiro Livro do Mundo.

### \*DICA DA AUTORA

Conheça o software pedagógico “HagáQue”, um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos:

[www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/](http://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/)

### \*LEMBRE-SE

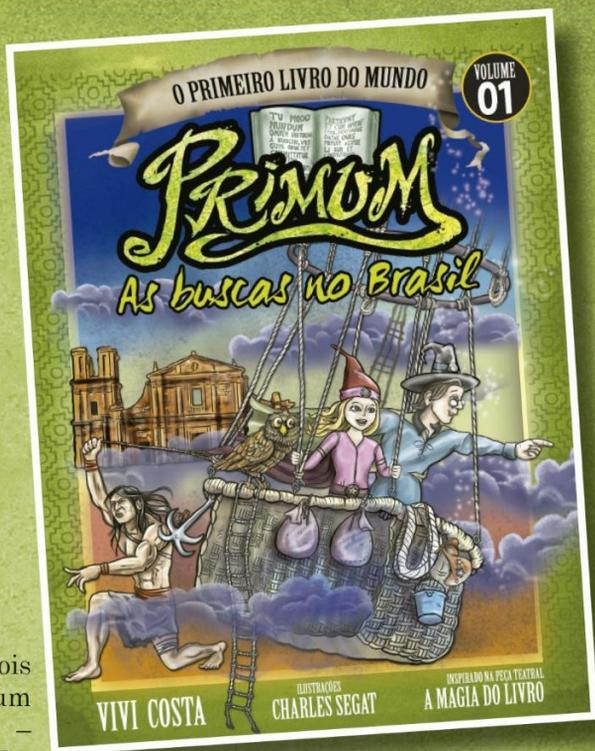
Os tópicos são ótimos norteadores, mas a criatividade nos leva além!

# AS BUSCAS NO BRASIL

## SINOPSE

Carmina e Magnus, dois feiticeiros do reino de Castrum eram os guardiões de Primum – o primeiro livro do mundo. Um livro muito poderoso que guarda todas as histórias do mundo e pode transformar sonhos em realidade. Por ambição, os feiticeiros travam uma batalha épica e atingem o grande livro mágico. Os pedaços se espalham ao redor do mundo. Após a reapreensão da Deusa Minerva pelo que fizeram, os personagens são teletransportados para o planeta Terra. A primeira aventura ocorre em solo brasileiro. Os feiticeiros percorrem o território de norte a sul, sempre sob os olhos atentos da Coruja Tagarela, para que Málik não os atrapalhe em suas buscas pelo fragmento do livro. Foi preciso conhecer história, lendas e culturas brasileiras até descobrirem onde estaria o fragmento perdido.

Coruja Tagarela teve trabalho para resgatar os feiticeiros das trapalhadas em que eles se meteram. Precisaram da ajuda de seus novos amigos para escapar das perseguições de Málik. Mas... em um país tão grande, onde estaria o tão procurado fragmento perdido? Qual será o próximo destino dos feiticeiros?



## TÓPICOS SUGERIDOS:

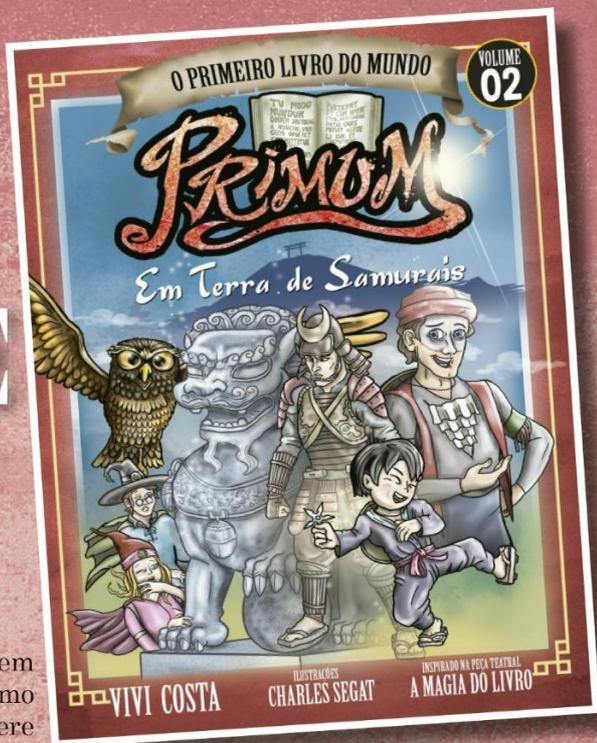
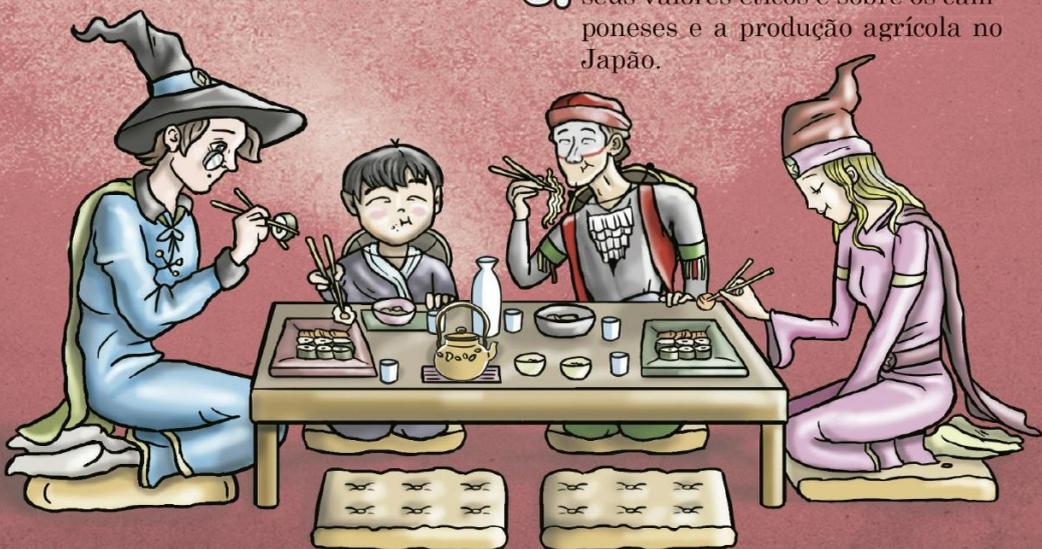
1. Localização geográfica do Brasil;
2. Relações territoriais e expressões culturais;
3. Pesquisas sobre manifestações culturais do seu bairro/município/estado;
4. A história e os tipos da escrita;
5. Estudo e interpretação das lendas e manifestações folclóricas nacionais;
6. Missões jesuíticas e seu legado para a cultura regional;
7. Costumes, hábitos e heróis da etnia Guarani.



# EM TERRA DE SAMURAI

## SINOPSE

Os feiticeiros seguem viagem, porém naufragam próximo ao Japão. São resgatados por Legere e, após receberem as orientações de Coruja Tagarela, seguem rumo ao Torii – o portal sagrado. No caminho deparam-se com um festival que homenageia a Deusa do Sol, porém percebem que Málik os perseguiu. Os feiticeiros agem rapidamente e conseguem escapar da fúria do Mago dos Ventos, usando trajes típicos. Mais adiante um mensageiro lhes entrega uma mensagem escrita em Kanji. Decifrando a mensagem, seguem rumo ao templo do Samurai e, unindo suas forças e conhecimentos encontram a parte do livro que ali fora guardada. Porém, para sua surpresa, encaram mais uma batalha com Málik. Ao se desvencilharem da batalha, Carmina, Magnus e Legere seguem por terra, enquanto Coruja Tagarela toma as providências para entregar o fragmento do livro à Deusa Minerva.



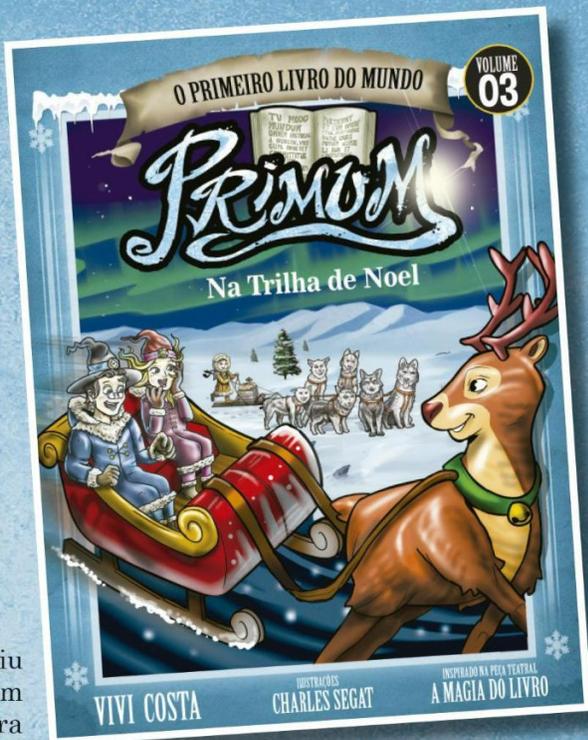
## TÓPICOS SUGERIDOS:

1. Localização e aspectos geográficos do Japão;
2. Expressões da cultura japonesa: alimentação, vestimentas (QUIMONOS), festivais (MATSURI), mitologia - Deusa do Sol (AMATERASU) e portais sagrados (TORII);
3. Diferentes tipos de escrita – KANJI;
4. Propor produções artísticas inspiradas nas lanternas, cerejeiras, origamis e escrita a partir de ideogramas;
5. Conhecer sobre os Samurais e seus valores éticos e sobre os camponeses e a produção agrícola no Japão.

# NA TRILHA DE NOEL

## SINOPSE

No Japão uma imensa cratera se abriu diante de Carmina, Magnus e Legere. Em queda livre, uma bifurcação no túnel separa os personagens. Os feiticeiros dão por si com os pés enterrados na neve. Ali são acolhidos por Yura – uma menina do povo INUK – que lhes resgata com um trenó, fornece agasalhos próprios para enfrentar as baixas temperaturas. Enquanto Carmina e Magnus conhecem a Groenlândia, Legere vai parar na Lapônia e faz amizade com – nada mais, nada menos – que a Família Noel. Ali mais magia, mais fantasia e mais sabedoria para encontrar a parte do livro e não permitir que o Mago dos Ventos lhes atrapalhe a missão. Aproveite a leitura para descobrir mais sobre como vivem os povos que habitam as frias terras do Polo Norte e tente descobrir para onde os personagens serão enviados na próxima etapa desta aventura na Terra!



## TÓPICOS SUGERIDOS:

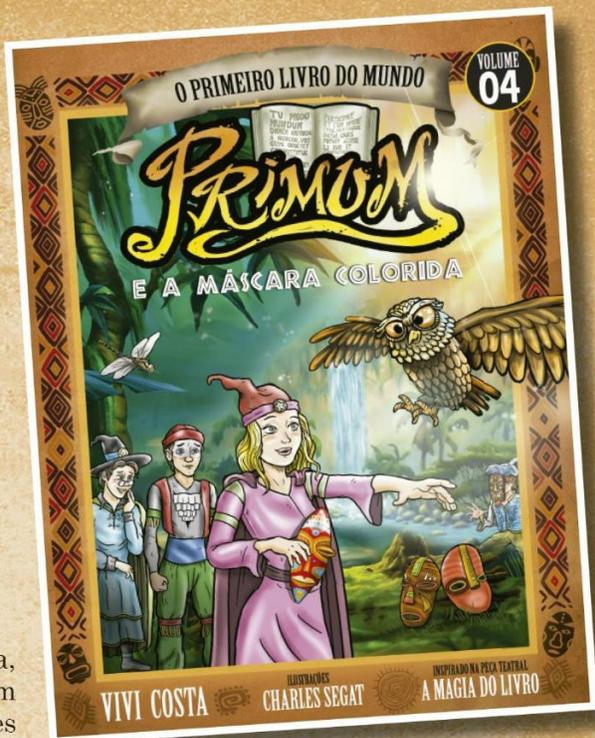
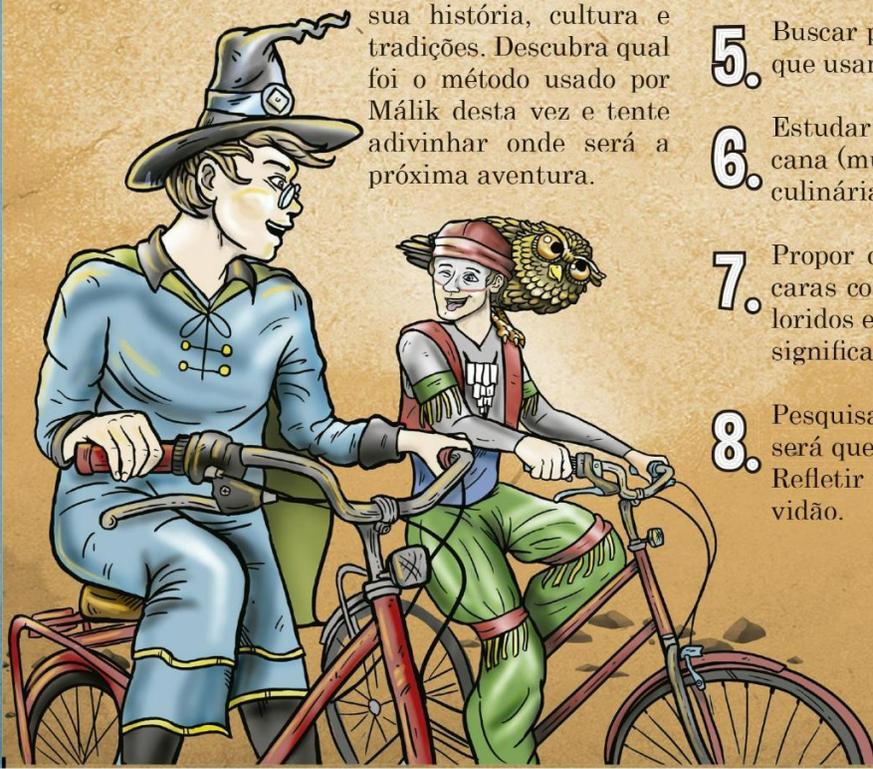
1. Localização e aspectos geográficos do Círculo polar ártico - Polo Norte - países que o compõe;
2. Descobrir sobre os fenômenos naturais como a Aurora Boreal e o Sol da Meia Noite;
3. Pesquisar a vegetação e animais resistentes a temperaturas extremas;
4. Conhecer o povo INUK, seus hábitos e costumes;
5. Pesquisar sobre os iglus e sobre como se localizar com tanta neve;
6. Sobre o Natal: pesquisar a lenda do Noel e suas renas, os vários nomes que Noel recebe pelo mundo e sobre como fazer esculturas em gelo.

# E A MÁSCARA COLORIDA

## SINOPSE

Reunidos novamente, Carmina, Magnus e Legere chegam a um país com natureza exuberante, história rica e tradições cheias de cores e significados. Eles estão em Angola e conhecem a pesquisadora Luena, que os acompanha nesta aventura. Junto com a pesquisadora percorrem a cidade de Lobito e adentram na floresta, onde algo muito estranho acontece. No retorno, abrigam-se na universidade onde a pesquisadora faz seus estudos e, ao avistar uma parede cheia de máscaras africanas, entendem que cada máscara tem um significado diferente. Mas, é ao colocar sob o seu rosto uma máscara muito colorida que Carmina vive a maior das aventuras, junto com a rainha Nzinga que, há muito tempo, reinava em Angola. Encontrar a parte do livro não será nada fácil desta vez, Málik não pretende facilitar a vida dos feiticeiros e muda seus métodos para não ser descoberto. Aproveite a leitura para aprender mais sobre este país africano,

sua história, cultura e tradições. Descubra qual foi o método usado por Málik desta vez e tente adivinhar onde será a próxima aventura.



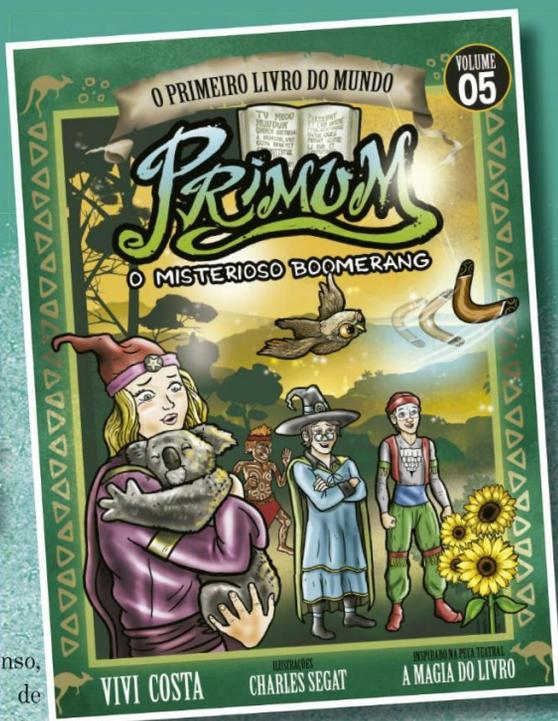
## TÓPICOS SUGERIDOS:

1. O continente africano – Localização, aspectos geográficos e número de países que o compõe;
2. Vegetação e animais originários do continente;
3. Descobrir o que faz uma pesquisadora e porque pesquisas científicas são importantes;
4. Discutir sobre que assuntos gostariam de pesquisar?;
5. Buscar palavras de origem africana que usamos no dia-a-dia;
6. Estudar sobre a arte e cultura africana (músicas, artes visuais, dança, culinária...);
7. Propor que sejam produzidas máscaras com sementes e/ou papéis coloridos e debater sobre os diferentes significados para as máscaras;
8. Pesquisar sobre a rainha NZINGA, será que existiu mesmo?; Refletir sobre a crueldade da escravidão.

# O MISTERIOSO BOOMERANG

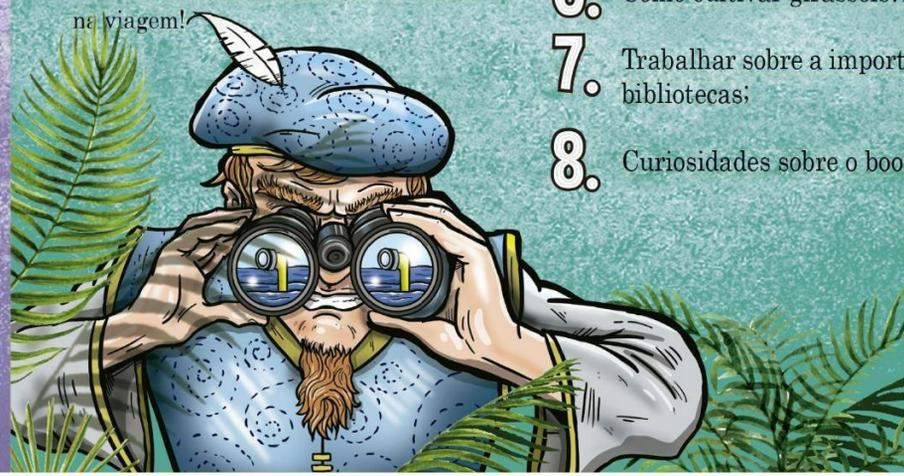
## SINOPSE

Para atravessar o mar imenso, o feiticeiro Magnus lança mão de seus conhecimentos sobre navegação submarina. Acompanhado pela feiticeira Carmina e por Legere, contornam o Cabo da Boa Esperança, apreciam a Grande Barreira de Corais e admiram as criaturas que povoam as profundezas do oceano. Analisando cartas náuticas e correntes marítimas, chegam à Austrália. Logo na chegada deparam-se com um representante dos povos originários daquele continente – um aborígene. Porém, o que nem Legere, nem os feiticeiros sabiam é que Málik – O Mago dos Ventos – detectou o sonar do submarino, descobriu a rota de navegação e já estava à espreita em terra firme. A fúria de Málik, ao ser reconhecido, provocou um maremoto. Foi no momento que conseguiram se proteger das ondas gigantes e dos ventos fortes que um objeto voador surpreendeu a todos: um boomerang, que misteriosamente aparece e desaparece. Mas a aventura não para por aí. Atravessam um campo de girassóis, ajudam a combater um incêndio florestal, auxiliam no salvamento de animais silvestres até chegar no destino final. Vamos lá! Aproveite a leitura e divirta-se na viagem!



## TÓPICOS SUGERIDOS:

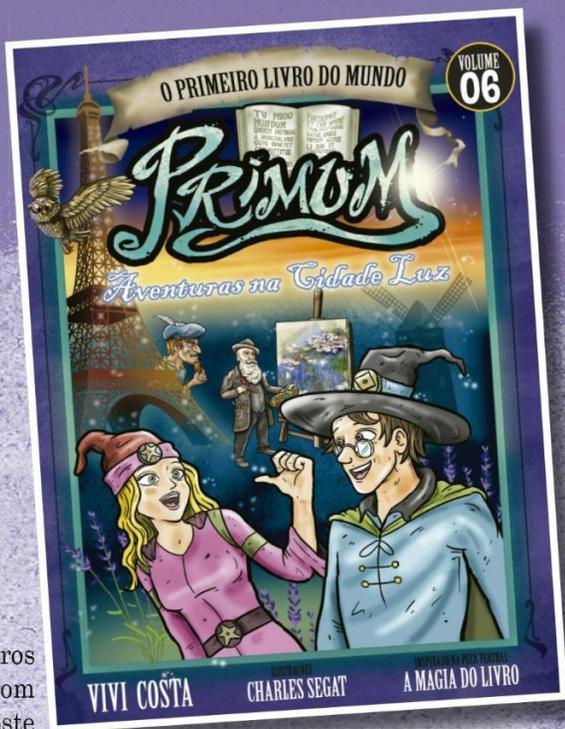
1. Oceania – Localização e aspectos geográficos da Austrália;
2. Geologia dos países da Oceania: vulcões, geisers, piscinas de água ácida, encontro das placas geológicas...
3. Vegetação e animais originários do continente;
4. Pesquisar sobre os aborígenes e outros povos nativos da Austrália e Nova Zelândia;
5. Descobrir curiosidades sobre o fundo do mar como a Grande Barreira de Corais australiana; Trabalhar sobre o meio ambiente – como preservar;
6. Como cultivar girassóis?;
7. Trabalhar sobre a importância das bibliotecas;
8. Curiosidades sobre o boomerang.



# AVENTURAS NA CIDADE LUZ

## SINOPSE

De volta ao mar, os feiticeiros do Reino de Castrum contam com a ajuda de Leonardo Da Vinci. Este gênio da humanidade testa um de seus inventos e auxilia os personagens a chegarem ao seu novo destino. A aventura segue por um território de muitas flores, muitas cores, aromas e arte por todo lado. Legere está ansioso pois uma surpresa o aguarda pelo caminho, mas não são as lâmpadas da Cidade Luz. Além da boa surpresa que Legere descobrirá, o Mago dos Ventos anda à espreita para impedir que os feiticeiros Carmina e Magnus cumpram sua missão de resgatar os fragmentos do livro PRIMUM. Então, surpresas nem sempre tão agradáveis lhes esperam pelo caminho. Inesperadamente, uma tempestade os atinge e, precisando buscar proteção, adentram um famoso museu que os protege. É diante de uma obra de arte que a magia acontece, auxiliando os feiticeiros a desvendar todo o mistério. Mais curioso ainda é saber quem os ajudará a seguir a aventura pela Terra.



## TÓPICOS SUGERIDOS:

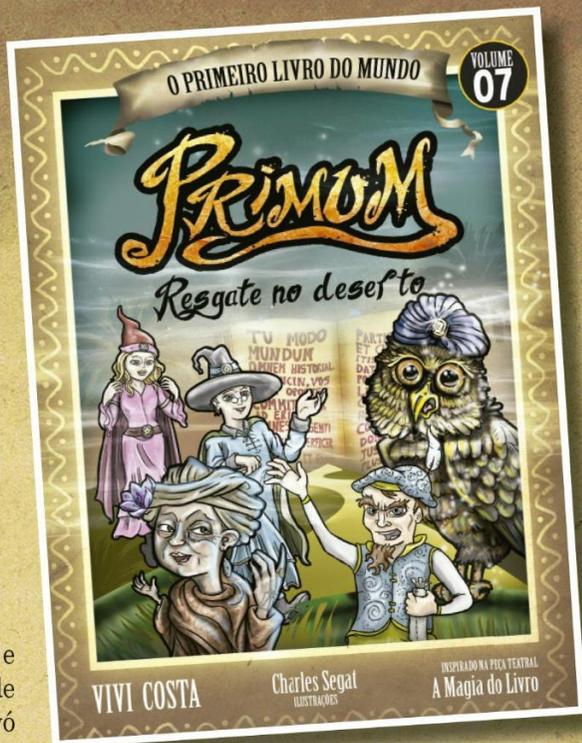
1. França – Localização e aspectos geográficos;
2. Curiosidades sobre a expressão Cidade Luz;
3. Pesquisa sobre as sete artes;
4. Propor a produção de esculturas em argila e/ou a releitura de obras de artistas famosos;
5. Pesquisar sobre as primeiras máquinas voadoras;
6. Pesquisar sobre artistas como Leonardo Da Vinci e Monet;
7. Descobrir sobre artistas brasileiros que foram para a França estudar arte;
8. Como ocorre a produção de perfumes a partir de flores.



# RESGATE NO DESERTO

## SINOPSE

Vovó Cathi, seu neto Kassen e sua neta Raya são de uma tribo nômade que vive no deserto. Certa noite, vovó conta-lhes, em segredo, que foi designada pela Deusa Minerva a tomar conta de um tesouro da sabedoria e aguarda um emissário para entregá-lo. Em caravana até um oásis, vovó percebe algo muito estranho: um rastro de luz aparece toda vez que o seu baú de tesouros é mencionado. Por precaução Vovó Cathi toma todos os cuidados possíveis para não o perder de vista. Mas Málik, o Mago dos Ventos, está determinado e pretende interceptar a parte do livro PRIMUM antes que os feiticeiros Carmina e Magnus a encontrem. Coruja Tagarela é a responsável por apresentar os feiticeiros à vovó e aos seus netos. Quando conseguem localizar o fragmento do livro, uma desagradável surpresa acontece, então eles sentem falta de Legere, que ficou lá na Cidade Luz. Mas, nem tudo está perdido...



## TÓPICOS SUGERIDOS:

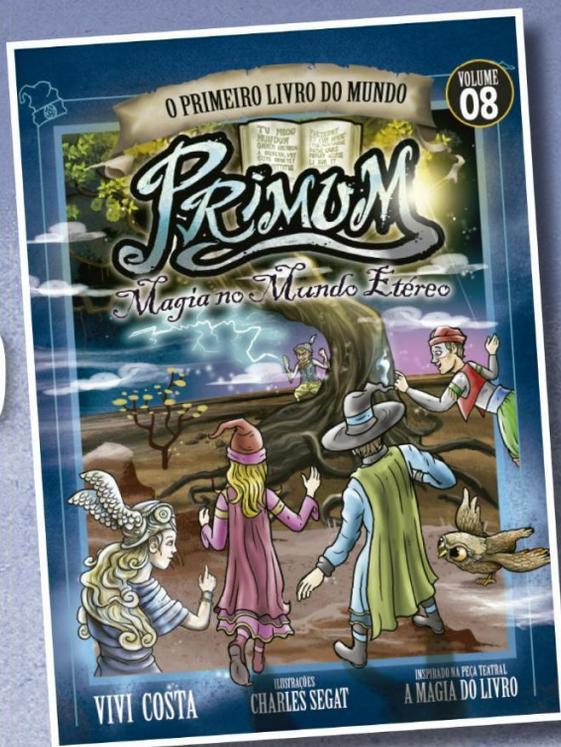
1. Localização geográfica dos principais desertos do planeta;
2. Características de diferentes desertos;
3. Hábitos e costumes dos povos nômades que habitam desertos;
4. Conceitos: nômade e sedentário;
5. Vegetação e animais resistentes a temperaturas extremas;
6. Refletir sobre valores a partir da questão: o que eu guardo no meu baú de tesouros?;
7. Propor produções artísticas como maquetes, mandalas; confecção de turbantes com TNT;
8. Ambientação com almofadas e tapetes para leitura ou contação da história.



# MAGIA NO MUNDO ETÉREO

## SINOPSE

De país em país, Carmina e Magnus recuperaram quase todas as partes do livro PRIMUM. Sentiam-se felizes e aliviados, afinal viveram grandes aventuras no planeta Terra. Conheceram lugares quentes, lugares frios, lugares ensolarados e também sombrios. Superaram os desafios de longas viagens e as perigosas trapaças do Mago dos Ventos. Encontraram pessoas bem diferentes e aprenderam sobre ser solidário e trabalhar conjuntamente. Tão logo concluíram seu agradecimento aos moradores do deserto, foram envolvidos por um filete de luz que trouxe parte de seus poderes de volta. Com as varinhas mágicas em suas mãos, já era hora de voltar ao reino de Castrum e recuperar o seu posto de guardiões do grande livro da sabedoria. Pensavam eles ter reparado o seu erro afinal. Ops! Mas ... e a última parte?! Conseguiram resgatar? É o que vamos descobrir.



## TÓPICOS SUGERIDOS:

1. Significado do termo 'ETÉREO';
2. Produção de texto: 'O mundo que eu inventaria';
3. Criando limeriques sobre os personagens da série literária – atividade que envolve criatividade, rima, métrica e muita diversão;
4. As combinações possíveis no quadrado mágico;
5. Experimentando a animação gráfica a partir de produções como 'taumatrópio', 'dobradinha' ou, para turmas a partir do 5º/6º ano, 'bloquinho animado' e vídeos de animação digital feitos com auxílio de aplicativos gratuitos (ex: InShot, Kinemaster).

# PRIMUM

O PRIMEIRO LIVRO DO MUNDO

Tudo surgiu em um castelo chamado Castrum, morada de Carmina e Magnus, os feiticeiros do reino. Eles deveriam usar seus poderes para cuidar do livro PRIMUM que guardava toda sabedoria e conhecimento do mundo, mas uma disputa pela posse do livro levou os feiticeiros a um encontro com a Deusa Minerva e sua fiel mascote, a Coruja Tagarela. A partir daí, Carmina e Magnus perdem seus poderes e iniciam uma aventura cheia de encantos, feitiços e magia, pois devem encontrar as partes do livro que foram espalhadas pelo mundo.

A série “PRIMUM – O Primeiro Livro do Mundo”, é inspirada na peça teatral “A MAGIA DO LIVRO”. As obras são de autoria da escritora Vivi Costa, com ilustrações de Charles Segat e consistem em contos infantis, que reúnem elementos do mundo mitológico, mágico e real. Tem o objetivo de contribuir para a formação de leitores e para o desenvolvimento cultural, chamando atenção a aspectos específicos do território onde cada aventura se passa.



www.livroaovivo.com.br

Acesse o site do projeto, saiba mais sobre as ações promovidas e aproveite as atividades pedagógicas, passatempos, desenhos para colorir, todos relacionados à série literária.

No site você também acessa o PODCASTRUM, os livros audiodescritos, filme e muitos outros materiais audiovisuais.

A AUTORA



**VIVI COSTA**

*Olá, sou a Vivi Costa e gosto muito de inventar histórias. Sou professora, escritora e assistente social, mas isto é outra história. No reino de Castrum conheci Carmina, Magnus e Legere. Fizemos muitas descobertas juntos.*

*De certo modo, eles me ajudaram a conhecer outros países, outras formas de viver e de compreender o mundo. Apesar do medo que temos do Mago dos Ventos, pelo seu egoísmo, ganância e trapaças, buscamos caminhos que nos ensinem a respeitar as pessoas, a compartilhar conhecimento e sabedoria e a construir a solidariedade por onde passamos.*

O ILUSTRADOR



**CHARLES SEGAT**

*Sou ilustrador desde que nasci, digo isso pois uma das lembranças mais remotas que tenho é de reproduzir figurinhas de chiclete aos 4 anos de idade. A partir daí nunca mais parei e fiz de uma das coisas que mais gosto, minha profissão. Amo ilustrar e fico muito feliz em saber que meus desenhos inspiram tanta gente.*

**ACESSE!**

Nas redes sociais do projeto são compartilhadas fotos de atividades já realizadas. Inspire-se em

@livroquetequero



APOIO



PATROCÍNIO



REALIZAÇÃO



MINISTÉRIO DA CULTURA



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO