

**MÉTHODE
TESTÉE EN CLASSE**

Catherine Duserre • Nathan Stern

Destination

Vivre ensemble

Des défis pour la classe

Guide pédagogique



Vsebina

Predstavitev	7
1. Izobraževalni cilji.....	8
2. Uporabljene spretnosti.....	8
3. Namen sistema	9
4. Strojna oprema	
- Plošča in magnetni elementi.....	9
- IZZIVI - DOBRI in zelo dobri trenutki	10
- RAZPRAVE.....	12
5. Delovanje sistema	
- Organizacija sistema	13
- Predstavitev sheme študentom	13
- 1. zasedanje. Spoznavanje pravil in opreme.....	13
- 2. zasedanje. Sestavljanje ekip	13
- 3. zasedanje. Zagon sistema	14
- Potek dejavnosti.....	15
- Faza 1. Razumevanje in upoštevanje navodil	15
- Faza 2. Soočanje z izzivom	15
- Faza 3. Potrjevanje izziva	16
6. Razprave	18
- Kdaj je treba uporabiti DEBATO?.....	18
- Kako začeti RAZPRAVO?.....	18
7. Raziskovanje čustev	18
- Prepoznavanje čustev	18
- Razširitev in izboljšanje dejavnosti	19
8. Dodatne informacije	20

9. POGOSTA VPRAŠANJA

Kaj se zgodi, če izziv ni potrjen?	21
Kaj se zgodi z že potrjenimi izzivi?	21
Zakaj se morajo ekipe spustiti z rakete? pred začetkom novega izziva?	21
Kaj storiti, če otrok kategorično zavrne sodelovanje?	21
Učenci sistematično zavračajo enake izzive. Kako jo lahko uporabite?	21
Kaj morate storiti, če ima vaš otrok vedenjske težave?	21
Ali so nekateri izzivi primernejši za PS-MS?	22
Ali si lahko med letom vzamete odmor?	22

Dodatki

- Razvrstitev izzivov in razprav	23
- Ekipna tabela	24
- Tabela rezultatov	25

Vodnik

izobraževanje

Predstavitev

Skupno življenje je zdaj v središču vzgojnih skrbi vsakega učitelja, ne glede na starostno skupino.

Vsak učitelj ima svojo vlogo od prvih izkušenj z življenjem v skupini v vrtcu do oblikovanja pravil za skupno življenje v družbi in njihovega urejanja v času šolanja. Medtem ko otroci dokaj hitro razumejo pravila, pa jih veliko težje kršijo.

Destinacija Vivre ensemble predlaga :

- pomagajo učiteljem 1. in 2. stopnje, da zagotovijo, da vsi učenci spoštujejo osnovna pravila skupnega življenja,
- pomagati učencem, da ob podpori vrstnikov učinkovito in nemoteno sprejmejo ta pravila,
- razvijati zavedanje otrok o njihovi soodvisnosti: če en učenec ali skupina napreduje, to koristi c e l o t n e m u razredu.

Prednosti te sheme :

- Shema *ansambla Destinacion Vivre* pomaga prekiniti ta krog: učitelj izdaja ukaze, učenci pa jih skušajo izpolniti, da bi zadovoljili odraslega. Če jim to ne uspe, so kaznovani ali opomnjeni. Na žalost se ta krog ponavlja, včasih z majhnim učinkom, zaradi česar ima učitelj občutek izčrpanosti in neuspeha. Za učenca je pravilo običajno sinonim za kazen, konflikt in neprijetnosti.
- Učenje z izzivi je odlična motivacija za mlade (in manj mlade), otroci pa seveda sodelujejo z navdušenjem in zanimanjem.
- Spoštovanje pravila je pozitivna stvar: to ni več le način, kako se izogniti kazni, ampak je to dobljen izziv!
- Zmaga v ekipi krepi povezanost skupine in spodbuja posnemanje.
- Pravila so razložena, razumljena in objektivizirana.
- Na plošči je prikazano, kako napredujejo ekipe, pri čemer velja, da če napredujete kot ekipa, zmaga celoten razred.

Učni cilji

Učni cilji so v celoti skladni s temeljnimi načeli učenja v **vrtnu**:

- Učenje z igro.
- Pozitivna ocena.
- Učimo se skupaj in živimo skupaj.
- Razmišljajte in rešujte težave.

Ti cilji so tudi del **osnovnošolskih** učnih načrtov za moralno in državljansko vzgojo, ki morajo učence naučiti :

- Razvijte svojo občutljivost, da boste lahko izrazili svoja čustva in občutke tako, da jih prepoznate.
- ceniti sebe ter znati poslušati in sočustvovati.
- Občutek pripadnosti skupnosti.
- razumeti razloge za spoštovanje pravil in zakonov v demokratični družbi.
- razvijanje sposobnosti kritičnega mišljenja: z iskanjem meril za veljavnost moralnih sodb in s primerjanjem svojih sodb s sodbami drugih v razpravi ali argumentirani debati.
- Zavezanost in odgovornost v šoli in ustanovi.
- prevzamejo odgovornost za vidike življenja v skupnosti in okolju ter razvijejo občutek državljske, družbene in ekološke odgovornosti.

Uporabljene spretnosti

Veščine, ki so pri tem potrebne, so večinoma povezane s skupnim življenjem, v veliki meri pa tudi z jezikom in oblikovanjem časa:

- Učenje spoštovanja pravil skupinskega življenja.
- Iskanje svojega mesta v skupini.
- razvijanje pozitivnih navad glede pospravljanja, deljenja, spoštovanja drugačnosti in drugih ter obvladovanja čustev.
- Skupno razmišljanje za učenje.
- Sposobnost sodelovanja v razpravi: izražanje, poslušanje drugih, argumentiranje, komuniciranje.
- pridobi in razvija besedišče za sporočanje in izražanje čustev.
- Razvijajte pojem časa s programiranjem dolgoročnih dejavnosti in vizualizacijo faz v daljšem časovnem obdobju.

Namen sistema

Razred, organiziran v skupine, mora sprejeti izzive, ki bodo celotnemu razredu omogočili, da bo imel koristi od **DOBRI** in **zelo dobri trenutki**.

IZZIVI so spoštovanje pravil, ki omogočajo organizacijo življenja v razredu in njegovo delovanje, ter pravil za skupno življenje.

Izzivi so napisani na kartonskih listih, ki jih predlagajo in pojasnjujejo.

Shema je zasnovana tako, da jo je mogoče prilagoditi različnim razredom, tako da lahko učitelji izbirajo glede na kontekst, svoj program in letni razpored.

Strojna oprema

Plošča in magnetni elementi

Plošča in magnetni elementi (raketa, števci) pomagajo vizualizirati izzive in napredek dejavnosti. Raketa simbolizira razred, majhni okrogli magneti (števci), ki bodo nameščeni na vrhu, pa predstavljajo ekipe. Planeti predstavljajo različne faze. Na plošči lahko spremljate trajektorijo rakete.




Vsakič, ko opravite izziv, raketa napreduje za en planet. Učitelj se pred začetkom dejavnosti odloči, koliko planetov (in s tem stopenj) bo postavil na tablo.

Izzivi - dobrine in zelo dobri trenutki

Izzivi so predlagani razredu, organiziranemu v skupinah. Vsak IZZIV ima na sprednji strani ilustracijo izziva, na zadnji strani pa scenarij, ki ga lahko učitelj prebere učencem.

Da bi kar najboljše zadovoljili posebne potrebe vsakega razreda in potrebe učitelja, so IZZIVI razdeljeni v tri kategorije.



Kategorije	Izzivi
<p>Spoštovanje organizacije in opreme</p> 	<p>Oblačila obesimo na obešalnik. Papir odlagamo v koš za smeti. Na označevalnike smo namestili pokrovčke. Ob koncu naloge napišemo svoje ime in odložimo papir. Skrbimo za knjige. Po končani dejavnosti pospravimo skupinsko opremo. Na igrišču ne pozabimo svojih oblačil. Oblečemo se sami, brez pomoči odraslih.</p>
<p>Upoštevanje varnostnih predpisov</p> 	<p>Ustavimo se, da se premikamo po hodnikih. V učilnici ali na hodnikih ne tečemo. Ne potiskamo drugih otrok. Brez dovoljenja ne zapuščamo učilnice. Ne udarjamo sošolcev.</p> <p>V razredu ne kričimo. Z dvigom prsta prosimo za besedo. Pozdravimo se, ko zjutraj pridemo.</p>
<p>Spoštovanje drugih in pravila vljudnosti</p> 	<p>Spoštujemo pravila igre. Igre si delimo. Sodelujemo pri predlagani dejavnosti. Tiho pospravimo stole. Čakamo, da pridemo na vrsto pri razdeljevanju. Zahvalimo se, ko nam nekaj podarijo. Upošteevamo navodila: pospravi, vstani, sedi. Poslušamo osebo, ki govori. Ne uporabljamo kletvic. Pomagamo drug drugemu.</p>

Za razlikovanje med kategorijami se uporablja barvno označevanje. Sistem vključuje 26 izzivov. Na voljo so tudi 4 prazne kartice, ki jih lahko učitelj dopolni in tako ustvari dodatne izzive.

DOBRI MOMENTI so privlačne dejavnosti, ki jih razred osvoji vsakič, ko izpolni izziv (raketa je napredovala za en planet). **DOBRI MOMENT** ima na sprednji strani ilustracijo dejavnosti, na zadnji strani pa opis. Na voljo je 22 **DOBRIH MOMENTOV**. 2 prazni kartonski kartici sta na voljo tudi za ustvarjanje dodatnih dobrih trenutkov. **Zelo dobri trenutki** so bolj izjemne dejavnosti, ki jih razred osvoji, ko raketa doseže velik planet na vrhu plošče. **Zelo dober trenutek** ima na sprednji strani ilustracijo dogodka, na zadnji strani pa opisno besedilo. Na voljo je 10 **zelo dobrih trenutkov**. Na voljo sta tudi 2 prazni kartonski kartici za ustvarjanje dodatnih zelo dobrih trenutkov.

<p>Dobri časi</p> 	<p>Uživamo sezonsko sadje. Jemo pecivo. Pečemo torte. Pred odhodom izberemo zgodbo, ki jo bomo prebrali. Izberemo zgodbo, ki jo bomo poslušali. Poslušamo glasbo. Gledamo reportažo o živalih. Gledamo risanko. Na igrišču pojemo malico. Izdelujemo milne mehurčke. Odpravimo se na sprehod po izbranem območju. Skupaj okrasimo drevo. Na dvorišču rišemo s kreda. Odkrijemo novo podobo. Odkrijemo umetniško delo. Sami se fotografiramo. Izberemo svojo igro. Izberemo novo igro, ki jo bo razred kupil. Izberemo nov album, ki ga bo razred kupil. Zaplesamo ples po lastni izbiri. Kolesarimo. Igramo vodne igre.</p>
<p>Odlični časi</p> 	<p>S seboj prinesemo lastne kostume. Starše povabimo na prigrizek. Hodimo v muzeje. Hodimo v kino. Ogledali si bomo predstavo. Šli bomo v park. Imamo piknik. Na zabavo povabimo druge otroke. Prinesemo igre od doma. Glasbo prinesemo od doma.</p>



DEBATA

DISKUSIJE se uporabljajo, kadar se ponavljajo dokazi o vedenju, ki ne prispeva k dobremu razumevanju v skupini, ali kadar se poroča o konfliktu. Od **IZZIVOV** se razlikujejo po piktogramu.

DEBATA omogoča, da neprimerno vedenje kategoriziramo, ga oddaljimo od realnosti in sprožimo razpravo s celotnim razredom, tako da lahko analiziramo odziv na kršitev in dosežemo soglasje (glejte predlagani postopek na strani 15). Razprave ne omogočajo, da bi se razred dobro zabaval. Vsaka **DEBATA** ima na eni strani ilustracijo neprimernega vedenja, na drugi strani pa pojasnjevalno besedilo (igra vlog), ki ga učitelj lahko prebere učencem. Na voljo je 14 **DEBAT**.

Zajemajo tri kategorije **IZZIVOV**:



Kategorije	Razprave
<p>Spoštovanje organizacije in opreme</p> 	<p>V stranišču se ne igram z vodo ali papirjem.</p>
<p>Upoštevanje varnostnih predpisov</p> 	<p>Prenehal se bom igrati, če bo drugi otrok jokal. Opozorim odraslega, če sem v nevarnosti. Če imam težave, grem k odraslemu.</p>
<p>Spoštovanje drugih in pravila vljudnosti</p> 	<p>Ne sprejemam ukazov drugih. Na igrišču ne poškodujem žuželk ali drugih živali. Znam prositi za pomoč. Ne norčujem se iz otrok. Ne grozim drugim. Če pride do konflikta, razložim, namesto da bi udaril. Ne motim sodelavca, ki dela. Ne dovolim, da bi me preplavljala čustva. Ne zavrnem, da bi drugi osebi podal roko. Druge nagovarjam prijazno.</p>

Delovanje sistema

Organizacija sistema

Program traja eno šolsko leto. Za vrtce in starejše otroke v osnovni šoli jo je mogoče ponuditi že kmalu po začetku šolskega leta. Mlajši otroci, ki še niso del skupine ali nimajo dovolj referenčnih točk (PS), morajo počakati na začetek novega šolskega leta.

Ritem sheme se na splošno ujema s časom v razredu: dan, teden, ura. Izziv je organiziran v enem tednu. Če ob koncu tedna ekipe izpolnijo izziv, se je razred dobro zabaval. Za naslednji teden se izbere nov izziv. Če ob koncu obdobja ekipe izpolnijo izziv za vsak teden, se razred zelo dobro zabava.



Program lahko poteka tudi v obdobjih, ki jih izbere učitelj. Ta obdobja so lahko neprekinjena v delu leta ali prekinjena, da se naredi odmor ali prostor za drug projekt.

Priporočljivo je, da zagotovite znak (vizualni ali zvočni) za začetek in konec izziva.



Učitelj mora oceniti (glede na zahtevnost izziva ter starost in sposobnosti otrok) in nato ponovno oceniti (glede na izkušnje, ki so jih imeli pri igranju igre) hitrost sheme. Nekateri razredi lahko igrajo v hitrem tempu (običajno starejši) in napredujejo s hitrostjo enega izziva na teden. V tem primeru bo za čim boljši izkoristek igre na voljo 5 ali 6 stopenj. Drugi bodo za uspeh potrebovali več časa. V tem primeru se bodo stopnje zmanjšale in pred veliko nagrado bo upoštevan prehod čez 3 ali 4 planete.

Predstavitve sheme študentom

1. zasedanje. Spoznavanje pravil delovanja in opreme

Učence povabite k sodelovanju v programu *Destination Vivre Ensemble*, ki jih s sprejemanjem izzivov uči spoštovanja pravil življenja v razredu.

Predstavite polje naprave in pokažite izziv, ki bo služil kot primer.

Otrokom razložite, da se bodo morali za ta izziv držati časovnega roka. Povejte jim, da če jim bo uspelo zmagati v tem izzivu, se bo lahko ves razred dobro zabaval.

Kot primer predstavite **DOBER MOMENT**.

Razložite, da bo učitelj oblikoval ekipe, ki bodo igrale igro.

Razložite, da bodo morale vse ekipe opraviti izziv, da bi razred osvojil dober čas. Dodajte, da bomo igro igrali pogosto in da bo vsakič, ko bo izziv uspešno opravljen, osvojen dober čas.

Nato povejte, da ko bo razred opravil določeno število izzivov (učitelj določi, koliko stopenj je potrebnih za doseg zelo dobrega trenutka), bo celoten razred upravičen do bolj zadovoljnega dogodka: zelo dobrega trenutka (tudi tu lahko kot primer uporabite **zelo dober trenutek**).

Pred zaključkom učencem pokažite preostalo gradivo:

- magnetno ploščo,
- raketo,
- planete,
- peščice.

POGOSTA VPRAŠANJA

Kaj se zgodi, če izziv ni potrjen ?

Če izziv ni potrjen do konca tedna, razred ne napreduje na naslednji planet. Izziv se ponovno odigra, vendar ne takoj.

Naslednji izziv bo predlagan naslednji teden.

Kaj se zgodi z izzivi, ki so že bili potrjeni ?

Potrjen izziv mora ostati aktiven. Če ste se naučili odložiti opremo, lahko nadaljujete.

Kartonske kartice z izzivi lahko pustite razobešene po razredu.

Če učitelj opazi, da je kršitev pravila vedno več, lahko odstrani IZZIV in ga vrne v igro.

Zakaj morajo ekipe pred začetkom novega izziva zapustiti raketo?

Z vzpenjanjem z rakete nazaj navzdol si učenci lahko predstavijo potrditev vsake stopnje. Lahko se zgodi, da je prvi izziv potrjen, vendar se ena ali več ekip spotakne pri naslednjem izzivu. S sprotim izpolnjevanjem rakete lahko med tednom vidite, da nekatere ekipe manjkajo, kar jih bo spodbudilo. Podobno, če ob koncu tedna posadka ne bo popolna, bo celoten razred lahko videl, da izziv ni bil osvojen in da ga je treba ponovno postaviti v igro (po možnosti na prihodnji stopnji). Vse bo treba izkrcati za naslednji izziv, pri čemer ne pozabite, da lahko raketa vzleti le s polno posadko.

Kaj storiti, če otrok kategorično zavrne sodelovanje ?

Pustite ga kot opazovalca in upajte, da ga bo navdušenje ekip prepričalo ... Vključite ga v sodelovanje v pravem trenutku, vsaj na začetku obdobja. Razmere bi se morale nato hitro vrniti v normalno stanje.

Učenci sistematično zavračajo enake izzive. Kako ga uresničiti?

Najprej večkrat ponovite zavrneni izziv in razmislite o argumentih, ki bi lahko razred spodbudili, da se odloči zanj. Če ga učenci kljub tem poskusom še naprej zavračajo, izziv zavrzite, saj sistema ni treba dokončati v celoti. Gre za način doseganja napredka in ne za sistematično metodo.

Kaj morate storiti, če ima vaš otrok vedenjske težave ?

Ker je igra način vzpostavljanja socialnih vezi, ni namenjena izključevanju nobenega otroka. Zato je treba v program vključiti vse otroke, kolikor je to mogoče.

Vključitev otroka v razred je dobra zanj, saj se počuti cenjenega, in dobra za razred, s katerim bomo obravnavali temo drugačnosti.






V nekaterih primerih je razlika med vedenjem nekaterih otrok in vedenjem celotnega razreda zelo velika:

- Otroku, ki je zelo moteč, ne dovolite, da bi vedno kaznoval isto ekipo, saj bi to lahko privedlo do sovražnosti ali zavrnitve s strani njegovih vrstnikov. Sestavo ekip je treba nato spremeniti (na primer iz ene ure v drugo).
- V primeru nesamostojnega otroka z EVS: otrok bo del ekipe skupaj z osebo, ki skrbi zanj. Če se otrok popolnoma ne more vključiti v skupino, se lahko predlaga skupina za otroka in osebo, ki skrbi za EVS. Tudi tej ekipi lahko prilagodimo pravilo ali skrajšamo čas izziva. Če opazimo znaten napredek, bomo mini ekipo povabili, da se med letom pridruži drugi ekipi.

Preglednica rezultatov

Tablo lahko zapolnite s križci ali nalepkami.

Za boljšo prepoznavnost pozitivnega in negativnega vedenja lahko uporabite dve različni barvi.

Izziv:			
Ekipa	Dodeljena potrdila	Privzete nastavitve	Bilanca stanja
			
			
			
			
			
			

IZVIRNA, CELOVITA METODA ZA BOLJŠE SOBIVANJE V RAZREDU

› Izviren pristop

- Učenje z izzivi, ki učence pritegnejo k sodelovanju ter spodbudijo navdušenje in zanimanje.
- Spoštovanje pravil je pozitivno. Ne gre več za izogibanje kazni, temveč za zmago v izzivu!
- organiziranje sistema kot skupine: to krepi kohezijo skupine in spodbuja posnemanje.

› Celovit pristop

- Podrobna predstavitev opreme.
- Pristop, strukturiran v seje, ki učencem pomaga odkriti opremo in nato uvesti sistem.
- Nasveti in pogosto zastavljena vprašanja za dokončanje učnega procesa.

Sistem preizkušeno v razredu

Učitelji so sodelovali **delovna skupina za sodelovanje** na spletnem mestu in preizkusili sistem.



NA VOLJO S TO KNJIGO

Enomesečni dostop do izobraževalnega omrežja **Lea.fr***

* Glej stran 2.



Primer kartice "Bon moment"



Nous dégustons des fruits de saison.



We're eating fresh fruit.



Degustamos frutas de temporada.



Wij eten seizoensfruit.



Saboreamos os frutos da estação.



Primer kartice "Très bon moment"



Nous apportons des déguisements
de la maison.



We're bringing fancy dress from home.



Traemos disfraces de casa.



Wij brengen verkleedmateriaal mee
naar de woning.



Vamos com máscaras para casa.



Multimedia • Distribution: Veenendaal

31

Primer kartice "Debata"



Je ne me moque pas d'un enfant.

Dans la cour, on fait la course. Il y a une camarade qui arrive toujours en dernier. Une grande lui dit qu'elle est nulle, tout le monde rigole et elle part dans un coin. Moi, ça me me fait pas rire. Ce n'est pas de sa faute si elle court moins vite que les plus grands. Il y a toujours des choses que l'on fait moins bien que d'autres mais parfois on progresse à force de recommencer. Se moquer, ça fait de la peine, et après on n'a plus envie d'essayer à nouveau.



I don't make fun of other children.

On the playground, we have races. There's this one girl who always comes in last. So a big kid said she was hopeless, and everybody was laughing at her. Not me. I don't think it's her fault if she can't run as fast as the big kids. There's always something you can't do as well as everybody else, but sometimes, if you keep trying, you get better. Making fun of people hurts their feelings, and afterwards, they don't even want to try any more.



No me burlo de un niño.

En el patio, hacemos carreras. Hay una niña que siempre llega la última. Una mayor le dice que es una inútil y todo el mundo se ríe. A mí eso no me hace reír. Ella no tiene la culpa de correr más despacio que los mayores. Siempre hay cosas que hacemos peor que otros pero, a veces, si insistimos, progresamos. Burlarse da pena y, además te quita las ganas de intentarlo de nuevo.



Ik lach geen kinderen uit.

We rennen altijd tegen elkaar op de speelplaats. Er is een meisje die altijd als laatste eindigt. Een oudere leerling zegt dat ze een nul is en iedereen begint te lachen. Ik vind dit echter niet grappig. Het is niet haar fout dat ze minder snel rent dan de oudere leerlingen. Er zijn altijd zaken die men minder goed doet dan anderen, maar soms kan oefenen helpen om beter te worden. We vinden het vermederend wanneer men wordt uitgelachen en hebben dan geen zin meer op het openbaar te proberen.



Não gozo com outras crianças.

No recreio, fomos correr. Há uma menina que chega sempre em último. Uma menina grande diz-lhe que não vale nada e toda a gente começa a rir. Eu não acho que tenha graça. A culpa não é dela por correr mais devagar do que as crianças grandes. Há sempre coisas que fazemos menos bem do que os outros, mas, se recomeçarmos, melhoramos. Gozar desmotivava e perdemos a vontade de tentar de novo.



1

Primer kartice

"Izziv"



Nous accrochons nos vêtements au portemanteau.

Nous allons sortir. J'adore courir dehors, mais aujourd'hui, il fait froid. Heureusement, maman m'a mis mon blouson tout neuf. Mais où est-il ? Je ne le trouve pas ! J'ai envie de pleurer. Il était si bien mon blouson et puis maman va être fâchée ! Ah ! La maîtresse l'a retrouvé ! Je l'avais laissé sur un banc, plus loin. J'ai voulu aller trop vite.



We always hang our coats and jackets on the coat hooks.

We're going out. I love running around outside, but it's cold out today. Luckily, Mum had me put on my brand-new jacket. But where is it? I can't find it! I think I'm going to cry. Mum will be so mad at me! Oh, the teacher found it. I was in a hurry, and I'd left it on a bench near the door.



Colgamos nuestra ropa en el perchero.

Vamos a salir. Me encanta correr al aire libre, pero hoy hace frío. Menos mal que mi mamá me ha puesto mi cazadora nueva. ¿Pero dónde está? ¡No la encuentro! Tengo ganas de llorar. ¡Mamá va a enfadarse! ¡Ah! La maestra la ha encontrado! La había dejado en un banco, más lejos. He querido ir demasiado deprisa.



Wij hangen onze kleding aan de kapstok.

Wij gaan naar buiten. Ik hou ervan om buiten te rennen, maar vandaag is het koud. Gelukkig heeft mama me mijn splinternieuwe jas meegegeven. Maar waar is hij? Ik vind hem niet! Ik heb zin om te hullen. Mama zal kwaad zijn. Ah! Mijn juf heeft hem gevonden! Ik had hem achtergelaten op een bank, iets verder. Ik heb te snel willen gaan.



Colocamos a roupa no cabide.

Vamos sair. Adoro correr lá fora, mas hoje está frio. Felizmente, a mamá deu-me o meu blusão novo. Mas onde está? Não o encontro! Tenho vontade de chorar. A mãe vai ficar aborrecida! Ah! A professora encontrou-o! Tinha-o deixado num banco, mais longe. Quis ir demasiado depressa.