

# ALGUMAS TÉCNICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIATIVIDADE DA LINGUAGEM ORAL, ESCRITA E DA EXPRESSÃO ORAL E DRAMÁTICA



## NORMAS GERAIS PARA ANIMAR A LER

Para que as crianças se decidam a ler, nós mestres, devemos abordá-los de diferentes formas. Assim deve-se-há animar a criança a ler: desde a leitura, desde a escrita, desde a oralidade e desde outras formas de expressão.

Vamos dar aqui umas breves pautas, para enfocar nosso trabalho:

### Animar a ler desde a leitura

Deve-se ter em conta os seguintes aspectos:

- A criança deve contar com uma oferta variada de livros (temas, gêneros, autores...) e não podemos descuidar de ter acesso aos livros de tipo informativo na biblioteca de empréstimos, que ajudam a conseguir leitores (nossas bibliotecas deveriam ter uns 70% destes livros e uns 30% de livros propriamente literários), já que há crianças que durante muito tempo só se interessam por estas leituras e, se não lhe facilitarmos o acesso a elas, podemos estar perdendo um futuro leitor.
- Deve-se dar-lhes a liberdade de escolher suas leituras e também tempos diferentes para ler, em função de suas capacidades e interesses.
- Comprar e selecionar livros não em função de ofertas editoriais ou de outro tipo, e sim os que pareçam interessantes ao professor, por sua qualidade, interesse, oportunidade..., isto supõe que o professor esteja informado e se preocupa em oferecer a seus alunos o melhor que possa encontrar para eles.
- Estabelecer formas de apresentação de novos livros (expositores em aulas ou em capítulos, fazer comentários divertidos sobre os personagens ou situações, visitas de autores, ilustradores, animadores..., elaborar guias de

leitura com resenhas dos livros que se quer recomendar por temas, gêneros, novidades...)

- Desenhar programas de animação leitora para cada curso com objetivos, atividades, recursos...

### **Animar a ler desde a escrita**

- Estabelecer formas de apresentação dos novos livros (expositores nas aulas ou Biblioteca do Centro, falar do autor, tema..., ler em voz alta para a classe fragmentos ou capítulos, fazer comentários divertidos sobre os personagens ou situações, visitas de autores, ilustradores, animadores..., elaborar guias de leitura com resenhas dos livros que se queira recomendar por temas, gêneros, novidades...)
- Desenhar programas de animação leitora para cada curso com objetivos, atividades, recursos...
- Para que a criança leia é muito benéfico ajudar-lhe a produzir seus próprios textos:

Ter em conta todos os tipos de escritas que se podem produzir e trabalhá-las em classe:

- **Pessoal** ( diários, cadernos de viagem, recordações, agendas...),
  - **Funcional** (cartas, contratos, resumos, solicitações, convites, felicitações, faturas...)
  - **Criatividade** (poemas, contos, lendas, comédias, anedotas, novelas, ensaios, cartas, canções, pegadinhas...),
  - **Expositiva** (informes, exames, periodismo, literatura científica, notícias, entrevistas, instruções ),
  - **Persuasiva** (panfletos, opinião, publicidade, anúncios, slogans...)
- Recompilar, criar e recriar partindo da tradição oral e da poesia.
  - Jogos com a linguagem e técnicas para desenvolver a imaginação e fantasia.
  - Criação de relatórios, diários, murais, livros comuns...
  - Participação em periódicos ou em revistas escolares.

### **Animar a ler desde a oralidade**

Trabalhar a linguagem e expressão oral.

- Fazer jogos fonéticos com palavras.
- Trabalho oral com o folclore infantil.
- Atividades de recitar poesias e quadrinhas, cantar músicas, contar contos, histórias, anedotas, relatos...

## **Animar a desde outras formas de expressão**

- Utilizar a ilustração, história em quadrinhos, fotografia, publicidade, cinema, teatro, música, imprensa, rádio, espetáculos.

## **BLOCO 1: EXERCÍCIOS PROGRESSIVOS PARA DESENVOLVER A LINGUAGEM ORAL E ESCRITA**

Os exemplos expostos, foram muito analisados a fim de que sejam eficientes para o progresso da linguagem escrita, por isso aconselhamos que trabalhem com eles.

- **Formar frases com nome e verbo concordando com tempos e pessoas.**

Criança - desenhar/ estufa - esquentar / chave - abrir / mamãe – comer / guerreiro – atacar / pantera – caçar / lâmpada – iluminar ...

- **Formar frases com nomes e adjetivos**

Rio - largo / anel - redondo / leopardo - perigoso / céu - azul / papagaio - gracioso / cordeiro - manso / perfume - cheiroso...

- **Formar frases com nomes, adjetivos e verbos**

Leão – feroz - rugir / fogo – quente - queimar / chimpanzé – alegre - saltar/ Vento – forte - soprar / neve – branca – cair / geladeira - fria –gelar / menino – travesso - brincar.

- **Trabalhar respondendo e inventando perguntas utilizando:**

Quanto? Quando? Como? Onde? Por quê? Quem? O quê?

- **Escrever várias frases com a mesma palavra.**

Gato / palácio / medroso / ter / cabeça / brilhante / coração / beber.

- **Definir objetos por seu uso (Pode-se completar com outras características)**

Martelo/ régua / tigelas / compasso / telefone / mesa / taça / calça

- **Qualificar com dois adjetivos**

Tomate/ crocodilo / punho / camisa / papai / cavalo / caderno / livro...

- **Construir frases com número distinto de palavras quatro, cinco, seis, sete, oito, nove.**

- **Ordenar frases desordenadas**

desenhos de me Dê livro o /abelhas mel as fabricam / casa varandas tem minha duas / saiu chaminé pela o homem.

➤ **Trocar a ordem das palavras de uma frase.**

Comprei ontem muitos caramelos / nesse galho canta um pássaro / meus vizinhos não têm telefone / pela via circulava o trem / guardei em minha mesa um lápis/ no bosque existem muitos pinheiros.

➤ **Aumentar o máximo possível as frases .**

A ratinha encontrou uma moeda.../ Esse homem cantava... / Miguel tem um brinquedo... ! Gosto de biscoitos.../Meu lápis está gasto... /Adélia está com os sapatos molhados...

➤ **Qualificar segundo o tamanho e a cor:**

Lousa / rã / baleia / elefante /cometa / mar / margarida / árvore/ pássaro / leão

➤ **Qualificar com três adjetivos**

Botão / amigo / cabana / traje / chapéu / cinzeiro / castelo / noiva / armário...

➤ **Uso de antônimos**

(Primeiro substituindo palavras, logo poderão buscá-los diretamente, sem apoiar-se num contexto)

Daniel começou seu trabalho / Meu vizinho é muito magro / Helena alegrou-se ao me ver / Isso é verdade / Eu lhe enviei um pacote / O leite foi vendido / Super-homem se tornou invisível...

➤ **Uso de sinônimos**

Há um osso dentro dessa cova / Meu patinete está quebrado / O leite foi derramado . / Aproxima-se um navio de guerra / O jarro foi posto ali / Meu tio deve ir hoje / Tenho muitos livros em minha casa...

➤ **Escrever sobre ações:** O que faz...? (Especificar tudo o que for possível)

Um bombeiro / um policial / um professor / uma formiga / uma enfermeira / uma águia / uma camareira...

➤ **Inventar frases partindo de desenhos**

➤ **Assinalar semelhanças e diferenças**

Melão - laranja / terno – cinto / livro - caderno / camisa - casaco / televisão - estante / televisão - vídeo / lápis - régua / porta - janela...

➤ **Uso de comparações**

(Primeiro devem comparar coisas concretas, logo passarão a comparar coisas abstratas)

Olhos verdes como... / pastel doce como... / Cabelos negros como... / folha branca... / camisa vermelha... / lábios frios... / porta pesada... / olhos grandes... / habitação

escura... / menina charmosa... / cão pequeno... / homem valente... / relógio ruidoso... / cara limpa...

- **Dar título à cenas, leituras, modificar o título de contos**
- **Escrever sobre histórias em quadrinhos que tenham lido**
- **Descrever objetos, animais e pessoas** (Também: caráter, gostos, qualidades, forma de se vestir...)
- **Iniciar a narração**

O que faz ao sair do colégio / Um dia que choveu muito / O que faz quando come / O que faz no recreio / Um dia em casa / Como se joga esconde-esconde...

- **Resumir contos e leituras** (Contar tudo, mas somente o essencial)
- **Iniciação ao diálogo** (Dois, três quatro e logo mais intervenções por personagem)

Entre dois companheiros de classe / Um taxista e seu cliente / Vendedor e cliente / Marido e mulher / Pai e filho quem pegou... / Mãe e filho durante a manhã...

- **Escrever imaginativamente. Imaginar que é:**

Um leão da selva / Um esportista famoso / Um motorista de ambulância / Uma minhoca na terra / O ser mais horrível / O mais bonito / O mais sábio / O mais tolo / O mais travesso / O mais alto / O mais gordo / O mais esbelto / O mais feio...

## **BLOCO 2: LISTA DE FRASES FEITAS PARA SE TRABALHAR NA AULA**

### **Gírias e expressões populares**

- Cabeça de vento -- Cabeça feita -- Cabeça-oca -- Cabeça para baixo -- Ter a cabeça sobre os ombros -- Não ter papas na língua -- Língua afiada -- Língua grande -- Língua de trapo -- bater com a língua nos dentes -- Subir nas paredes- estar entre a cruz e a espada -- sair pela tangente-- ser um livro aberto -- a boca ser um túmulo-- por o rabo entre as pernas -- entrar pelo cano -- entrar bem -- ficar boiando -- sujeito careta -- saiu de fininho -- conversa fiada -- ficar a ver navios -- Dar Zebra -- acabar em pizza -- bater as botas -- farofeiro -- dor de cotovelo -- esticar as canelas -- boiar na maionese (não prestar atenção, estar desatendo, desinformado) -- conversa prá boi dormir -- de cabo a rabo, de fio a pavio (do começo ao fim) --Dia de São Nunca de tarde (isso nunca vai acontecer) -- dizer cobras e lagartos (dizer o que bem quer) -- entender do riscado (ter conhecimento, experiência) -- estar na dependura (estar sem dinheiro, estar numa situação insustentável) -- estar na pindaíba (sem dinheiro) --Estar tomando osso da boca de cachorro (estar na pior) -- Não dar um pio (calar-se) --

Quando a galinha criar dente (impossibilidade de acontecer algo) – Sem eira nem beira (o que não tem bens nem tradição) -- Você pensa que babado é bico? (não estar sabendo avaliar uma coisa)

### **BLOCO 3: RESUMO DAS TÉCNICAS MAIS CONHECIDAS DE GIANNI RODARI**

#### **1) A PEDRA NO TANQUE**

Rodari parte da idéia de que: "uma palavra lançada ao acaso na mente, produz ondas superficiais e profundas", provocaria associações, recordações, fantasias...

Trata-se , portanto, de propor aos alunos uma palavra e trabalhar com os conteúdos que lhes sejam sugeridos.

Por exemplo: palavra “**pedra**” esta palavra poderia ser trabalhada assim:

1- Ver as associações mentais que a palavra lhes sugere. Narrar alguma história ou sensações que ela lhes produza.

2- Afinidade de sons com outras palavras que começam por “**pe**”: peso, pé, peneira... e que acabem em “**dra**”: Sandra, cabra, abra, obra...

3- Afinidades semânticas: rocha, pedregulho, pedra, pedreira, rochedo, montanha...

4- Trabalhar com acrósticos:

**P** - pastel - ponte  
**E**- escada - exame  
**D**- doar - dúvida  
**R**- rato - rua  
**A**- árvore - almoço

5- Contar diferentes usos que uma pedra possa ter.

Uma vez trabalhadas estas possibilidades, podem surgir bons textos, já que sua imaginação já foi estimulada.

#### **2) BINÔMIO FANTÁSTICO**

Pede-se a uma criança que escreva uma palavra no quadro-de-giz, enquanto tapa-se o olho de uma outra criança.

Quando todos tiverem visto a palavra que seu companheiro houver escrito, apaga-se a mesma ( ou tampa-se com uma folha de papel) , e a criança que estiver de olhos tapados sai rumo ao quadro-de giz e escreve uma palavra qualquer. Este rito preparatório cria um clima de espera e atenção.

Deve-se levar em conta de que para o jogo surta efeito tem que haver uma certa distância entre as duas palavras. Assim por exemplo: Cavalo – cão, não é em realidade um binômio fantástico. Se ocorrer isto é conveniente trocar o binômio.

Os exemplos de Rodari são:

Ladrilho - canção, Cabeça - helicóptero, Luz - sapatos, cachorro - armário.

### **A forma de se trabalhar com este binômio pode ser:**

- 1- Narrar livremente histórias que contenham as duas palavras.
- 2- Estabelecer relações entre as palavras colocando preposições:
  - O cachorro no armário
  - O armário do cachorro
  - O cachorro sobre o armário
  - O cachorro com o armário...

### **3) HIPÓTESES FANTÁSTICAS**

Rodari parte da idéia de que as hipóteses são redes. Lance a rede e cedo ou tarde , algo encontrará.

Para formular a pergunta sorteia-se ou escolhe-se ao acaso um sujeito e um predicado.

Exemplos de hipóteses seriam:

**“ O que aconteceria se...?”**

- Numa manhã ao se levantar você visse que os botões de suas roupas lavadas tivessem desaparecido?
- Se viajasse em um foguete e aterrisasse na Lua.
- Se todas as galinhas nunca mais pusessem ovos.
- Se numa manhã ao nos levantarmos houvesse desaparecido nosso dinheiro.
- Se de repente, pudesse atravessar as paredes.
- Se o seu cachorro falasse.
- Se ao chegar no colégio percebece que todos os lápis e borrachas haviam desaparecido.

Para dar mais interesse em suas histórias, pode-se sugerir que comentem:

- Reações das diferentes pessoas
- Incidentes de todo o tipo que ocorreriam
- Diálogos que surgiriam.
- Escolher o protagonista da história.
- Introduzir as pessoas que conheçam.

### **4) O PREFIXO ARBITRÁRIO**

Parte-se da idéia de deformar as palavras para fazê-las produtivas. Uma maneira eficaz de deformar uma palavra é pondo-lhe um prefixo arbitrário.

"Super-homem" seria uma palavra que dá exemplo da aplicação deste prefixo.

Pensemos nas possibilidades que possam ter palavras como:

O descanhão / O desbatata / Destarefa

Bispluma / Bispipa / Bisterra

Trigato / Trivaca  
Arqui-cão/ Vice-cão  
Anti-sombrinha  
Semi-fantasma (metade homem e metade fantasma)  
Superfósforo (pega fogo na Via Láctea)  
Micro-hipopótamo  
Mini-arranha-céus / Minimilionário

Para trabalhá-los pode-se fazer tabelas de prefixos e substantivos, uní-los por meio de sorteio e logo as crianças definem a palavra e contam histórias.

### **5) O ERRO CRIATIVO**

De um descuido pode nascer uma história.  
Pode-se aproveitar os erros dos alunos.

-Ortográficos: afe, cáuculo, célebro, capassete, jaqeta, cafesal.

-Pronúncia : memo, palafuso, quenti, oumnibus

- Assimilação do objeto e ação : “Pastilhinha- mastiguinha”, “tamborim- batuquim”,

Pode-se pedir aos alunos que inventem objetos com as palavras com erro e ver para que podem servir.

### **6) JOGOS**

Pode- se buscar o tema fantástico por meio de jogos:

- ❖ Recortar títulos de periódicos (jornais e revistas) e misturá-los para obter notícias absurdas ou divertidas.

Rodari conta estes resultados:

A cúpula de São Pedro.  
Ferida por arma branca.  
Fuga para a Suíça com o dinheiro.  
Acidente grave na N-6.  
Entre um tango e outro.

- ❖ Faz-se uma lista em papeletas com perguntas e outra com respostas que são dobradas e misturadas em uma caixinha. Um aluno por vez vai pegando um papelzinho (sem ver o que está escrito) e deve identificar a pergunta correspondente à resposta (e vice-e-versa).

#### **Exemplo:**

Quem era?  
Onde estava?  
O que estava fazendo?  
O que disse?  
O que as pessoas responderam?  
Como terminou?

Um morto  
Sobre a Catedral de Burgos  
Gargalhando  
E disse: “\_Quanto são três vezes por quatro?”  
As pessoas cantavam em algazarra.  
E terminou três a zero.

## **7) OPERAR AS POSSIBILIDADES**

### **AS POSSIBILIDADES DE UMA FRASE OU VERSO**

Trata-se de fazer um entretenimento de imaginação para sair das vias normais de significado.

Diz-se um verso e logo se repete deixando-nos levar, silabeando sem respeito, errando o máximo possível.

Exemplo:

Sete pares de sapatos são consumidos.  
Sete pares de patos são conhecidos.

Tempo é remédio  
Tem porto que é médio.

Uma torta com nata  
Uma gata com botas  
Uma multa, sete multas

Era uma casa muito engraçada  
Era uma calça muito estragada.

Pode se pedir a cada criança que repita o verso a sua maneira. Escrever o que vai sainda e logo pedir que contem a história que mais lhe interesse.

## **8) CONTRUÇÃO DE ADIVINHAÇÕES**

A construção de uma adivinhação é um exercício de lógica ou de imaginação?

Vejamos o exemplo de uma adivinhação:

“ O que é o que é... que cai em pé e corre deitado? (Resp: as gotas de chuva)

Deduziremos as regras de construção de uma adivinhação.

Primeiro passo –

Estranhamento do objeto, isolando de seu significado e contexto habituais: É um objeto que cai e corre.

Segundo passo –

Associação e comparação que se exerce não com a totalidade do objeto, e sim com uma de suas características.

Terceiro passo - Metáfora: Neste caso será o verbo cair e o verbo correr.

Exemplos de adivinhações:

1. Tem cabeça, tem dente, tem barba, não é bicho nem é gente, o que é?  
R- alho
2. O que é que pula e se veste de noiva?  
R- pipoca
3. O que é que se põe na mesa, parte, reparte mas não se come?  
R- baralho
4. Qual é o queijo que mas sofre?  
R- O Queijo ralado.
5. O que é , o que é? Quando a gente fica em pé ele fica deitado e quando a gente fica deitado ele fica em pé?  
R- O Pé

## **9-) O JOGO DOS CONTOS**

É um jogo divertido, mas que deve ser jogado no momento adequado.

As crianças gostam de ordem e pode acontecer que se irriem em trocar os contos. Quando os conhecerem bem e não tiverem nada de novo para dizer, pode surgir a paródia.

Pode-se jogar de diversas maneiras.

### **A) Equivocar histórias.**

Como seu nome indica, trata-se de trocar os personagens ou situações da história.

Um exemplo nos dá Rodari em seu conto : “Pondo enredo nos contos.”

- Era uma vez uma menina que se chamava Chapeuzinho amarelo.
- Não vermelho!
- Ah! Sim... Chapeuzinho Vermelho. Sua mãe a chamou e lhe disse: “ Escuta, Chapeuzinho Verde...”
- Não! É Vermelho!
- Ah! Sim, Vermelho. “ Vá à casa da titia Diomira para levar-lhe este pacote de batata.”
- Não: “ Vá à casa da vovozinha para levar-lhe este pastel.”
- Tá bom. A menina foi então para o bosque e lá encontrou uma girafa.
- Que isso! Ela se encontrou com o lobo, não com uma girafa!
- E o lobo lhe perguntou: “ Quanto são seis vezes oito?”

- Não!... O lobo lhe perguntou: “Aonde você vai?”
- Tem razão. E Chapeuzinho Preto respondeu...
- Era Chapeuzinho Vermelho, vermelho, Ver-me-lho!
- Sim, e respondeu: "Vou ao mercado para comprar salsa e tomate".
- Ah! Não é isso! "Vou à casa da vovozinha, que está enferma, mas não me lembro do caminho".
- Exato. O cavalo disse...
- Que cavalo? Era um lobo.
- Certo. E disse: "Toma a rua número setenta e cinco, vire na praça da Catedral, siga à direita, e lá encontrará três pedrinhas e uma moeda no chão; deixe as três pedrinhas, recolha a moeda e vá comprar um chiclete."
- Você não sabe contar esta história de jeito nenhum, tá tudo errado, você mistura tudo!
- Mas não importa...- Você vai me comprar um chiclete? -Bom: toma a moeda. E o avô seguiu lendo o jornal.

### **B) Palavra estranha dentro de uma série.**

É como um binômio fantástico em que um dos finais é um grupo de palavras.  
Exemplos:

Anéis de ouro, papai urso, mamãe urso, ursinho, taças, cadeiras, camas// máquina de escrever, Três porquinhos, cabana de palha, madeiras, tijolo, lobo / bar ou carro de bombeiros.

Utiliza-se qualquer palavra que lhes ocorra e que possa oferecer possibilidades para que eles contem a história incorporando-a ao conto original.

### **C) Contos ao reverso**

Se trata de modificar o tema do conto de uma forma premeditada:  
Chapeuzinho Vermelho é má e o lobo é bom...

Polegar quer fugir da casa com seus irmãos, abandonando seus pobres pais; que têm a astúcia de fazer-lhe um buraco no bolso de seu casaco antes, enchendo-o de arroz, que foi se espalhando pelo caminho durante a fuga.  
Como na história verdadeira, mas vista através do espelho, onde a esquerda se converte em direita.

Com esta estratégia, podemos conseguir o ponto de partida de uma narração livre que se desenvolva autonomamente em outras direções.

### **D) O que acontece depois?**

Continuar os contos. Por ex.:

- Pinóquio vai buscar um tesouro que haviam visto quando estavam no interior da baleia.
- Como continua a história de Gata Borracheira depois de se casar com o príncipe?
- O que o Pequeno Polegar fez com as botas de sete léguas?

## **E) A Salada de contos**

Misturam-se elementos de diferentes contos. Exemplos:

- Chapeuzinho se encontra com o Pequeno Polegar.
- O Gato de Botas ajuda com sua maneira especial à Cinderela e Branca-de-Neve.
- Alguns meninos que vão pelo campo, se encontram em casas diferentes: a dos três porquinhos, a casinha de chocolate, na toquinha do coelho, no palácio da Cinderela, na toca da formiguinha (da história a Cigarra e a formiga), no Castelo da Rapunzel.

## **F) Plagiar contos.**

Trata-se de copiar a estrutura dos contos, mas inventando outros personagens, relações e situações entre elas deixando rolar a imaginação.

## **10 FUNÇÕES DE PROPP**

Segundo Vladimir Propp existem nos contos algumas funções que se repetem em todos seguindo uma mesma ordem, se bem que possam faltar algumas.

Estas funções são as seguintes:

### **1) AFASTAMENTO**

- O protagonista ou um dos membros da família se afasta de casa.

2) **PROIBIÇÃO**- Sobre o protagonista ou protagonistas recai uma proibição ou recebe uma ordem.

3) **TRANSGRESSÃO**- Transgride-se uma proibição.

4) **INTERROGATÓRIO**- O agressor tenta obter notícias.

5) **INFORMAÇÃO**- O agressor recebe informações sobre sua vítima.

6) **ENGANO** – O agressor tenta enganar sua vítima para apoderar-se dela e de seus bens.

7) **CUMPLICIDADE**- A vítima deixa-se enganar e ajuda assim seu inimigo a lhe lesar.

8) **TRAVESSURA OU CARÊNCIA**- O agressor dana o protagonista ou um membros da família ou lhe causa prejuízos. Também, às vezes, algo lhes falta ou tem ganância de possuir algo.

9) **MEDIAÇÃO** – A notícia da travessura ou carência é divulgada, dirigem uma pergunta ao herói, uma ordem, chama-no ou o fazem partir.

10) **CONSENSO DO HERÓI**- O herói aceita ou decide agir.

11) **PARTIDA** – O herói vai embora de sua casa

12) **HERÓI SUBMETIDO À PROVA DO DOADOR**- O herói sofre uma prova, um questionário, um ataque... que são preparativos para receber um objeto ou auxiliar mágico.

- 13) **REAÇÃO DO HERÓI**- O herói reage ante as ações do futuro doador.
- 14) **DOAÇÃO DO ATRIBUTO MÁGICO**- O objeto mágico passa à disposição do herói.
- 15) **DESLOCAMENTO DO HERÓI**- O herói é transportado, conduzido ou levado perto do lugar onde fica o objeto de sua busca.
- 16) **COMBATE**- O herói e seu agressor se enfrentem em um combate.
- 17) **HERÓI MARCADO**- O herói recebe uma marca.
- 18) **VITÓRIA**- O agressor é vencido.
- 19) **REPARAÇÃO DA MUTILAÇÃO OU CARÊNCIA INICIAL**- O dano inicial é reparado ou a carência preenchida.
- 20) **VOLTA DO HERÓI**- O herói regressa
- 21) **PERSEGUIÇÃO DO HERÓI** – O herói é perseguido.
- 22) **O HERÓI É SALVO** – O herói é auxiliado.
- 23) **CHEGA INCÓGNITO EM SUA CASA**- Regressa à sua casa incógnito ou então à outra comarca.
- 24) **PRETENSÕES DE FALSO HERÓI**- O falso herói reivindica para si pretensões enganosas.
- 25) **TAREFA DIFÍCIL**- Propõe ao herói uma tarefa difícil
- 26) **TAREFA CUMPRIDA**- A tarefa é realizada.
- 27) **RECONHECIMENTO DO HERÓI**
- 28) **DESMASCARAMENTO DO FALSO HERÓI OU ANTAGONISTA**
- 29) **TRANSFIGURAÇÃO** – O herói recebe uma nova aparência
- 30) **CASTIGO**- O falso herói ou agressor é castigado.
- 31) **MATRIMÔNIO**- O herói se casa e ascende ao trono.

A nós nos interessam, porque podemos usá-las para construir histórias. Rodarí propõe reduzir seu número e escolher as que mais nos convenham.

Ele as reduziu à:

Proibição- Infração- Mutilação ou carência - Partida do herói - Missão –Encontro com o doador - Poderes mágicos - Aparece o antagonista - Poderes diabólicos do antagonista - Duelo - Vitória - Regresso – Chegada em casa – O falso herói – Reconhecimento do herói – O falso herói desmascarado - Castigo del antagonista – Casamento.

## **11 – INVENTANDO HISTÓRIAS EM CARTOLINAS**

Escolher figuras e imagens de diversas revistas e pregá-las em cartolinas. Vai-se retirando as cartolinas e inventando uma história tomando como ponto de referência a imagem contida na cartolina. Cada história de uma cartolina se relacionará com a precedente. Cada aluno, também, poderá ilustrar o episódio que lhe tocar (com desenho ou colagem) e obter-se-há, além da história, um painel ilustrado por todos. Para tirar mais partido da atividade, cada criança poderá representar a cartolina que foi lhe designada.

## **12-FÁBULAS EM CLAVE OBRIGATÓRIA**

Trata-se de variar os contos dando-lhes uma modulação diferente.

Exemplos:

O flautista de Hamelin, ambientada numa cidade atual, que em vez de estar sendo invadida por ratos está sendo invadida por veículos.

Cinderela numa viagem interplanetária.

Nestas histórias, se modificarão as categorias de tempo e espaço.

## **13- APROVEITAR AS REVISTAS EM QUADRINHOS**

Tendo o caráter e as características dos personagens de revistas cômicas conhecidas, pode-se passar a inventar histórias com eles.

Por ex: Mortadelo e Salaminho, Tom e Jerry, Zé Colméia e Batatinha, A Turma da Mônica, Asterix e Obelix, etc.

## **14- A SUBTRAÇÃO FANTÁSTICA**

Trata-se de se trabalhar com a hipótese do desaparecimento de objetos.

O açúcar desaparece e o mundo se torna amargo por culpa do Mago Amargo.

Desaparece o papel, o sol, os objetos cotidianos, a mesa, as casas...

Desaparecendo objeto por objeto, se chega a um mundo vazio, a um mundo de nada, como no conto de Rodarí:

*'O homenzinho de nada'*

Era uma vez um homenzinho de nada.

Tinha um nariz de nada, a boca de nada, se vestia de nada e usava sapatos de nada. Ele foi fazer uma viagem a uma estrada de nada que não ia a lugar nenhum.

Encontrou-se com um rato de nada e lhe perguntou:

- Você não tem medo do gato?

- Não, na verdade – respondeu o rato de nada- neste país de nada só existem gatos de nada, que têm bigotes de nada e garras de nada. Além disso, respeito o queijo.

Eu como somente os buraquinhos. Não são nada, mas são gostosos.

- Minha cabeça dá voltas. – disse o homenzinho de nada.

- É uma cabeça de nada: inclusive, se for contra uma parede, não lhe fará dano algum.

Querendo fazer a prova, o homenzinho de nada buscou uma parede para golpeá-la com sua cabeça; mas era uma parede de nada, e como ele havia tomado demasiado impulso, caiu do outro lado. Tampouco ali havia nada de nada. O homenzinho de nada estava tão cansado de todo aquele nada, que dormiu. E enquanto dormia, sonhou que era um homenzinho de nada que ia por uma estrada de nada e se encontrava com um rato de nada, e ele também se punha a comer os buraquinhos do queijo. E o rato tinha razão: não sabia em verdade de nada.

## 15- HISTÓRIAS PARA RIR

A maneira mais simples de inventar histórias engraçadas nasce da possibilidade da exploração do erro. Para os pequenos, as primeiras histórias serão gestuais ( por-lhes os sapatos nas mãos). Um exemplo seria o conto cão que não sabe ladrar e acredita que pode ensinar um gato a miar , uma vaca a mugir...

Outra possibilidade será criar personagens estranhos com nomes esquisitos.

Exemplo:

O senhor Paciência vive num povoado chamado Devagaroso.

Também se obtém efeitos cômicos por meio da surpresa, utilizando ditados comuns, como: "estamos vermelhos de cansaço" (estamos aos pedacinhos), "vimos estrelas" (um rei que gosta de ver estrelas durante todo o tempo procura um médico que lhe aconselha a dar marteladas na cabeça. Mas o rei prefere que seja o astrônomo do palácio que receba as marteladas e as descreva para ele. O astrônomo consegue fugir e o rei instala na corte um jipe para que todos os dias dê a volta ao mundo a fim de que para ele sempre seja noite e possa ver o céu estrelado).

Outra possibilidade é introduzir um personagem banal em um contexto extraordinário ou ao contrário, um personagem extraordinário em um contexto banal. Este mecanismo serve para ser utilizado para "descristalizar" em crianças, as diversas formas de autoridade. (por o professor na jaula de um zoológico, os fantasmas em uma lata de lixo...)

Também se pode "coisificar" pessoas.

Exemplo:

O tio Roberto trabalha em um guarda-roupa de um restaurante como cabideiro.

O Sr. Rigoberto trabalha de mesa de escritório.

O riso inicialmente cruel dá lugar, pouco a pouco a uma sensação de inquietude. A situação é cômica, mas compreendem que é também injusta.

## 16- A MATEMÁTICA DAS HISTÓRIAS

Os contos também servem às crianças para desenvolver a capacidade lógica. Assim, "O Patinho Feio" é uma história de um elemento que está dentro de um grupo equivocado, quando em realidade pertence a outro grupo.

A criança, por exemplo, ao responder à pergunta: \_ Quem sou eu? Descobre que é filho, neto, irmão, amigo, pedestre, ciclista, leitor, estudante, jogador de futebol...,

explora todos os conjuntos de que forma parte, seus múltiplos vínculos com o mundo. A operação fundamental que realiza é de origem lógica. Para compreender a versatilidade dos fatos, podem servir operações em contos como transformar um homem em rato e de novo em homem.

Uma história de um homem que para ir à Praça da Catedral deve pegar primeiro o ônibus número 3 e logo depois o número 1 e imagina que pegando o número 4 vai economizar um bilhete, lhe ajuda a distinguir entre adições corretas e adições impossíveis.

As relações alto-baixo, grande-pequeno, magro-gordo... também podem ser trabalhadas. Assim temos por ex., a história de um pequeno hipotótamo e de uma grande mosca que se ria dele, porque era pequeno. Pode-se imaginar viagens desde o menor ao maior. Sempre há um personagem menor do que o mais diminuto personagem. Também a história de uma senhora gorda, mais gorda que outra senhora, que se desespera por estar gorda. Com pouco-muito: um senhor tinha 30 veículos e as pessoas diziam: \_ “Quantos carros!”, mas aquele outro senhor também tinha 30 veículos e as pessoas diziam: “ Como ele tem poucos carros!”.

## **17-TRABALHO DE CRIATIVIDADE COM OS MENORES**

### **Uso arbitrário de objetos, assinalando-lhes um papel diferente do habitual.**

Exemplo: Um senhor tinha um nariz-lanterna que acendia e apagava. Servia de lâmpada para o comedor . A cada espirro, a lanterna estalava e tinha que trocá-la. O Sr.Colher era alto e magro, com uma cabeça muito grande, tão pesada que não conseguia manter-se em pé. Encontrava mais conforto em andar de cabeça para baixo, assim via todo o mundo ao reverso e tinha idéias curiosas sobre todas as coisas.

### **Utilizar os brinquedos das crianças como personagens.**

O adulto tem mais experiência que a criança e pode chegar mais longe com a imaginação, por isso elas gostam que os pais e avós sejam seus companheiros de jogos. Joga-se com ela para ensiná-la a brincar, e enquanto se joga, se fala. Utilizar este recurso e logo deixá-las inventar suas próprias histórias.

### **Colocar a criança como protagonista das histórias que se contam.**

Levaremos a criança situações agradáveis e lhes faremos realizar empreendimentos memoráveis. Se tem medo do escuro, na fábula ela não terá medo de nada. Os personagens e cenários que apareçam serão familiares à criança. É uma maneira de utilizar o pretérito imperfeito como fazem eles para apresentarem um mundo cheio de satisfação e compensações (Carlitos era um menino que fazia grandes viagens, via os macacos, elefantes, girafas...).

### **Utilizar histórias tabú.**

Deve-se levar em conta a importância destas histórias para o crescimento. A conquista do controle das funções corporais é importante nestas idades. O adulto, por exemplo, pode buscar e encontrar uma compensação na comicidade do sujo, do obsceno, do proibido, comicidade que está presente nas fábulas e ainda

mais no repertório de piadas que às vezes se contam às crianças. Nada como a risada para poder ajudar a desdramatizar, a equilibrar as suas relações com o tema. Como exemplo, a história de Rodarí do rei Midas, que liberado do dom de converter em ouro tudo o que toca, se vê obrigado a transformar em “cocô” o que tocar e o primeiro que toca é precisamente sua carruagem.

Outras utilidades que tem a fábula para a criança pequena é que lhe pode servir para construir estruturas mentais, para estabelecer relações como: eu - os outros, eu - as coisas, coisas verdadeiras - coisas inventadas, tomar distâncias no espaço: longe - perto; e no tempo: uma vez - agora, antes - depois, Ontem – hoje - amanhã.

## **BLOCO 4 : ESTRATÉGIAS ATRATIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO DRAMÁTICA**

### **• FRASES PARA DECLAMAR**

Frases para declamar com diversos tons, segundo diferentes situações que se invente.

Podem-ser ditas individualmente ou por grupos, preparando versões de uma mesma frase.

(Neste caso pode-se gravar as contribuições dos alunos para aproveitá-las posteriormente em representações teatrais).

Sirva-me comida. Tenho que sair.  
Enfim te vejo!  
Estou esperando sua resposta.  
Tudo isto é muito complicado.  
Volta logo, é muito tarde.  
Você tem que comprar o pão.  
Preparar! Apontar! Fogo!  
Atendam, por favor.  
Anda, vai comprar o pão.  
Estou mandando você se calar.  
Estavam todos? Estavam todos.  
Os convidados já chegaram?  
Houve um acidente?  
Você me espera ou não?  
Você é bobo ou está se fazendo de bobo?  
Porque chegou tarde? Não cheguei tarde...  
Onde você esteve? Em nenhum lugar.  
Porquê está mentindo?  
E eu que esperava vê-lo!  
Não posso crer em você!  
Como você quer que eu resolva isso?  
Mas isso é inacreditável!  
Não faça isso!  
Não sei se o João virá. Pode ser que sim.  
Eu gostaria que viesse.  
Quem de vocês estragou as flores? – Eu? Não!...  
Já lhe disse milhões de vezes que esta é minha cadeira.

Essa aí, a que vive na esquina, é uma tonta.  
Estou aqui, definitivamente.  
Ela, ele e todos nós estamos cheios de dúvidas.  
Trabalho segunda, terça, quarta e quinta-feira.  
Há uma, duas, três, quatro laranjas.  
Senhora, não fique nervosa.  
Estêvão, explique-me a lição.  
Eu lhe disse que estou neste lugar e os outros estão lá.  
Ou lhe digo a verdade ou lhe minto e lhe engano.  
Explique rapaz, a razão de todas estas coisas.

- **PÁRAGRAFOS PARA LER EM VOZ ALTA**  
( Dando-lhes a entonação adequada)

Em tom discursivo provocando a expectativa ante o que se segue:

- ❖ Neste momento do país, em que só nos resta a alternativa de triunfar ou morrer, / neste momento, digo /que é o povo que nos salvará da derrota. / Nenhum homem / nenhuma mulher, / nenhuma criança / deverá estar ausente do gesto que hoje se inicia.

Em tom rememorativo, mas alegre:

- ❖ Recordo que era um dia lindo de sol, cheio do burburinho das pessoas, as ruas abarrotadas de automóveis.

Enumerando ações objetivas, mas carregadas de emotividade.

- ❖ O padre Angel se equipou de um esforço solene. Esfregou as pálpebras com os ossos da mão, afastou o mosquiteiro e permaneceu sentado na esteira nua, pensativo e solene.

Descrição objetiva sem tom emocional.

- ❖ Os romanos, quando invadiram a Gália, observaram que as vestimentas dos habitantes não se pareciam em nada com o que haviam visto antes: os gauleses usavam a roupa cingida ao corpo e de cores brilhantes.

• **POESIAS PARA SEGUIR COM MÍMICA**

<p><b>O canto do gato</b></p> <p>O meu gato é serelepe. É dengoso e é moleque.</p> <p>De manhã, quer leite e mia. Depois pede carinho, se arrepia.</p> <p>À tarde, só dorme, vagabundo e preguiçoso... O rato? — que descanse, ocioso!</p> <p>À noite, manhoso me arranha. Quer comida. quer água, quer manha...</p> <p>Logo, ronrona no meu colo, faceiro. Estica o rabo, desliza fagueiro.</p> <p>Mas, num instante, num repelão, sai a caçar, trabalhar pro patrão!</p> <p><b>Odete Ronchi Baltazar</b></p> <p><b>Mariquinha</b></p> <p>Eu vi Mariquinha Na beira do rio Pescando peixinho Tremendo de frio</p> <p>Eu vi Mariquinha Na beira da praia Pescando peixinho Enrolando na saia</p> <p>Eu vi Mariquinha Na beira do poço Pescando peixinho Atirando pros moços.</p> <p>José Paulo Paes – em Poesia para crianças (1996)</p>	<p><b>As formigas</b></p> <p>Cautelosas e prudentes, O caminho atravessando, As formigas diligentes Vão andando, vão andando...</p> <p>Marcham em filas cerradas; Não se separam; espiam De um lado e de outro, assustadas, E das pedras se desviam.</p> <p>Entre os calhaus vão abrindo Caminho estreito e seguro, Aqui, ladeiras subindo, Acolá, galgando um muro.</p> <p>Esta carrega a migalha; Outra, com passo discreto, Leva um pedaço de palha; Outra, uma pata de inseto.</p> <p>Carrega cada formiga Aquilo que achou na estrada; E nenhuma se fatiga, Nenhuma para cansada.</p> <p>Vede! enquanto negligentes Estão as cigarras cantando, Vão as formigas prudentes Trabalhando e armazenando.</p> <p>Também quando chega o frio, E todo o fruto consome, A formiga, que no estio Trabalha, não sofre fome...</p> <p>Recorde-vos todo o dia Das lições da Natureza: O trabalho e a economia São as bases da riqueza</p> <p><b>Olavo Bilac</b></p> <p>Do livro: Poesias Infantis, Ed. Francisco Alves, 1929, RJ</p>
--	---

<p><b>Perereca e sua dança Saltim Pum!</b></p> <p>Saltim pum bem perereca  Agacha e salta muito sapeca  Arregala e pisca os olhos  Agacha e gruda  feito meleca  No chão, não escorrega  Pula e salta  Pra lá e pra cá  Feito peteca  Pára e soluça  salta e dança  Dá língua feito criança  Saltim pum  Dança e pula, perereca!</p> <p><b>A dança é assim:</b>  De pé dá um pulo e agacha  Todos agachados com a palma das duas mãos  toda no chão  Pulando no mesmo lugar, levanta e agacha e  coaxando (não pode esquecer!)  Depois pula de um lugar para outro e coaxa!  Para todos os lados, sem deixar de abrir bem os  olhos e piscar forte, e colocar a língua pra fora  como se fosse pegar um mosquito no ar  Depois todo mundo se joga no chão de pernas  pra cima!!!</p> <p>Publicado no Recanto das Letras em  06/06/2005</p>	<p><b>A CASA</b></p> <p>Era uma casa  Muito engraçada  Não tinha teto  Não tinha nada</p> <p>Ninguém podia  Entrar nela não  Porque na casa  Não tinha chão</p> <p>Ninguém podia  Dormir na rede  Porque na casa  Não tinha parede</p> <p>Ninguém podia  Fazer pipi  Porque penico  Não tinha ali</p> <p>Mas era feita  Com muito esmero  Na rua dos bobos  Numero zero</p> <p>Vinícius de Moraes</p>
--	---

## **CAMINHAR**

Caminhar expressando diferentes estados anímicos ou situações especiais:  
Marchar expressando abatimento, esgotamento, orgulho, enfado, ira, alegria ...  
Marchar de maneira majestosa ( como um rei.)  
Marchar como uma pessoa anciã, coxa, cega...  
Mover-se como o ser mais horrível, mais pesado, mais rápido, mais feroz, mais calmo...  
Mover-se fingindo andar sobre rochas, areia, pântano, contra o vento...

## **SENSAÇÕES**

Transmitir sensações de frio, calor, desengano, alegria, pena, medo, riso, força, debilidade, glória, ira... podem enquanto isso movimentar-se no local.

## **IR ANDANDO E GIRAR**

Ante um pedido de auxílio, rapidamente.

Ante um insulto de outro personagem, lentamente mas com decisão.

Ante uma dúvida que se planeja (Deixei minhas chaves em casa?), duvidando de seu próprio movimento.

Crê que haja passado uma pessoa conhecida, mas também tem dúvidas...

## **CORRER**

Correr e parar bruscamente sem perder o equilíbrio.

Correr ante um pedido de auxílio.

Correr para escapar de um perigo.

Correr para sustentar um pessoa que está desmaiando.

Correr sorteando obstáculos...

## **CAIR**

Saber cair segundo diferentes ocasiões: Por desmaio, por morte, por tropeçar em um obstáculo, por haver sido empurrado, por estar bêbado, por chocar contra algo...

## **SENTAR-SE E LEVANTAR-SE**

Sentar-se em assentos cada vez mais baixos com um objeto na cabeça.

Sentar-se timidamente em uma cadeira.

Desmornar-se cansadamente em uma cadeira.

Sentar-se mantendo uma conversaço.

Sentar-se como um ancião.

Sentar-se cansadamente mas sem desmornar-se.

Levantar-se bruscamente com ira (encolerizado).

Levantar-se como um ancião.

Levantar-se para receber alguém que se espera com impaciência.

Levantar-se denotando cansaço.

Levantar-se com alegria para ir a uma festa...

## **JOGO DE ESPELHOS**

Por pares, um se faz de espelho e o outro se mira.

Logo se alternam os papéis. A pessoa que se mira pode representar:

Um homem que se enfeita pela manhã. Uma jovem que se arruma para ir a um baile. Uma dama que se maquia (depila as sombrancelhas, passa creme, pinta os lábios, passa batom, etc). Um menino que faz caretas e que se assusta ele mesmo com elas...

## **JOGO DO CINEMA**

Um grupo ou somente uma criança representa com mímica o título de um filme ou série e outro deve adivinhá-lo. (Ex.: “Os Caça-fantasmas”, “ O rei-leão”, “ Hércules”, “E.T.”, etc)

## **REPRESENTAR SITUAÇÕES**

Exemplo: Um grupo de pessoas passeia tranquilamente pelo bosque. Começa a chover e a ventar muito, e se movimentando com dificuldade, procuram algum lugar para se abrigarem. Encontram uma casa abandonada e entram. Sentem curiosidade e medo. De repente, no espaço abre-se uma porta e de lá surge uma mão. Eles olham e vêem que era um amigo que havia se perdido do grupo.

## **REPRESENTAR UMA CENA EM GRUPO.**

Sai o primeiro e se coloca em frente aos demais, começando uma composição, iniciando uma figura. Aqueles que o desejarem sairão paulatinamente e comporão um quadro artístico. A princípio serão livres. Depois, o professor pode dar sugestões: Fotografia de uma família numerosa, o casamento de uma pessoa famosa, minha classe é um desastre, chegaram os extra-terrestres, maravilhosa partida de futebol entre cegos e cochos.

## **REPRESENTAR IDÉIAS OPOSTAS**

Requer um nível elevado de abstração, por isso esta atividade é indicada para os maiores. Pode ser representada em dois grupos, mediante o movimento de idéias opostas:

Guerra-paz / frio-calor / água-fogo / força - fraqueza / riqueza-pobreza / saúde-enfermidade...

## **COMER**

Com gula, lentamente, rapidamente, desgosto, comida fria, quente, amarga, ácida, doce, espagete, um pouquinho, um frango, um bife duro, um iogurte.

Jogo de como se comem as frutas: banana, laranja, maçã, cerejas, uvas, pera, melancia, limão, jaboticaba, manga, acerola, pinha, limão...

Uma criança representa a ação e as demais tentam adivinhar de que fruta se trata.

## **AS PROFISSÕES E O TRABALHO**

O tema das profissões e do trabalho pode nos dar sugestões muito enriquecedoras:

Um grupo de decoradores decora uma habitação. Se estabelecem os papéis segundo as inclinações das crianças: desenhistas, diversos especialistas, pintores, etc.

Um grupo de garçons atende um banquete. O resto do grupo pode ser dos convidados.

Um grupo de artistas trabalha em um estúdio: escultores, pintores, músicos...

Um grupo de operários entra e trabalha numa fábrica...

## **SITUAÇÕES**

Se propõe a seguir situações diversas e possíveis estratégias que facilitam a criatividade e a improvisação dramática.

Gravar (numa fita de gravador) e anotar as criações das crianças para logo poder depurar o roteiro, a atuação e a representação geral. Para representar algo, um texto criado ou outro já escrito dever-se-há ter em conta:

Personagens- tempo- espaço- argumento- conflito- tema.

### **SITUAÇÕES EM GRUPO:**

Se sugerem aos alunos situações e eles a improvisam de forma espontânea. Como dissemos, é conveniente gravar-lhes para recordar as atuações de cada um, logo se pode escrever o roteiro para representá-los.

#### **Propostas de situações:**

Dois grupos de pessoas que discutem porque querem ver canais de TV diferentes. (futebol e telenovela)

Uma família que discute os horários de comida ou da chegada em casa dos filhos maiores.

Gente que discute pelo lugar na cadeira do cinema ou o horário de turno de trabalho em uma loja.

Astronautas que vão aterrizar e lhes dizem que há um defeito técnico na espaçonave.

Família que discute pelo lugar de férias (praia ou montanha).

Taxista que fala com seus clientes de como está a vida e o tráfego.

Mãe e filhos pela manhã ao levantar-se.

Família que está comendo e chega o filho maior e lhes diz que foi suspenso e deve repetir o curso (reações de todos os membros).

Compradores que se consideram mal atendidos pelo atendente de uma loja e discutem com ele, solicitando a presença do dono do estabelecimento (supermercado, eletrodomésticos...)

### **REPRESENTAÇÃO COM SÍMBOLOS**

Pode-se propor às crianças que representem algo falando somente com números

(Ex.: Duas pessoas que se encontram, se saúdam, falam, fazem perguntas, se assombram com algo, duvidam, se enfadam e se vão ou fazem as pazes.)

Representar uma cena simples, mas enquanto um ri, o outro responde sempre chorando (comprar algo em uma loja, encontrar-se dois conhecidos...)

Também, enquanto um demonstra raiva, o outro está muito desanimado; um muito ativo e o outro comportando-se servilmente...

### **JOGO DAS ESTÁTUAS**

Por pares. Um improvisa e o outro permanece imobilizado, comportando-se como uma estátua. O aluno que improvisa pode imaginar que o outro lhe pergunta ou lhe responde e verbalizar as réplicas que a estátua faz.

Se propõe as seguintes situações:

- Empregado que pede ao chefe aumento de ordenado.
- Filho que reencontra seu pai depois de muitos anos (pode manifestar felicidade, reprimenda, pedir explicações, sentir pena...)
- Amante que dirige censuras à sua amada.
- Pai que ri de seu filho (por travesura, por repetir o curso...)
- Filho que se desculpa ante seu pai.
- Mulher que discute com seu marido ou vice-versa
- Professora que ensina um aluno.
- Professora que fala a outra sobre seus alunos.
- Senhora fofqueira que fala com outra.
- Vendedor que tenta vender um produto.

### **REPRESENTAR UM PERSONAGEM**

Cada um escolhe o personagem que gostaria de ser (de ficção, atual ou histórico). Se concentra na forma de andar, nos traços físicos, maneiras, gestos, traços de caráter, forma de falar... Andam pela aula interpretando o personagem, os diferentes personagens se relacionam entre si, entabulam conversas, se apresentam, realizam ações juntos. Deve-se tentar conservar a improvisação das características adotadas em todos os instantes.

### **VENDEDOR- COMPRADOR**

Improvisar conversações entre vendedor e cliente em: uma farmácia, um supermercado, uma boutique, sapataria, casa de jogos, loja de CDs, mercearia, etc..

### **MAIS SITUAÇÕES**

Em pares ou em pequenos grupos trabalhar as cenas:

Um combate de boxe-

Uma cena amorosa-

Uma operação cirúrgica-

Uma cabelereira com seu cliente-

Uma pequena orquestra de câmara-

Representar cenas cômicas-

Dramatizar músicas-

Representar contos-

Representar anúncios inventados (se pode tomar os slogans ou músicas de que conhecem)-

Representar notícias curiosas preparando- as como se fossem reportagens de Televisão –

Fatos habituais de um dia comum-

Uma mãe que vai fazer compras e se encontra com uma amiga-

Alguns amigos que vão ao cinema, sendo que alguns gostam do filme e outros não (atitudes no cinema, comentários e discussões na saída, encontram um outro amigo e lhes contam o filme, cada um dando sua versão)-

Um vendedor que vendeu uma fralda a uma senhora e esta foi fazer a devolução deste produto alegando que não presta, só que a fralda estava manchada)-

Um menino que está fazendo tarefas do colégio e que não consegue resolver os problemas –  
Desculpas que um noivo dá ao chegar tarde à casa de sua noiva, sem conseguir convencê-la.  
Uma pessoa que entra em sua casa e tudo parece normal, mas encontram um ladrão lá dentro-  
Passageiros que estão em um avião que começa a perder altura.-  
Um guarda e um motorista discutindo-  
Dois ou mais motoristas discutindo-  
Motorista que suplica para que não seja multado-  
Pessoa que acorda com o despertador e se dá conta de que tem pouquíssimo tempo para chegar a uma reunião importante-  
Senhor que espera uma importante chamada telefônica que demora-  
Um Senhor que detém o outro para saudar-lhe com o risco de fazê-lo perder o trem-  
Pessoas que olham uma vitrine e escolhem o que desejam-  
Primeira viagem de Colombo à América (ilusão da tripulação, desalento posterior da mesma, sofrimentos pela escassez de víveres, discussões sobre a redondeza da Terra, peijas para crer que os haviam enganado, estupefação e alegria quando se anuncia que vêem a terra.)

## **BLOCO 5: TRABALHO SOBRE UM LIVRO LIDO**

A criança terá que escolher algum dos livros de uma lista dada pelo professor, ou se tem em casa, que o tenha lido anteriormente.

O trabalho será composto pelas seguintes partes:

1)-A Capa. Nela pode haver um desenho, mas necessariamente terá o título do livro e seu autor e ilustrador, se o houver. Abaixo terá os dados do aluno: nome e sobrenome, turma, Colégio...

2)-Uma primeira folha. Nela é que o aluno porá todos os dados que pode encontrar sobre o autor do livro e dos ilustradores.

3)- Um folha com o título: Vocabulário. Nela aparecerão vinte e cinco palavras encontradas no livro e as quais o aluno não conhecia o significado. Também podem ser palavras que pareçam difíceis. Ao lado de cada uma estará o significado que deverá ser buscado no dicionário.

4)- Argumento. Contará o argumento do livro sem passar de uma página, resumindo, contando o princípio, o meio e o final.

5)- Super-desenhos coloridos

6)-Reescrever a cena. Escolherá livremente uma cena e imaginará que é um novo personagem que entra nela. Ao aparecer, mudará o rumo da cena, pois fará ou dirá coisas diferentes do que ocorre nela. No máximo duas páginas.

7)-Mudar o final. Abrirá o livro ao acaso (convém abri-lo mais além da metade) e continuará contando o que acreditar que possa acontecer, mudando o final. Não pode ultrapassar uma página escrita.

8)-Carta ao autor. Dizendo-lhe do que mais gostou, do que menos gostou, o que lhe surpreendeu, o que mudaria. Pode modificar esta atividade por uma entrevista ao autor, imaginando que é um jornalista e lhe faz as perguntas que quiser. Inventa também as respostas.

9)-Como são os personagens. Poderá desenhá-los e descrever debaixo brevemente a cada um. Também poderá descrevê-los por escrito.

10)- Folha opcional. Poderá fazê-la ou não, segundo queira. Se trata de escrever uma carta ou fazer uma entrevista ao protagonista.

II)-Telegrama. De umas quinze palavras aconselhando ou desaconselhando a leitura do livro a seus colegas.

Deve-se ter cuidado com a apresentação do trabalho, a letra, a expressão, as falhas ortográficas, os desenhos e tudo mais. O colorido e a originalidade são também importantes.

---