



BAILE LITERÁRIO

Elaboração: Krystyna Rózga

Idade dos participantes – 7-10 anos

Tempo necessário para a realização das atividades: 3 horas

Objetivos gerais:

- Criar associações positivas com a literatura
- Integração e fortalecimento das relações entre os participantes
- Desenvolver a criatividade e a imaginação

Objetivos específicos:

- Atividades em equipa
- Utilização de elementos da trama do romance para brincar e recriá-la em brincadeiras

Métodos:

- Brincadeiras de dança
- Brincadeiras motoras

Palavras-chave:

Literatura, livros, brincadeiras de dança, brincadeiras temáticas, baile de carnaval

Materiais:

- equipamento para reproduzir música
- cobertores – dois por cada grupo de 10 pessoas (I.c.)
- folha de papel (I.e.)
- cadeiras – tantas quantas os participantes (II.a.)
- folhas com uma lista de perguntas para os participantes (II.b.)
- folhas com personagens para encontrar e algo para prendê-las nas costas (II.c.)

BRINCADEIRAS DE DANÇA

a) Congelamento

O monitor escolhe entre os vilões dos livros favoritos dos participantes aquele que sabe fazer magia. Por exemplo: a Bruxa Branca de «As Crônicas de Nárnia», alguém de «Harry Potter», etc.





Os participantes brincam ao som da música e, quando ela é desligada, todos são enfeitiçados – de acordo com o personagem escolhido: transformados em pedra, enfeitiçados com Petrificus Totalus, etc. Todos devem ficar parados no lugar, como se tivessem sido atingidos pelo feitiço. O antídoto é ligar a música novamente. A brincadeira é repetida várias vezes.

b) A rede mágica da leitura

Enquanto a música toca, a magia da leitura se espalha pela sala – inicialmente, duas pessoas, de mãos dadas, tentam agarrar e incluir mais participantes em seu grupo. Quando alguém dos participantes é tocado, junta-se ao par e também dá a mão a uma das pessoas, aumentando assim o seu alcance. Forma-se um trio, um quarteto e, sucessivamente, uma rede cada vez maior. Os participantes tentam escapar dos braços da rede, mas no final a rede é tão longa que pode envolver todos aqueles que ainda não foram capturados.

c) Estafeta de personagens

Os participantes do baile dividem-se em equipas de 10 pessoas. O critério de seleção pode ser a semelhança das roupas, algumas características comuns relacionadas com as fantasias ou qualquer escolha das crianças.

Cada equipa divide-se em grupos de cinco – um grupo vai para um lado da sala, o outro para o outro lado. A tarefa é transportar-se mutuamente de um lado ao outro num veículo mágico (pode ser uma carruagem, um tapete voador, uma vassoura mágica, um pégaso – de acordo com os interesses literários das crianças). Começa o lado direito: uma pessoa puxa a outra, que está sentada num cobertor e está a segurar-se dele com as mãos e os pés.

A pessoa que foi puxada vai para o fim da fila e será a última pessoa a puxar.

A pessoa que estava a puxar agora é puxada – desta forma, cada participante será a força motriz e o cavaleiro.

As equipas competem entre si, e ganha a que transportar todos os participantes mais rapidamente de uma ponta da sala à outra.

d) Visita a mundos diferentes

Os participantes formam pares e começam a dançar ao som da música. Quando a música para, é preciso encontrar rapidamente outro parceiro. A situação se repete várias vezes, e os participantes se certificam de dançar com uma pessoa diferente a cada vez.

e) Viagem de barco

O apresentador escolhe um romance em que os personagens viajaram de barco. Pode ser «A Viagem do Caminheiro da Alvorada», «A Volta ao Mundo em 80 Dias», «Peter Pan» e qualquer outro romance em que apareça uma viagem de barco.

Os participantes ficam no meio da sala, e o animador fica num palco. Ele segura nas mãos uma folha A4, que é uma imitação do convés. Quando inclina a folha para um dos lados, os participantes comportam-se como se isso estivesse a acontecer com o chão sob os seus pés

— uma inclinação para a esquerda significa que todos são puxados pela força da gravidade para a esquerda, uma inclinação para a direita empurra-os para o lado direito.

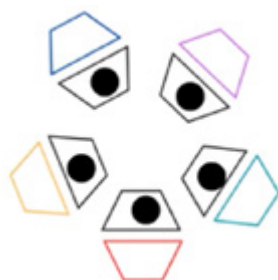
A folha pode ondular, saltar, subir e descer, enrolar-se, inclinar-se para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita...

Durante a apresentação, ele conta uma história em que destaca os momentos terríveis das inclinações, aproveitando ao máximo o seu conhecimento da trama do romance do qual tirou a ideia.

BRINCADEIRAS SOCIAIS

a) Encontros rápidos

Na sala, as cadeiras são dispostas em círculos: uma parte das cadeiras com as costas voltadas umas para as outras, a outra parte das cadeiras em frente a elas – devem ser formados dois círculos – um interno e outro externo. Se houver muitos participantes, devem ser formados vários círculos, para que todos tenham lugar. Um círculo deve acomodar grupos de no máximo 10/12 pessoas – um grupo muito grande prolongará excessivamente a brincadeira.



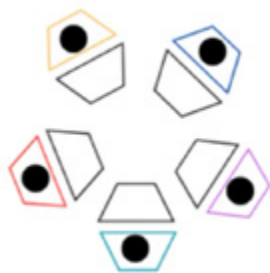
(Os trapézios pretos representam o círculo interno, os coloridos representam o círculo externo. Os lugares marcados com um ponto são os lugares das pessoas que falam.)

Os participantes ocupam os seus lugares e a pessoa no círculo interno conta à pessoa do círculo externo sobre o seu disfarce – o livro/personagem que a inspirou. Isso dura 60 segundos. Após o tempo, o monitor anuncia a mudança e as pessoas do círculo externo mudam de lugar, movendo-se no sentido horário para o lugar ao lado.



(As setas indicam a direção da mudança das pessoas do círculo externo.)

Agora, o círculo externo fala sobre o seu disfarce e a inspiração para a sua escolha.



(Os lugares marcados com um ponto são os lugares das pessoas que falam.)
A brincadeira se repete até que as pessoas do círculo externo voltem ao seu lugar inicial.

b) Encontre as pessoas da lista

A preparação deste jogo requer o conhecimento dos disfarces dos participantes – isso pode ser feito antes ou durante o evento.

Cada participante recebe uma lista com as características e experiências de personagens literários. Durante um determinado período de tempo (o tempo depende do número de participantes), os participantes correm entre si e fazem perguntas para encontrar as pessoas que se disfarçaram como personagens que correspondem à descrição. Uma pessoa só pode ser inscrita com uma característica, mesmo que corresponda a várias delas.

Exemplo de lista de características:

- personagem que sabia fazer magia
- um personagem que podia contar com o seu amigo
- um personagem que vem de outro país
- um personagem que tinha um animal de estimação
- um personagem que veio de um mundo fantástico
- uma personagem que era uma rapariga
- um personagem que era um rapaz
- um personagem que tinha poderes mágicos
- um personagem que fazia coisas engraçadas
- um personagem que, durante a brincadeira, tem alguém do seu mundo na sala
- um personagem que derrotou as forças do mal

A brincadeira termina após o tempo determinado e o monitor verifica quantas pessoas conseguiram completar a lista inteira nesse tempo.

c) Quem é o meu amigo literário?

A brincadeira começa com a criação de uma lista de fantasias – cada participante pode, inicialmente, dizer por quem se fantasiou.

Quando o jogo começa, cada participante recebe nas costas um cartão com um personagem escolhido aleatoriamente, pelo qual outra pessoa se vestiu, de forma que os participantes do jogo não saibam quem é o seu amigo literário. Os participantes podem fazer perguntas que possam ser respondidas com SIM ou NÃO. A tarefa é adivinhar, a partir das pistas, quem é



o companheiro literário e encontrá-lo. Os participantes circulam pela sala e perguntam a todos por detalhes que ajudem a reconhecer quem está escrito no papel preso às suas costas. Quando o participante adivinhar quem lhe foi atribuído, pede à pessoa com essa fantasia para retirar o papel das suas costas.

MODIFICAÇÃO

Os participantes podem ser divididos em pares, para que se procurem juntos. Nesse caso, eles procuram-se mutuamente — por exemplo, Harry Potter deve encontrar Gandalf e Gandalf deve encontrar Harry Potter. Ao final da brincadeira, os pares que se encontraram podem dançar juntos.