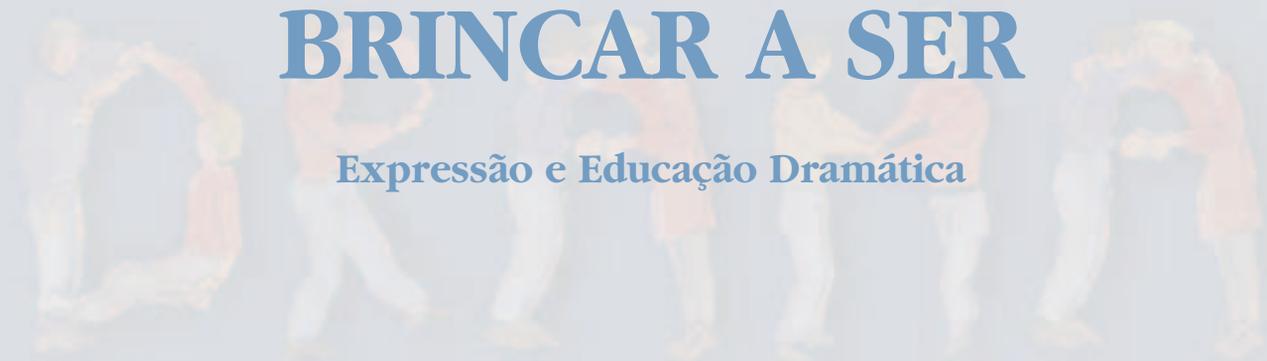


Álvaro Gomes e Jorge Rolla

# BRINCAR A SER

Expressão e Educação Dramática



## ficha técnica

Título	<b>Brincar a Ser</b> Expressão e Educação Dramática (1.º ciclo do Ensino Básico)
Autores	<b>Álvaro Gomes e Jorge Rolla</b>
Ilustração	<b>Branco Duarte</b>
Co-produção e design	© <b>Edições Flumen</b>
ISBN	<b>972-98859-3-1</b>
Impressão e acabamento	<b>Bloco Gráfico, Lda</b> <b>2003 – Livro Auxiliar</b>
Co-produção e distribuição	 <b>PORTO EDITORA</b> Rua da Restauração, 365 4099-023 PORTO • PORTUGAL <b>Telefone</b> (351) 22 608 83 00 <b>Fax</b> (351) 22 608 83 01 <b>E-mail</b> <a href="mailto:pe@portoeditora.pt">pe@portoeditora.pt</a> <a href="http://www.portoeditora.pt">www.portoeditora.pt</a>  Contribuinte n.º PT 500 221 103 Soc. quotas CRC Porto n.º 11254 Cap. Social EUR 1 400 000

# Caros colegas

Subjacente à ideia de educação está o conceito de Homem que se pretende formar. Se entendermos, entre outros, como objectivos da Escola a formação de indivíduos:

- que se sentem à vontade no seu próprio corpo;
- capazes de relatar, serena e desinibidamente, as suas preocupações e os seus pontos de vista;
- capazes de participar, activamente, na vida cultural da comunidade e não se limitar a simples consumidores;
- que sentem a criação e a vida artística ao alcance de todos e não da exclusividade de um punhado de génios;

então, a Expressão Dramática assume um estatuto privilegiado ao apostar, decididamente, nas componentes estimuladora e socializadora da educação.

O “educador” do 1º ciclo do Ensino Básico tem um papel determinante na formação global das crianças e é, em nosso entender, mais um criador de situações de aprendizagem e de desenvolvimento das capacidades de cada uma do que, propriamente, um ministrador de conhecimentos.

Com tais pressupostos, esta obra propõe-se, num percurso sistematizado sobre o programa em vigor, servir de referência aos professores do 1º ciclo, num domínio onde a bibliografia disponível é diminuta e a sua preparação, em muitos casos, meramente empírica.

Bom trabalho!

*Saudações dos Autores*

## I. Jogos de exploração

### A. Corpo

1. Movimentar-se de forma livre e pessoal (...), 10
2. Explorar as atitudes de: imobilidade-mobilidade, contracção-descontracção, tensão-relaxamento, 12
3. Explorar a respiração torácica e abdominal, 14
4. Explorar o movimento global do seu corpo (...), 15
5. Explorar os movimentos segmentares do corpo, 16
6. Explorar as diferentes possibilidades expressivas (...), 17

### B. Voz

7. Experimentar maneiras diferentes de produzir sons, 22
8. Explorar sons orgânicos ligados a acções quotidianas, 23
9. Reproduzir sons do meio ambiente, 24
10. Aliar a emissão sonora a gestos/movimentos, 25
11. Explorar a emissão sonora fazendo variar (...), 26
12. Explorar diferentes maneiras de dizer vocábulos (dicoção), 28
13. Explorar os efeitos de alternância, silêncio-emissão sonora, 29

### C. Espaço

14. Explorar o espaço circundante, 32
15. Adaptar a diferentes espaços os movimentos e a voz, 33
16. Explorar deslocacões simples seguindo trajectos diversos, 34
17. Explorar diferentes formas de se deslocar (...), 35
18. Orientar-se no espaço a partir de referências (...), 37
19. Deslocar-se em coordenação com um par, 39
20. Explorar diferentes níveis (baixo, médio, alto), 40
21. Explorar mudanças de nível (...), 41

### D. Objectos

22. Explorar as qualidades físicas dos objectos, 46
23. Explorar as relações possíveis do corpo com os objectos, 47
24. Deslocar-se com o apoio de um objecto (...), 48
25. Explorar as transformações de objectos (...), 50
26. Utilizar objectos dando-lhes atributos imaginados em situações de interacção (...), 52
27. Utilizar máscaras, fantoches, 54
28. Inventar e utilizar máscaras, fantoches, marionetas, 56

## II. Jogos dramáticos

### E. Linguagem não verbal

- 29. Utilizar espontaneamente atitudes, gestos, movimentos, 62
- 30. Reagir espontaneamente por gestos/movimentos a (...), 63
- 31. Reproduzir movimentos (...), 65
- 32. Improvisar individualmente atitudes, gestos, movimentos (...), 66
- 33. Mimar (a dois ou em pequenos grupos) atitudes, gestos, movimentos (...), 68

### F. Linguagem verbal

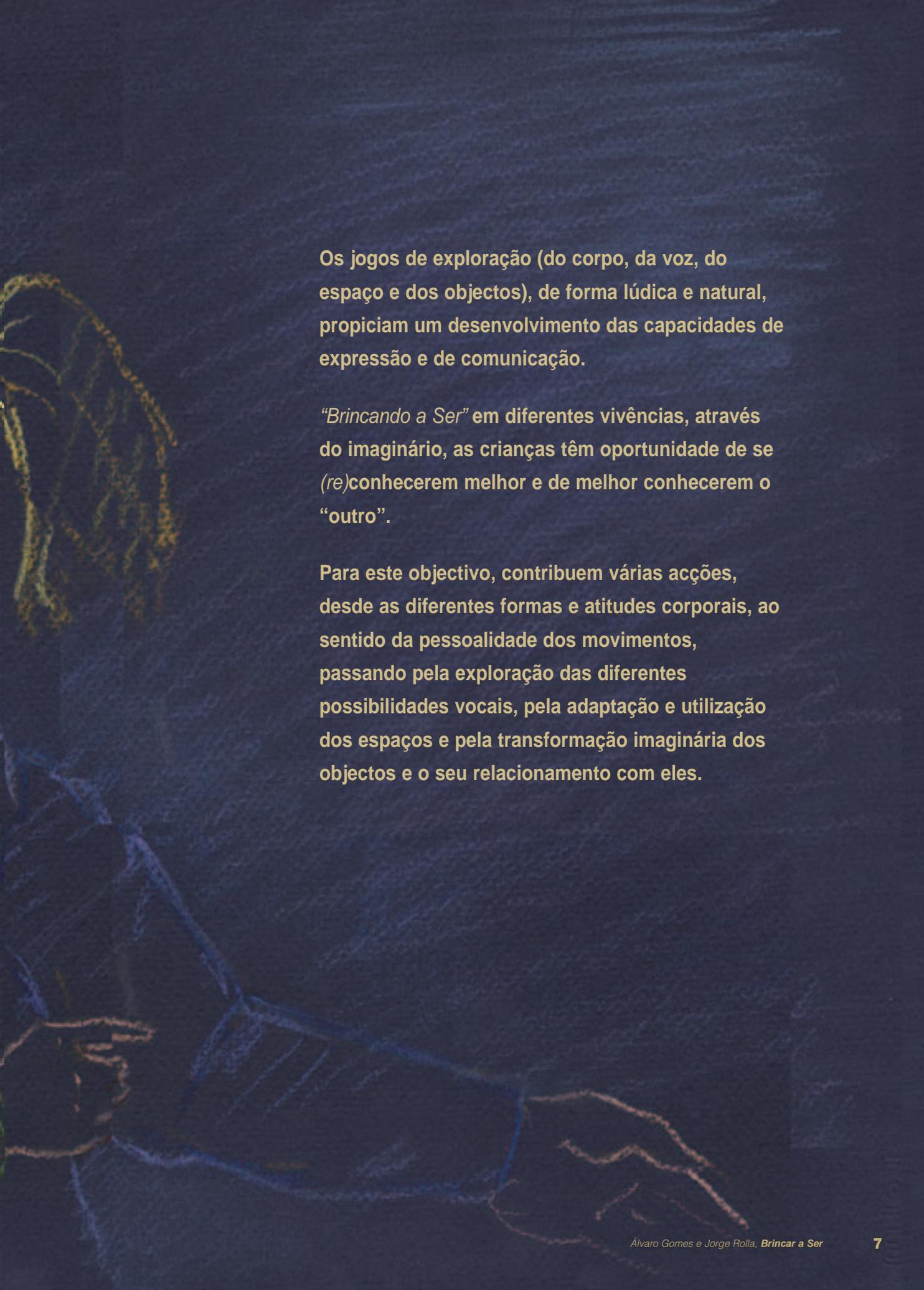
- 34. Participar na elaboração oral de uma história, 72
- 35. Improvisar um diálogo ou uma pequena história (...), 73
- 36. Participar em jogos de associação de palavras por (...), 79
- 37. Experimentar diferentes maneiras de dizer um texto (...), 81
- 38. Inventar novas linguagens sonoras ou onomatopaicas, 83

### G. Linguagem verbal e gestual

- 39. Improvisar palavras, sons, atitudes, gestos e movimentos ligados a uma acção precisa (...), 86
- 40. Improvisar palavras, sons, atitudes, gestos e movimentos, constituindo sequências de acções (...), 87
- 41. Improvisar situações usando diferentes tipos de máscaras, 92
- 42. Utilizar diversos tipos de sombras (chinesas...), 93
- 43. Inventar, construir e utilizar adereços e cenários, 94
- 44. Elaborar, previamente, em grupo, os vários momentos de desenvolvimento de uma situação, 95

# I — JOGOS DE EXPLORAÇÃO





Os jogos de exploração (do corpo, da voz, do espaço e dos objectos), de forma lúdica e natural, propiciam um desenvolvimento das capacidades de expressão e de comunicação.

“*Brincando a Ser*” em diferentes vivências, através do imaginário, as crianças têm oportunidade de se (re)conhecerem melhor e de melhor conhecerem o “outro”.

Para este objectivo, contribuem várias acções, desde as diferentes formas e atitudes corporais, ao sentido da pessoalidade dos movimentos, passando pela exploração das diferentes possibilidades vocais, pela adaptação e utilização dos espaços e pela transformação imaginária dos objectos e o seu relacionamento com eles.

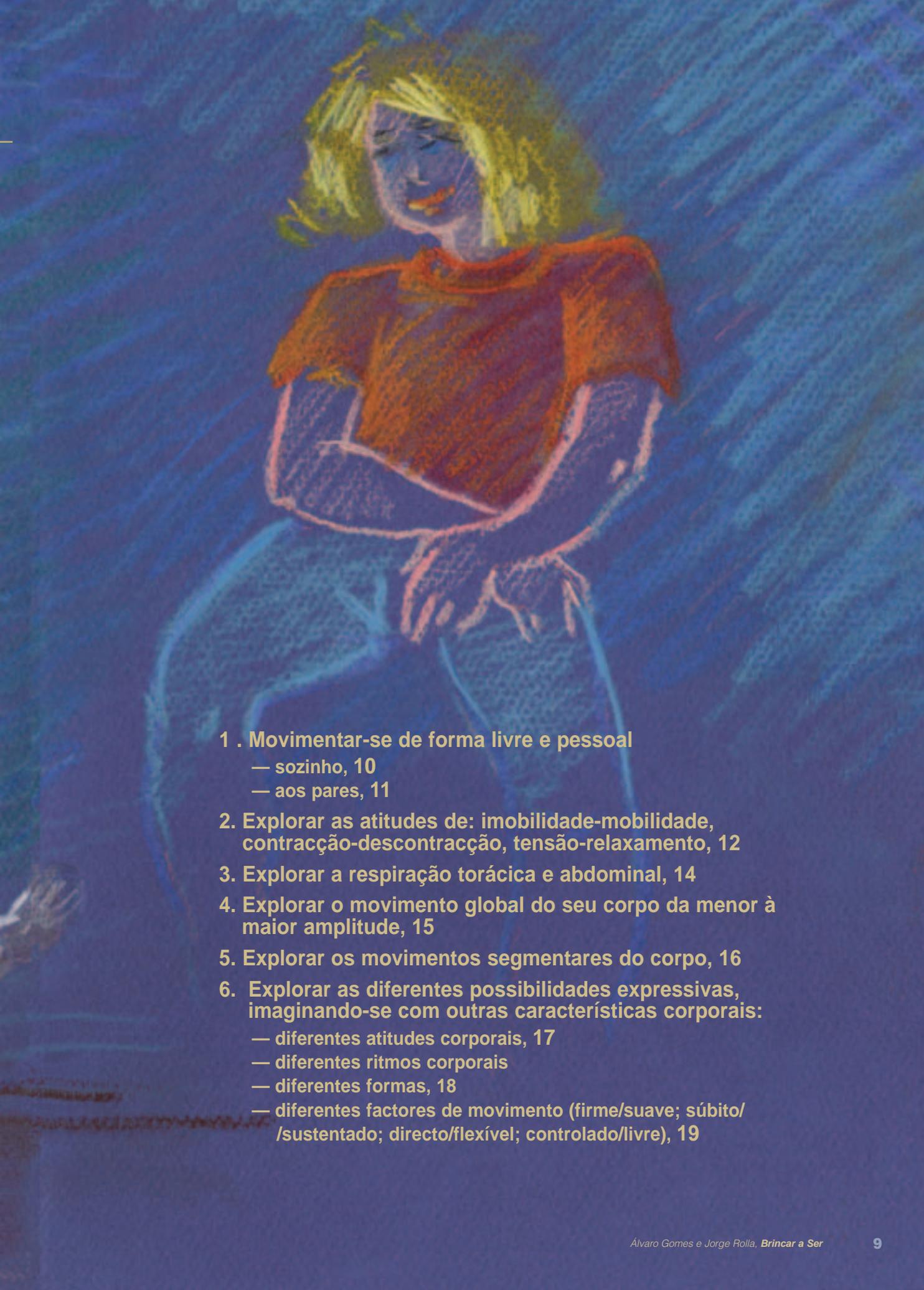
# A. Corpo

A variedade e a riqueza de sugestões a nível do imaginário devem ser características das situações propostas para explorar as possibilidades expressivas do corpo.

Através de jogos de imaginação, todos do agrado das crianças, deverão ser vivenciadas diferentes formas e atitudes corporais, assim como maneiras pessoais de desenvolver um movimento.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação



- 
- 1 . Movimentar-se de forma livre e pessoal**
    - sozinho, 10
    - aos pares, 11
  - 2. Explorar as atitudes de: imobilidade-mobilidade, contracção-descontracção, tensão-relaxamento, 12**
  - 3. Explorar a respiração torácica e abdominal, 14**
  - 4. Explorar o movimento global do seu corpo da menor à maior amplitude, 15**
  - 5. Explorar os movimentos segmentares do corpo, 16**
  - 6. Explorar as diferentes possibilidades expressivas, imaginando-se com outras características corporais:**
    - diferentes atitudes corporais, 17
    - diferentes ritmos corporais
    - diferentes formas, 18
    - diferentes factores de movimento (firme/suave; súbito/ sustentado; directo/flexível; controlado/livre), 19

Tenta deslocar-te, de várias maneiras diferentes, num espaço definido.



### **Sugestões de actividades**

#### **Movimenta-te:**

- caminhando apressado;
- saltando;
- rebolando;
- rastejando;
- ao pé-coxinho;
- em bicos de pés;
- de cócoras;
- andando para trás;
- com passos curtos e compridos ...

**Movimentar-se de forma livre e pessoal: aos pares**

Escolhe um companheiro e inventa, com ele, várias formas de, em conjunto, se deslocarem pela sala.

**Sugestões de actividades**

**Movimentem-se** (tu e um colega):

- pegando um nos pés do outro, como se fosse um carrinho de mão;
- saltando de mãos dadas;
- com as costas juntas;
- caminhando ambos:
- sobre os calcanhares;
- sem desviarem o olhar;
- em bicos de pés ...

Movimenta-te com os teus colegas, livremente, pela sala.

A um sinal combinado (palmas, apito, etc.), dado por um de vocês ou pelo professor, todos ficam imobilizados. A um novo sinal, retomam o movimento. E assim sucessivamente...



### **Sugestões de actividades**

- Representa a “estátua” de um ser vivo, à tua escolha. Após permaneceres algum tempo nessa posição, mostra como esse ser vivo se movimenta:
  - uma flor, um canguru, um pardal, um atleta, uma cobra, uma águia, etc. ...
- Imagina que estás a dormir e acordas, de repente, com o despertador.

Imagina que:

estás cheio de frio.



és um gatinho descontraído, a espreguiçar-se ao Sol.



és um gatinho assustado por causa de um cão.



estás estendido na praia, ao Sol.



## Sugestões de actividades

Imagina que:

- estás a ouvir um raspanete / uma história;
- estás a assistir a um filme emocionante / cómico;
- estás a caminhar contra o vento e com chuva / estás a passear com bom tempo; ...

1. Respira várias vezes, profundamente, como se fosses um culturista, enchendo totalmente o teu peito de ar.



2. Agora, vais respirar só com a barriga. Neste tipo de respiração, repara que consegues meter muito mais ar e controlar, completamente, a tua expiração.  
(Podes, com o mesmo esforço, expirar rápida ou lentamente, e de forma seguida ou com pausas.)
3. Deitado no chão, com uma mão no teu peito e outra na barriga, respira, alternadamente, ora com uma, ora com outra parte do teu corpo.  
(As mãos servem para te certificares que só mexes a parte que pretendes.)

### **Sugestões de actividades**

Respira, como se estivesses:

- muito cansado, depois de uma longa corrida (arfar);
- descontraído na tua cama, quase a adormecer (muito calmamente);
- ...

Imagina que:

és um balão que se vai enchendo lentamente, à medida que se vai soprando, e que, quando estás completamente cheio, és solto e te esvazias.



### Sugestões de actividades

Imagina que és:

- manteiga a derreter;
- uma planta a nascer, a crescer e a murchar;
- ...

1. Imagina que limpas uma janela.



2. Deitado no chão, imagina que andas de bicicleta.



3. Desenha, no ar



um quadrado, com os cotovelos



um círculo, com os pés

(ora com o direito, ora com o esquerdo)

### **Sugestões de actividades**

Sentado no chão, executa vários movimentos com o tronco.  
Em pé, executa movimentos de rotação com a cabeça.  
Imagina que fazes girar um arco à volta da tua cinta.  
Imagina que escreves no computador.  
Imagina que estás a jogar matraquilhos.

## Explorar as diferentes possibilidades expressivas imaginando-se com outras características corporais

diferentes atitudes / ritmos corporais

1. Imagina-te como se:



– fosses um velhinho com muita idade



– estivesses muito zangado

2. Tenta reproduzir atitudes e ritmos de animais teus conhecidos.

Por exemplo: o gato.



### Sugestões de actividades

1. Imagina-te numa conversa, em que te mostras:

– contente, desconfiado, amigoso, nervoso, surpreendido, atento, apressado...

2. Imagina que te deslocas:

– em câmara lenta;

– pondo os pés para fora ou para dentro;

– com sapatos de tacão alto;

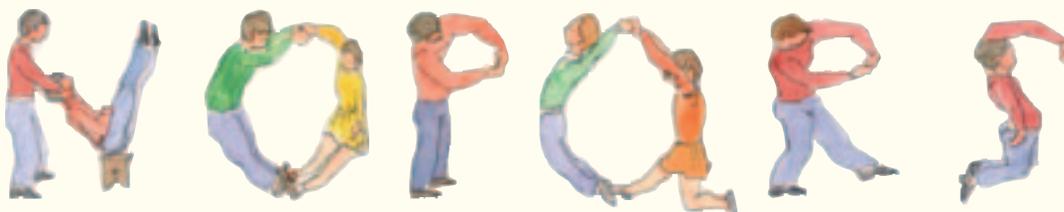
– apoiando-te só nos calcanhares;

– em bicos de pés;

– com os joelhos juntos...

*diferentes formas*

Com um colega (ou dois), que imaginas ser feito de barro ou plasticina, vais formar (moldar) as letras do alfabeto. Por exemplo:

**Sugestões de actividades**

1. Experimenta tomar formas de animais teus conhecidos.
2. Tenta movimentar-te como
  - um gnomo;
  - um robô;
  - um anão;
  - um gigante;
  - um espantalho;
  - um dragão...

Movimenta-te, imaginando que não podes:

– dobrar os joelhos.



– mexer o pescoço.



### **Sugestões de actividades**

Movimenta-te, imaginando-te:

- a marchar / a pisar ovos;
- apressado / a passear (“fazer tempo”);
- a responder a um apelo (afrito) / pé ante pé (com medo);
- sobre uma pista de gelo / sobre um tapete de rede (circo)...

# B. Voz

Explorar as diferentes possibilidades da voz, fazendo variar a emissão sonora e, progressivamente, ir aliando ao som gestos e movimentos é desenvolver factores sempre presentes num jogo dramático.

Os temas propostos deverão estar adequados à idade e experiência das crianças, de molde a adquirirem maior confiança e acuidade na utilização da voz como instrumento essencial à expressão e comunicação.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação





7. Experimentar maneiras diferentes de produzir sons, 22
8. Explorar sons orgânicos ligados a acções quotidianas, 23
9. Reproduzir sons do meio ambiente, 24
10. Aliar a emissão sonora a gestos/movimentos, 25
11. Explorar a emissão sonora fazendo variar:
  - a forma de respirar, 26
  - a altura do som
  - o volume da voz
  - a velocidade, 27
  - a entoação
12. Explorar diferentes maneiras de dizer vocábulos (dicção), 28
13. Explorar os efeitos de alternância, silêncio-emissão sonora, 29

1. Produz vários sons, fechando ou abrindo mais a boca.

Por exemplo: dizendo as vogais



2. Imita a voz de várias pessoas tuas conhecidas.



## Sugestões de actividades

Imita os sons de alguns animais teus conhecidos:

- |             |             |                 |          |
|-------------|-------------|-----------------|----------|
| - vaca;     | - cão;      | - pomba / rola; | - galo;  |
| - lobo;     | - gato;     | - rato;         | - rã;    |
| - carneiro; | - cavalo;   | - tigre / leão; | - burro; |
| - porco;    | - grilo;    | - passarinho;   | - ...    |
| - abelha;   | - papagaio; | - pato;         |          |

Qual o som que produzes quando:

ris?



choras?



ficas muito admirado?



te pregam um grande susto?



## Sugestões de actividades

Tenta reproduzir os sons que produzes, quando:

- rressonas;
- espirras;
- suspiras;
- chamas alguém muito ao longe;
- enxotas um cão;
- estás a desconfiar;
- quando ficas aborrecido;
- chamas um gato;
- chamas as galinhas;
- ...

1. Tenta reproduzir os sons que ouves, quando dás um passeio pelo campo.

**Exemplos:** pássaros, grilos, água de um riacho, vento, cães a ladrar, tiro de um caçador, lenhador...



### **Sugestões de actividades**

Tenta reproduzir os sons de:

- uma cidade;
- uma fábrica;
- um comboio;
- um porto de mar;
- uma festa na aldeia;
- ...

Repara nos gestos que fazes,  
quando te ris de qualquer coisa muito cómica.

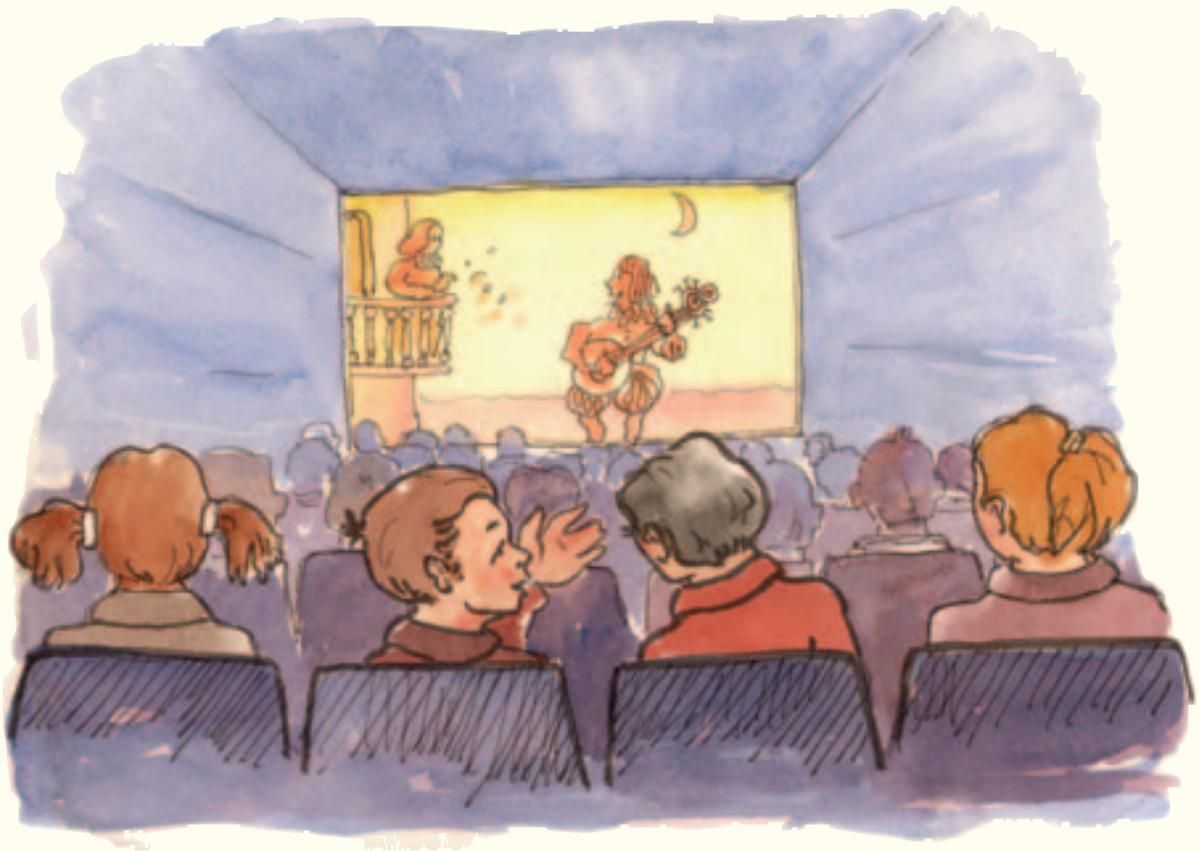


### Sugestões de actividades

Como é que:

- mandas calar um colega?
- pedes para falar, na tua aula?
- protestas, quando te mandam para a cama e querias ver televisão?
- ...

1. Lembra-te de como é que falas quando acabas uma corrida e ficas muito cansado.
2. Lembra-te de como falas com voz grossa (quando já não “estás para brincadeiras”) e tentas imitar os adultos, quando ralham.
3. Mostra como dizes qualquer coisa a alguém, quando estás no cinema.



### **Sugestões de actividades**

Tenta falar, respirando entre cada palavra que dizes.

Tenta imitar aquelas pessoas que falam de uma forma muito “esganiçada”.

Mostra como:

- chamas alguém que está muito longe;
- conversas, tendo alguém a dormir ao lado;
- conversas com alguém numa feira ...

1. Pega num texto escrito teu conhecido e lê-o:

- em voz alta;
- muito devagar;
- de uma forma muito rápida;
- acelerando ou retardando, ao teu gosto ...



2. Recita um poema teu conhecido.

Repete-o com uma entoação:

- triste;
- risonha;
- de quem está a pedir alguma coisa ...

## **Sugestões de actividades**

Imagina como falas:

- quando chamas o 112 (para pedir socorro);
- com um estrangeiro, que percebe mal o Português;
- quando tens pouco tempo para dizer muita coisa;
- ...

Pega num lápis de madeira.

Mete-o na boca, cerca de um centímetro e segura-o com a mão.

Lê um texto muito devagar, respirando (gastando todo o ar) entre cada sílaba.

**Os dentes têm que segurar o lápis (não podes abrir a boca).**

**Se não gostares da forma como o som saiu, repetes o exercício até conseguires o som que queres.**

De seguida, lê o mesmo texto rapidamente.

**Notaste que o leste de uma forma muito mais fácil e agradável.**



Nota: O lápis de madeira justifica-se para o caso de, inicialmente, fazeres demasiada força com os dentes e não ficares com dores nos maxilares.

### **Sugestões de actividades**

Lê o mesmo texto, de seguida, exagerando a pronúncia das vogais e disfarçando as consoantes.

Repete, agora “batendo” as consoantes, sem te preocupares com as vogais.

Lê um texto, esperando mais ou menos entre cada palavra um tempo idêntico ao que demoras a dizê-la, como se estivesses a falar com alguém de uma língua esquisita e tivesses que esperar que traduzissem o que vais dizendo.



### Sugestões de actividades

Faz um “discurso” em que demores dois segundos entre cada palavra.  
Lê um texto (ou conta uma história) como se sofresses de gaguez.

# C. Espaço

Para adquirir progressivamente o domínio do espaço, a criança precisa de utilizar, adaptar e recriar.

A partir de uma história ou de uma personagem, os jogos de orientação no espaço, utilizando diferentes níveis e direcções, permitem explorar diferentes maneiras de se deslocar e utilizar o espaço circundante.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação





14. Explorar o espaço circundante, 32
15. Adaptar a diferentes espaços os movimentos e a voz, 33
16. Explorar deslocações simples seguindo trajectos diversos, 34
17. Explorar diferentes formas de se deslocar: de diferentes seres (reais ou imaginados) em locais com diferentes características, 35
18. Orientar-se no espaço a partir de referências visuais, auditivas, tácteis, 37
19. Deslocar-se em coordenação com um par, 39
20. Explorar diferentes níveis (baixo, médio, alto), 40
21. Explorar mudanças de nível:
  - individualmente, 41
  - aos pares, 42
  - em pequenos grupos, 43

Descreve, com o máximo pormenor, tudo o que consegues observar através da janela da tua sala de aula.



### ***Sugestões de actividades***

A tua sala de aula tem quatro paredes.

- observa-as atentamente. De seguida, sem olhares, tenta descrevê-las;
- na tua opinião, que modificações deveriam ser feitas para que a tua sala ficasse mais a teu gosto?
- ...

Imagina que estás com um amigo teu, numa feira.

Mostra como conversas, enquanto vais percorrendo aquele espaço barulhento.



### **Sugestões de actividades**

Tenta reproduzir uma conversa com um amigo (ou amigos):

- num café, muito barulhento, cheio de gente;
- numa sala de estudo (ou numa biblioteca);
- numa piscina;
- ...

Quantos caminhos podes usar, para vires de casa para a escola?



### **Sugestões de actividades**

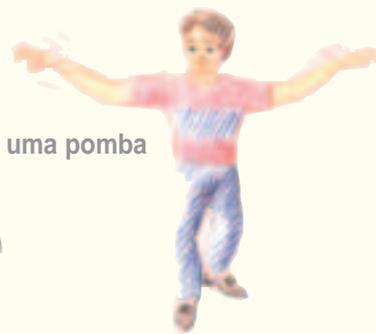
Quantos percursos podes escolher para te deslocares da tua mesa à do teu professor?

No recreio, com os teus colegas, definam vários percursos para ir de uma ponta à outra, através de objectos colocados para esse efeito.

1. Experimenta deslocar-te como:



um gato



uma pomba



um robô



um pato



uma pedra



uma onda do mar



uma serpente

2. Imagina que és um ser que se desloca:



com as duas mãos  
no chão e um só pé



de lado

### **Sugestões de actividades**

Inventa outras maneiras de te deslocares, mesmo que as características sejam de seres desconhecidos.

Se o chão da tua sala fosse diferente, o teu andar também o seria.

1. Imagina que se transformava numa pista de gelo. Como é que te deslocavas para ires até à porta?



2. Se fosse de areia, como numa praia, já terias outra maneira de andar, para fazeres a mesma deslocação. Como seria?



3. Se tivesses entornado um frasco de cola, era difícil andar sobre ela, não te parece? Mostra lá o que acontecia.

### **Sugestões de actividades**

Imagina que andas:

- na areia escaldante;
- num pinhal com silvas;
- com água pelos joelhos;
- com água pelo pescoço ...

Na sala ou no pátio, com os teus colegas, estabeleçam vários trajectos, que serão percorridos por todos, utilizando sinais de trânsito conhecidos.



### **Sugestões de actividades**

1. Um de vocês sai da sala; os outros definem um percurso, que tem de ser percorrido por ele, através de sinais de trânsito.
2. Adapta a história da casinha de chocolate (deixar cair qualquer coisa para saber voltar ao local de partida, pelo mesmo trajecto).

1. Com os teus colegas, define um percurso simples, na sala ou no recreio.

Um de cada vez vai tentar percorrê-lo com os olhos vendados. Sempre que falhar, os outros assinalam através de um código auditivo (palmas, assobio, castanholas, etc.).

2. Cada um escreve, num papel, o nome de um animal que escolheu para si, cuja “voz” seja conhecida de todos.

Juntam todos os papelinhos num saco ou numa caixa. Um de vocês retira, dessa caixa, um dos papéis. Começam, então, todos a emitir o som do seu animal, tendo o que retirou o papel que descobrir a qual dos colegas corresponde.

3. Com os olhos vendados, vais buscar um livro à tua carteira e colocá-lo na secretária do professor.

4. Com os teus colegas combinas o seguinte jogo.

Mantêm-se sentados, cada um na sua carteira. Um de vocês vai para junto da secretária do professor e venda os olhos. Um dos outros coloca, por exemplo, um chapéu na cabeça. O que tem os olhos vendados vai ter que percorrer os colegas até descobrir o do chapéu.



Escolhe um parceiro.

1. Desloquem-se livremente pela sala, sem tirarem os olhos um do outro.



2. No pátio, um de vocês segue o outro a uma distância de uns três ou quatro passos. Quando o da frente parar, acelerar ou atrasar o passo, o de trás faz o mesmo. A seguir, trocam de posições.



Vamos imaginar que:

1. somos um grupo de bebezinhos, que só sabem gatinhar e brincar no chão.



2. somos um grupo de velhinhos, que têm dificuldade em endireitar-se.



3. somos um grupo de girafas, à procura de comida, que está no cimo de árvores muito altas.



### **Sugestões de actividades**

Com os teus colegas, imaginem que são um conjunto de:

- cobras, lagartos, crocodilos...
- patos, cangurus...
- “cabeçudos” que se deslocam em “andas”...

Vais deslocar-te pela sala:

primeiro, imaginando que és um bebezinho que só sabe gatinhar;



depois, este bebé cresce e torna-se um homem muito alto, que anda sempre muito direito;



por fim, esse senhor fica velho e só consegue andar muito curvado.



### **Sugestões de actividades**

Vais deslocar-te, imaginando:

- primeiro, que és um miúdo que passa o tempo a brincar com o cão, imitando-o;
- depois cresce e torna-se num homem que gosta de andar a cavalo;
- finalmente, já reformado, entretém-se a tirar ervas dos canteiros do seu jardim.

1. Vamos jogar como se estivéssemos na “tábua” dos parques infantis.

Sabes como é? Escolhes um par. Quando um vem abaixo, o outro vai acima, e assim sucessivamente.



2. Também com um par, vamos tentar seguir os seus movimentos.

Se ele se senta, nós sentamo-nos; se ele rasteja, nós rastejamos também; se ele anda em bicos de pés, nós imitamo-lo, e assim por diante.



Com a concordância e ajuda do nosso professor, vamos dispor os materiais da sala (ou de outro espaço) para imaginarmos que somos assaltantes de um castelo.

Para lá entrarmos, precisamos de trepar às muralhas, de passar por cima de pontes, de atravessar grutas e passagens subterrâneas que abrimos, etc..



### **Sugestões de actividades**

- Desloquem-se livremente pela sala e, de acordo com as indicações de um de vocês, que fica de fora (ou do professor), tomem formas de diversos animais (p.ex.: rãs, cães, cavalos...).
- Repitam o jogo, mas com actividades (p. ex.: nadador, mecânico, telefonista, árbitro...).

# D. Objectos

A utilização e a transformação imaginária de um objecto são estímulos à capacidade de recriar ou inventar personagens e de desenvolver situações.

Na sala de aula deve existir material diversificado para as crianças utilizarem livremente nas histórias que vão inventando.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação





22. Explorar as qualidades físicas dos objectos, 46
23. Explorar as relações possíveis do corpo com os objectos, 47
24. Deslocar-se com o apoio de um objecto:
  - individualmente, 48
  - em coordenação com um par, 49
25. Explorar as transformações de objectos:
  - imaginando-os com outras características, 50
  - utilizando-os em acções, 51
26. Utilizar objectos dando-lhes atributos imaginados em situações de interacção
  - a dois, 52
  - em pequeno grupo, 53
27. Utilizar máscaras, fantoches, 54
28. Inventar e utilizar máscaras, fantoches, marionetas, 56

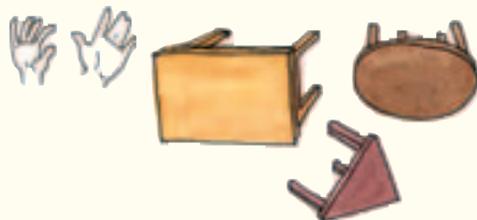
Repara bem na tua mesa.



De que material é feita?  
É pesada?



Quantas pernas tem?



Qual é a forma do tampo?



De que cor é?



É mais quente ou mais  
fria do que a cadeira?



É alta ou baixa?

Como gostarias que fosse a tua mesa?

### Sugestões de actividades

Faz o mesmo para:

- uma cadeira;
- a tua pasta;

- o teu caderno;
- a tua estante;

- um quadro;
- ...

Com gestos e atitudes, tenta responder à seguinte questão:

– O que é que podemos fazer com uma folha de papel? Exemplos:



escrever



pintar



um leque



um chapéu



um cartucho



colar

### Sugestões de actividades

Faz o mesmo para:

- um lápis;
- uma corda;

- um lenço;
- uma bola de ping-pong;

- uma borracha;
- ...

Imagina que:

1. estás doente e sem forças; para te deslocares, precisas de te apoiar num bastão;



2. estás a atravessar um ribeiro com uma grande corrente; para conseguires vencer a força da água, atiraram-te uma corda do outro lado para, agarrado a ela, conseguires lá chegar;

3. está escuro e não consegues ver; para te deslocares, precisas da ajuda de uma vara, para não chocares com os obstáculos.



Escolhe um parceiro.

1. Um de vocês venda os olhos. Cada um pega numa das extremidades de uma cana. O que não tem os olhos vendados tem de, servindo-se da cana, conduzir o outro por entre os obstáculos.



2. Imagina que andas a passear com o teu parceiro. Um de vocês leva a cana. De repente, surge uma grande ventania e chuva. A cana vai transformar-se no guarda-chuva que vos vai proteger.



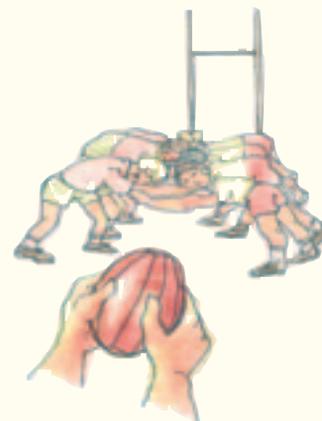
Em relação a qualquer objecto, podes dar-lhe um aproveitamento diferente daquele para que foi construído. Por exemplo, uma bola pode servir para:



jogar basquetebol



jogar futebol



jogar rãguebi



representar o mundo



prever o futuro  
(bola de cristal)



jogar o berlinde

### **Sugestões de actividades**

Que aproveitamento podes dar a:

- um prego?
- um lápis?
- uma folha de papel?
- um chapéu?
- um sapato?
- uma cadeira? ...

Cada objecto pode ter várias utilidades.

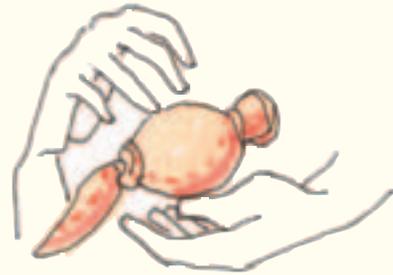
Um lenço, por exemplo, pode ser:



para a cabeça



um cobertor



um rato mágico



uma bandeira



para uma magia



um fantoche



um pára-quadras



para o pescoço



para o bolso



uma boina

### Sugestões de actividades

Inventa funções diferentes para objectos como:

- uma mesa;
- um guarda-chuva;
- um lápis;
- uma pasta;
- um caderno;
- uma folha de papel;
- uma toalha de praia;
- ...

1. O teu lápis pode ser outras “coisas”, como, por exemplo, uma batuta de maestro, uma palha de beber um sumo, uma flauta, uma escova de dentes, etc..

Com um parceiro, cada um com o seu lápis, executam o seguinte jogo: um começa, atribuindo ao lápis um significado.

Vamos imaginar que começou a tocar flauta.

Então, o outro vai dar ao seu lápis um significado que se relacione com aquele (por exemplo, ser o maestro, tocar bateria, viola, violino, harmónica, etc.)

E assim sucessivamente.

Em seguida, trocam de posição.



2. Repete o exercício, com outros objectos.

Exemplo: um livro, um chapéu, um guarda-chuva...

1. Vamos definir um espaço, na sala, onde colocamos alguns objectos trazidos da “arca das trapalhadas”.

Sentamo-nos em círculo à volta desse espaço.

Um inicia o jogo, indo ao centro e começando uma acção imaginada, com um dos objectos.

De seguida, um outro pega noutro objecto e tenta que a acção que desenvolve se relacione com a do primeiro.

Segue-se um terceiro e, assim, sucessivamente, até que todos tenham entrado na acção.



2. Vamos, agora, introduzir uma diferença no jogo. O objecto escolhido, que colocamos no centro do círculo, é o mesmo para todos; cada um, por sua vez, vai dar-lhe funções diferentes.

Por exemplo, uma cana.

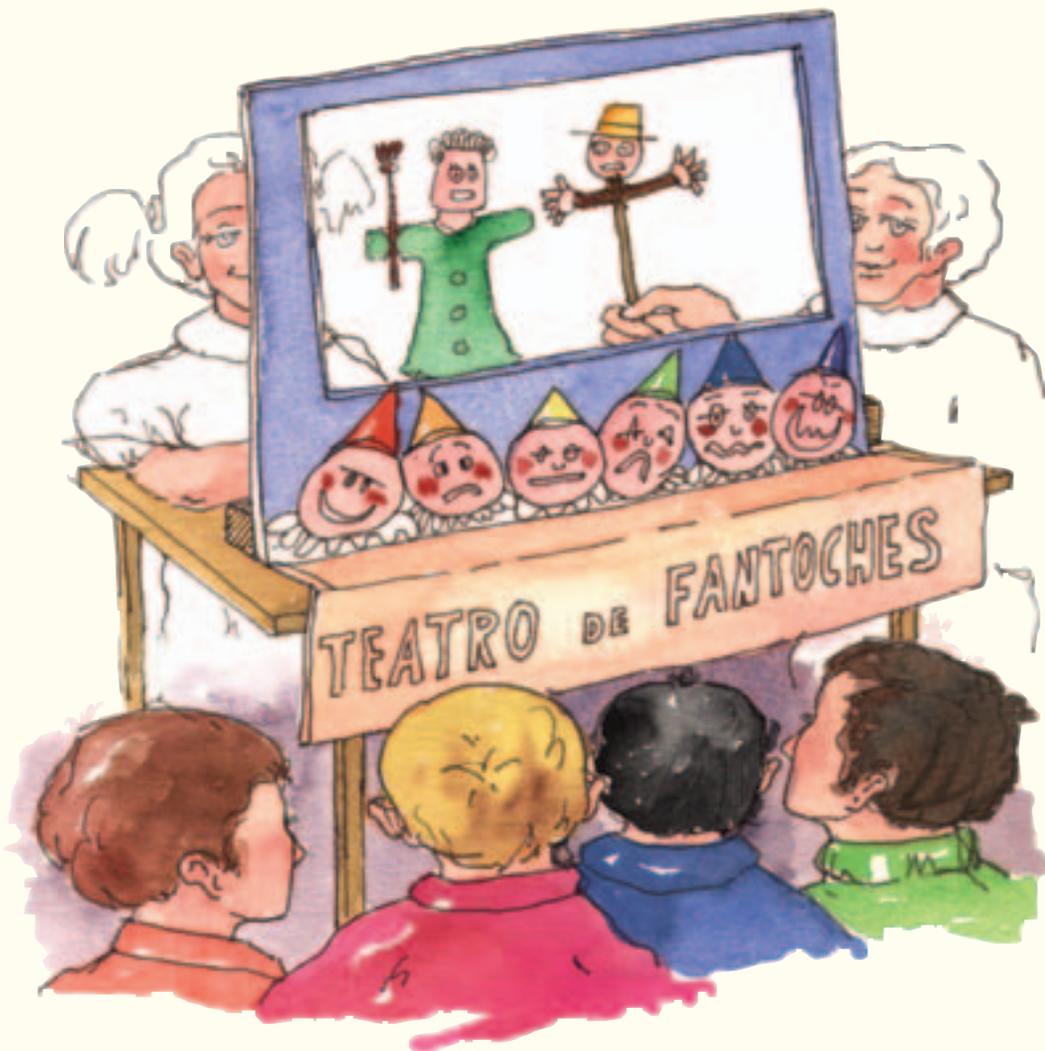
O primeiro dirige-se ao centro e age com a cana como se fosse uma vassoura (varrendo); quando der por terminado o seu exercício, entrega a cana a um colega, que terá de desenvolver uma acção diferente, como se a cana, por exemplo, se transformasse num cavalo, num telescópio, numa espada, num remo, numa cana de pesca, numa bengala, etc..

1. Com máscaras, que tu e os teus colegas arranjaram ou construíram, e com a ajuda do vosso professor vão tentar descobrir e discutir as características de cada uma.
2. Depois, cada um pode “brincar a ser” personagens com as características que foram atribuídas a cada máscara.



Depois de brincar livremente com fantoches que arranjaste ou que construístes, utilizando material de desperdício (*copos de iogurte, sacos de papel, caixas de ovos, mangas de camisas velhas, etc.*), tenta contar uma história com eles.

Quando quiseres parar, pede a um colega que continue a história.



**Nota** (para o professor)

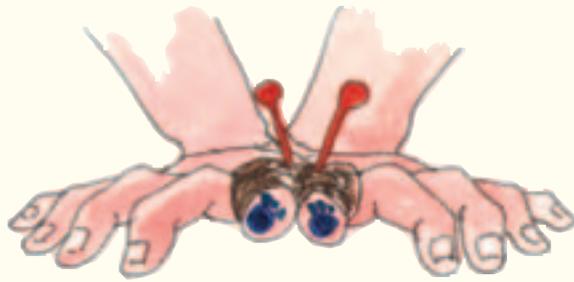
Deve ser chamada a atenção para o seguinte:

- o fantoche deve ser mantido na perpendicular ao solo;
- só se deve mexer o fantoche quando fala ou se desloca, para se obter economia de gestos.

Aproveitando o que temos aprendido em *Expressão Plástica*, vamos inventar e construir máscaras, fantoches e marionetas, para utilizarmos em muitas situações:

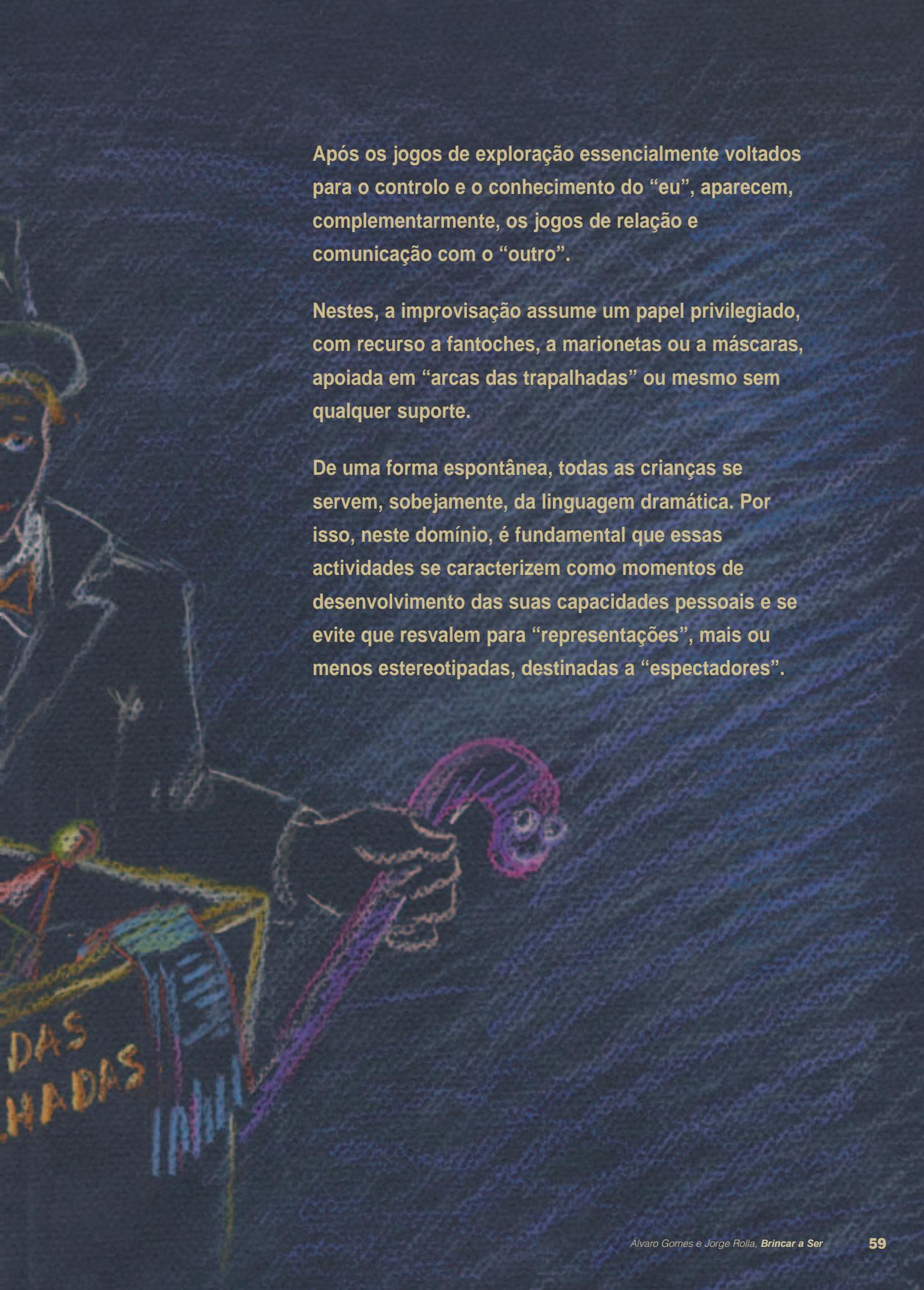
- nas aulas, para aprender outras matérias;
- nas festas (Natal, Fim de Ano...);
- para levarmos para casa e brincarmos...





## II — JOGOS DRAMÁTICOS





Após os jogos de exploração essencialmente voltados para o controlo e o conhecimento do “eu”, aparecem, complementarmente, os jogos de relação e comunicação com o “outro”.

Nestes, a improvisação assume um papel privilegiado, com recurso a fantoches, a marionetas ou a máscaras, apoiada em “arcas das trapalhadas” ou mesmo sem qualquer suporte.

De uma forma espontânea, todas as crianças se servem, sobejamente, da linguagem dramática. Por isso, neste domínio, é fundamental que essas actividades se caracterizem como momentos de desenvolvimento das suas capacidades pessoais e se evite que resvalam para “representações”, mais ou menos estereotipadas, destinadas a “espectadores”.

# E. Linguagem não verbal

Num jogo dramático, estão sempre presentes os sinais exteriores do corpo no espaço, através da mímica, dos gestos, das atitudes, dos movimentos e da utilização de objectos.

As crianças, em interacção, irão explorando a dimensão não verbal em improvisações que poderão partir de histórias, contos ou situações dramatizadas.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação





29. Utilizar espontaneamente atitudes, gestos, movimentos, 62
30. Reagir espontaneamente por gestos/movimentos a
  - sons, 63
  - palavras
  - ilustrações, 64
  - atitudes, gestos
31. Reproduzir movimentos:
  - em espelho, 65
  - por contraste
32. Improvisar individualmente atitudes, gestos, movimentos a partir de diferentes estímulos:
  - sonoros ou verbais, 66
  - um objecto real ou imaginado, 67
  - um tema
33. Mimar, a dois ou em pequenos grupos, atitudes, gestos, movimentos ligados a:
  - uma acção isolada, 68
  - uma sequência de actos (situações recriadas ou imaginadas), 69

1. Imagina que, de repente, perdeste a fala.

Como é que farias para dizer aos outros que:

- tens fome;
- tens frio;
- gostavas de ir dar um passeio;
- não fizeste os deveres.

2. Tenta imaginar, agora, outras situações:

- és estrangeiro e tens que comunicar;
- falas com alguém, tendo o cuidado de não acordar outros que estão a dormir;
- estás a falar por detrás de uma janela e não podes ser ouvido ...



### **Sugestões de actividades**

Conta aos teus colegas tudo o que fizeste ontem ou no fim-de-semana passado, mas sem palavras nem sons. Só por gestos, atitudes ou movimentos.

1. Tenta lembrar-te como reages quando ouves:

- o barulho de um trovão;
- chamarem-te baixinho;
- um cão grande a rosnar;
- uma música suave;
- o giz a arranhar no quadro;
- um “ralho” do teu professor...

2. Com um parceiro estabelece o seguinte jogo:

Um diz uma palavra (por exemplo, *contente*) e o outro reage como se estivesse muito contente. A seguir, é a sua vez de dizer uma palavra (por exemplo, *bola*); tu tens de reagir como se estivesse a jogar à bola. E assim por diante...



3. Vamos fazer o mesmo jogo, agora com toda a turma.

Um, de cada vez, diz uma palavra e todos reagem.  
Exemplos de algumas palavras: *feira, circo, escola, praia, mercado...*

1. Com o teu parceiro fazes o seguinte:

Cada um arranja várias ilustrações (revistas, fotografias, quadros, etc.).

Um, de cada vez, mostra uma ilustração ao outro e este tem de reagir de acordo com ela\*.



2. Vamos executar este jogo com toda a turma:

Com as ilustrações no centro, viradas ao contrário, sentamo-nos em círculo.

Sucessivamente, voltando uma de cada vez, todos reagem de acordo com cada imagem.

3. Novamente com o teu parceiro:

Um coloca-se numa atitude, ou faz um gesto (por exemplo, *pintar um quadro*).

O outro observa-o bem e coloca-se numa posição que se relacione com a do primeiro (por exemplo, *a do modelo para a figura do quadro*).

De seguida, é o outro a iniciar o jogo; e, assim, alternadamente.



4. Vamos repetir o jogo, agora com todo o grupo:

**Exemplos de atitudes e gestos:** palhaço no circo, vendedor de mercado, espectador de futebol, passageiro de autocarro...

\* Se não concordaste com a forma como o teu parceiro reagiu a alguma ilustração, podes voltar a mostrar-lha, passado algum tempo.

1. Com um parceiro na tua frente, sensivelmente à distância de um metro, combinas o seguinte exercício:

um começa um dado movimento e o outro tenta acompanhá-lo, como se fosse a sua imagem num espelho.



### Nota

Este exercício é difícil e, por isso, requer um pouco de concentração, para se evitar que um comece um movimento e, só bastante tempo depois, o outro o execute. Por outro lado, se os movimentos forem bastante lentos e simples, de início, o exercício fica muito facilitado.

2. Organizem-se numa fila, virada para a parede.

O último pensa numa sequência de gestos (exemplos: *coçar a cabeça, levantar o dedo, piscar um olho...*). Em seguida, toca no ombro do penúltimo, que se volta para ele, a quem mostra os gestos em que pensou.

Este, por sua vez, toca no ombro do seguinte, que se vira para ele, transmitindo-lhe os gestos que acaba de ver ao colega anterior.

E assim, sucessivamente, até ao primeiro, que se vira e mostra os gestos a toda a turma.



Com o teu parceiro, combinas o seguinte:

um de cada vez emite sons, barulhos, palavras, frases, etc., enquanto o outro toma posições ou executa movimentos que se relacionam com esses estímulos. Por exemplo:



“Que sono!”



“Cuidado com o cão!”



barulho de passos

## Sugestões de actividades

Este exercício pode ser feito em grupo, usando:

- um disco ou cassete de sons da Natureza;
- uma canção conhecida por todos;
- uma história conhecida ou inventada.

**Improvisar, individualmente, atitudes, gestos ou movimentos, a partir de diferentes estímulos: um objecto (real ou imaginado) / um tema**

Com os teus colegas, combinas o seguinte:

Um diz o nome de um objecto (real ou imaginado) ou propõe um tema. Os outros vão imaginando atitudes, gestos ou movimentos que tenham a ver com o que ele disse ou criam situações ligadas a esse tema.

**Por exemplo:** “uma carta”: *escrever, ler, meter no correio, dobrar e meter no envelope, entregar (carteiro) e receber (destinatário)* (Podem ser colocadas questões sobre as características dos objectos em jogo, como suporte para que este não se esgote rapidamente.);

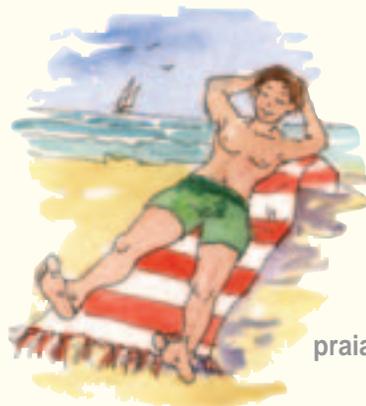
ou “Verão”:



piquenique



jogar à bola



praia



incêndio



remar



sede

**Nota:**

Os temas podem ser canções ou histórias, que podem ser alteradas durante o desenrolar do exercício [só funcionam como tema].

Com um parceiro, imaginem várias acções (por exemplo: *pintar, dizer um segredo, serrar uma tábua, cravar um prego, assobiar...*) que, alternadamente, vão apresentar um ao outro.



### **Sugestões de actividades**

O mesmo exercício, em que cada um apresenta a sua “acção” (*atitudes, gestos e movimentos*) a todo o grupo.

**Mimar, a dois ou em pequenos grupos, atitudes, gestos, movimentos ligados a uma sequência de actos** (situações recriadas ou imaginadas)

Organizem-se em duas rodas (uma interior, outra exterior), com seis a oito alunos cada uma.

Cada aluno tem um parceiro virado para si, na outra roda.

Os da roda exterior vão mimar uma sequência de actos (por exemplo; o que fizeram quando chegaram a casa no dia anterior ou no último fim de semana).

Os da roda interior observam, muito atentos, e tentam adivinhar tudo o que o outro fez.



## Sugestões de actividades

Façam o mesmo exercício, cada um por sua vez, em frente de todo o grupo.

# F. Linguagem Verbal

Em actividades colectivas ou de pequeno grupo, as crianças vão-se sensibilizando à utilização de sons, de silêncios e de palavras.

O professor e as crianças poderão propor improvisações a partir de palavras, imagens, objectos ou de um tema.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação





**34. Participar na elaboração oral de uma história, 72**

**35. Improvisar um diálogo ou uma pequena história:**

— a dois, ou em pequeno grupo, a partir de:

- . uma ilustração, 73
- . uma série de imagens, 74
- . um som, 75
- . uma sequência sonora, 76
- . um objecto, 77
- . um tema, 78

**36. Participar em jogos de associação de palavras por:**

- afinidades sonoras, 79
- afinidades semânticas, 80

**37. Experimentar diferentes maneiras de dizer um texto:**

- lendo, 81
- recitando, 82

**38. Inventar novas linguagens sonoras ou onomatopáicas, 83**

Com a tua turma, ou parte dela, sentam-se em círculo, ficando um de fora.

Um elemento do grupo começa a contar uma história, até que o que está de fora bata palmas. Então, o seguinte continua, até que se voltem a ouvir as palmas e se passe para o terceiro. E assim sucessivamente.

**Nota**

A mesma história pode dar várias voltas ao grupo.

1. Senta-te frente a frente com um parceiro e coloquem uma ilustração entre os dois.

Iniciem um diálogo baseado nessa ilustração onde, para além da opinião de cada um, haja espaço para porem questões um ao outro.



2. Com o teu parceiro estabelece o seguinte jogo:

Sentam-se frente a frente com várias ilustrações viradas ao contrário, entre os dois. Um de cada vez vira uma ilustração para si e conta ao outro uma história baseada no que observa na figura.



1. Com o teu parceiro, sentados frente a frente e com várias ilustrações viradas ao contrário e colocadas entre os dois, estabelece o seguinte:

**Cada um de vocês vira de frente duas imagens.**

**De seguida, iniciam um diálogo sobre as relações possíveis entre as quatro figuras.**

2. Com o teu parceiro, também sentados frente a frente e com várias imagens entre os dois:

**Um de cada vez vira cinco imagens, que coloca segundo a ordem que desejar e que vão servir de suporte a uma história que vai contar.**



Com o teu parceiro, colocam entre vocês vários instrumentos, musicais ou outros, que produzam sons ou ruídos.

Um de cada vez produz um som, que vai servir de tema para o diálogo que estabelecem.



Com um parceiro, a partir de vários instrumentos (musicais ou outros), que produzam sons...

estabeleçam um diálogo, baseado nos vários sons que vão produzindo e que, depois, traduzem por palavras.



### **Sugestões de actividades**

Conta uma história à tua turma, baseada numa sequência de sons, que produzes.

**Improvisar um diálogo ou uma pequena história, a dois ou em pequeno grupo, a partir de um objecto**

Novamente, com um parceiro e tendo perto de vocês a “arca das trapalhadas”, façam o seguinte:

Um de cada vez vai à arca buscar um objecto, a partir do qual estabelecem um diálogo.

**Nota**

Não te esqueças de que podes pôr questões ao teu colega e vice-versa.

**Sugestões de actividades**

Com o teu grupo, cada um de vocês, à vez, vai buscar um objecto à arca e conta uma história baseada nesse objecto.

Com um parceiro, escolhem vários temas que vão escrever, cada um em seu papel.

Viram os papéis ao contrário e baralham-nos (ou metem-nos num saco).

Viram um papel e iniciam um diálogo sobre esse tema.

Quando acharem que acabaram, viram outro papel e iniciam um novo diálogo.



### **Sugestões de actividades**

Do mesmo modo que fizeram no exercício acima, cada um, por sua vez, vai contar uma história à turma, a partir do tema que está no papel que retira do saco.

Com um grupo de seis ou sete colegas, em roda, vamos fazer o seguinte jogo:

Um diz uma palavra e o seguinte tem de dizer uma outra com um som o mais parecido possível com a anterior.

O terceiro diz outra palavra parecida com as anteriores, e assim sucessivamente.

**Exemplos:** *bala, cala, fala, gala, mala, pala, rala, sala, tala, vala...*

*bato, cacto, cato, dato, fato, facto, gato, jacto, lato, mato, nato, pato, pacto, rato, tacto...*



### Sugestões de actividades

Com um parceiro, um diz uma palavra e o outro tem de responder com uma palavra parecida.

- colher (flores) / colher (de sopa);
- aço / asso;
- cem / sem;
- cinto / sinto;
- acento / assento;
- aviação / viação;
- bem / vem;
- cumprimento / cumprimento ...

Com um grupo de seis ou sete colegas, em roda, vamos fazer o seguinte jogo:

Um diz uma palavra e o seguinte tem de dizer uma outra que tenha um sentido semelhante. O terceiro diz outra palavra com um sentido idêntico, e assim sucessivamente.

**Exemplos:** grande, alto, elevado, crescido, espigado, desenvolvido, colossal, enorme, monumental...  
educar, formar, instruir, cultivar, preparar, treinar, desenvolver, aprender, ensinar...



### **Sugestões de actividades**

Como “afinidade semântica” também pode dar-se por oposição:

- com um parceiro, um diz uma palavra e o outro tem de dizer outra, com um sentido oposto (exemplos: acordar / adormecer; frio / quente; molhado / seco...)...

Pega no texto que estás a tratar na lição de Língua Materna e vais lê-lo de várias maneiras:

- muito devagar, pronunciando muito bem;
- muito depressa, sem “comer” sílabas;
- abrindo exageradamente a boca;
- quase não mexendo os lábios;
- como se estivesses muito zangado;
- como se estivesses muito contente;
- como se estivesses muito triste;
- como se estivesses cheio de sono;
- como se estivesses com a boca cheia;
- como se tivesses três anos e pronunciasses mal e cheio de mimo;
- respirando entre cada palavra;
- dizendo o máximo de palavras seguidas, sem respirar;
- aumentando e baixando o volume de voz...



Escolhe um poema, que conheças de cor.

Tenta dizê-lo como se:

- estivesses cheio de pressa;
- estivesses muito zangado;
- estivesses muito contente;
- estivesses muito triste;
- estivesses cheio de sono;
- estivesses com a boca cheia;
- estivesses a dizer um segredo;
- estivesses a falar para longe;
- tivesses três anos e pronunciasses mal e cheio de mimo;
- imitasses o teu professor a explicar a lição;
- desses uma ordem...



1. Certamente já leste algumas bandas desenhadas que brincam com a linguagem.

Há uma série conhecida como “Os Estrumpfes”. Quase tudo o que dizem fazem-no a partir do verbo “estrumpfar”.



Peyo, O Estrumpfonauta

Tenta inventar linguagens deste tipo para conversares com os teus amigos.

2. Conheces a “linguagem dos pés”?

Cada sílaba tem uma espécie de eco começado por “p”.

Por exemplo, a palavra *João* deve dizer-se *Jopoãopão*; a palavra *escola* passa a ser *espescopolapa*, etc..

Tenta estabelecer um diálogo com um colega teu, nesta linguagem.

## Sugestões de actividades

Inventa, com os teus colegas, linguagens de animais vossos conhecidos ou imaginados e estabeleçam conversas em que só se servem dessas linguagens.

## G. Linguagem Verbal e Gestual

A utilização simultânea da dimensão verbal e gestual ganha, aqui, o seu pleno significado.

Em interação, as crianças irão desenvolvendo pequenas improvisações explorando, globalmente, as suas possibilidades expressivas e utilizando-as para comunicar.

in *Programa Oficial*, Ministério da Educação





39. Improvisar palavras, sons, atitudes, gestos e movimentos ligados a uma acção precisa:
  - em interacção com o outro, 86
  - em pequeno grupo
40. Improvisar palavras, sons, atitudes, gestos e movimentos, constituindo sequências de acções — situações recriadas ou imaginadas, a partir de:
  - objectos, 87
  - um local, 88
  - uma acção, 89
  - personagens, 90
  - um tema, 91
41. Improvisar situações usando diferentes tipos de máscaras, 92
42. Utilizar diversos tipos de sombras (chinesas...), 93
43. Inventar, construir e utilizar adereços e cenários, 94
44. Elaborar, previamente, em grupo, os vários momentos de desenvolvimento de uma situação, 95

Com um parceiro, estabelece o seguinte:

Um de vocês começa uma acção qualquer, sem explicar ao outro do que se trata. Quando o segundo achar que entendeu, vai tentar entrar na acção, fazendo qualquer coisa que tenha a ver com o que o primeiro iniciou.

*Por exemplo: se um começou a vender sapatos, o outro pode ir comprar sapatos.*



**Nota:**

Quer o diálogo, quer o final da acção são totalmente livres, só dependendo da vontade dos participantes. O professor, inicialmente, pode coordenar estes exercícios, desenvolvendo reflexões sobre as várias acções e as personagens envolvidas.

### **Sugestões de actividades**

Fazes o mesmo, com todo o grupo.

À medida que vão entendendo o que o anterior faz, vão entrando no jogo.

*recriadas ou imaginadas, a partir de objectos*

Com os teus companheiros, estabelece o seguinte jogo:

Sentam-se, em círculo, e um de vocês coloca no centro um objecto qualquer.

Um de cada vez dirige-se ao centro, pega no objecto e desenvolve uma acção com ele.

Quando este der por terminada a sua acção, é a vez do seguinte se dirigir ao objecto e desenvolver também a sua.

E assim, sucessivamente, até que todos os elementos do grupo tenham participado.



Tu e todos os teus colegas vão dispor-se à volta de um espaço que definiram para a actividade.

Um de vocês inicia uma acção, que tenha a ver com determinado local, conhecido de todos.

Conforme os outros forem percebendo a acção que está a ser desenvolvida e, por isso, reconhecendo o local, podem entrar, improvisando também palavras, sons, atitudes, gestos e movimentos que tenham a ver com ele.



recriadas ou imaginadas, a partir de uma acção

Com todo o grupo reunido à volta do espaço que definiram para a actividade:

Um dá início a uma acção (por exemplo: *apanhar uvas*).

À medida que forem percebendo o que ele faz, os outros podem ir entrando, relacionando-se com a acção do primeiro.

No exemplo dado poderia ser: *transportar os cestos, despejar os cestos no lagar, pisar as uvas, engarrafar o vinho, bebê-lo, etc..*



Disponham-se (todos os elementos da turma) à volta do espaço definido para a actividade.

Partindo de personagens de histórias conhecidas de todos, ou contadas pelo professor, um dos elementos do grupo dá início ao jogo, “brincando a ser” uma dessas personagens. O seguinte, quando achar que já percebeu de que se trata, pode entrar, “brincando a ser” outra personagem, que se relacione com a primeira. E assim sucessivamente.



### Nota

O professor, inicialmente, pode coordenar estes exercícios, desenvolvendo reflexões sobre as várias personagens envolvidas.

Todo o grupo se reúne à volta do espaço definido para a actividade.

Partindo de um tema conhecido de todos (ou proposto pelo professor), um dos elementos do grupo dá início ao jogo, desenvolvendo uma actividade relacionada com esse tema.

O seguinte, quando achar que já percebeu do que se trata, pode entrar, desenvolvendo outra actividade, que se relacione com a primeira.

E assim, sucessivamente...

Por exemplo:

- **Férias** (praia: apanhar sol, jogar, fazer castelos na areia, tomar banho...; etc. )
- **Saúde** (doente, rececionista, sala de espera, médico, enfermeiro...)



1. Em grupo, um de cada vez vai fazer com a sua cara vários tipos de máscaras (caretas).

### Exemplos:

- rir;
- rir com a boca muito aberta;
- sorrir;
- chorar;
- olhar desconfiado;
- zangado;
- triste;
- com ar de quem vai pregar uma partida a outro ...



Os outros vão ter de descobrir o que cada um vai fazendo.

2. Vamos “mascarar-nos” de personagens da nossa História. Por exemplo:



Vamos “brincar a ser” essas personagens, arranjando, para cada uma, um tipo de voz, de andar, de gestos, de movimentos, etc..

1. Coloquem um foco luminoso — um projectador de diapositivos, um retroprojector ou uma simples lâmpada enfiada numa caixa — junto da parede e virado para vocês. Entre o foco e os vossos lugares, pendurem um lençol branco.

Acendam o foco e, um de cada vez, executem movimentos livres, por detrás do pano (podem utilizar objectos).



### Nota

Reparem que, quanto mais próximo do pano estiver o corpo ou o objecto, mais nítida se torna a imagem. À medida que se afasta, torna-se maior e mais difusa.

2. Em grupos de três, vão preparar e contar uma história ao resto da turma.

Podem usar objectos, recortes de cartolina ou de papel transparente colorido, ou até todo o vosso corpo.

### Nota

As figuras de cartolina podem ser penduradas por fios ou seguras por arames.

Vamos inventar uma situação (actividade dramática), para a qual vamos construir os materiais necessários.

Fazemos (ou adaptamos) os fatos ou os outros adereços de que vamos precisar.

Desenhamos e pintamos, em papel-cenário, os ambientes (os sítios) em que essa acção vai decorrer.

Por fim, vamos organizar o espaço em que a acção se desenvolve.



Vamos preparar uma dramatização.

Podemos reunir-nos em grupos pequenos (de quatro ou cinco elementos), para todos poderem intervir mais facilmente na elaboração do plano.

Devemos pensar e tomar decisões em relação a vários aspectos importantes, para que tudo o que vamos fazer seja possível e facilitado.



Assim:

- temos que escolher as *personagens*, com todas as suas características (*bonacheirão, simpático, risonho, violento, manhoso, desconfiado, avarento...*); é necessário que todos saibamos as reações de cada uma delas;
- temos que saber em que *acções* é que elas entram (no fundo, o que vão fazer);
- outro aspecto é o *sítio* onde tudo acontece; temos que saber e conhecer o espaço que está reservado ao que se vai passar;
- o *tempo* em que essas acções decorrem também deve ser bem definido;
- não podemos deixar de tomar nota de todos os *materiais* ou objectos que vão ser necessários para conseguirmos o que pretendemos.

