



BERNARDO CARVALHO

As pistas e propostas de trabalho que se seguem são apenas isso mesmo: propostas e pistas, pontos de partida, sugestões, pontapés de saída... Não são *lições* nem *fichas de trabalho*, não procuram respostas *certas* ou *erradas*, não são *obrigatórias*, nem se deseja que sejam levadas *à letra*. Gostávamos apenas que ajudassem pais, educadores, bibliotecários, professores... grandes e pequenos leitores, a melhor descobrirem os livros editados pelo Planeta Tangerina.

BOM TRABALHO PARA TODOS!

SOBRE ESTE LIVRO

Um livro de imagens pode ser um objeto estranho.

As palavras não estão à vista nas páginas e os leitores, habituados à presença de um texto que os leve pela mão, poderão sentir-se perdidos (um pouco como quando chegamos a uma praia e procuramos o melhor lugar para nos sentarmos).

É natural que tal aconteça: um álbum de imagens é um livro aberto, mais subjetivo, dado a múltiplas interpretações e, por isso mesmo também, um instrumento interessante para estimular a oralidade a capacidade de interpretação, a imaginação.

PRAIA-MAR é um livro de imagens para apreciar sem pressas, deixando que o fio da história (um fio fino de história) se vá desenrolando aos nossos pés.

Pés descalços e cheios de areia, claro!

IR ATÉ À PRAIA (DESCALÇO)

Descalçar os sapatos, arregaçar as calças, passear pela areia.

Levar o caderno e desenhar: a paisagem inteira ou pequenos detalhes.

Captar o movimento das ondas, o vento, as elevações da areia, a espuma do mar.

Levar o caderno e anotar: palavras soltas, pensamentos, devaneios.

Procurar histórias entre as pessoas do areal.





EXPLORAR AS POÇAS DE MARÉ (DE SANDÁLIAS)

Organizar um passeio pelas poças de maré que combine duas vertentes: aprender mais sobre os seres que habitam as poças e desenhar a vida destes ecossistemas.

A MARÉ, A ROCHA E TODOS OS OUTROS

Também nesta história há personagens, elementos centrais à volta dos quais acontece qualquer coisa: uma personagem – a maré – vai interagindo com as outras, por ex. com o grande rochedo, a senhora do chapéu de sol, o pescador ou a rapariga do biquíni branco (e o seu par)... Procurar estes elementos e perceber o que lhes vai sucedendo.

A MARÉ CONTA COMO É...

A maré conta a história do seu ponto de vista: o que sente, o que vai fazendo à medida que se aproxima da praia, como reagem as pessoas à sua chegada. Contar a história em voz alta.

JOGO: QUEM SOU EU?

Um aluno replica uma personagem do livro, mostrando a posição em que está, o que faz na areia ou na água. Os outros folheiam o livro à sua procura. Depois trocam...

DESENHAR PESSOAS EM “POSIÇÃO DE PRAIA”

Como se sentam, deitam e movimentam as pessoas na praia?
Observar como o ilustrador representa o corpo humano.
Depois, desenhar: algumas crianças fazem de modelo; as outras observam e desenhavam.

CONSTRUIR UMA PRAIA-PAINEL

(E FAZER A MARÉ SUBIR)

Desenrolar uns belos metros de papel de cenário e sobre este areal, criar uma praia. Por exemplo:

- uma praia durante a noite (silenciosa, à espera);
- uma praia secreta ainda não descoberta pelos banhistas;
- uma praia apinhada, impossível!
- uma praia com fantásticas construções na areia.

As crianças poderão fazer a maré subir, sobrepondo camadas de papéis ou tintas semi-transparentes ou experimentando, literalmente, afundar o painel na água (os marcadores podem dar um efeito engraçado).

ANTES, AGORA, DEPOIS: UMA SEQUÊNCIA NA PRAIA

Dividir uma folha em vários quadrados. Estas áreas servirão para criar uma sequência temporal: a praia com a maré vazia, o mar a subir, a praia quase a desaparecer, engolida pelo mar.

Também é possível, criar outras sequências: a praia vazia logo de manhãzinha, depois enchendo-se, até rebentar pelas costuras (ou o inverso, ao fim do dia, quando as pessoas começam a deixar o areal). Outra ideia: mostrar uma praia há 50 anos atrás e depois todo o processo de urbanização que a foi rodeando.

CRIAR UM TEXTO PARA ESTE LIVRO (EMBORA NÃO SEJA PRECISO...)

Cada par (ou cada criança) observa uma dupla página e cria uma frase para a acompanhar. Podem combinar-se algumas regras. Por exemplo:

- Cada frase deve ter uma referência temporal (“antes da maré subir”, “ao fim da manhã”...);
- Todas as frases devem ter uma determinada palavra (areia, água, mar, maré) ou o contrário: as frases não podem ter palavras como água, mar, areia, maré;
- Contar a história da perspectiva de alguém que faça parte do livro.

CONSTRUIR UM (OUTRO) LIVRO DE IMAGENS

Mostrar às crianças este e outros livros de imagens.

Conversar sobre o que é um livro de imagens, o que o distingue dos demais álbuns e depois partir para a construção de um novo livro:

1. Partir de uma ideia / um cenário / uma personagem / um acontecimento;
2. Organizar uma sequência, uma linha narrativa que conte o que sucedeu e transpor essa história para imagens;
3. Construir um storyboard (esboço do livro) que ajude a planejar as páginas;
4. Ilustrar. Dar a ver e a ler. Comparar resultados.

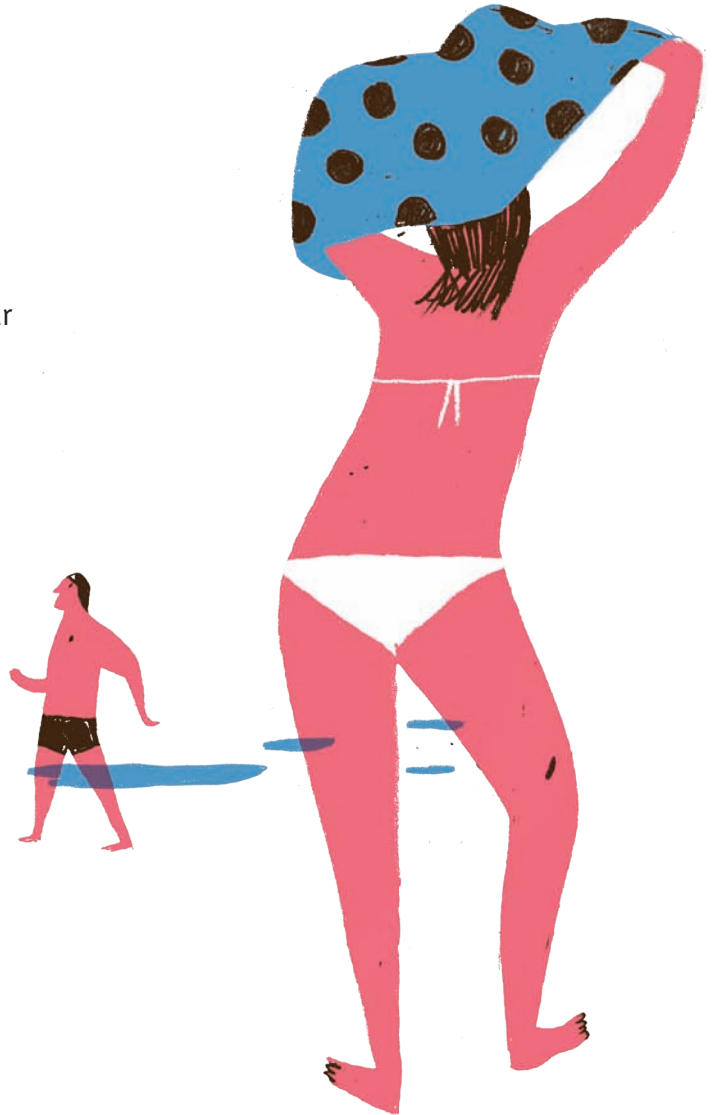


DESENHAR NUM CADERNO DE SOMBRAS

Colocar alguns objetos ao sol. Movimentá-los, rodá-los, experimentando diferentes posições. Observar as sombras e o modo como mudam ao longo dos diferentes momentos do dia. Pensar: como posso representar as sombras? Como é que diferentes artistas representam as sombras nas suas imagens? Desenhar um objeto e respetiva sombra ou criar uma composição com os diferente objetos. Explorar o mundo das sombras!

CAPTAR OS REFLEXOS (SEM QUEIMAR AS PESTANAS)

Sempre que alguém está junto ou dentro de água, as páginas deste livro ganham um reflexo rosado. Observar como o ilustrador faz esta representação e depois fazer experiências observando e representando reflexos ao vivo.



ESCOLAS, BIBLIOTECAS, PAIS, GRANDES E PEQUENOS LEITORES:

O Planeta Tangerina tem o maior prazer em receber imagens, textos e trabalhos produzidos à volta deste livro. Enviem-nos os resultados para editora@planetatangerina.com. Gostaríamos muito de os mostrar no nosso blogue: www.planeta-tangerina.blogspot.com.