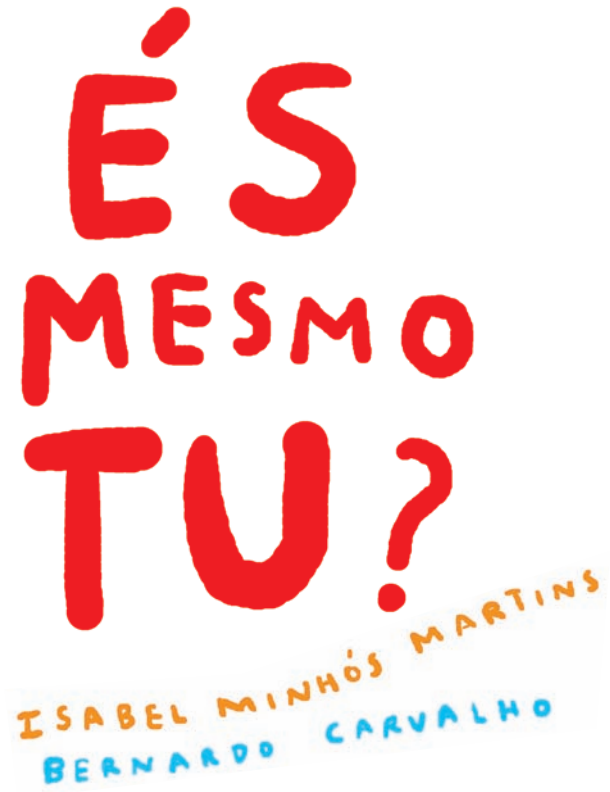

As pistas e propostas de trabalho que se seguem são apenas isso mesmo: propostas e pistas, pontos de partida, sugestões, pontapés de saída...
Não são "lições" nem "fichas de trabalho", não procuram respostas "certas" ou "erradas", não são "obrigatórias", nem se deseja que sejam levadas "à letra".
Gostávamos 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

"És Mesmo Tu?" mostra-nos um diálogo labiríntico entre dois amigos, numa conversa em torno de uma bota desaparecida.
Como terá desaparecido a bota, afinal? Terá sido roubada? Levada por extraterrestres? Atirada para o telhado da escola?
É à volta deste mistério que o diálogo vai avançando, tendo sempre como referências episódios e amigos comuns, como a "Inês pequenina, do risco ao meio", a "Vanda que tem a mania que manda" ou o "André magrinho que partiu o pé".
De vez em quando, a conversa detém-se, não há maneira de avançar, instala-se a dúvida — "Do Zé... qual Zé?" — para logo ser esclarecida, por novas pistas e referências: "O Zé grandalhão. O que comeu lagartixa a pensar que era salsicha. O Zé que foi procurar a bota ao telhado com o Tó".
E, de novo, uma chuva inevitável de perguntas: "O Tó das orelhas de abano...? O que mexe as orelhas para trás e p'ra frente?"...
A certa altura perguntamo-nos quando é que esta conversa terá fim, quando é que a história irá acabar. Mas os amigos são mesmo assim: esquecem-se dos minutos, preocupados que estão em fazer-se entender, mesmo que para isso seja preciso falar sobre meio mundo!
Entretanto, pelas páginas deste livro, vão desfilando muitas caras e pessoas, as que vão sendo referidas ao longo deste diálogo, fazendo deste álbum ilustrado, uma galeria de retratos colorida e muito divertida.

Todos nós já tivemos conversas assim, diálogos bizarros, do outro mundo.
Todos nós temos, só nosso, um álbum de pessoas e memórias como este.

> SIGAM AS PISTAS...

1.
ESTAMOS TODOS LIGADOS: O JOGO DO FIO

Apesar de terem diferentes relações entre si, as personagens deste livro encontram-se todas ligadas: algumas têm laços de parentesco, outras de amizade, outras estão unidas apenas por uma luta travada no recreio...
Este jogo explora essa ideia de ligação que transparece ao longo do livro:
As crianças sentam-se num círculo. A criança que começa o jogo recebe um novelo de lã. Pega no novelo e escolhe uma pessoa para prender a ponta do novelo, começando a fazer as suas ligações:
"A Ana mora no meu prédio, conheço-a desde os 4 anos."
Depois procura uma pessoa que possa ligar-se a esta Ana:
"O Zé é primo da Ana". Com o fio, dá um nó (no sapato, no dedo) do dito Zé...
Depois continua:
"A Alexandra tem medo do Zé porque ele costuma gritar no recreio."
E assim por aí fora.
No final do jogo, todas as pessoas devem estar ligadas.
O jogo pode repetir-se, mas nunca devem repetir-se as ligações já apresentadas.

2.
UM LIVRO SOBRE OS MEUS AMIGOS

Sugerir a construção de um álbum ilustrado sobre os amigos (ou outras pessoas que as crianças conheçam bem: familiares, vizinhos etc).
Para cada pessoa retratada reserva-se uma página, com espaço para texto e ilustração: o texto pode ser como o deste livro, escrito em forma de pistas, quase em código, um pequeno parágrafo para cada retrato.
Uma sugestão: recorrer ao humor (sem ofender ninguém!) para descrever melhor as pessoas em causa. Referir características físicas, mas não só, traços psicológicos mais marcantes, episódios vividos por cada uma, etc.
Quanto às imagens, podem ser usadas as mais variadas técnicas para as criar: retratos a traço de cor (como as ilustrações deste livro), recurso a fotografias fotocopiadas e ampliadas (sobre as quais se intervém com lápis de cor ou tintas), colagens etc.

Uma ideia: se preferirem trabalhar em grupo, pode ser escolhido um tema que agregue pessoas comuns a todos (por ex. pessoas da escola, professores, funcionários e alunos ou pessoas da terra: o padeiro, o carteiro etc).
Cada criança dedica-se à construção de uma personagem.

3.
EXPLORAR AS SOBREPOSIÇÕES

Já repararam que nas ilustrações deste livro existem muitas sobreposições entre os elementos? O burro é transparente e atravessa uma árvore; os carros, os cães, as casas, os gatos, as pernas, os braços... brincam entre si, num jogo de transparência e sobreposição livre e divertido.
Observar as imagens: o que acontece aos traços quando encontram uma forma no seu caminho? Ou quando se cruzam com um outro traço?
Experimentar fazer desenhos explorando esta técnica, uma técnica que joga com as camadas do desenho.
Dar a cada criança um pequeno caderno com 4 ou 5 folhas de papel vegetal (ou de arquitecto).
Sugerir-lhes que desenhem com diferentes cores explorando e observando as sobreposições.

4.
JOGO DAS SILHUETAS: ÉS MESMO TU?

Para este jogo é necessário um papel de cenário ou lençol (para fazer de tela) e um foco de luz que deve ser colocado de forma a projectar as sombras das crianças.
O grupo divide-se em dois. Metade do grupo coloca-se atrás da tela, devendo cada elemento escolher uma posição com que se identifique. O foco é ligado, as silhuetas surgem na tela; a outra metade do grupo desenha e pinta as silhuetas. Depois invertem a ordem.
Pode ser engraçado fazer os retratos dos colegas sem ter a certeza de quem são.

!!!

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.