



# Jogo de construção de Narrativas

## Como jogar?

Este jogo foi pensado para nos acompanhar nas apresentações do livro *Onde Moram as Coisas*, de Pedro Ferrão (texto) e Marc Parchow (ilustração). (Mais em: [qualalbatroz.pt/arquivo/onde-moram-as-coisas](http://qualalbatroz.pt/arquivo/onde-moram-as-coisas))

Usamo-lo de duas formas: (1) para contar a história do livro e (2) para promover a construção de narrativas em grupo.

### (1) Para contar a história do livro

Ao mesmo tempo que contamos a história, vamos construindo (na mesa ou no chão) um «mapa» com as peças correspondentes aos elementos que se vão encadeando na narrativa. Os hexágonos devem ligar-se, aresta a aresta, na sequência da história.

O mapa que daqui resulta oferece uma referência visual, que nos vai ajudar a reter a história e a criar uma memória mais vívida da experiência.

### (2) Para promover a construção de narrativas em grupo

Distribuímos equitativamente as peças do jogo pelos participantes e colocamos o ponto de interrogação sobre a mesa, ou no chão. Este é o ponto de partida da história que irá nascer: *Era uma vez...*

Enquanto fazemos a moderação, os participantes levantam o braço quando consideram que a peça que têm na mão pode encaixar-se na história e criar mais um elo narrativo.

Por exemplo:

*Era uma Vez... um peixe...*

*Era uma Vez... um peixe... que vivia no fundo do mar...*

A interpretação dos desenhos das peças hexagonais é livre (*i.e.*, uma peça que para um é um grelhador, para outro pode representar as grades de uma prisão). Basta que se crie uma ligação com a história ao relacionar-se a peça com uma outra que já esteja sobre a mesa. O «mapa da história» vai-se assim compondo.

De vez em quando, o moderador faz uma actualização do relato, recuperando-o nos pontos narrativos fundamentais e redesenhando algum contorno menos claro, para ajudar o grupo a consolidar a história e a vinculá-la ao mapa em construção. A figura do moderador é, por isso, muito importante, porque é ele que gere a dinâmica do grupo, extraindo o melhor de cada participante. A sua atitude deve ser versátil, descomplicada e justa.

continua →

qa



# Jogo de construção de Narrativas

Há duas regras importantes neste jogo:

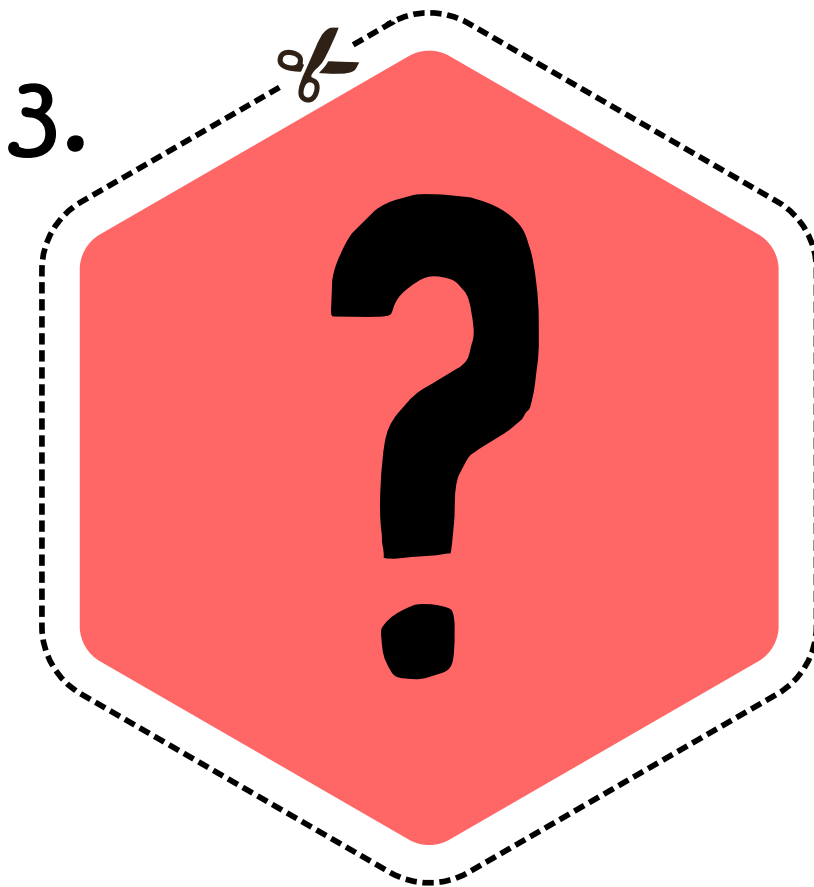
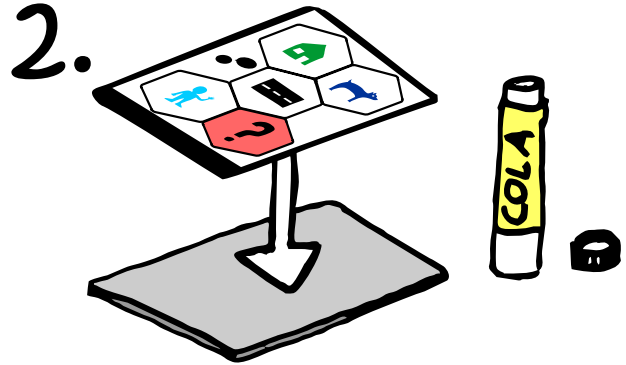
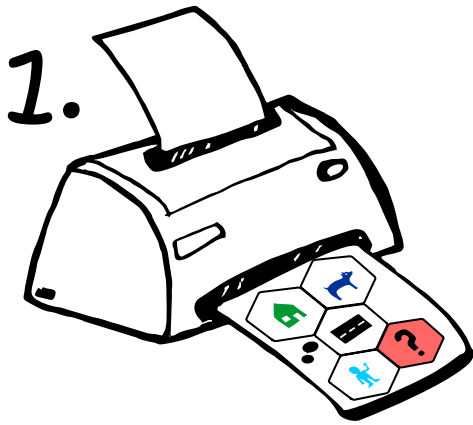
! a) O moderador nunca pode recusar sugestões, desde que estas sejam devidamente justificadas; pode apenas orientá-las num sentido mais «interessante» para a economia da história. Nada do que os elementos do grupo sugiram é errado.

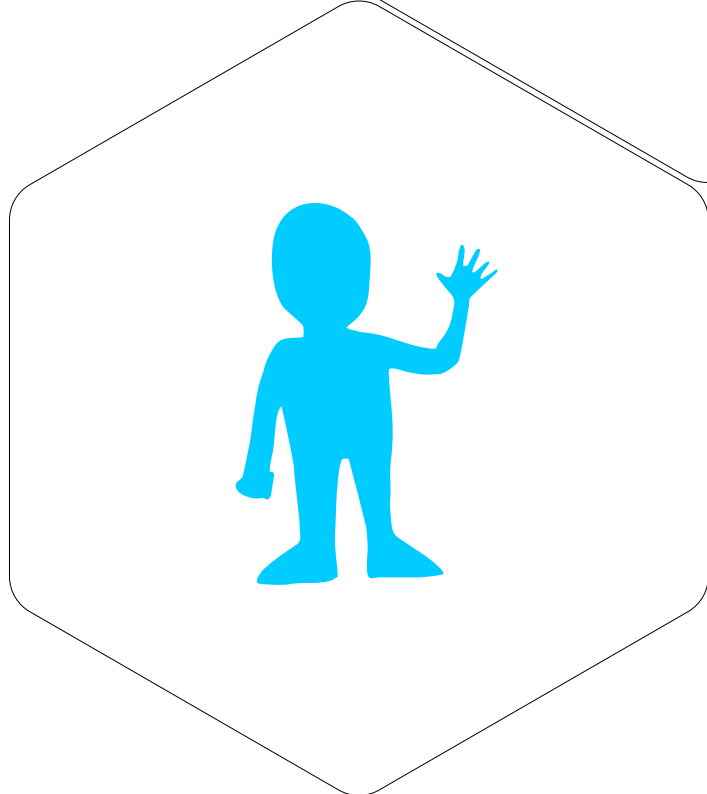
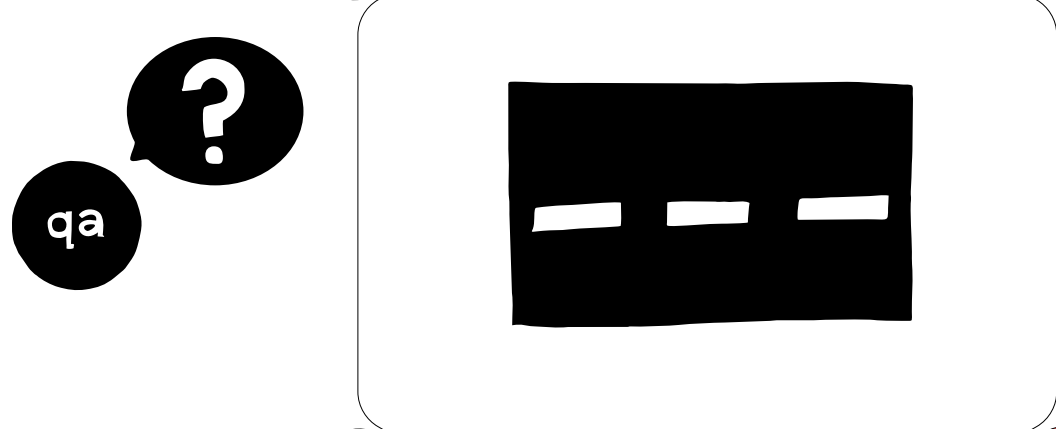
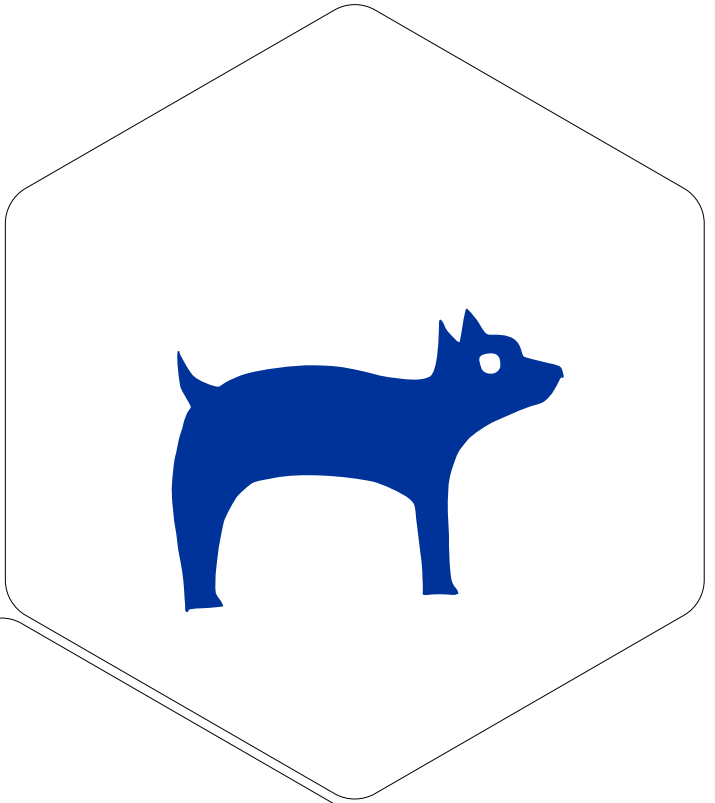
b) Cada participante tem de saber justificar as sugestões que faz e nunca pode contradizer a parte da história que já está criada.

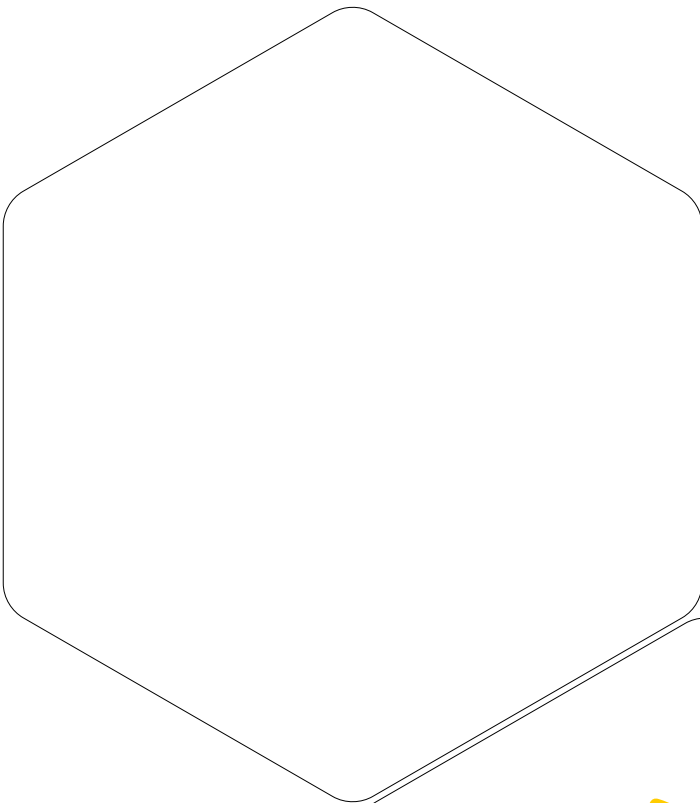
Quanto mais criativas e fantasiosas forem as propostas, mais divertido se torna o jogo. O objectivo não é criar uma história realista nem um fio de acontecimentos linear. O que realmente importa é promover a criatividade, a livre associação de ideias, a partilha e a coesão de grupo. Tudo isto num clima de alegria, companheirismo e boa-disposição.

**( Se nos enviar por e-mail ([ninho@qualalbatroz.pt](mailto:ninho@qualalbatroz.pt)) a história que criou e uma fotografia do «mapa», nós teremos muito gosto em publicá-los no nosso blogue. (Não se esqueça de nos enviar os nomes dos participantes, a localidade e a data.)**

**Divirtam-se!**







zzz Z

qa ?

