

COLEÇÃO
rimos troquinos

A Casa dos Feitiços

João Manuel Ribeiro **ESCREVEU**
Gabriela Sotto Mayor **ILUSTROU**

Sem entrar nas problematizações dos feitiços, mas chamando ao texto a magia do encantamento do lar/família, esta coletânea de pequenos poemas dá voz à imaginação da criança, permitindo-lhe aceder a imagens que se prendem com as questões banais do dia-a-dia. São chamados à cena os afetos, as memórias, os lugares da infância, coisas/objetos que, quantas vezes, nos passam despercebidos.

1º Solicitar a leitura do título ou divulgá-lo de forma encantatória (com ‘gestos’ de dramatização). Trata-se aqui, de querer explorar o sentido da palavra “feitiços”. De seguida, perguntar por que razão esta casa tem este nome. Será que é a casa de uma bruxa má? De um feiticeiro? É uma casa enfeitiçada (amaldiçoada – que mete medo –, como nos filmes de terror?) é de alguém que está enfeitiçado e não pode escapar?

Pretende-se explorar o diálogo quase até à exaustão, explorando todas as hipóteses. Afinal uma casa de feitiços ou enfeitiçada não é uma casa qualquer. E deverá chegar-se à conclusão de que esta casa dos feitiços é uma casa de feitiços especiais: da união, da família, do amor, das memórias, das histórias, dos afetos.

2º Para que as crianças entendam, deverá explorar-se o poema “O Feitor de Milagres”, que permite a leitura da harmonia familiar.

3º Mantendo-se sempre o suspense, deverá contar-se que a avó está numa grande aflição porque o tesouro que ela guardava, tão bem guardado debaixo do soalho foi devorado.

É importante que se dê relevo às noções que se prendem com este tesouro. As respostas serão muitas e variadas, mas dificilmente as crianças chegarão ao responsável, que é um rato.

Deverão igualmente esgotar-se as hipóteses para que a descoberta, com a leitura do poema, seja surpreendente: o rato, no fundo, é inocente!

Sugere-se igualmente que se faça uma analogia com o modo de ser relativo aos esconderijos no passado e no presente. Relembrar, por exemplo, que as pessoas escondiam o dinheiro ou valores pessoais debaixo do colchão, ou em bolsas de pano no meio da palha, de que eram feitos os colchões; em frascos ou sacos de pano onde guardavam cereais, etc.

4º Deverá contar-se às crianças que a avó está aterrorizada porque descobriu que o seu maior tesouro desapareceu: O álbum das Recordações. O pior é que sem o Álbum das Recordações, onde o avô repesca as suas memórias para contar histórias às crianças, ele não vai poder mais contar histórias aos seus netos.

O que se pode fazer? Pôr mãos à obra, claro! Para tal, as crianças deverão ser informadas de que terão de vencer todas as etapas do Jogo da Glória e recuperar o Álbum de Recordações da avó.

O Jogo da Glória é um jogo de convívio que estimula o momento da conquista do prémio. Trata-se, com esta obra, de promover a vontade de ajudar a avó, num jogo que, quase de forma inconsciente, levará a criança a contactar com a importância da recuperação das memórias que são transformadas em histórias contemporâneas. Com este Jogo da Glória, as crianças serão obrigadas a conhecer a obra, particularidades da mesma, as suas mensagens, o significado do vocabulário e até conteúdos do Conhecimento Explícito da Língua.

Regras do jogo:

- Cada jogador é identificado por um peão de cor diferente;
- O jogo inicia-se com os peões colocados na casa da partida;
- O jogador que obtiver o maior número de pontos, com o dado, inicia o jogo;
- Se o jogador não responder corretamente à questão colocada, manter-se-á na casa da partida até à jogada seguinte;
- Quando o jogador ficar posicionado numa casa especial (com um desenho), receberá instruções do adulto ou de outra criança previamente indicada para essa função;
- O jogador que conseguir chegar primeiro à casa de chegada (onde está escondido o Álbum de Recordações da avó) é o vencedor.

As crianças deverão perceber que é muito relevante recuperar o álbum e escapar ao feitiço da bruxa má, por isso terão de ler e analisar previamente a obra com a ajuda do adulto.

Instruções para as casas especiais:

Casa	Pergunta	Resposta Certa	Resposta Errada
3	Quem é o escritor desta obra?	Avança 1 casa.	Regressa à casa de partida e observa a capa do livro.
7	De onde vêm as estrelas do 1º poema?	Avança 3 casas.	Desconheces a resposta, recua 2 casas.
12	Há um poema que fala de ganhar. Quem gatinha nesse poema?	Está certo. Joga 2 vezes.	A bruxa apanhou-te! Aguarda e passa o jogo.
15	Qual foi o tesouro que o rato encontrou?	A bruxa teve de aceitar a tua resposta, gatinha 2 casas.	Resigna-te e fica 2 vezes sem jogar!
19	O rato ficou “deslumbrado”. Dá um sinónimo de acordo com o contexto do poema.	Avança para a casa seguinte.	Não conseguiste. Recua 1 casa.
22	Qual era a estação do ano que o pedinte vinha entregar?	Ajuda a avó e avança 2 casas.	Já não chegaste a tempo de ajudar a avó. Recua 4 casas.
25	Se a bruxa desconfiar do namoro entre o garfo e a faca, vai castigá-los e enfiá-los numa cela. Qual é a palavra homófona de “cela”?	Parabéns. Estás a par do conhecimento explícito da língua. Avança 3 casas e volta a jogar!	Não conseguiste ajudar a avó! Recua 10 casas.

PROPOSTAS DE EXPLORAÇÃO PARA PAIS E EDUCADORES

27	No poema “O avental da Avó” parece que o poeta se enganou com os nomes comuns coletivos. Relê o poema e faz a troca.	Como acertaste joga de novo.	Erraste, recua para a casa do jogador mais atrasado.
31	No poema “O Moinho”, há uma coisa que sobra. O que é?	Acertaste, por isso avança 2 casas.	Esqueceste-te, portanto recua 1 casa.
34	Relê o poema “O Moinho”, o que é que o poeta quer dizer no último verso?	Bravo. A bruxa achou que não tinhas percebido! Avança 3 casas.	A bruxa ficou feliz por não saberes. Recua 3 casas.
38	No poema “Os Ninhos”, o que é que os ninhos têm e não é comum?	O vento sopra a teu favor. Joga 2 vezes seguidas.	A bruxa está a rir-se e o riso dela é tão forte que te faz recuar para a casa 10.
40	No livro, há uma vassoura diferente. O que é que ela gosta de fazer?	Acertaste. Avança 3 casas e joga de novo.	És mesmo esquecido. Recua 5 casas.
43	Qual era a alegria da bicicleta do poema “A Bicicleta”?	A bruxa pensou que te tinhas esquecido. Corre em busca do álbum e avança 3 casas.	Pois é! Recua para a casa do jogador mais atrasado.
45	No poema “O Feitor de milagres”, fala-se de um milagre que acontecia com a avó. Qual é?	Parabéns. A avó bem precisa! Avança 1 casa e joga de novo.	Distraído que é! Agora mantém-te na mesma casa.
49	No verso: “A luz poisou os cotovelos”, qual é o recurso usado?	Reconheces o valor dos recursos expressivos na poesia e sabe-los, por isso joga 2 vezes seguidas.	A avó está triste porque não acertaste. E ela que adora a sensibilidade da poesia. Fica sem jogar 2 vezes!
52	No poema “A secretária de Mogno”, diz-se que os poemas era um animal. Qual era?	A bruxa não te consegue castigar. Vai para a casa do jogador mais avançado.	A bruxa apanhou-te. De castigo, ficas 1 vez sem jogar.
56	No poema “Como (Re) Fiz a casa”, estão presentes 3 palavras derivadas. Diz quais são e como foram formadas.	Bravo!! Deste uma valente lição à bruxa! És um leitor que percebe de formação de palavras. Avança já para a casa onde está o álbum. Parabéns! Ganhaste!!	Oh! Ficaste desorientado. Recua 12 casas.

JOGO DA GLÓRIA

