ENTRE LINHAS
AVENTURA

# Viver é uma grande aventura

Giselda Laporta Nicolelis

## Projeto de trabalho interdisciplinar

### Guia do professor

Este guia tem em vista uma abordagem interdisciplinar de dois temas da obra *Viver é uma grande aventura*: a aventura e a imaginação no dia a dia das pessoas. A partir da leitura atenta desse livro e, depois, de uma matéria do *Jornal da Tarde* sobre a família Schürmann, pretende-se levar os alunos a refletirem sobre a aventura de viver: a cada dia somos levados a enfrentar desafios, superar medos, vencer barreiras, encarar o desconhecido, quer queiramos quer não. Outro objetivo deste projeto é levar os alunos a perceberem que a imaginação e a criatividade são duas armas bastante valiosas na solução de problemas, e que a leitura, a observação e a pesquisa estimulam o pensamento criativo.

As atividades aqui sugeridas estão divididas em três partes. Na primeira, os alunos serão estimulados a ler integralmente o livro. Na segunda, o objetivo é estabelecer uma integração entre texto e contexto, utilizando o primeiro como ponto de partida para a reflexão e o desenvolvimento dos temas tratados neste projeto. Na terceira parte, os alunos serão orientados a confeccionar revistas em quadrinhos.

Este projeto de trabalho interdisciplinar integra a obra *Viver é uma grande aventura* [livro do professor]. Não pode ser vendido separadamente. © SARAIVA S.A. Livreiros Editores.

## Motivação para a leitura

1. Para criar um clima de aventura, exiba aos alunos na sala de aula ou, se a escola tiver, na sala de vídeo, o filme *Jumanji*, dirigido por Joe Johnston (EUA, 1995). O filme mistura imaginação e aventura, ao contar a história de dois irmãos recém-chegados a uma cidade pequena que descobrem no sótão de uma casa abandonada um jogo de tabuleiro chamado Jumanji e, a partir daí, vivem grandes aventuras, envolvendo animais selvagens.

2. Após a apresentação do filme, inicie uma conversa com os alunos, perguntando se gostaram do filme, que parte acharam mais emocionante, qual é o gênero do filme, se gostam de filmes que misturam aventura e fantasia, quais os filmes de aventura a que já assistiram, se já leram livros de aventura, quais livros de aventura leram, de qual mais gostaram, por que acham esse gênero tão envolvente, etc.

3. Diga à turma que agora irão brincar de forca, certamente eles já conhecem essa brincadeira. Faça 23 traços no centro da lousa, um para cada letra do título *Viver é uma grande aventura*. Deixe espaço entre as palavras para que os alunos saibam onde começa e termina cada uma delas. Do lado direito da lousa, desenhe uma forca, desenhe outra do lado esquerdo. Divida a turma em duas equipes, A e B. (Se preferir, dê nomes a elas.) A forca do lado esquerdo, corresponderá à equipe A e a do lado direito corresponderá à equipe B. Para evitar confusão, cada equipe deverá eleger um porta-voz, que se encarregará de dizer a letra escolhida pelo grupo ao professor. Se a letra escolhida por aquela equipe estiver na oração, anote-a sobre os traços na lousa, na posição em que aparece. Se, porventura, não aparecer aquela letra na oração, desenhe um círculo na forca correspondente à equipe que não

acertou e passe a vez para o outro grupo, e assim por diante. Faça um sorteio para definir qual das duas equipes começará a brincadeira. A equipe que descobrir primeiro a oração será a campeã. A cada erro das equipes, desenhe na forca correspondente cabeça, braços (um de cada vez), tronco, pernas (uma de cada vez). Um círculo representará a cabeça e traços representarão o tronco e os membros.

4. Pergunte aos alunos se eles concordam que viver é uma grande aventura, por que, se já viveram uma grande aventura, como foi, etc. Diga que irão ler um livro com esse título e que, assim como no filme *Jumanji*, esta obra mistura muita imaginação e aventura.

## Do texto ao contexto: Aventuras reais e imaginárias

5. Após a leitura do livro, peça aos alunos que façam um resumo oral da história. Escolha um deles para que inicie e, em certo ponto, peça que outro continue. Proceda dessa maneira até o final da história. Pergunte se gostaram do livro, por que, se a obra correspondeu às expectativas deles, que tipos de aventura Pedro viveu no livro, etc. É importante que fique claro para os alunos que Pedro viveu aventuras reais, ao ter de mudar-se com os pais para outro país, fazer novos amigos, adaptar-se ao local e à cultura daquele povo, entre outras coisas; e também aventuras imaginárias, ao viajar para o passado (e participar com Colombo do Descobrimento da América) e para o futuro (cruzando o espaço como se fosse um extraterrestre em sua nave). Deixe claro aos alunos que a imaginação e a criatividade de Pedro o ajudaram a amenizar a saudade de tudo que havia ficado no Brasil: seus familiares, os amigos, as comidas prediletas...

6. Pergunte aos alunos quais são os ingredientes para uma boa aventura, se acham que a curiosidade, o desconhecido, o medo, o desafio, a coragem, a vitória estão entre eles. Diga-lhes que podemos viver boas aventuras em nosso dia a dia, como, por exemplo, ir a um parque de diversões e brincar em atrações radicais, fazer passeios ecológicos, trilhas e praticar esportes radicais (alpinismo, rapel, escalada) com orientação especializada, mudar de escola, etc. Pergunte aos alunos que tipo de aventura eles costumam viver no cotidiano, se conhecem pessoas ou profissionais que vivem grandes aventuras para realizar seu trabalho, etc.

7. Os textos abaixo falam da família Schürmann, que optou por um modo de vida diferente da maioria, o que lhes proporciona grandes aventuras. Em 1997, eles programaram uma viagem de volta ao mundo em homenagem a Fernão de Magalhães, que, em 1519, foi o primeiro a navegar ao redor do mundo. Tire cópias dos textos e distribua-as aos alunos. Em seguida, promova uma leitura atenta:

*Quem são os Schürmann*

*Os Schürmann são uma família marinheira. Hoje os pais, Vilfredo e Heloísa (ambos de 51 anos), são marinheiros experientes. Pierre (31 anos), David (26 anos), Wilhelm (23 anos) se tornaram verdadeiros homens do mar. Kat (8 anos), a nova marinheira, vai pelo mesmo caminho.*

(Fonte: http://www.schurmann.com.br/indexx.html)

*Domingo, 16 de abril de 2000*
*Nos caminhos do passado, com tecnologia do futuro*
*[...]*

*Depois de passar 882 dias velejando por três oceanos e visitando diversos países em três continentes, os Schürmann voltam ao país [Brasil] com a alma leve. O balanço que fazem da Magalhães Global Adventure, projeto de cumprir a rota descoberta por Fernão de Magalhães no século 16, é superpositivo. Eles conseguiram atingir plenamente a maior meta da expedição: ser interativa.*

*O* site *dos Schürmann (www.schurmann.com.br) na Internet contabilizou, durante a viagem, quase 65 milhões de acessos, vindos de dezenas de países. Além disso, eles receberam uma média de 15 mil e-mails por mês [...].*

*[...]*

*"Nosso conceito de aventura é quando largamos nosso sofá, a tevê, o supermercado da esquina, a máquina de lavar e a faxineira, o carro e todos os outros confortos do dia a dia, colocamos nossa família no veleiro e zarpamos pelos mares imprevisíveis do mundo, vivendo cada experiência intensamente e realizando nosso sonho", afirma Heloísa.*

*[...]*

*"A adrenalina esteve em alta em diversos momentos da expedição", conta Vilfredo. Um deles foi quando o Aysso [nome do barco] navegava no meio de blocos de gelo, na Patagônia chilena, e ficou preso neles. "À noite, escutávamos o ranger do gelo se solidificando. No segundo maior glaciar do mundo, o Pio XI, assistimos à queda de uma torre de gelo de 30 metros, a 150 metros de distância. Foi impressionante, respiramos fundo. Um imenso bloco de gelo caiu e provocou uma enorme onda que se precipitou e veio de encontro ao Aysso", descreve o capitão.*

*Se na Patagônia a tensão dos marinheiros esteve ligada ao frio, na Indonésia o calor foi o que alarmou os Schürmann. Foi quando o Aysso navegou pela área da cratera do Krakatoa, o vulcão que teve a maior erupção da história da humanidade, com uma explosão de intensidade correspondente a duas mil vezes as bombas de Hiroshima e*

*Nagasaki. "As instruções náuticas não aconselhavam a navegação na área, porque o filhote do Krakatoa estava soltando fumarola. A adrenalina estava lá em cima porque navegávamos somente a 200 metros, e a profundidade ia diminuindo e a água do mar esquentando", lembra Vilfredo.*

*Houve outros "frios na barriga", quando leões-marinhos, tubarões brancos ou baleias se aproximaram durante os mergulhos realizados pelos tripulantes do Aysso nos oceanos Pacífico, Índico e Atlântico. "A descoberta de labirintos em cavernas submarinas nas Ilhas Palau também foi muito emocionante", destaca Vilfredo. De tudo o que viu em quase dois anos e meio por mares e terras de todo o mundo, o capitão do Aysso impressionou-se especialmente com as Ilhas Palau, uns pedacinhos de terra na direção das Filipinas. "Mergulhar em uma cratera de um vulcão extinto no meio de milhares de águas-vivas foi incrível. Parecia um filme de horror."*

*Mas os momentos realmente difíceis da viagem foram outros. Afinal, mergulhos perigosos e navegação por áreas desaconselhadas ainda são situações de risco mais ou menos calculado, nas quais os tripulantes do Aysso se envolveram porque quiseram. A forte tempestade que os apanhou na entrada do Estreito de Magalhães, porém, e a depressão tropical no Oceano Pacífico, entre as ilhas de Samoa Ocidental e Kiribati, que depois evoluiu para um ciclone, foram adversidades nem um pouquinho planejadas. Também foi complicado evitar os ataques de piratas durante a navegação pelo mar da China.*

*[...]*

*A "Formiga" – apelido a que [Heloísa] fez jus por ser quem mais se preocupa com o estoque de comida e outros gêneros necessários ao bem-estar dos tripulantes – conta que as emoções vividas durante a Magalhães Global Adventure foram muitas: alegria, curiosidade, medo e saudades.*

*[...]*

(Fonte: http://www.jt.estadao.com.br/suplementos/domi/2000/04/16/domi012.html)

8. Peça aos alunos que tracem um paralelo, oralmente, entre as aventuras vividas por Pedro e pela família Schürmann, apontando semelhanças e diferenças.

9. Lembre aos alunos que, em *Viver é uma grande aventura*, Pedro também vive grandes aventuras sem sair do lugar, por meio de suas viagens imaginárias. Pergunte aos alunos se costumam fazer viagens imaginárias e incentive-os a falar a respeito. Em seguida, diga-lhes que Pedro é um garoto observador e que gosta muito de ler, comportamentos que estimulam sua imaginação e criatividade. Entre suas leituras prediletas estão as revistas em quadrinhos da Turma da Mônica. Pergunte aos alunos se costumam ler revistas em quadrinhos, quais são suas personagens preferidas. Peça-lhes que tragam para a sala de aula alguns gibis que tenham em casa, que circulem entre os colegas e leiam algumas histórias. Para finalizar, diga-lhes que irão confeccionar revistas em quadrinhos.

## Confecção de revistas em quadrinhos

10. Peça aos alunos que formem grupos de três integrantes. Cada grupo deverá dar asas à imaginação e criar uma história de aventura em quadrinhos. Eles poderão inventar personagens e também fazer uso de personalidades históricas ou do presente. Poderão optar entre fazer pesquisas para embasar a narrativa em fatos reais ou criar uma história totalmente fictícia. Caberá a cada grupo escolher o critério que achar mais conveniente.

11. Apresentamos a seguir algumas características de uma história em quadrinhos, para você passar para os alunos:
    - A linguagem é coloquial.
    - Há muitos diálogos entre as personagens, além da descrição de algum fato ou do fornecimento de informações pelo narrador.

- Os balões são elementos característicos das histórias em quadrinhos e seu formato varia de acordo com o que se quer expressar: fala ou pensamento.
- Aparecem muitas onomatopeias, palavras que imitam sons, como *bum!*, *splash*, *toc toc toc*, etc.
- As interjeições e a pontuação também são importantes, pois expressam emoções.
- Os desenhos devem ser elaborados com cuidado, pois é por meio deles que as personagens, o tempo e o espaço são caracterizados; peça ajuda ao professor de Artes para orientar os alunos com os desenhos e com as técnicas de pintura.

12. Oriente os alunos para que façam um rascunho dos quadrinhos, da história disposta nos balões e dos desenhos em folhas de sulfite dobradas ao meio, antes de finalizar com a pintura. Em seguida, em cartolina, eles deverão criar uma ilustração para a capa da revista em quadrinhos, dar um título à história, além de colocar o nome dos autores.

13. Quando todos os grupos tiverem terminado o trabalho, peça-lhes que troquem as revistas entre si e se divirtam lendo as histórias criadas pelos colegas.