

Tuik

o amigo imaginário

Marina Pechlivanis

SUPLEMENTO DE LEITURA

PARA O PROFESSOR

Objetivos: proporcionar aos alunos a observação de elementos que compõem a narrativa e sua inter-relação na produção de sentidos; estimular o envolvimento dos alunos e levá-los a elaborar textos que se comuniquem intertextualmente com a obra lida.

RESUMO

Um menina tem um amigo muito diferente, chamado Tuik, que fala com um sotaque estrangeiro e para quem tudo parece dar certo. Em resposta às dúvidas que a menina tem sobre a vida, Tuik conta muitas histórias de lugares e pessoas fantásticos, com muitos ensinamentos e encanto, como a de Agquarion, um lugar com dois reis onde as casas flutuam, fazendo todo mundo ser vizinho de todo mundo. Também apresenta à amiga os Dream'a'Wonkas, seres fantásticos preparados desde pequenos para entender os sonhos que as pessoas têm; fala sobre a tribo dos Awkanaubha, povoada por pessoas especialmente diferentes, que sabem dar valor aos períodos de transição da vida; conta o que aconteceu em HashzGreen, um lugar interessante onde gatos de olhos verdes e mágicos podem ter poderes realmente “transformadores”. Também tem os Galhubs, seres pequenos, falantes e encantados que moram na copa das árvores; a história do sino de Antúria; a de Plutônion e de Uonderpleice... Todos lugares fantásticos e inesquecíveis, que todo mundo precisa visitar.

INTERPRETANDO E REFLETINDO SOBRE ASPECTOS DO TEXTO

1 A menina descreve como Tuik é “por fora” (aparência) e “por dentro” (personalidade). Encontre no texto essas descrições.

Tuik é gordinho, tem cabelos encaracolados, pele morena, bochechas salientes e rosadas e sobrancelhas grossas. Ele é alegre, otimista, divertido e sábio.

2 Tuik conta várias histórias. Dê um nome a cada uma delas e encontre uma frase de cada uma que você achou interessante.

Respostas pessoais.

3 Você tem um sonho que gostaria muito de realizar? O que você está fazendo para que isso aconteça?

Resposta pessoal. Professor, aproveite para incentivar os alunos a serem determinados na busca de seus ideais, enfatizando que, sem atitudes, dificilmente eles se realizam.

4 Compare HashzGreen com uma grande cidade que você conhece e comente sobre o que o consumo exagerado pode fazer com as pessoas.

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos entendam que o consumo exagerado torna as pessoas egoístas e individualistas, incapazes de partilhar e de se solidarizar, dando mais importância àquilo que adquirem (lado material) do que às pessoas com quem convivem (lado humano).

5 Em Antúria, cada casa abriga uma família inteira, inclusive genros, noras, pais paternos e maternos. Alguns povos antigos mantêm esse costume. Levante aspectos positivos e negativos desse tipo de cultura.

Resposta pessoal.

6 Se você tivesse uma máquina do tempo, viajaria para o passado ou para o futuro? Qual seria sua missão?

Resposta pessoal.

7 Uonderpleice é um lugar de fantasia e diversão. Qual o lugar do mundo que se parece com ele?

Espera-se que os alunos se lembrem de grandes parques de diversão, como a Disney World, em Orlando, nos Estados Unidos.

8 “As raízes são galhos que penetram fundo na terra; e os galhos são raízes que se estendem para o alto do ar. Devemos cuidar do mundo que não veremos, do mundo que vai ficar. Para nossos filhos vamos deixar estas raízes e também asas para voar” (p. 38). O que você acha que os Galhubs querem dizer com essa trovinha? Na sua opinião, qual a melhor forma de “cuidar do mundo que não veremos, do mundo que vai ficar”?

Respostas pessoais. Professor, chame a atenção também para a parte do “asas para voar” e introduza aos alunos a ideia de metáfora: asas para voar = autonomia e liberdade para fazer as próprias escolhas; imaginação e criatividade para “ir longe” etc. Aproveite também para discutir com os alunos o tema meio ambiente/ecologia, promovendo um debate sobre formas de preservação ambiental, um dos modos de “cuidar do mundo”.

PESQUISANDO E APRENDENDO

9 A história de Uonderpleice fala do trabalho de crianças pobres. Você acha que a exploração do trabalho infantil no Brasil está diminuindo? Faça uma pesquisa para saber mais sobre o assunto.

Resposta pessoal.

10 A menina fala em narrativas e tradição oral. Pesquise com seus colegas o que é tradição oral e dê exemplos.

Tradição oral: transmissão oral de lendas, fatos, conhecimentos, valores culturais e espirituais de pessoa para pessoa através de gerações. Exemplos: cantigas de roda, trava-línguas, histórias que os avós contam que foram passadas a eles por seus avós etc.

11 Organize com seus amigos um festival de narração de histórias. Cada um vai escolher uma bela história e prepará-la para contar ao grupo. Vocês podem pesquisar em textos de contos de fada, folclore, fábulas, História Sagrada etc. É bom que cada história transmita uma mensagem.

TRABALHANDO COM AS PALAVRAS

12 Tuik se destaca por usar um vocabulário apurado em suas narrativas. Quanto mais palavras nós conhecemos, melhor é a nossa comunicação. Encontre no texto dez palavras que você não conhecia e pesquise no dicionário o significado de cada uma.

Respostas pessoais, pois variam de acordo com a abrangência léxica da turma.

13 Cada vez que Tuik começa uma história, ele diz “*hawa abut kabim*”. Quando termina sua narração, fala “*ahla twaka kbzar*”. O que você acha que essas palavras “mágicas” querem dizer? Você conhece mais alguma palavra mágica? Qual?

Respostas pessoais. Professor, comente com os alunos que essas palavras podem funcionar como uma forma de “ativar” e “desativar” a imaginação, mostrando, simbolicamente, a entrada e a saída do mundo da fantasia no momento da narração. Aproveite a oportunidade para fazer uma atividade lúdica com as crianças, exercitando-lhes a imaginação e explicando-lhes que elas também têm esse “poder”.

14 Alguns nomes próprios das histórias fantásticas de Tuik lembram palavras de outras línguas. Procure três delas, identifique o idioma com o qual se parecem e justifique a sua resposta.

Exemplos: Uonderpleice, que é o som da palavra inglesa *wonderplace* (“lugar dos sonhos”, “lugar maravilhoso”); Blu (o santo de cabelos azulados da história de Antúria), que lembra a pronúncia da palavra “azul” em inglês (*blue*) ou francês (*bleu*); HashzGreen, que contém a palavra inglesa *green* (“verde”), a cor dos olhos dos gatos; Dream’a’Wonka, que começa com a palavra inglesa *dream* (“sonho”); Connection (município vizinho de Antúria), que significa “conexão em inglês etc.

PRODUZINDO TEXTOS

15 Na página 37, o Galhub está olhando para você. Imagine o que ele pode estar lhe perguntando e escreva um diálogo de quatro linhas entre vocês dois.

16 Todo mundo pode ser um Tuik, basta usar a imaginação. Formem oito grupos e escolham, cada um, uma história contada por Tuik. Apontem o que há de fantástico na história, isto é, o que só é possível no mundo da imaginação. Depois, produzam um relato de viagem, como se entrassem naquele cenário e vivenciassem aquelas situações. Quanto tempo vocês ficaram ali? Onde se hospedaram? Que pessoas diferentes conheceram? O que de mais fantástico lhes aconteceu? Que comidas diferentes experimentaram?

17 Escreva uma pequena narrativa fantástica. Ela deve conter os seguintes elementos:

- unidade do assunto;
- personagem humano;
- personagem fantástico;
- descrição da ambientação ou situações maravilhosas;
- ação ou conflito que desperte o interesse e a curiosidade;
- algo que emocione o leitor;
- solução do conflito;
- transmissão de uma mensagem.

EXPLORANDO AS ILUSTRAÇÕES

18 Nas páginas 12 e 13, o ilustrador reproduziu a festa que o povo de Agquarion costuma fazer.

a Você é capaz de encontrar um banhista com óculos e fantasia de tartaruga?
Canto inferior esquerdo da página 12.

b Que instrumento a sereia está tocando? um pandeiro

c Quantas pessoas estão pulando dos trampolins? oito

19 Qual será a nacionalidade dos quatro primeiros homens que estão consultando o velho Dream'a'Wonka (p. 16-17)?

Espera-se que os alunos identifiquem um índio, um russo (ou nacionalidade semelhante), um esquimó e um mexicano.

20 Olhe atentamente as páginas 30 e 31 por 30 segundos e responda:

a Quantos gatos você pôde contar? Espera-se que o aluno conte no mínimo 10 e no máximo 20 gatos.

b Que horas o relógio da torre está marcando? Quase duas horas.

21 Na página 46 há um objeto amarelo voando. Você sabe o que é isso? Converse com seus colegas para descobrir e faça uma pesquisa sobre esse meio de transporte.

O objeto é um zepelim, um balão dirigível inventado pelos alemães muito usado antigamente, nos anos 1930. Professor, aproveite para comentar com os alunos que o mundo fantástico é atemporal, por isso a possibilidade de misturar o moderno com o antigo tanto no texto como nas ilustrações.

22 Compare a ilustração da página 27 com a das páginas 28 e 29. Quais recursos o ilustrador utilizou para mostrar a transformação de HashzGreen?

Na p. 27, a ilustração é mais rural e enfatiza a natureza; nas p. 28-29, a natureza foi substituída pela impessoalidade dos prédios, traduzida na cor cinza. O carro de boi virou uma carruagem guiada por cavalos; o homem a cavalo transformou-se em um motorista de calhambeque; as roupas ficaram mais sofisticadas, e os pássaros deram lugar a muitos zepelins. A ponte, antes rústica, ficou mais moderna, mas a cidade tornou-se mais feia.
