



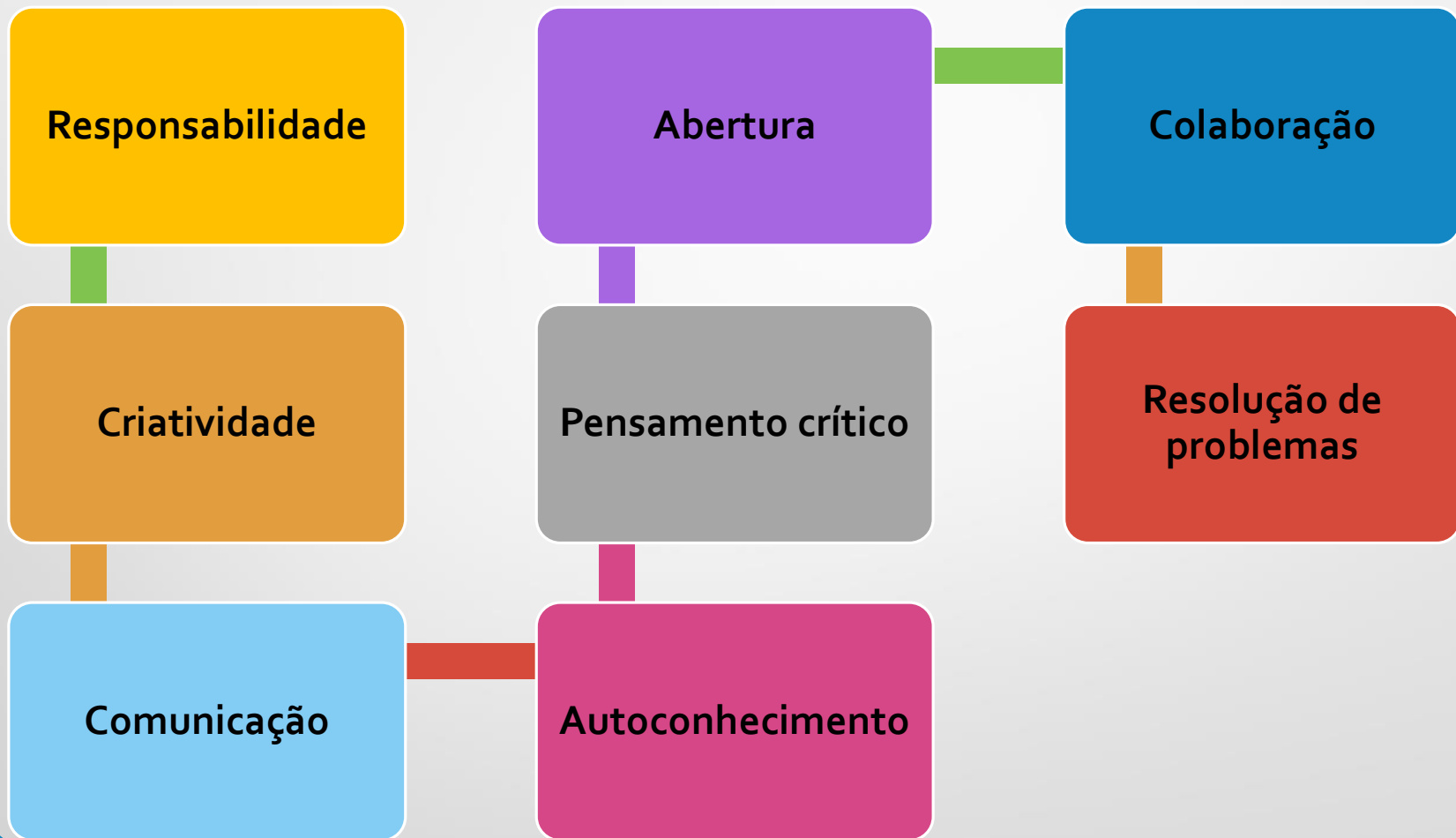
OFICINA 2:

Detetives na escola: narrativas de enigma!

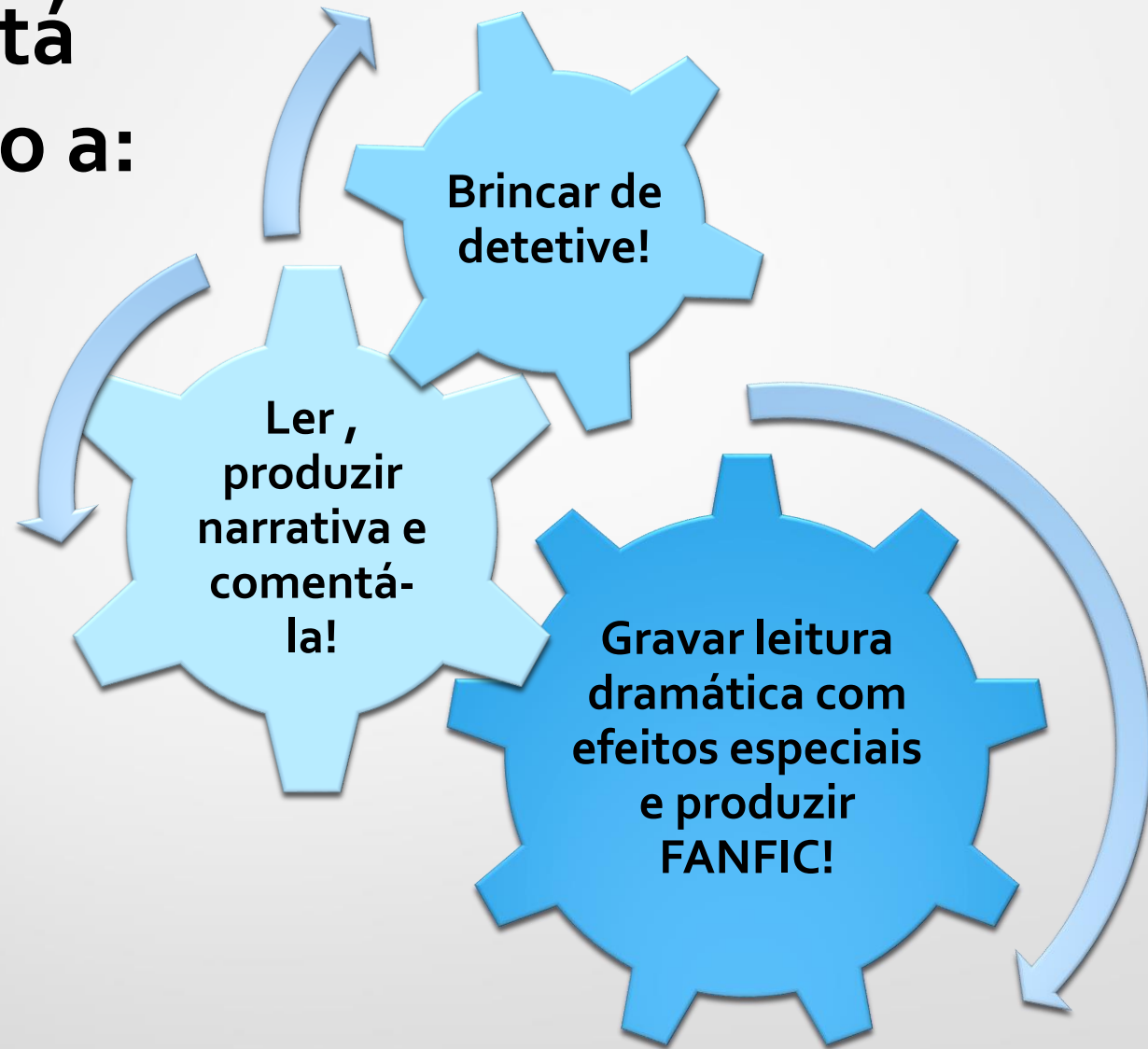


E aí, está a fim de colocar a mão na massa e mergulhar na literatura?

Para isso é preciso...



**Você está
convidado a:**



Mãos à obra...



Primeiros passos...

Atividades exploratórias

Gosta de fazer passeios? Que tal ir às bibliotecas públicas, feiras literárias pra ficar mais ligado? Vale também fazer um tour **virtual imersivo!**



MERGULHE NOS LINKS!!

- www.eravirtual.org
- <http://www.arquivoestado.sp.gov.br/site/>
- <http://www.biblio.com.br/>
- <http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bma/>
- <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>
- <http://www.bibalex.org/en/default>

Você é bem criativo! Então, vamos lá!



Seja protagonista de suas ações!!

- Crie um **diário de bordo** e faça anotações para depois ver seu percurso de leituras.
- Falando nisso... Você gosta de **narrativa de enigma**?
- Sabe do que se trata?



Faça uma mega busca na internet para saber mais sobre narrativas de enigma!

☐ Busque ideias inspiradoras para ampliar seu repertório e troque impressões com seus colegas, vizinhos, professores...



☐ Acesse esse site para conhecer um pouco mais do mundo dos enigmas

disponível em:

<https://mundosherlock.wordpress.com/arthur-conan-doyle/>

Dicas de obras literárias!

Obra	Autor
A sombra	Coelho Neto
O mistério do cinco estrelas O cadáver ouve rádio	Marcos Rey
O inimigo Secreto	Caio Fernando Abreu
A droga da obediência Pântano de Sangue Anjo da Morte A Droga do Amor A Droga de Americana	Pedro Bandeira
A liga dos cabeças vermelhas A faixa malhada A casa vazia Assassinato em Abbey Grange O construtor de Noorwood Os dançarinos	História em quadrinhos de Sherlock Holmes
Mistério no museu imperial	Ana Cristina Massa
Eu detetive: o caso do sumiço	Stella Carr e Lais Carr Ribeiro
O mistério das aranhas verdes	Carlos Heitor Cony
Labirinto dos ossos	Rick Riordan


Comportamento leitor...

- ❑ Experimente fazer uma leitura mais constante do livro em vários momentos do dia. Que tal?



Não se esqueça de ir anotando no diário de bordo!

- ❑ Explore a capa, a contracapa, as orelhas; procure avaliações e resenhas disponíveis na web das obras que você se interessar.



Vamos brincar de
detetive?

Brincando de detetive...

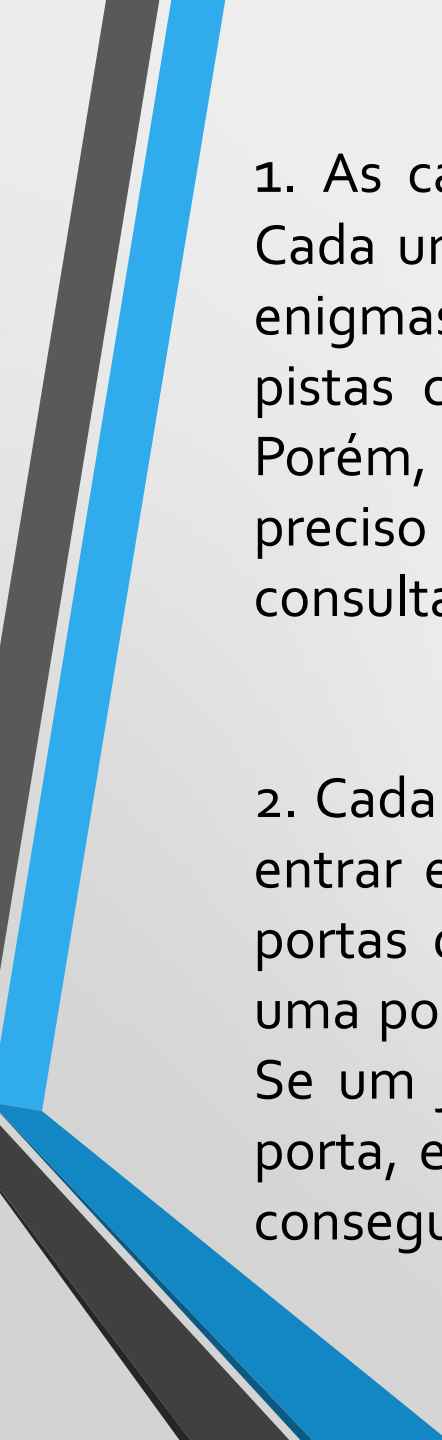
Vocês têm dois casos para escolher e desvendar:

- O enigma de Reigate (Arthur Conan Doyle)
- O Caso das amoras pretas (Agatha Christie)

Reúna uma galera e mãos à obra!



REGRAS DO JOGO



1. As casas do tabuleiro representam alguns espaços da escola. Cada um deles possui uma pista que pode ajudar a desvendar os enigmas propostos. Quanto mais espaços o jogador visitar, mais pistas conhecerá e mais chances terá de resolver os mistérios. Porém, cuidado! Algumas pistas podem ser irrelevantes. Por isso, é preciso prestar atenção aos detalhes do caso a ser desvendado e consulta sempre que surgir dúvida.

2. Cada jogador avança o número de casas que tirar no dado. Para entrar e sair de cada espaço da escola é necessário passar pelas portas que estão sinalizadas. Em alguns espaços existe mais de uma porta; portanto, dá para entrar por um lugar e sair por outro. Se um jogador tirar 3 no dado e cair na casa em que aparece a porta, ele ainda não entrou. É preciso tirar mais um número para conseguir entrar.

3. O ponto de partida é a “SALA DE LEITURA”. Coloquem os pinos de todos os jogadores lá e sorteiem no dado a sequência do jogo. Quem tirar o número maior começa, e o jogo segue com quem está à sua esquerda.
4. O jogo termina quando um jogador achar que já sabe todas as respostas do caso. Ele deverá, então, retornar para o espaço sala de leitura e falar todas as conclusões a que chegou.
5. Se alguém discordar, deve dizer “Eu discordo!”, e dar a sua versão para os fatos. Depois, conversem sobre o que cada um descobriu.
6. Para saber se as conclusões do jogador que chegou primeiro ao espaço Sala de leitura estão corretas, vocês lerão o texto original no qual se baseia o caso.
7. Existem três casas no tabuleiro marcadas com o desenho de chaves. São as passagens secretas. Quando alguém cair nelas, podem imediatamente se dirigir a qualquer outro lugar do tabuleiro.
8. Cuidem do tempo de leitura das pistas. Arrumem um **CRONÔMETRO** para contar: cada jogador tem 20 segundos para fazer a leitura das pistas e suas anotações, a fim de consultá-las sempre que necessário. Portanto, **muita atenção!**

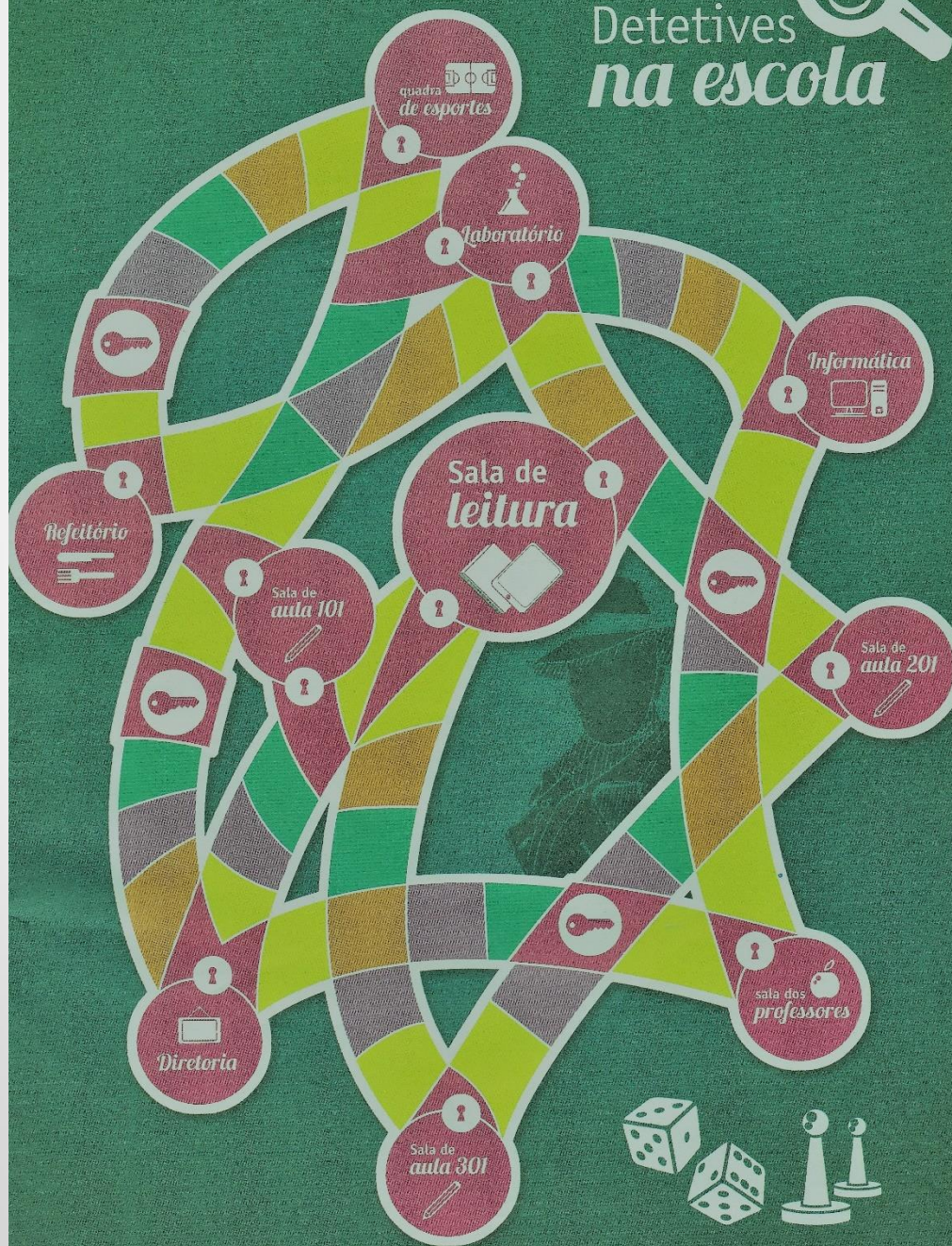
DICAS...

- Faça secretamente anotações durante o jogo. Anotem as pistas que conseguirem obter.



Veja o modelo de tabuleiro

Detetives *na escola*



CASO 1: O enigma de Reigate

“O Enigma de Reigate” é baseado na história escrita por Sir Conan Doyle, o criador de Sherlock Holmes.

Depois de trabalhar intensamente mais de 15 horas por dia, eis que Sherlock Holmes ficou doente. Para seu amigo e fiel escudeiro Dr. Watson, era necessário tirá-lo de Londres e leva-lo ao campo. Assim, eles foram passar uns dias na casa do coronel Hayter, um veterano militar morador das proximidades de Reigate. O descanso, porém, durou pouco. Logo na manhã seguinte, o mordomo do Coronel Hayter avisou sôfrego: o cocheiro William Kirwan, que trabalhava havia anos na casa dos Cunninghams, foi assinado com tiro no coração. A notícia é que um ladrão entrara pela janela da copa e William lutou com ele para defender a propriedade do seu nobre patrão, o Sr. Cunningham, juiz de paz da cidade. Isso tudo aconteceu por volta da meia-noite.

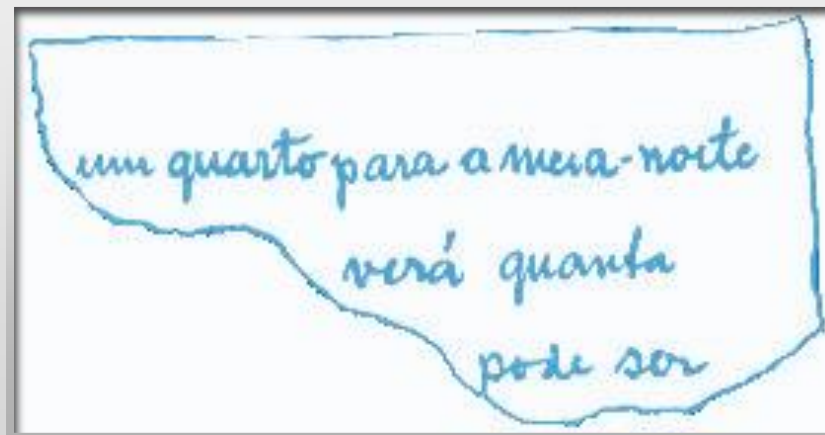
O palpite do Coronel Hayter é que os mesmos criminosos que mataram William foram os mesmos que saquearam a casa do Sr. Acton na última segunda-feira:

“Os ladrões saquearam a biblioteca, e conseguiram muito pouco pelo trabalho.

Todo o lugar foi revirado. As gavetas e os armários foram arrombados, resultando no desaparecimento de um bizarro volume de Homero, tradução de Pope, dois candelabros de prata, um peso de marfim para papéis, um pequeno barômetro de carvalho e um rolo de barbante.” – explicou Coronel Hayter para Sherlock e Watson.

Para o jovem inspetor Forrester, responsável pelo caso, não resta dúvida: foi a mesma quadrilha que agiu nos dois crimes. Ele afirmou que no caso da invasão da casa de Acton não houve nenhum vestígio. Agora, porém, algumas pistas foram deixadas. Após o sinal do alarme, o assassino foi visto fugindo tanto pelo Sr. Cunningham quanto pelo filho dele, Sr. Alec Cunningham, que disseram que ele tinha estatura média e estava vestido de preto. As investigações ainda estão apurando se ele é uma pessoa da comunidade ou alguém de fora dela.

Com o morto foi encontrado um fragmento de carta, entre o indicador e polegar que dizia:



um quarto para a meia-noite
verá quanta
pode ser

Agora é com vocês! Descubram...

- Quem matou o cocheiro William?
- Os ladrões que arrombam a casa do Sr. Acton e a do Sr. Cunningham são os mesmos?
- Qual o motivo dos crimes?
- Quais pistas fizeram Sherlock Holmes afirmar que já havia desvendado o crime?
- **Quando terminarem o jogo, confirmam o texto na íntegra acessando bitly/enigmareigate.**

- Sigam as pistas...

PISTAS	
Diretoria	Pista 1
Laboratório	Pista 4
Refeitório	Pista 6
Sala de aula 101	Pista 8
Sala de aula 201	Pista 10
Sala de aula 301	Pista 12
Sala de informática	Pista 14
Sala dos professores	Pista 16

Texto original em...

Confira o texto original acessando:

https://mundosherlock.wordpress.com/canon_e/arthur-conan-doyle-memorias-de-sherlock-holmes-1894/o-enigma-de-reigate/

CASO 2: O caso das amoras pretas

A história que eles desvendarão foi escrito por Agatha Christie, escritora inglesa de narrativas policiais, é conhecida como “Rainha do Crime”. Um de seus personagens mais famosos é o detetive Hercule Poirot.

O detetive Hercule Poirot jantava com seu amigo Henry Bonnington no restaurante Gallant Endeavour, um local de comida inglesa simples. A garçonete Molly, logo que viu Henry, foi cumprimentá-lo. Tendo ótima memória, além de se lembrar dos rostos dos clientes mais assíduos, também se recordava do que eles costumavam pedir para comer. “As mulheres até gostam de variar, mas os homens geralmente pedem a mesma coisa”, disse Molly apontando para um velho barbudo que havia quase dez anos frequentava o restaurante às terças e quintas-feiras à noite. Mesmo assim, ninguém sabia ao menos o nome dele. O que deixou Molly intrigada, porém, foi o fato de esse cliente ter vindo ao restaurante na semana anterior, além dos seus dias habituais, em uma segunda-feira. E o pedido que fez foi totalmente fora do seu padrão. “Atrevo-me a dizer que os senhores vão rir de mim – Molly enruvesceu -, mas, quando um cavalheiro frequenta um lugar há dez anos, espera-se que você conheça suas preferências.

Ele nunca suportou pudim ou amoras, e nunca vi ele pedir sopa cremosa. Mas naquela noite de segunda, ele pediu sopa cremosa de tomate, bife torta de miúdos e torta de amoras! Parecia que ele não tinha percebido o que pedira!”. Ela achou que ele estava chateado ou preocupado. Ao ouvir essa história, Hercule Poirot teve a impressão de que o homem estava envolvido em um assassinato.

Três semanas depois, Poirot e Bonnington encontraram-se no metrô. O amigo comentou com Poirot que já fazia três semanas que o velho misterioso não aparecia no restaurante. Nesse momento, os olhos verdes de Poirot brilharam: o detetive farejou que algo grave deveria ter acontecido. Ao chegar em casa, consultou a lista de obituário das últimas semanas e escolheu um nome para iniciar a investigação: Henry Gasgoine, sessenta e nove anos. Mais tarde ele já estava cara a cara com o médico de Gascoine, Dr. McAndrew, que confirmou:

o velho era um homem excêntrico que vivia sozinho em uma antiga casa em ruínas daquelas que estavam sendo desocupadas para dar lugar à construção de condomínios. O médico encontrou Gascoigne caído ao pé da escada, com o pescoço quebrado. Ele vestia um roupão velho, com um cinto rasgado. Provavelmente tropeçou no cinto, caiu da escada e morreu.

Poirot não se deu por satisfeito com a explicação. Para ele, o que havia acontecido não era um mero acidente. “Ele tinha algum parente?”, perguntou. “Um sobrinho. Costumava visitar o tio uma vez por mês. Seu nome é Lorrimer, George

Lorrimer. Também é médico. Mora em Wimbledon”, disse o Dr. McAndrew. Ele contou com que Henry Gascoigne foi encontrado na manhã do dia 6 e que havia uma carta no bolso de seu roupão escrita no dia e que fora postada em Wimbledon na mesma tarde. Havia restos de comida em seu estômago, o que confirmava que sua última refeição fora realizada duas horas antes de morrer. De fato, Henry Gascoigne foi visto pela última vez por volta das sete da noite, quinta-feira, dia 3, no restaurante Gallant Endeavour. Com base nessas informações, a suspeita de Poirot ficou mais forte: Gascoigne havia sido empurrado da escada, não foi um acidente.

Agora é com vocês! Descubram...

- a. Quem matou Henry Gascoigne?
- b. Qual o motivo do crime?
- Quando terminarem o jogo, confirmam o texto na íntegra acessando bit.ly/amoraspretas.

Sigam as pistas...

PISTAS DO JOGO	
Local	Pistas
Diretoria	Pista 2
Laboratório	Pista 3
Refeitório	Pista 5
Sala de aula 101	Pista 7
Sala de aula 201	Pista 9
Sala de aula 301	Pista 11
Sala de informática	Pista 13
Sala dos professores	Pista 15

APERTANDO OS PASSOS...

*Discutir, pesquisar, resumir, planejar
e registrar*

- Crie um ambiente virtual - blog, fanpage ou...



A interação com outras pessoas é muito importante!

- Que tal postar todas as informações sobre as leituras que você já fez, comentários, indicações fotos e ...

**Propaganda é a alma do negócio,
divulgue tudo para a galera!!**

Vamos conquistar a galera para ler mais?

Dê uma olhada em algumas sugestões, mas você pode usar sua **criatividade** para criar outras ações!

- Crie uma **“mesa cardápio”** em algum lugar de fácil acesso: na escola, no bairro, em uma praça...
- **Pesquise** as obras para fazer composição dos títulos, peça a colaboração dos amigos e dos professores.

Veja um exemplo de mesa cardápio!

Não se esqueça de fazer o registro fotográfico!



- Confeccione o **“Painel de Leitor”** para toda a escola.
- Combine com os colegas e **compartilhem** suas leituras.



Publique o painel em vários ambientes!

SUGESTÃO DE PAINEL DE LEITOR

O QUE VOCÊ LEU? (Título e autor)	AVALIAÇÃO	REGISTRO (Comentários, análises, desenhos, trechos preferidos, etc.)

Gostou das ideias? Vamos fazer mais intervenções!

Aquecendo...

Pense.... Que outras ações podem ser feitas para incentivar o jovem a ler mais e ser protagonista na escola e na vida?

- Não se esqueça de pedir autorização aos gestores e surpreendê-los, hein!! Cante uma música ou...

Escolha uma ou faça todas!!

**1. Leitura
Dramática**

**2.
Produção
de
narrativas
de Enigma**

**3. Criação
de Fanfic**



PASSOS CRIATIVOS ...

Criar e compartilhar produtos!

Colocando mais a mão na massa...

- Que tal fazer uma busca por biografias de **produtores criativos** para você se inspirar?



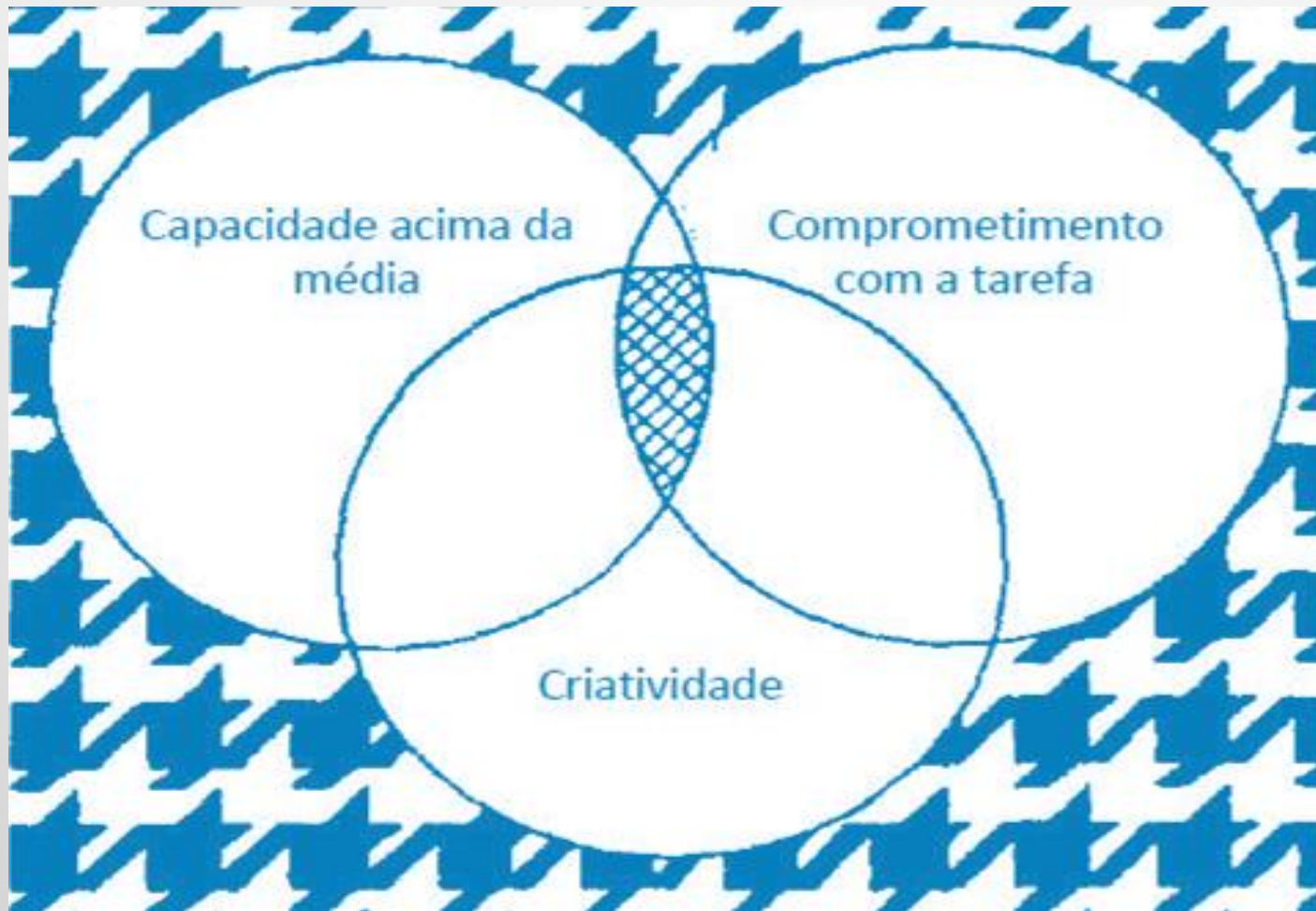
**Coelho Neto, Marcos Rey, Caio Fernando Abreu, Pedro
Bandeira, Cristina Massa, Carlos Heitor Cony, Rick
Riordan, entre outros.**

Continuando a caminhada...

Lembre-se:

Você é um **produtor criativo!**

Então você tem ...



Para produzir você precisa...



Então, mãos à obra...

- Que tal utilizar **técnicas de brainstorm** para iniciar?
- Faça um **"mapa mental"**, crie listas de imagens ou ideias.



São estratégias estimulantes!!

PRODUÇÃO: NARRATIVA DE ENIGMA

Uma forma de aprender a produzir é observar um craque no assunto. Visite alguns sites na web disponível em:

- bit.ly/sherlockhistorias
- bit.ly/luizvile
- <https://app.box.com/s/2xtunj26wekicunq3npz>

Observe um **produtor criativo** em ação. Leia algumas narrativas de enigma e atente como os autores fizeram para produzir o texto.

Observando uma narrativa...

- Apresenta o protagonista, o ambiente ou o período de tempo da história?
- Qual o crime ou mistério que a personagem principal precisa resolver?
- Identificou os obstáculos que a personagem principal encontra?
- E a resolução do enigma? como foi?



Anote tudo no seu diário de bordo!

Criando sua narrativa...

- Faça um bom planejamento de sua história.
- Qual será o crime/enigma a ser desvendado? Quem será a vítima e o criminoso? Como será o desfecho? Qual será o foco narrativo.
- Pense em uma situação que leve a uma grande catástrofe.
- Crie o enigma e decida como vai complicá-lo ou o mistério e a tensão na história.
- Você pode usar obstáculos como outras pessoas ou suspeitos, pistas falsas e enganosas ou outros crimes.

- Concentre-se em detalhes e crie uma lista de possíveis suspeitos.
- Escreva uma lista de pistas e crie o detetive que pode ser um cidadão comum ou o espectador inocente de um crime que se envolve na solução do mistério.
- Use ganchos para manter a história interessante. O gancho é um momento, geralmente no final de uma cena, em que o protagonista fica em uma situação que o prende ou o coloca em perigo.

1ª.versão - esboço

- **A apresentação:** apresente a personagem principal e do cenário.
- **O incidente:** o elemento/crime desencadeador da ação.
- **A chamada para a ação:** o protagonista se empenha na solução do crime.
- **Testes e turbulências:** a personagem principal encontra pistas e potenciais suspeitos e tenta se manter viva enquanto busca a verdade.
- **A provação:** o protagonista acredita que encontrou uma pista ou suspeito chave e que resolveu o crime. É uma falsa resolução e uma boa maneira de surpreender o leitor quando ficar provado que a personagem principal entendeu errado.

- **O grande revés:** tudo parece perdido para o protagonista. Ele encontrou o suspeito ou a pista errada, outra pessoa foi morta ou ferida e todos os seus aliados já o abandonaram. Um grande revés vai aumentar a tensão na história e manter o leitor interessado.
- **A revelação:** a personagem principal reúne todas as partes interessadas, expõe as evidências, explica as pistas falsas e revela quem é o assassino ou culpado.



Durante a história o leitor não sabe quem cometeu o assassinato até o fim. As pistas são centradas no exercício intelectual de tentar descobrir as motivações por trás do crime ou a resposta para o enigma!

Revisando sua história...

- O cenário da narrativa reflete o crime que escolheu?
- O texto cumpre o objetivo a que se propõe: provocar suspense, mistério?
- O enredo da narrativa bem desenvolvido, coerente?
- No desenrolar do texto, as características da narrativa (personagem, cenário, tempo, elemento surpresa ou conflito e desfecho) estão presentes?
- Os diálogos das personagens são pontuados corretamente?
- Há alguma palavra que não está escrita corretamente, frases incompletas, erros gramaticais, ortográficos? E a pontuação está correta?
- O título mobiliza o leitor para leitura?

PARABÉNS!

Os diálogos das personagens



Criando um jogo de detetive...

Você se lembra do jogo de detetive? Que tal criar um jogo parecido com aquele?

Dicas:

1. Retorne nas etapas anteriores e releia o jogo.
2. Crie seu próprio tabuleiro com diferentes locais.
3. Crie as pistas verdadeiras e falsas para prender o leitor.
4. Você tem opções para a escolha da narrativa de enigma:
 - Utilizar a história que você criou na etapa anterior.
 - Escolher uma narrativa conhecida.

Mãos à obra!

PRODUÇÃO DE FANFIC

- A fanfiction sempre é baseada em uma obra que já existe. Sua tarefa é selecionar uma narrativa de enigma e produzir uma fanfic, ou seja, você precisará continuar, expandir ou mudar a história original.
 - Gostou da ideia? Preparado?

Mãos à obra!

Siga esse passos:

1. Escolher uma narrativa de enigma que você gostou.
2. Pesquisar na internet como funciona uma fanfic. Ler diferentes fanfics para saber como outras pessoas produzem.

Acesse:

- <https://fanfics.com.br/fanfics-fanfictions>

Planejando a sua fanfic...

- Sua história será longa ou curta? A duração depende do tema e geralmente é decidida no processo de criação. Tenha seu objetivo claro antes de começar o enredo.
- As fanfics mais curtas são chamadas drabbles. Elas devem ter entre 50 e 100 palavras.

Vamos escrever uma? Que tal ser desafiado a escrever em um espaço tão pequeno?

- Se você estiver animado, têm algumas fanfics maiores com muitas palavras. Essas costumam ser as mais lidas — o leitor acredita que o final será ótimo, para justificar o tamanho.

Já pensou com qual vai inciar?

DICAS...

- A fanfic é livre e você é livre para criar também. Aproveite!
- Você pode desenvolver uma ilustração do estado mental do personagem em uma determinada cena.
- Imagine situações hipotéticas dentro da obra original.
- Começa com o famoso: “E se...?”. E se o personagem tal morresse (ou não morresse) no começo da trama?
- Reflita o nível de fidelidade à história original e o conceito de verossimilhança, ou seja, algo aceitável como real dentro daquele universo fictício.

Mãos à obra...

- **Introdução:** o começo deve ambientar o leitor e mostrar as motivações e ações dos personagens principais.
- **Complicação:** algo acontece para estabelecer o protagonista como herói da trama. Em geral, é o antagonista que contribui para isso, mas nem sempre. O resto da história costuma ser o herói tentando estabelecer a ordem novamente.
- **Meio da trama:** essa parte é onde o mundo fica mais evidente, os relacionamentos entre os personagens são intensificados e os riscos aumentam gradualmente.
- **Clímax:** antes de chegar ao desfecho, há um momento em que o personagem enfrenta o conflito mais problemático, aparentemente indissolúvel. Provavelmente, você se lembra de uma porção de filmes em que isso acontece.
- **Desfecho:** o momento em que o protagonista triunfa. Ele costuma acontecer logo depois do conflito decisivo e se mantém até o final. Pode ocorrer uma revelação da trama seguida da solução final do enredo.

Refinando seu texto...

- Inicie apresentando a ação, descrevendo detalhes da história original.
- Seria interessante começar com as ações que chamarão a atenção e farão com que as pessoas queiram devorar o próximo parágrafo. As descrições devem ser breves.
- Não se esqueça de fazer referências à obra original, as partes preferidas da obra original.
- Volte sempre à obra para revê-la. Assim, você tem mais noção de como seu trabalho combina ou destoa do original em diferentes partes do processo de escrita.

- A maioria das fanfics têm menos de 1000 palavras, mas seria legal tentar escrever um texto mais longo.

As histórias mais duradouras dão mais oportunidade de explorar os personagens, cenários e temas.

Importante...

- Peça que alguém leia seu texto. Essa é uma parte fundamental de qualquer trabalho escrito. Verifique se algo precisa ser melhorado.

- Depois de pronta, publique sua história em um site de fanfics.
- As fanfictions têm uma base de fãs muito ampla. Há diversas comunidades onde eles poderão publicar o que escreveram. Faça uma busca na internet.

Uma delas é **Nyah Fanfiction** disponível em
<https://fanfiction.com.br/>.

- Lá, existe uma lista extensa com diferentes categorias.

Parabéns, você é um produtor criativo!

COMPARTILHE!!

LEITURA DRAMÁTICA

- Já ouviu falar na ferramenta **Audacity**?
- Vamos fazer uma leitura dramática utilizando essa ferramenta?
- Escute dois podcasts “Era uma vez... um escritor de enigmas” disponível em:
 - **Programa 1:** bit.ly/eraumavezumescritor
 - **Programa 2:** bit.ly/eraumavezumescritor2

CONTINUANDO...

- Gostou dos programas sobre o autor e seus detetives?
- Qual das versões ficou mais interessante e que desperta o interesse do ouvinte.
- Quais recursos empregados diferenciam as versões?

Mão na massa....

Topa fazer **leitura dramática** de um trecho de história de enigma? É uma oportunidade de brincar de locutor.

- Chame uma galera e testem diferentes entonações; dividam as personagens: um pode fazer o narrador, outro, Holmes, e o outro, Watson:
- A seguir, tenho uma sugestão de trecho, mas que tal escolher outro?

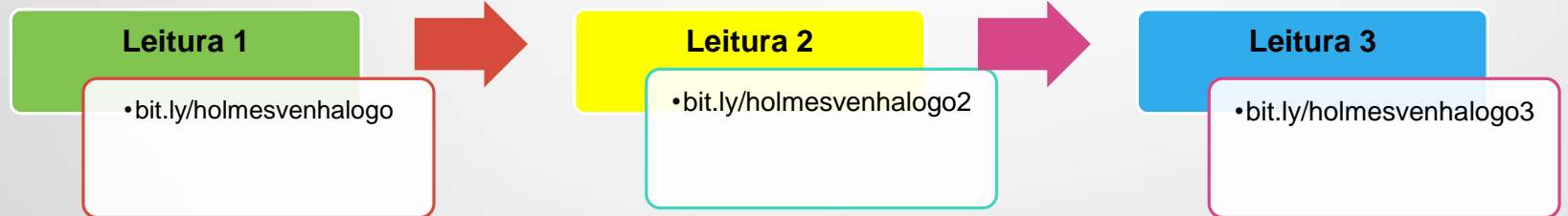
Sugestão de leitura trecho...

Era uma tarde com ventos fortes; os pássaros estavam agitados. E o nosso detetive andava de um lado a outro da sala.

“Algo não vai bem”, pensou Holmes, quando escuta um grito horrível e, ao fundo, seu colega Watson o chamar:

- Holmes, Holmes... venha logo!

Agora, escute três leituras...



- Legal, não acha?
- Qual você considera mais instigante: a que coloca o ouvinte em cena e com isso desperta mais o interesse? Qual a menos atrativa e o que deveria ter sido feito para melhorar essa leitura e tornar mais instigante?
- Faça anotações no diário de bordo.
- Você já ouviu falar em **sonoplastia**? Ela é muito importante na ambientação de uma história, seja via fílmica ou audiofônica.

Caminhando...

- Assista a um vídeo disponível em: **bit.ly/trapalhoesnovelaradio** que ilustra a importância do som na construção de sentidos de uma leitura dramatizada.
- Para produzir, há necessidade de estudo e reflexão.
- Está animado?

Vamos lá...

Produzindo...

- Escolha um trecho de narrativa de enigma e grave utilizando o **Audacity**.
- Utilize a sala de informática da escola e pesquise um tutorial que descreva as principais funções dessa ferramenta.

Acessem esse tutorial se acharem necessário:
bit.ly/tutorialaudacity01 ou bit.ly/taudacity

- Depois de entender como usa a Audacity, experimente ler um trecho que você leu e gostou.
- Reúna a galera e mãos à obra.

Acesse site que disponibilizam efeitos para download gratuitos. Disponível em:

www.soundjay.com

Atitudes necessárias para produção.

- Familiarizar-se com o texto:
- Definir como poderão ser feitas as sonoplastias
- Criar um roteiro como no exemplo.

Exemplo de roteiro

Título: Narrador/Personagens:		
TÉCNICA	LOCUÇÃO	

Dicas para sonoplastia

- Segure as metades do coco, uma em cada mão. Bata as metades em tábua para simular os sons de cavalos. Alternativamente, bata as palmas das mãos metade juntas em movimentos rápidos no peito.
- Quebre uma cenoura, quebre um aipo (vocês sabem o que é aipo?) e/ou morda maçã em sucessão rápida para o som de uma fratura.
- Amasse isopor com suas mãos para fazer o som de uma corda se apertando.
- Aperte um pacote de amido de milho de maneira rítmica para imitar o som de andar na neve ou na areia.
- Amasse papel celofone para criar som de fogo.
- Bata sapatos na tábua de madeira em diferentes ritmos para simular um andar lento ou rápido.
- Pegue um pacote de arroz, despeje lentamente dentro de um caixa com superfície dura ou metálica para imitar o som de chuva.
- Cubra dois pedaços de madeira com lixa e esfregue um contra o outro para imitar o som de um trem.

Finalizando para iniciar...

- Decida quais partes cada um lerá. Prenda a atenção dos ouvintes.
- Selecione quem, como e quando serão feitas as sonoplastias com base no roteiro que criaram.
- reine a leitura oral e ensaio antes da apresentação ou da gravação.
- Quando você conhecer bem o texto, será a hora de treinar a leitura oral, ou seja, a leitura em voz alta.

Mãos à obra!

Mostre para a galera...

Crie meios para sua apresentação ser visualizada por muitas pessoas!

Afinal, coisas boas o mundo precisa ver...

Finalizando para continuar...

Espero que essas atividades possibilitem o exercício de ativar ainda mais a sua

CRIATIVIDADE e COMUNICAÇÃO!

Grande abraço!!