



FAS
Fundação
Amazônia
Sustentável

Teatro

COLEÇÃO
FOLHEARTE

IA MAR
Instituto Alair Martins



FAS
Fundação
Amazônia
Sustentável

Teatro

Coleção FolheArte

Fundação Amazônia Sustentável (FAS)

IAMAR
Instituto Alair Martins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

FolheArte / Fundação Amazônia Sustentável. -- Manaus, AM : Fundação Amazonas Sustentável, 2021.

ISBN 978-65-89242-22-2

1. Arte 2. Artes visuais 3. Atividades e exercícios 4. Dança 5. Música 6. Teatro 7. Vida ribeirinha - Amazônia

21-58044

CDD-700

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte 700

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Apresentação

O teatro é a arte de contar histórias. Local onde cenas são criadas e recriadas, momento onde se atravessa o tempo, o espaço, o mundo das coisas visíveis e invisíveis. É assim desde o início da vida humana, onde durante as práticas do cotidiano, se vivenciava diversas formas de rituais, danças, imitações de animais, culto aos deuses e interações com as cenas do universo físico e abstrato. Diz-se que é deste mundo primitivo que nasce o Teatro, e que ele atravessa a Grécia e outras civilizações antigas, chegando ao Brasil pelos padres jesuítas. Gosto de pensar que o teatro sempre esteve e continua aqui, na Amazônia. Se histórias são contadas pelo Teatro, esta é a Arte do cotidiano de quem habita as florestas e beiradões amazônicos, locais onde as histórias são como rios: abundantes, diversas e conectadas.

Território originário indígena, misturado a diversas culturas, a Amazônia e seus diversos povos vivem e resistem a partir de sua tão espontânea e autêntica literatura oral. Quem conta uma história, traz no contar não apenas a sua leitura dos fatos, a partir do seu mundo, mas também o seu jeito, expressos em tons e movimentos únicos. É aqui que os indivíduos partem da narração (contação de histórias) para a cena dramática (espetáculo teatral). Quando a história das palavras se junta às histórias daquilo que se vê, temos o Teatro. E de ambos os mundos são ricos os beiradões da Amazônia, repletos de

gente que também cultiva a habilidade de transformar elementos orgânicos da floresta em objetos para o seu cotidiano.

É verdade que muitos jovens ainda veem o Teatro como algo muito distante de si, e que muitos deixam de experienciá-lo por compreendê-lo como uma Arte única de representações medievais dentro, somente, das grandes cidades. Mas é verdade também que os jovens já sabem fazer Teatro e que podem vivê-lo, ampliando sua expressão pessoal e artística, levando adiante as histórias de sua gente e da floresta. Talvez o que falte é reconhecer e incentivar a potência de jovens que nascem deste lugar, contando e ouvindo histórias, rodeados de inspirações de uma floresta material e imaterial, que vai dos sons e movimentos dos bichos às formas e tempos das plantas, da rítmica do remo e paneiro à precisão da zagaia e teçado.

É a partir destas certezas e urgências, que nasce esta publicação, fruto de um tempo experienciado e real, em diversos beiradões, entre jovens indígenas e ribeirinhos destes lugares com a arte do Teatro. Um tempo em que a floresta material vem se transformando em figurinos, cenários e maquiagem. Onde a floresta imaterial, seja vivida ou imaginada, é o principal acervo de inspirações para criações e recriações a partir do próprio quintal, a Floresta - que encena, em cena.

FICHA TÉCNICA

COORDENAÇÃO GERAL

Virgílio Viana

RESPONSÁVEIS TÉCNICOS

Valcléia Soledade

Luiz Cruz Villares

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PARA A SUSTENTABILIDADE

Anderson Mattos

CAPA/PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO

Gabriel de Andrade / Paulo Maciel

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO

Emerson Pontes

AUTORES

Neucilane . Vitoria . Soraia . Remilson . Erinelsson . Taila . Geovana . Javé . Suziane . Tailane . Ingled Tainara . Ingrid . Vitoria . Herlan . Andrey . Daniel . Ruth . Estelane Diego . Jonilson . Lilian . Clinton Salef . Matuzalém . Daniele . Ana . Claudemir . Cristiane . Eloisa . Eron . Fernanda . Gonçalo . Guilherme Eduardo . Ketlen . Luana Patrícia . Luana Melissa . Lucas . Paulo . Romeu Tharliany . Vitória . Wesley Yasmim . Abgail Adriana . Adrielson . Alaison . Anailson . Antônio . Benedito . Betuel . Charlene . Claudeir . Cledenilson . Cleverson . Darlene Darlisson . Davi . Delessandro . Derickes Derley . Dorinei Edmilson .

Elângio . Eliene . Elson . Elton . Erica . Evelyn Flávio . Francinaldo . Gustavo . Israel . Itamara . Jaele Janiele . Jedeane . Joel Amazonas . Joel Brazão . Joelsson . Josiele . Jucinaldo . Keuri . Liliane . Liliene Mailse . Maira . Marciel Milena . Priscila . Rômulo . Sérgio . Silvino . Suellen . Thiago . Warley . William Zaquias . Zidane . Alessandro . Elizia . Aldriene . Kebrem Adriane . Shaene . Alice . Emily . Katrini . Verônica Carla . Marcela . Samara . Joenia . Izabelle . Tatiana . Kellyane . Suyane . Elisa . Grazielly . Aderso . Henrique Fábio . Estevão Loren . Reneri . Ester . Josemir . Wesley . Jerbeson . Joyce Francimara . Glenda . Luane . Vitória . Manuela . João . Victor . Aldair . Pâmela . Erleoney . Beatriz . Erlesson . Emelly Vitório . Luiz . Selma

REVISÃO TÉCNICA

Anderson Mattos/ Emerson Pontes/ Nathalia Flores

APOIO

Amândio Silva / Jerônima Adorno

FOTOS

Bruno Kelly / Dirce Quintino / Emerson Pontes / Keila Serruya / Marina Amazonas

ILUSTRAÇÕES

Participantes do Projeto Incenturita

ÍNDICE

ANDANDO DE 1 A 10.....	6
CICUITO DE GALHOS.....	8
BOLA INVISÍVEL.....	10
MEMÓRIA DAS CUTIAS.....	13
JOGO DA VARA.....	16
VENDA DE UM PRODUTO INUSITADO.....	18
QUINTAL IMAGINADO.....	20
UMA PALAVRA, VÁRIOS SENTIMENTOS.....	22
VITRINE.....	24
SENTIMENTO MUDO EM GRUPO.....	26
SIGA UMA HISTÓRIA.....	28
HORA DA CENA.....	30



ANDANDO DE 1 A 10

Nesta prática inicial os jovens terão a oportunidade de compreender como a sua presença influencia no tempo e no espaço vivenciado, e vice-versa.

Objetivos

- Ler: Perceber como modificamos voluntariamente o tempo do corpo e como este se adequa ao espaço.
- Escrever: Com o próprio corpo, rotas onde tempo e espaço de movimentações caminhem de forma sincronizada.
- Falar: Com o corpo, as reações aos diferentes tempos que impõem movimentação corporal.
- Resolver problemas: Articular movimentos que permitam o livre transitar do corpo graduado em relação ao tempo dirigido.



Conteúdos

Consciência
Corporal I: Tempo e Espaço do Corpo

Tempo aproximado

30min

Locais possíveis

Sede comunitária,
Campo de futebol,
Quintal Espaçoso,
Sala de aula (sem cadeiras)



Professoras(es)

A prática além de divertida e envolvente, também facilita a socialização dos jovens e o exercício da consciência corporal, é contínuo e essencial à prática do Teatro. Retire do ambiente objetos que possam ser obstáculos à movimentação dos jovens e também garanta que não existam buracos ou demais perigos neste espaço, como animais peçonhentos.

Instruções

- Com todos os jovens em pé, aglomerados no espaço, peça a eles que se movimentem livremente em torno dos outros. Informe que o movimento é graduado de 1 a 10, onde 1 é o movimento mais lento e 10 o movimento mais acelerado.
- Inicie dando o comando de movimento 1, falando: “Um!”. Os informes que variem a rota e rotação traçadas, e que variem as pessoas que andam próximos.
- O tempo irá alcançar o grau 10, o mais rápido. Peça aos jovens que não se esbarrem, não apenas por segurança pessoal, mas também para que se permitam vivenciar este estado de consciência corporal.
- Ao final da atividade, sente em roda com todos os jovens e iniciem um bate-papo sobre a experiência vivenciada, principalmente ouvindo os jovens sobre como se perceberam, suas facilidades e dificuldades.



Ideias

Faça variações desta prática, como os jovens se movimentando em duplas ou trios. Garanta e estimule oralmente que os jovens tracem rotas diferentes, a fim de ocupar todo o espaço vivencial.

Avaliação

- No geral, os jovens conseguiram seguir os tempos e expressar movimentações em cada ritmo?
- Algum jovem que esbarrou em outro colega pôde explicar a razão disto?
- Os jovens conseguiram compreender a importância do Tempo e do Espaço para a presença do corpo no cotidiano?



CIRCUITO DE GATOS

Nesta prática desafiadora de imersão e concentração, os jovens poderão reconhecer como a velocidade, a força e o tempo do seu corpo são decisivos na movimentação que objetiva alcançar um lugar.

Objetivos

- Ler: O próprio corpo e os obstáculos físicos como desafios à força e velocidade empregada nos movimentos gerados.
- Escrever: Através das partituras e movimentos corporais, uma forma de equilíbrio entre força e velocidade para o alcance da linha final do desafio proposto.
- Falar: Através das experiências vivenciadas, partilhar o reconhecimento obtido sobre o comportamento do próprio corpo.
- Resolver problemas: Articular a velocidade e a força do corpo, driblando obstáculos para uma expressão corporal melhorada, firme e vívida.



Conteúdos

Consciência Corporal 2:
Velocidade e Força do Corpo.

Material necessário

Galhos secos.

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso,
Campo de futebol



Professoras(es)

Garanta que os galhos sejam pegos e as linhas do circuito sejam feitas pelos próprios jovens, pois esta construção compõe a diversão da prática. Também oriente os jovens e se certifique de que os galhos não tenham espinhos, pontas afiadas ou qualquer animal que traga riscos à segurança dos jovens.



Ideias

Varie esta prática, alterando o formato individual para pares de jovens, ou mesmo trios, que possuem igual objetivo, que é a travessia pelo circuito sem tocar nos galhos.

Instruções

- Nesta atividade, risca-se uma espécie de pista na areia ou barro, de aproximadamente 5 metros de extensão e 2 metros de largura, onde serão colocados galhos secos e retorcidos a fim de preencher todo o espaço da “pista” desenhada. O objetivo é que os jovens atravessem do início ao fim deste circuito, sem tocar em nenhuma parte dos galhos.
- Determine o início do circuito e peça aos jovens que se posicionem em fila indiana. Um a um, sob a observação atenta do(a) professor(a), os jovens vão passando pelo circuito.
- A regra é simples: quem tocar, mesmo que em uma ponta de um dos galhos, precisará voltar ao início e repetir o traçado. Alcança o objetivo quem, ao final do circuito não tiver tocado em nenhum galho.
- Ao final da atividade, após um pequeno descanso, agrupe-se aos jovens em roda e os estimule a individualmente contar como foi a experiência que viveram. Estimule a fala de todos, tanto dos que concluíram o objetivo, quanto os que não o fizeram. Desta forma, ao expor como lidou com seu corpo em um momento que requer atenção, cada jovem terá um aprendizado a compartilhar com o grupo.

Avaliação

- Os jovens compreenderam a importância da sincronia entre velocidade e força empregada no corpo para alcançar um objetivo?
- Os jovens que tocaram nos galhos puderam se superar nas outras tentativas, articulando melhor o corpo para passar no circuito?
- Houve a compreensão da normalidade da frustração gerada ao se tentar atravessar às pressas, sem atenção ao ritmo exigido pelo circuito?



BOLA INVISÍVEL

Nesta prática de improviso, contato visual e agilidade, os jovens jogam entre si uma bola invisível sob sons criados.

Objetivos

- Ler: Os movimentos corporais do outro e as onomatopeias criadas sob improviso.
- Escrever: Rotas de movimentos de corpo associados a sons (onomatopeias) que transmitam as mensagens desejadas.
- Falar: Criar onomatopeias, expressando-as ao grupo, com posterior partilha de como cada jovem lidou com a necessidade improviso e resposta motora – visual.
- Resolver problemas: Articular a comunicação visual, motora e oral para transmitir e receber mensagens.



Conteúdos

Improviso e
Expressão corporal

Resolver problemas

Articular a comunicação visual, motora e oral para transmitir e receber mensagens.

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso,
Campo de futebol,
Sala de Aula ou Sede
da comunidade.



Professoras (es)

Para ser mais divertido, garanta que haja rapidez nas jogadas. Também estimule a fala ativa dos jovens durante o momento de partilhas, mesmo dos que não chegaram à final. Motive aqueles (as) que logo de início da brincadeira, foram para o centro da roda.

Instruções

- Agrupe-se aos jovens em uma grande roda. Dê a um deles(as) uma bola, pedindo que segure como uma bola de verdade.
- Informe que esta bola será passada de um para o outro a partir do contato visual e um som criado no momento de jogada da bola.
- Este som deverá ser uma onomatopeia (“PAFI, BLOW!, PEY!, TRUI!, etc). Um jovem só poderá jogar a bola para o outro, se houver contato visual e jogada de bola com o som.
- O jovem que recebe tem duas opções: ou recebe a bola e joga para outro, também criando um som; ou, não recebe a bola, sinalizando ao erguer rapidamente as duas mãos fazendo o som de “POM!”. Se ocorrer do jovem recusar a bola, o jovem que iria lhe jogá-la, deverá estabelecer outro contato visual e novamente jogar a bola.
- Naturalmente, devido à rapidez e fluidez da brincadeira, muitos jovens acabarão perdendo a jogada, seja por não aparar a bola “deixando-a cair” ou demorar demais para jogá-la a outra pessoa. Em ambos os casos, este jovem irá para o centro da roda e ali se sentará até que restem os dois finalistas.
- O jogo se encerra quando um dos jovens já não conseguir gerar sons inéditos ao jogar a bola. Nesta rodada, onde só restarão 2 jogadores (as), não é permitido recusar a bola.
- Ao final, sente-se como todos os jovens e estabeleça uma escuta ativa e estimule os jovens a compartilharem suas impressões sobre o jogo.

TEATRO

Avaliação

- Os jovens compreenderam a importância de articular e sincronizar a comunicação oral, motora e visual?
- Foi possível identificar nos jovens o reconhecimento de suas próprias limitações e necessidades de melhoria em termos de expressão sincronizada?
- Os jovens perceberam a importância do improviso como ferramenta de expressão?
- As onomatopeias foram reconhecidas como figuras importantes na linguagem cotidiana?



Ideias

Varie esta brincadeira, ampliando o grau de dificuldade ao criar rodadas, tais como: rodada 1: as onomatopeias podem se repetir entre todos; rodada 2: quando só restarem 10 participantes, não se poderá repetir o som criado pelo outro que lhe passou a bola; rodada 3: não se poderá repetir o som que ninguém criou até que algum dos jovens vá para o centro.



MEMÓRIA DAS CUTIAS

Conteúdos

Memória e
Movimentação
corporal

Materiais necessários

Sementes diversas
e 1 relógio ou
cronômetro

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaço,
Campo de futebol

Esta é uma prática dinâmica e divertida que estimula a memorização de ações recentes e a agilidade na tomada de decisões. Além de desenvolver ou fortalecer habilidades cognitivas, também estimula a movimentação corporal e ensina um pouco da vida das cotias e sua importância para as florestas.

Objetivos

- Ler: Identificar as rotas espaciais criadas ao se esconder as suas sementes, e também as dos outros.
- Escrever: Registrar na memória os locais exatos onde cada semente foi escondida

TEATRO

- Falar: Compartilhar com os colegas a experiência de esconder e resgatar cada semente e as facilidades e dificuldades do processo.
- Resolver problemas: Reconhecer os locais gravados na memória recente para o encontro das sementes.

Instruções

- Peça aos jovens para que busquem, cada um, em até 3 minutos, um total de 10 sementes nas áreas próximas à mata. Valem sementes entre o tamanho de um feijão até um ouriço de castanha. Peça para que evitem sementes muito pequenas, como as de pimentas ou goiaba.
- Após todos retornarem com as suas sementes, informe e execute as seguintes rodadas:
- Rodada 1: Todos terão 5 minutos para esconderem 5 sementes.
- Rodada 2: Após retornarem, todos terão agora 3 minutos para esconder 3 sementes.
- Rodada 3: Após o retorno de todos, o desafio final será esconder as duas sementes restantes em 1 minuto.
- Lembre aos jovens que devem esconder as sementes em buracos separados, distantes um do outro e também que somente eles devem saber onde as esconderam.
- Conte a história das cutias, de que elas escondem sementes e depois vão tentar reencontrá-las, mas nem todas conseguem lembrar onde deixaram suas sementes. O desafio então será composto das seguintes rodadas de resgate das sementes:



Professoras (es)

Para ser mais divertido, garanta que haja cumprimento dos tempos combinados. Oriente e garanta que os locais de esconderijo das sementes sejam seguros, sem a presença de animais peçonhentos ou espinhos. Oriente a todos para que ajam com honestidade, não recolhendo sementes aleatórias no percurso, somente aquelas que foram escondidas por cada jovem.

- Rodada 4: Em 5 minutos os jovens terão que buscar 3 sementes que esconderam.
- Rodada 5: Após o retorno de todos, os jovens terão agora 3 minutos para buscar 3 das sementes que esconderam.
- Rodada 6: Nesta final, os jovens terão que buscar as últimas 4 sementes que esconderam, só que em apenas 2 minutos. Garanta que os jovens peguem apenas as sementes que esconderam.

Avaliação

- Os jovens traçaram rotas de sucesso com o encontro das sementes guiados pelas suas memórias?
- Os jovens puderam compreender a importância da agilidade física e memória para alcançar um objetivo?
- Nas falas compartilhadas, foi possível identificar o reconhecimento, por parte dos jovens, da necessidade de fortalecer a memória de suas ações, mesmo as recentes?
- Foi possível perceber o aprendizado dos jovens sobre o ciclo de vida das cutias e a sua importância para o reflorestamento da mata?



Ideias

Varie esta brincadeira, não apenas nos tempos e números de sementes, como também estabelecendo pares ou trios responsáveis pelas missões de encontrar, esconder e reencontrar as sementes.



JOGO DA VARA

Esta prática de agilidade, contato visual e sincronia motora ajuda na criação de ritmos corporais e, embora seja de competição, possibilita a prática e reflexão sobre a empatia com o outro.

Objetivos

- Cada jovem, em até 10 minutos, deverá buscar a sua própria vara, retirando-a preferencialmente de árvores mortas ou galhos caídos nos arredores da comunidade e zona da mata.
- Após o retorno de todos, peça que se agrupem em roda e então dê as seguintes recomendações:
- 1: Todos deverão posicionar a vara à sua frente, segurando-a com uma mão.
- 2: Na batida de uma palma, todos soltam a sua



Conteúdos

Sincronia motora e visual

Materiais necessários

Varas (galhos de árvores) individuais e 1 apito (se tiver, mas caso não tenha, pode ser utilizada a palma feita com as mãos)

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso,
Campo de futebol



Professoras (es)

Oriente e garanta que as varas sejam recolhidas de áreas seguras e evitando a retirada de galhos de árvores vivas. Peça para que os jovens eliminem as pontas afiadas das varas, para evitar acidentes no momento de passagem de varas aos colegas. Também garanta que todos possam passar as varas com empatia.



Ideias

Varie esta brincadeira, mudando a rotação de esquerda para direita, ou mesmo utilizando um esquema misto: uma palma para um lado, e duas palmas rápidas para o outro.

vara para a esquerda, para que seu colega a pegue. Este também soltará a sua para o outro à sua esquerda e, assim, a cada palma do (a) professor (a), sucessivamente, cada jovem passará sua vara ao outro.

- 3: Sai do jogo quem deixa a vara cair.
- 4: Ao final, haverão apenas dois competidores, que disputaram de forma igual, trocando suas varas ao som de cada palma.
- Ao final da brincadeira é recomendada uma roda em grupo para a partilha das experiências individuais e coletivas.

Avaliação

- Os jovens conseguiram sincronizar a movimentação corporal e mental ao receber e passar as varas aos colegas?
- Foi possível o desenvolvimento de uma competição que permitiu o estabelecimento de respeito e empatia?



VENDA DE UM PRODUTO INUSITADO

Nesta prática divertida e criativa os jovens terão a oportunidade de vender aos seus colegas, produtos nada comuns.

Objetivos

- Ler: Identificar as possibilidades de representação oral de um produto inusitado.
- Escrever: Registrar os possíveis usos para um produto aparentemente inútil.
- Falar: Narrar, como um vendedor ou artista, histórias que convençam compradores fictícios de que o que se vende vale a pena comprar.
- Resolver problemas: Organizar comunicação do corpo e oral para a venda dos produtos inusitados.



Conteúdo

Improviso

Materiais necessários

Produtos aparentemente inúteis, papel e caneta (ou lápis)

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso, Sala de Aula, Sede Comunitária



Professoras (es)

Acompanhe os jovens na criação dos usos para os seus produtos, estabelecendo formas atraentes e divertidas para as vendas. Para o caso de alunos (as) mais tímidos (a) garanta o estabelecimento de duplas.



Ideias

Varie esta brincadeira, ao invés de você encontrar e distribuir os elementos, proponha uma rodada onde os jovens os encontram e os distribuem entre si.

Instruções

- A primeira ação desta prática é entregar aos jovens elementos inusitados, tais como: um lado de sandália, uma casca de bombom, uma folha seca, uma tampa de caneta, uma embalagem de bolacha, etc.
- Distribuídos individualmente ou por pares, os jovens terão que determinar usos para estes elementos, que deverão ser tratados como produtos com seus devidos valores. Oriente para que listem os usos e também o preço de cada produto.
- Os jovens então irão um a um (ou dupla a dupla) apresentar oralmente aos seus colegas, tal qual um vendedor ou artista, os motivos pelos quais eles deveriam comprar aquilo que vendem. Dê entre 1 a 3 minutos para cada sessão.
- Na sequência, reúna todos os jovens em roda para uma partilha das experiências que cada um viveu durante a prática.

Avaliação

- Os jovens compreenderam a importância de articular e sincronizar a comunicação oral e corporal durante a venda de uma história?
- Os jovens demonstraram capacidade de improviso sob uma situação de exposição?



QUINTAL IMAGINADO



Nesta prática grupos de jovens atravessam quintais imaginados, improvisando uma travessia de acordo com cada situação.

Objetivos

- Ler: Perceber traços de um espaço imaginado que guie comportamentos expressos.
- Escrever: Exercitar em partituras corporais, respostas às condições imaginadas do quintal.
- Falar: Demonstrar através de sons as respostas às condições de cada quintal e compartilhar com os colegas as experiências vivenciadas durante a prática.
- Resolver problemas: Articular expressões orais, faciais e corporais para a plena demonstração de comportamento a cada situação proposta.

Conteúdos

Improviso e Expressão corporal

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso, Campo de futebol, Sede da Comunidade



Professoras (es)

Para integrar ainda mais todos os jovens, deixe que a cena imaginada para um grupo seja escolhida pelos outros. Estimule os (as) alunos (as) mais tímidos (as) a ter confiança com a presença de seus colegas.

Instruções

- Peça aos jovens que formem grupos, ou os estabeleça a fim de proporcionar aproximações.
- Determine com os jovens uma passarela (4 metros de largura, 6 de comprimento), marcando os limites com sandálias ou através de linhas no próprio chão.
- A ideia do jogo é imaginar que a passarela viverá e se transformará em diferentes situações: pegará fogo, terá blocos de gelo, haverá muitas vespas (ou cabas), terão pedaços de vidro, estará alagada, terão piranhas ou arraias, etc.
- Em cada situação, os grupos irão passar respondendo às situações imaginadas.
- Após a prática, recomenda-se uma roda para a partilha das cenas vividas individual e coletivamente.



Ideias

Varie esta brincadeira, proponho um desafio onde ao invés de grupos, os improvisos ocorrerão por indivíduos. Você também pode sortear as cenas juntos aos jovens.

Avaliação

- Os jovens demonstraram individualmente expressões integradas (oral, facial e corporal)?
- Os jovens demonstraram coletivamente expressões integradas?
- Os jovens perceberam as possibilidades de expressão a partir do improviso e união de suas diferentes linguagens?



UMA PALAVRA, VÁRIOS SENTIMENTOS

Nesta prática os jovens falam a mesma palavra inspirados e expressando diferentes sentimentos ou estados físicos.

Objetivos

- Ler: Identificar as rotas interpretativas de sentimentos possíveis a partir de uma palavra.
- Escrever: Exercitar os diferentes usos de uma mesma palavra.
- Falar: Narrar, sob diferentes estados emocionais e físicos, uma palavra e suas variações orais.
- Resolver problemas: Encontrar diferentes tons interpretativos para a expressão de uma palavra.



Conteúdos

Improviso e Interpretação

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso, Campo de futebol, Sala de Aula, Sede Comunitária



Professoras (es)

Preparar uma lista com estados emocionais e físicos possíveis lhe ajudará na condução da aula.



Ideias

Você também pode propor que grupos realizem a interpretação, em caso de grupos maiores, ou mesmo, que os próprios jovens decidam, a partir de uma lista, o que os colegas irão interpretar. É importante garantir que todos tenham um tempo igual para exercício teatral.

Instruções

- Em roda, o (a) professor (a) irá propor uma palavra habitual dos jovens, mas que soe engraçada quando fora de contexto, por exemplo: Bodó.
- A prática consiste em, um por vez ao longo da roda, os jovens irem pronunciando as palavras sob diferentes sentimentos ou estados físicos, por exemplo: Amor, Raiva, Medo, Fome, Inveja, Sono, Terror, Felicidade, Dúvida, etc.. Proponha sentimentos diferentes para cada jovem.
- É essencial que ao fim da prática, os jovens possam compartilhar as experiências interpretativas vivenciadas.

Avaliação

- Os jovens compreenderam o leque de interpretações possíveis a partir de uma única palavra ou contexto?
- Os jovens realizaram a conexão entre linguagem fácil, corporal e oral?
- Os jovens puderam perceber os sentimentos ou estados físicos que mais se aproximaram e também os que mais foram difíceis de interpretar?



VITRINE

Nesta prática um grupo menor fica de frente a um grupo maior, que lhes observa através dos detalhes guiados.

Objetivos

- Ler: Identificar os traços físicos dos colegas e reconhecer os próprios.
- Falar: Estabelecer o contato visual e demarcar a presença frente a um público, ainda que de forma muda.
- Resolver problemas: Reconhecer e confrontar a timidez em si e no outro, permitindo o contato visual entre ambos.



Conteúdos

Desinibição e
Memória visual

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso,
Campo de futebol,
Sala de Aula, Sede
Comunitária



Professoras (es)

Garanta a vivência sensível ao chamar a atenção para detalhes que possam despertar qualquer desconforto mais profundo nos jovens. Opte por traços mais usuais, como roupa, cabelo, sandália, etc.



Ideias

Após executar esta prática na modalidade de grupos, experimente um formato de vitrine individual.

Instruções

- Se posicione em pé e de frente para os jovens, e peça que se sentem, forando grupos de 5 pessoas (ou você mesmo os estabeleça a fim de possibilitar aproximações).
- De um em um, cada grupo ficará em fila, lado-a-lado, de frente para o grupo maior.
- A ideia é que o grupo maior e o menor se olhem frente-a-frente.
- Você irá, durante uns 5 minutos, apresentar detalhes físicos das pessoas do grupo menor ao grupo maior, através de comando como: “Agora todos olham para os pés”, depois para a roupa, cabelos, olhos, etc.
- Entre cada comando, cause uma pequena dispersão do grupo maior, solicitando deste que alguém dali conte, por exemplo, quantas pessoas estão vestidas de vermelho no espaço ou quantos estão calçados. A ideia é que todos se concentrem por etapas, tanto os que observam os seus colegas, quanto os observados.
- É imprescindível que haja, ao final de todos os grupos, uma grande roda para que os jovens compartilhem o que sentiram ao irem até a frente.

Avaliação

- Os jovens conseguiram sustentar uma exibição para todo o grupo?
- Os jovens conseguiram conectar a prática à exibição de uma peça teatral, onde cada detalhe de quem sobe ao palco é olhado pela plateia?



SENTIMENTO MUDO EM GRUPO

Um grupo recebe um sentimento ou estado físico e o interpreta sem som ou rosto para o grupo maior, que tem o desafio de identificar.

Objetivos

- Ler: Perceber, através de movimentos corporais, determinados sentimentos ou estados físicos
- Falar: Sem o uso do rosto ou voz, expressar através das pernas um determinado sentimento ou estado físico.
- Resolver problemas: Compor movimentos somente com as pernas que demonstrem um estado emocional ou físico.



Conteúdos

Expressão corporal

Materiais necessários

1 lençol ou toalha

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Quintal Espaçoso,
Campo de futebol,
Sala de Aula, Sede
Comunitária



Professoras (es)

Caso a interpretação não seja decifrada pelo grupo maior, ou troque o sentimento/estado físico ou substitua o jovem do centro por algum das pontas. Não permita que a sombra dos jovens por trás do tecido esteja visível ao grupo maior.

Instruções:

- Após grupos de até 3 participantes serem formados, fale para cada grupo o sentimento ou estado físico que irão interpretar.
- A dinâmica é a seguinte: 2 participantes seguram a toalha ou lençol (um de cada lado, enquanto, atrás do tecido, um dos participantes fica apenas com suas duas pernas expostas ao grupo.
- Após sinalizado, a (o) intérprete terá 1 minuto para interpretar, apenas com suas pernas, por exemplo: Fome, Amor, Raiva, Felicidade, Sono, Tristeza, etc.
- Ganha o grupo que, após 1 minuto, falar primeiro qual foi o sentimento ou estado físico interpretado. É importante combinar e garantir que, em até 1 minuto, nenhum grupo ou pessoa se manifeste. Desta forma, a interpretação será melhor vivenciada por todos.



Ideias

Você pode variar estar brincadeira, propondo que somente os braços, pés, mãos ou mesmo sombras dos jovens estejam visíveis no momento da interpretação.

Avaliação

- Impossibilitados de exibir o rosto e a voz, os jovens conseguiram interpretar, utilizando a memória do corpo, sentimentos e estados físicos utilizando somente as pernas?
- Foi reconhecido pelos jovens que mesmo partes isoladas do corpo tem potências em comunicação ao outro?



SIGA UMA HISTÓRIA



Um pequeno grupo ao centro conta uma história jamais contada, a partir de costuras dos pedaços de enredo que cada pessoa criar.

Objetivos

- Ler: Identificar as possibilidades narrativas de uma história que surge espontaneamente.
- Escrever: Registrar as falas dos colegas e adicionar enredos possíveis.
- Falar: Criar e narrar trechos que somam a uma história coletiva.
- Resolver problemas: Improvisar individualmente em uma narrativa coletiva.

Conteúdos

Improvisação,
Enredo e Expressão oral

Tempo aproximado

60min

Locais possíveis

Sala de Aula, Sede Comunitária, Quintal Espaço



Professoras (es)

Não predetermine um tempo por grupo, os permita a criação e desenrolar de história. Alguns grupos terão naturalmente maior dificuldade que outros. Uma dica é misturar jovens mais expansivos com os mais tímidos.



Ideias

Histórias de adrenalina, onde jacarés ou cobras grandes parecem, costumam render enredos bem divertidos. Os estimulem a narrar a partir de uma situação do dia-a-dia, como uma ida à pesca, caça ou roça.

Instruções

- Agrupe-se aos jovens em uma grande roda. Peça que formem grupos de até 5 participantes ou os estabeleça.
- Você pode nomear grupos utilizando palavras de bichos para despertar descontração, como Tamoatá, Preguiça, Mucumim, Tracajá (ou pedir que os grupos deem os seus próprios nomes).
- De um a um, cada grupo se posicionará no centro da grande roda e ali, a partir do disparo de uma história, a ser feito por um membro do grupo, todos os outros terão como missão completar a história inacabada do colega.
- Não importa o sentido da pequena roda, basta que todos falem.
- Ao perceber que um dos colegas fica mais tempo contando uma história, combine que ao bater duas palmas, a fala deverá passar para o colega do lado, e assim por diante.
- Deverá ser evitado momentos de silêncio, a fim de garantir a dinâmica de improviso e diversão desta prática.

Avaliação

- Os jovens improvisaram histórias, somando trechos seus ao narrado em grupo?
- Foi possível estabelecer uma conexão entre a prática e os momentos onde se esquece o texto em cima do palco, durante uma peça teatral?



HORA DA CENA

Nessa prática final os jovens são desafiados a criarem cenas habituais de sua comunidade, apresentando todos os elementos de uma história teatral, tais como: enredo, personagens, objetos de cena, cenários e figurinos.

Objetivos

- Ler: Identificar em seu cotidiano práticas que podem ser transformadas em uma história teatral curta.
- Escrever: Construir coletivamente um pequeno enredo e plano para sua execução.
- Falar: Narrar oral e corporalmente as cenas que compõem a dramaturgia criada pelo grupo.
- Resolver problemas: Criar, dirigir e executar uma pequena dramaturgia



Conteúdos

Dramaturgia (peça) e Interpretação

Tempo aproximado

120min

Locais possíveis

Quintal Espaço,
Sala de Aula, Sede
Comunitária



Professoras (es)

Convide os comunitários ou pessoas que estejam próximas para assistirem as peças dos jovens. Os acompanhe e estimule para que criem de forma rica as suas histórias.



Ideias

Se for possível, grave com celular as apresentações para futura exibição par aos jovens, utilizando o registro como material didático para aperfeiçoamento do próprio grupo.

Instruções

- O objetivo desta prática é a criação de uma pequena dramaturgia, ou peça teatral, pelos jovens, que possua o enredo e todos os elementos visuais para sua realização, tais como: cenário, objetos de cena e figurino.
- Um total de 5 grupos poderão ser formados, cada um receberá um dos seguintes temas de histórias: Escola, Roça, Velório, Pesca e Parto.
- Combine que cada grupo terá 60 minutos para a criação da história e organização dos materiais a serem utilizados. Depois combine que cada grupo terá 10 minutos para a apresentação de suas criações.
- Os outros grupos tornam-se plateia enquanto cada grupo se apresenta.

Avaliação

- Os jovens criaram histórias de acordo com cada tema proposto?
- As histórias foram contadas com o uso dos elementos visuais como cenário e figurinos?
- Todos os grupos agiram de forma coletiva na construção de sua peça?





FAS
Fundação
Amazônia
Sustentável

Contato

Manaus / Amazonas

Rua Álvaro Braga, 351 Parque 10 | CEP 69054-595 I
(92) 4009-8900 / 0800 722-6459

 fas-amazonia.org  contato@fas-amazonas.org

     /fasamazonia

IA MAR
Instituto Alair Martins