

YARA – IARA



Texto e ilustração: Margarida Botelho
Temas: respeito, diversidade cultural

A OBRA...

Duas meninas com o mesmo nome. Iara vive em um país da Europa, que poderá ser Portugal, e Yara, uma menina Kayapó, que vive no Brasil. Vindas de lados diferentes do livro, contam seu cotidiano: brincadeiras, amigos, alimentação, escola, costumes, moradia... Situações que pontuam suas adversidades, mas que não impedem o encontro das duas em um ambiente natural: o rio. *Yara-Iara* é uma história documental que nasceu após uma viagem que a autora fez a Kararaô, uma aldeia indígena Kayapó na bacia do rio Xingu, na Amazônia, no estado do Pará, local que, assim como muitas aldeias, está ameaçado pelo avanço do progresso sem planejamento. O livro é o segundo da Coleção Poka-Pokani e, assim como o primeiro, apresenta um projeto gráfico diferente (nas páginas quádruplas centrais, há um jogo), no qual a autora promove um encontro de nações representadas por suas crianças, que ao confrontarem realidades socialmente diferentes, abstêm-se de qualquer julgamento.

HORA DA LEITURA...

Celebrar a vida: com esse propósito Margarida Botelho convida o leitor a conhecer duas meninas que vivem e convivem em dois universos culturais bem característicos, marcados por uma rotina de vida que se destaca pela riqueza dos elementos que ambas descrevem. Pensar a própria rotina de vida, a própria cultura na qual estamos inseridos torna-se, portanto, uma busca, um mergulho no que há de mais sagrado e essencial em cada um de nós, um registro documental do que temos em comum e do que nos faz diferente, uma viagem que termina com um encontro. Ao conhecer a vida das protagonistas, o leitor poderá se identificar a partir da descrição de alguns aspectos da sua cultura, do seu cotidiano, assim como as personagens o fazem.

YARA E SEU COTIDIANO	IARA E SEU COTIDIANO	O MEU COTIDIANO
Nos sons da manhã... <i>uma arara.</i>	Nos sons da manhã... <i>os sons apressados da cidade.</i>	Nos sons da manhã...
Na hora do café... <i>açaí, farinha de mandioca, peixe.</i>	Na hora do café... <i>cereais.</i>	Na hora do café...
A mãe ensina... <i>a pescar.</i>	A professora ensina... <i>onde está a Amazônia, como são as pegadas de um jacaré, as pegadas de uma onça, como são as tartarugas.</i>	A mãe ensina...
O pai ensina... <i>a mergulhar.</i>		O pai ensina...
Na hora de brincar... <i>aposta corrida com os amigos na floresta, sobe em bananeira, brinca de canoa com folhas grandes.</i>	Na hora de brincar... <i>aposta corrida com os amigos no parque, sobe no escorregador, balança até as nuvens no balanço, encontra o jacaré e descobre o ovo mágico no próximo nível do jogo.</i>	A professora ensina...
Para o jantar... <i>ovos de tracajá (tartaruga).</i>		Na hora de brincar...
Para curar machucado... <i>óleo de copaíba (árvore).</i>	Para festejar... <i>o aniversário: ganha um vestido novo, recebe presentes, canta parabéns, bate palmas, sopra a vela do bolo.</i>	Para o jantar...
Para festejar... <i>a Lua cheia: corta o cabelo, pinta o corpo, pinta o rosto, enfeita o peito com colares. Faz uma grande roda, dança e canta.</i>		Para curar machucado...
		Para festejar...

Para coroar esse encontro nada melhor do que um jogo. Para tanto, o leitor deverá convidar um amigo para que juntos possam ler esta graciosa história e atravessar um rio, realizando as ações indicadas pelas personagens. A cada jogada novas informações e conhecimentos vão sendo vivenciados, motivando os jogadores a darem o melhor de si para que um encontro aconteça.

Sugerir outras ações a serem realizadas a cada jogada, bem como fazer o jogo de forma ampliada, de modo que os jogadores possam vivenciar o trajeto sendo eles mesmos os “peões”, são possíveis variações.