

QUEM OUVIR E CONTAR, PEDRA HÁ DE SE TORNAR



Texto: Nelson Albissú

Ilustrações: Rogério Soud e Rodval Matias

Tema: Amizade

A OBRA...

Um fiel escudeiro testemunha um terrível feitiço das bruxas contra a princesa com quem seu senhor, o príncipe, está prestes a se casar. Mas quem ouvir e contar esse fato será transformado em pedra.

ANTES DA LEITURA...

PREPARANDO O AMBIENTE

Por se tratar de uma história que apresenta um enredo medieval, composto por rei, rainha, príncipe, princesa e bruxas, pode-se iniciar o trabalho sensibilizando a turma com a apresentação de uma música instrumental.

Organize uma mesa e sobre ela disponha um tecido vermelho e os símbolos que identificam os personagens da história, nesta ordem:

- **Rei:** coroa
- **Rainha:** coroa
- **Ancião:** cajado / bengala
- **Cozinheira:** pires e xícara
- **Filho da cozinheira:** espada / cavalo de pau
- **Príncipe:** anel
- **Princesa:** colar
- **Três bruxas:** três chapéus
- **Maldição:** laranja, copo com água, serpente, que poderá ser confeccionada em papel, e pedra.

PARA COMEÇO DE CONVERSA

Apresente os símbolos às crianças. Questione-as sobre quais personagens fazem parte da história. Deixe que explorem livremente as possibilidades.

O PERSONAGEM

Apresente à turma o livro e o enredo da história:

Imagine uma grande amizade. Uma amizade que supera tudo, até mesmo maldições. Uma história recontada para que quem ao ouvi-la e contar não tenha medo de pedra se tornar.

Problematize:

E você, tem um grande amigo?

DURANTE A LEITURA...

Leve as crianças a interagir, dando-lhes a possibilidade de representar os personagens. Escolha a criança que será o rei (primeiro personagem apresentado na história) e, no decorrer da leitura, outras crianças vão assumindo os papéis dos demais personagens, recebendo os símbolos correspondentes.

Busque desenvolver expressões e movimentos, aguçando a percepção e a criatividade do grupo.

APÓS A LEITURA...

Problematize:

O que você faria para salvar uma grande amizade?