

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Júlio De Mesquita Filho”

Instituto de Artes - Campus São Paulo

LARISSA MONTEIRO GONÇALVES TOMAS

CONTA QUE TE CONTO:

um jogo de cartas

SÃO PAULO

2023

LARISSA MONTEIRO GONÇALVES TOMAS

**CONTA QUE TE CONTO:
um jogo de cartas**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes,
Universidade Estadual Paulista “Júlio
De Mesquita Filho”, como parte dos
requisitos para a obtenção do grau de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Rita Luciana
Berti Bredariolli

SÃO PAULO
2023

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do
Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

T655c Tomas, Larissa Monteiro Gonçalves,
Conta que te conto : um jogo de cartas / Larissa Monteiro Gonçalves
Tomas. -- São Paulo, 2023.
78 f. : il. color.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rita Luciana Berti Bredariolli.
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte. 2. Jogos de cartas. 3. Arte de contar histórias. 4. Imagens -
Interpretação. 5. Criação (Literária, artística, etc.). I. Bredariolli, Rita Luciana
Berti. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 795.4

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

LARISSA MONTEIRO GONÇALVES TOMAS

**CONTA QUE TE CONTO:
um jogo de cartas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio De Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Trabalho aprovado em: 06/11/2023

Banca Examinadora

Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli - Orientadora
Instituto de Artes da Unesp

Profa. Camila Neves Conti

CONTA QUE TE CONTO

AGRADECIMENTOS

À querida Rita, orientadora acolhedora, inspiração como educadora, passarinha azul que resiste com flores e guarda-chuva arco-íris;

Às crianças que nos lembram de brincar e olhar nosso entorno com novos encantos, especialmente ao pequeno Nick que chegou este ano;

À minha família que é lar, apoio e companhia de jogos;

Às pessoas brincantes com quem convivo, principalmente às amigas que me ensinam a compartilhar a vida em toda sua complexidade e a buscar sorrisos e risadas;

À Camila, participante da banca examinadora, pelo envolvimento, cuidado e generosidade.

RESUMO

Estas páginas abordam o processo de criação de um jogo de cartas, nomeado como "Conta que te conto". O jogo é apresentado, desde antes de seu nascimento – no chão da escola, em contações de histórias com objetos – perpassando os processos de idealização, elaboração, mudanças e testes, até sua versão atual, que é disponibilizada nos anexos deste trabalho. Antes eram apenas objetos corriqueiros, ao adentrarem o universo da contação de histórias transbordam suas margens em novas possibilidades. Não satisfeitos, buscam alcançar outras pessoas e espaços, se transformando em jogo. Para além de divertir, "Conta que te conto" propõe instigar os participantes a perceberem imagens, objetos, cores, formas, texturas e memórias, incentivando a criatividade, a imaginação e o compartilhamento de ideias e histórias.

Palavras-chave: Jogos; Artes visuais; Jogo de cartas; Leitura de imagens; Processo criativo.

RESUMEN

Estas páginas abordan el proceso de creación de un juego de cartas, llamado "Conta que te conto". El juego es presentado, desde antes de su nacimiento - en experiencias de narración con objetos en una escuela - pasando por los procesos de ideación, elaboración, cambios y pruebas, hasta su versión actual, que está disponible en los anexos de este trabajo. Lo que antes eran solo objetos cotidianos desbordan sus límites en nuevas posibilidades al entrar en el universo de los cuentos de historias. No contentos, buscan llegar a otras personas y espacios, transformándose en un juego. Más allá de divertir, "Conta que te conto" propone instigar a los participantes a percibir imágenes, objetos, colores, formas, texturas y memorias, incentivando la creatividad, la imaginación y el intercambio de ideas y historias.

Palabras clave: Juegos; Artes visuales; Juego de cartas; Lectura de imágenes; Proceso creativo.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	O jogo	09
Figura 2	Logo	11
Figura 3	A caixa	11
Figura 4	Caixa aberta e manual	11
Figura 5	O que tem dentro da caixa	12
Figura 6	Os componentes inclusos	12
Figura 7	Manual de instruções: pasta sanfonada	12
Figura 8	Uma folha de instruções por modo de jogo	13
Figura 9	Invasoras em jogo	14
Figura 10	Carta secreta em jogo	15
Figura 11	Carta secreta em jogo: resposta revelada	15
Figura 12	Encaixes em jogo	16
Figura 13	Palavra oculta em jogo	17
Figura 14	Conto conjunto em jogo	19
Figura 15	Contaçon da história O caminho da Anta	21
Figura 16	Caixa aberta, descobrindo e compartilhando possibilidades	22
Figura 17	A cobra faminta devorando tudo	24
Figura 18	O homem e a xícara de chá quente	24
Figura 19	Frutinhas de Eucalipto	25
Figura 20	Mosaico de significações 7 (Chegada e nova partida)	28
Figura 21	Cesto	31
Figura 22	Rio de estrelas	31
Figura 23	O arco-íris	31
Figura 24	Jogo Dixit	32
Figura 25	Jogo Rory's Story Cubes	32
Figura 26	Jogo Imagine	32

Figura 27	Jogo Criaventura	33
Figura 28	Jogo Dream on!	33
Figura 29	Jogo Stare! Junior	33
Figura 30	Evolução: logo	34
Figura 31	Escolhas gráficas	34
Figura 32	Formatos das cartas	35
Figura 33	Carta transparente	36
Figura 34	Manual: livreto	38
Figura 35	Manual: folder	38
Figura 36	Manual: dobradura de zine	38
Figura 37	Manual: pasta sanfonada	39
Figura 38	Manual: adaptado para distribuição	39
Figura 39	Versão teste	40
Figura 40	Testes de embalagem	41
Figura 41	Caixas de origami	42
Figura 42	Jogo embalado	42
Figura 43	Recortes e dobras: manual sanfonado	72
Figura 44	Caixa octagonal	77
Figura 45	Caixa hexagonal	77
Figura 46	Caixa quadrada	78
Figura 47	Pasta sanfonada	78

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. O JOGO	11
3. COMO JOGAR	13
3.1. Invasoras	14
3.2. Carta secreta	15
3.3. Encaixes	15
3.4. Palavra oculta	17
3.5. Conto conjunto	19
4. VOU TE CONTAR UMA HISTÓRIA	20
5. PROCESSOS	31
5.1. Registros	31
5.2. Referências	32
5.3. Escolhas gráficas	34
5.4. As cartas	35
5.5. Manual de instruções	37
5.6. Teste	40
5.7. Embalagens	41
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICE A - O jogo para impressão	48
APÊNDICE B - O manual de pasta sanfonada	72
APÊNDICE C - Dobraduras	77

1. INTRODUÇÃO

Figura 1 - O jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

O presente trabalho aborda a criação de um jogo de cartas: “*Conta que te conto*”. Nos capítulos a seguir o jogo será apresentado: seus componentes, instruções, modos de jogo, o contexto no qual nasceu e os processos de sua criação. Nas últimas páginas, nos *Anexos* deste trabalho, o jogo é disponibilizado para reprodução, podendo ser jogado por quem quiser.

O trabalho em si é o jogo. É o resultado eternamente inacabado desta pesquisa. O jogo criado comunica melhor e mais do que a tentativa de narrar o percurso de sua criação em texto e ilustrações nas páginas deste trabalho de conclusão de curso (TCC) de Bacharelado em Artes Visuais.

A pesquisa se iniciou no ano passado, 2022, ao contar histórias com objetos para crianças de 4 e 5 anos em uma escola. Dos registros, relatos de experiências e investigações sobre essas práticas, nasceu meu TCC de Licenciatura em Artes Visuais “*Objetos Poéticos em Contação de Histórias: de mãos em mãos, novas ficções*”. Inspirada por essas práticas, suas repercussões e pelas crianças, criei um jogo. Portanto, estas páginas estão emaranhadas ao meu TCC anterior, são consequência, uma continuação. Desta forma, por estarem fortemente vinculados,

retomo do trabalho anterior muitas imagens e trechos, que são devidamente referenciados.

Começo, no primeiro capítulo, apresentando o jogo Conta que te conto, com fotografias e trechos de seu próprio manual de instruções. O texto que foi extraído do material do jogo está, neste trabalho, diferenciado pela formatação do texto e pelo fundo, imitando a textura de um papel kraft.

Escolho discorrer sobre a criação do jogo, minhas motivações, objetivos e contexto, apenas depois do primeiro contato com o que o jogo é por si só. Então somente no segundo capítulo me debruço nesta missão de falar sobre o jogo de forma mais investigativa. O jogo em si foi a forma que encontrei para expressar a nuvem de ideias que sobrevoam minha motivação em criar um material propositor. Transmitir essas ideias e comentar o percurso mental do processo de criação do jogo foi um grande desafio.

Para esta tarefa, encontrei apoio na dissertação de mestrado “*Mediação cultural: o jogo como experiência artístico-educativa*” de Thelma Azevedo Löbel. *Conta que te conto* é um jogo que pensei para um público amplo, sem pretensão de criar um material educativo para escolas ou espaços culturais, porém, também é importante levar em conta que é um material propositor que surge de um contexto de educação, que carrega forte bagagem motivacional e poética de uma arte-educadora e que é também uma produção artística. Foi com a ajuda de Löbel que consegui vislumbrar o jogo também sob este prisma e encontrar palavras que pudessem transportar para o exterior, em forma de texto, essa tal nuvem de ideias que sobrevoaram a criação do jogo.

Levantado este ponto, de entender o jogo como um material atravessado pelas experiências e singularidades de quem o criou, estendo também esta constatação para a produção deste trabalho. Nesse sentido, me apresento: sou Larissa, mulher cis, branca, bissexual que nasceu e mora em São Paulo. Sou professora auxiliar na Educação Infantil e arte-educadora. Apesar de atuar atualmente na EI, já estagiei em turmas de diversas faixas-etárias, no ensino formal, EFI, EFII e EM, mas me encantei pela primeira infância. Atualmente meus principais interesses são brincadeiras, jogos e histórias. Minha vó diz que temos que brincar a vida. Já fui tatuadora e quase engenheira ambiental com três anos cursados. Sou licenciada em Artes Visuais, quase me formando em Pedagogia e estou finalizando o Bacharelado em Artes Visuais com o presente trabalho de conclusão de curso.

2. O JOGO

Por aqui simples objetos
podem se transformar em
qualquer coisa.

Há um tempo atrás alguns
objetos entraram em
contações de histórias e
um retalho virou mar, uma
meia virou cobra,
pregadores viraram
bichos.

Agora, esses objetos se
tornaram um jogo, para
que possam ser ativados
em outras mãos, outras
histórias e possibilidades.

Este é o jogo *Conta que
te conto*. Composto por
cartas, ele é feito para ser
jogado com pessoas,
imaginação, ficções e
perspectivas.

Conta que te conto tem
diversas modalidades de
jogo para inspirar os
jogadores a brincar,
imaginar, apreciar, criar e
contar histórias, utilizando
sua imaginação e as
referências visuais e
verbais presentes nas
cartas.

Figura 2- Logo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 3 - A caixa



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 4 - Caixa aberta e manual

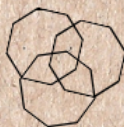


Fonte: Arquivo pessoal (2023)

COMPONENTES

Cartas-Objeto

São 67 cartas com
imagens de objetos
+ caixa octogonal.



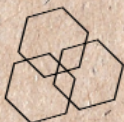
Cartas-Peteleco

São 40 cartas com
perguntas que são como
um peteleco para
inspirar ideias
+ caixa quadrada.



Cartas-Palavra

São 70 cartas com
palavras
+ caixa hexagonal.



Treco

Material improvisado
pelos jogadores, como
uma garrafa plástica
ou uma caixinha de leite.



Papel e caneta

Pequenos pedaços de
papel e um riscador
(lápiz, caneta,
marcador, etc) a serem
providenciados.



Figura 5 - O que tem dentro da caixa



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 6 - Os componentes inclusos



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 7 - Manual de instruções: pasta sanfonada



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

3. COMO JOGAR

O jogo Conta que te conto oferece várias possibilidades de jogo, além da liberdade para criar novas formas de jogar com as cartas.

Aqui estão algumas sugestões de modos de jogo:
Invasoras; Carta secreta; Encaixes; Conto conjunto; e Palavra oculta.

Figura 8 - Uma folha de instruções por modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

São 5 modos de jogo sugeridos no manual de *Conta que te conto*, apresento nos próximos 5 subcapítulos suas regras e fotografias com a disposição de uma mesa de jogo.

Como o jogo incentiva a criação de novas formas de jogar com as cartas para além dos modos de jogo sugeridos, a faixa-etária não é delimitada no manual de instruções, mesmo sabendo que algumas modalidades de jogo e suas regras podem ser desafiadoras ou inviáveis para algumas idades, incentivo que elas sejam extrapoladas ou adaptadas de acordo com a situação.

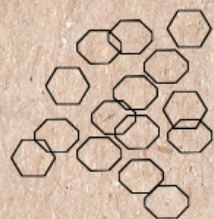
3.1. Invasoras



2 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-objeto e Cartas-palavra.

Para começar, as cartas são dispostas em uma parte da mesa, enquanto outra parte deve ser reservada para a área de jogo.

Um jogador é escolhido como narrador e começa a contação de uma história inventada, escolhendo uma carta-objeto e a posicionando na área de jogo.



À medida que a história avança, os outros jogadores podem incluir cartas invasoras na área de jogo, podendo escolher tanto cartas-palavra quanto cartas-objeto.

O narrador deve improvisar a narrativa incluindo as invasoras, mantendo a história coerente e interessante.

Não há vencedor nesta modalidade.

Figura 8 - Invasoras em jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

3.2. Carta secreta



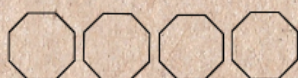
4 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-objeto e
papel e caneta.

O jogo começa com os jogadores
divididos em dois grupos, que se
alternam nas rodadas.

Em cada rodada, um jogador é
escolhido como narrador e
compra 4 cartas do monte. Ele
escolhe uma das cartas como a
resposta e escreve em um pedaço
de papel, que é guardado na
caixa das cartas-objeto.



O narrador deve então contar uma
história, tentando fazer seu
próprio grupo adivinhar a carta
resposta, sem dar dicas óbvias.
Os jogadores do grupo devem
prestar atenção e tentar adivinhar
qual é a carta resposta.



Quando a narrativa terminar, os
jogadores conversam para chegar
a um consenso sobre qual carta é
a resposta. Se acertar, o grupo
ganha a carta e a guarda. Se
errar, a carta volta para baixo do
monte.

O grupo adversário pode acusar o
narrador de ter dado dicas óbvias.
Neste caso, todos os jogadores
conversam para chegar a um
consenso e em caso de
concordância, a rodada é
anulada.

O grupo que tiver mais cartas no
final do jogo vence.

Figura 9 - Carta secreta em jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 10 - Carta secreta em jogo: resposta revelada

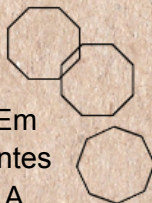


Fonte: Arquivo pessoal (2023)

3.3. Encaixes

3 ou mais jogadores. Vamos usar apenas as Cartas-objeto.

Comece posicionando uma carta-objeto aleatória na mesa. Em seguida, distribua as cartas restantes igualmente entre os jogadores. A partir daí, em sentido horário, cada jogador tentará encaixar uma de suas cartas no jogo da mesa. No entanto, nem todas as cartas podem ser encaixadas em qualquer lugar.



Assim como em um jogo de dominó, as cartas só podem ser encaixadas encostadas lado a lado de uma das cartas das extremidades do jogo disposto na mesa. O critério para o encaixe é a semelhança entre as cartas. As semelhanças dos objetos podem, por exemplo, se basear em sua forma, cores, contrastes, silhuetas e em textura, peso e cheiro imaginados.

Todos os jogadores participantes são responsáveis por avaliar se a semelhança é válida.

Sendo assim, o jogador da vez terá que argumentar e convencer os outros jogadores para poder encaixar uma carta no jogo da mesa. A decisão será tomada pela maioria dos jogadores.

Caso não consiga convencer os demais, o jogador passa a vez para o próximo.

O objetivo do jogo é esvaziar a mão, ou seja, encaixar todas as cartas. O primeiro jogador a conseguir isso é o vencedor do jogo.

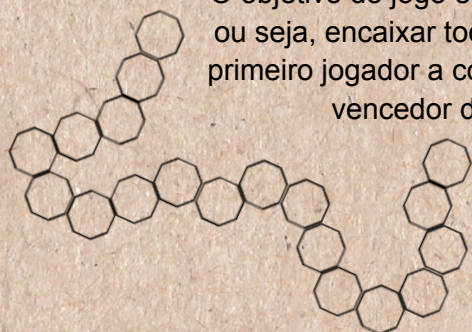


Figura 11 - Encaixes em jogo



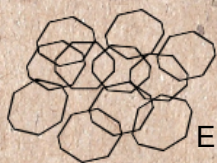
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

3.4. Palavra oculta

3 ou mais jogadores. Vamos usar as Cartas-palavra, as Cartas-objeto e um objeto para ser o Treco.



Para começar, espalhe as cartas-objeto sobre uma parte da mesa e deixe um espaço livre para a área de jogo. Posicione o objeto treco no centro da área de jogo, de forma que fique ao alcance de todos os jogadores a uma distância igual.



Em cada rodada, um jogador é escolhido para ser o narrador. O narrador escolhe três cartas-objeto e usa esses objetos para contar uma história curta, inventada ou não. Enquanto conta a história, o narrador pega uma carta-palavra do monte sem que os outros jogadores a vejam. O objetivo do narrador é esconder a palavra sorteada na narrativa, de forma natural e coerente.



O narrador pode escolher o momento em que quer pegar a carta-palavra, sabendo que quanto mais perto do começo da história, menor a chance dos outros jogadores adivinharem a palavra.

Ao terminar a história, o narrador diz "FIM". Neste momento, os jogadores da plateia podem tentar agarrar o Treco. O primeiro a agarrá-lo pode tentar adivinhar a palavra escondida.



Se errar, o Treco volta ao centro e os outros jogadores vão ter apenas mais uma chance de tentar adivinhar a palavra. O narrador dá um segundo comando "FIM" e os jogadores restantes tentam novamente agarrar o treco para adivinhar a palavra.

Quem acertar ganha a rodada. Se ninguém acertar, o narrador ganha a rodada. A carta-palavra fica com o vencedor.

Ganha o jogo quem tiver mais cartas-palavra.

Figura 12 - Palavra oculta em jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Dicas:

Depois de jogar várias vezes, as palavras começam a se repetir e o jogo pode se tornar menos desafiador e menos divertido. Para manter a dificuldade e a diversão, há duas sugestões:

O narrador, tendo conhecimento das cartas-palavra, pode tentar confundir os outros jogadores incluindo mais palavras possíveis além da palavra sorteada, mas sem tornar a narrativa incoerente.

O grupo de jogadores pode reciclar as cartas-palavra usando fita crepe e caneta para escrever novas palavras.

Peça a alguém que não jogará para escrever as novas palavras, para manter a surpresa.

3.5. Conto conjunto

3 ou mais jogadores. Vamos usar as Cartas-peteleco e as Cartas-objeto.

O objetivo deste modo de jogo é criar uma história coletiva. É dividido em duas partes: aquecimento e narrativa.

Na primeira parte, chamada de aquecimento, cada jogador sorteia uma carta-peteleco e compartilha sua resposta com o grupo. Isso ajuda a inspirar ideias e formar alguns elementos que poderão ser usados na história, como personagens, lugares, situações, eventos, emoções, aventuras, entre outros.

Na segunda parte, chamada de narrativa, as cartas-objeto são distribuídas, sendo cinco para cada jogador. Todos os participantes olham com atenção as imagens das cartas em suas mãos, observando suas características, forma, cores, contrastes, silhuetas, imaginando a textura, o peso, o cheiro, e assim por diante. As cartas serão acionadas posteriormente, ganhando vida como um brinquedo em uma brincadeira de faz de conta.

Em seguida, a história coletiva começa. Em sentido horário, cada jogador contribui com um trecho da história, adicionando uma carta-objeto na mesa. Para isso, os jogadores devem usar a criatividade e a imaginação, criando uma história que faça sentido com as cartas escolhidas.

A história termina quando as cartas nas mãos dos jogadores acabam. O jogador com a última carta tem o dever de construir o fim da história, da mesma forma que o jogador que adicionou a primeira carta deve criar o começo da história. A ordem do jogo é decidida pelos próprios jogadores.

Figura 13 - Conto conjunto em jogo



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

4. VOU TE CONTAR UMA HISTÓRIA

(...) duas crianças decidiram e combinaram de brincar de criar uma história juntas, eu estava sentada perto e fiquei observando e escutando. (...) Estenderam sobre a mesa um círculo de feltro azul e começaram a dispor os objetos em cima desse suporte, experimentando composições diversas e criando uma narrativa visual, com poucas falas:

- Esse é o mar.
- Esse é o mar, mas vou colocar o mar mais aqui.
- Esse é um bichinho.
- O mar vai tá aqui tá bom? Depois a gente pega o mar. Vou guardar na lua.
- Esse é o sol.
- Tá! Aqui é o sol e a lua.

(TOMAS, 2022, p. 42)¹

Em 2022 eu trabalhava como educadora auxiliar de uma turma de 4 a 5 anos na Educação Infantil de uma escola particular na cidade de São Paulo. Devido às funções do cargo de auxiliar, eu encontrava certa limitação para atuar ativamente em momentos coletivos com as crianças. Nas brechas que encontrava na rotina planejada, descobri como aliada a contação de histórias com objetos, para me conectar com as crianças e com práticas de ensino-aprendizagem como propositora criativa.

Eu e as crianças acolhemos esses momentos – de encontro com as histórias, objetos e com o coletivo – com bastante interesse, engajamento e encantamento. Essa prática foi se repetindo a pedido das crianças e pela empolgação e envolvimento que cultivaram em mim. Após as contações, eu disponibilizava a caixa cheia de objetos para as crianças brincarem, com o tempo, as crianças começaram também a pedir a caixa em vários outros momentos.

Nesse percurso, minha relação com a contação de histórias foi se intensificando e o uso de objetos ganhando novas camadas. Meu repertório de histórias de tradição oral foi aumentando e se diversificando com narrativas de diferentes origens e culturas, a caixa de histórias (como chamamos a caixa de papelão onde guardava os objetos das contações) ganhando novos objetos, minha percepção sobre essa prática e sobre suas repercussões em mim e nas crianças foi ficando mais afiada e atenta.

¹ : A composição criada nessa brincadeira pode ser vista na Figura 17, na página 24.

Consequentemente, essa sequência de contações de histórias com objetos virou um forte interesse de pesquisa e culminou em meu trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes Visuais, intitulado “Objetos Poéticos em Contação de Histórias: de mãos em mãos, novas ficções”. O intuito do trabalho foi “narrar minhas vivências como educadora que conta histórias, destacando o uso de objetos poéticos e as falas das crianças, e investigar a relevância dessas experiências.” (TOMAS, 2022). Ao longo da pesquisa, os objetos usados nas histórias ganharam novos significados para além de recurso mediador na contação, ganhando destaque no trabalho e passando a ser chamados de objetos poéticos.

Figura 15 - Contação da história O caminho da Anta



Fonte: Tomas (2022, p.46)

Vivemos momentos de suspensão – **escapando da vida rotineira** adentramos uma dimensão outra – onde predominava a **imaginação, a presença, uma percepção aguçada e sensível**. Esse fenômeno acontecia tanto para mim, quanto para as crianças, ao ouvir e contar histórias e ao explorar os objetos poéticos.

"Percebi nas contações de histórias de boca uma postura diferente em mim e uma ambientação diferente na coletividade do grupo." (TOMAS, 2022). Enquanto eu contava uma história com objetos, percebia em mim muita presença – dentro da história e também naquele agrupamento, olhos nos olhos das crianças, escuta atenta das suas participações e comentários – e também percebia a participação ativa das crianças, interessadas e imersas.

Ao contar e ouvir histórias, somos atravessados por **associações, memórias, emoções e imagens**. Para recontar uma história de boca, de memória, eu passava por um preparo e assimilação, nesse momento as minhas lembranças e sentimentos me ajudavam a me aproximar da história e os objetos também foram ferramentas, que através da **criatividade**, me transportavam para dentro da narrativa. Uma contação de história ressoa de modo particular com as **singularidades** de cada pessoa, mobilizando seu **mundo interno**, segundo Machado "É como se ela pudesse passear pelo reino das possibilidades de significar, **reinventando** para si mesma a sua história naquele momento" (2004, p. 28).

Figura 16 - Caixa aberta, descobrindo e compartilhando possibilidades



Fonte: Tomas (2022, p.26)

Algo similar acontecia nos momentos de encontro com os objetos poéticos, ao serem escolhidos por mim, ativados na história e explorados nas brincadeiras das crianças eles se transformavam e permitiam que algo se transformasse também em nós.

Do comum e corriqueiro ao poético, de mãos em mãos os objetos são ativados **ganhando novos significados** além de seu aspecto utilitário. Nas minhas mãos o objeto poético é instrumento criativo de estudo e assimilação da narrativa e recurso estético de mediação na contação de histórias. Nas mãos das crianças, são recursos simbólicos em brincadeiras de faz de conta, recontos, criação de histórias e disparadores de **compartilhamento e diálogo**.

(TOMAS, 2022, p. 23)

Escolhi objetos que não fossem tão figurativos e caricatos (como fantoches e bonecos), eram materiais inusitados para incentivar um **olhar investigativo**. Era como se estivéssemos nos deparando com uma imagem nova, desconhecida ao invés de um simples e corriqueiro objeto.

Com as **sensações e percepções aguçadas**, nós, as crianças e eu, nos demoramos nas possibilidades de se relacionar com os objetos, nas formas de vê-los, no compartilhamento e escuta de **elaborações e criações**. Nesses momentos, aquilo que está se movimentando internamente, atravessa nossos corpos e **vêm para fora**, para os gestos ou até mesmo para a voz e **partilha** com o coletivo.

(TOMAS, 2022, p. 24)

Ao entrar em contato com diversas histórias de culturas diferentes, ao trocar e partilhar experiências, percepções e criações, ao perceber a **multiplicidade de olhares**, podemos ampliar nossa **leitura de mundo**. Assim como outrora escrevi: “observar de **diferentes perspectivas**, aprender que não existe uma única narrativa indiscutível, praticar maneiras particulares de **perceber e inventar novas narrativas**, é uma forma potente de educação para a reflexão crítica e criatividade.” (TOMAS, 2022, p. 25).

Figura 17 - A cobra faminta devorando tudo



Fonte: Tomas (2022, p.34)

Ao meu lado, uma criança brinca com a meia e vai colocando coisas dentro dela, às vezes comunicando a narrativa criada. Não sei dizer se suas palavras são para mim, para si mesmo, ou para outras crianças ali perto, que estão concentradas nas suas próprias explorações:

“Eu to de barriga cheia, vou comer mais coisa.
É uma cobra. Ele vai comer o rio. Ele quer ficar todo cheio...
Ela tá ficando bem cheia.
Isso daqui é uma serpente que engole tudo.”

(TOMAS, 2022, p. 34)

Figura 18 - O homem e a xícara de chá quente



Fonte: Tomas (2022, p.53)

Estávamos no parque da escola, com a caixa de histórias aberta e uma criança que brincava com o pilão e o potinho de tampa azul me conta:

– Um homem estava tomando chá, daí caiu na xícara.
De chá quente!

(TOMAS, 2022, p. 53)

Figura 19 - Frutinhas de Eucalipto



Fotografia com ilustração digital.

Fonte: Tomas (2022, p.58)

Além de frutos de eucalipto, macacos e insetos, esses objetos foram comidinhas para a anta, a girafa e o macaco (...).

Também se transformam em formiguinhas numa história que uma criança me contou, (...) a seguir, uma transcrição de parte desta narrativa:

“E depois, as formiguinhas foram num lago cheio de furos e se afogaram. (...) Os pássaros viram e ficaram rindo das formiguinhas e nunca mais pararam.”

(TOMAS, 2022, p. 57)

As vivências, observações, reflexões e pesquisas sobre as contações de histórias, as interações com os objetos poéticos e as repercussões se revelaram atividades muito potentes. Uma potência que não se restringe apenas às práticas de ensino-aprendizagem em espaços de educação, mas também como experiências enriquecedoras para vida de qualquer pessoa de qualquer idade. Tem algo que mal se pode explicar – uma sutileza, encantamento, abertura e curiosidade – nas ações das crianças que me transformaram tanto, temos muito o que aprender com elas.

As explorações e compartilhamento das crianças, escutar e contar histórias, “transver”² objetos, inspiraram em mim o desejo de espalhar por aí uma proposta disparadora de vivências potentes como essas. A ideia que brotava ultrapassava a vontade de contar histórias e apresentar os objetos poéticos para outros públicos. Eu queria que essa proposta dispensasse minha mediação, queria algo que fosse auto propositivo, compacto, acessível e interessante para diversas faixas etárias. Foi desse desejo que nasceu o jogo “Conta que te conto”. Espero que parte deste jogo consiga carregar a grandeza daquilo que as crianças me ensinaram.

O processo de criação do jogo aconteceu intuitivamente, foi depois de pronto que comecei a pesquisa e escrita do presente trabalho. O processo de produção do jogo em si deixarei para o próximo capítulo. Por ora vou explorar como experiências como estas – que vivemos com histórias, objetos e crianças – podem ser despertadas por um jogo. A dissertação “Mediação cultural: o jogo como experiência artístico-educativa”, de Thelma Azevedo Löbel, me deu pistas do que eu estava procurando e acabei encontrando nos jogos.

Löbel aborda, em sua dissertação, os jogos sob um prisma que me interessa e contribui na presente pesquisa: “Investigar o universo dos jogos para mim, é perceber quais as potências estéticas e educativas que eles carregam em si, mesmo quando se encontram fora desse campo.”. Consciente do recorte de seu interesse sobre os jogos, Löbel investiga diversas referências teóricas sobre jogos e afirma: “As visões sobre o que é jogo são, portanto, diversas, abertas, polissêmicas e se encontram em constante construção, mudando a partir das interpretações e experiências individuais e sociais em que estão inseridas.” (2020, p. 53 e 57).

Ao percorrer as palavras escritas por Löbel, fui encontrando, encantada, aspectos dos jogos que tanto me interessavam e eu ainda não havia conseguido

²: “O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê. É preciso transver o mundo”.
(BARROS, 1996)

organizar, descrever e relacionar com as práticas pedagógicas que me inspiraram a criar um jogo.

Entre outros pontos específicos que a experiência do jogo propicia, estão sua forte relação com o desenvolvimento humano, o **estado de liberdade** que instaura considerando sua **independência da “vida comum” e a criação de um espaço fictício**, que **modifica o sentido daquilo que se passa no seu interior**. Junto a isso, a relação de prazer, em meio à tensão e à alegria que deve permanecer em todos os jogos (dos simples aos complexos), é o que o torna um **espaço fértil de experiências significativas**, como também de aprendizagem e educação. O jogo **modifica o sentido das coisas**, já que comportamento e ou situações presentes no cotidiano, tornam-se, nele, outras coisas. A ação visível que o caracteriza dá forma e concretude a ideias, pensamentos, comportamentos e **interações humanas**, mobilizando-as.

(LÖBEL, 2020, p. 164)

Nos parágrafos anteriores, nos breves relatos sobre as contações de histórias com objetos poéticos e na citação acima, apareceram palavras destacadas. Uso este instrumento, emprestado da dissertação de Löbel, para auxiliar na ilustração das relações traçadas entre: as vivências significativas das práticas com as histórias e os objetos; e experiências similares que os jogos podem oferecer.

Ao longo de um capítulo de sua dissertação, Löbel, foi destacando palavras do texto e a partir delas elaborou “mosaicos de significação”:

Com o intuito de refletir sobre a presença do jogo na mediação cultural e na arte proponho aqui evidenciar mosaicos de significações construídos a partir da minha experiência profissional, fortemente pautada na prática mas também na reflexão e no diálogo com as referências teóricas investigadas nesse processo. Para isso, ao longo desse capítulo, junto às apresentações e reflexões teóricas que tratam do jogo, serão destacadas palavras em negrito, a fim de reforçar aquelas que têm se tornado mais significativas, permitindo visualizar, no final de cada parte, um conjunto a partir do qual outras relações podem ser reveladas.

(LÖBEL, 2020, p. 56)

Para além do texto e reflexões contidas em sua dissertação, os mosaicos de palavras reverberaram ainda mais intensamente com a nuvem confusa de ideias que eu tinha sobre o assunto. Sinto que pude elaborar as ideias em formato de jogo, mas

ainda tropeço bastante tentando elaborar e discorrer em palavras neste trabalho. Então disponho a seguir o último mosaico elaborado por Löbel em sua pesquisa para que ressoe com as palavras aqui destacadas até então.

Figura 20 - Mosaico de significações 7



Fonte: Löbel (2020, p.95)

Ao analisar o jogo sob um olhar investigativo para a escrita deste trabalho, ao ler a dissertação de Löbel e com o auxílio das palavras destacadas, levantei os principais aspectos propiciados pela contação de histórias com objetos poéticos que eu tentei replicar como experiência de jogo:

- Imersão – Propiciar uma postura de presença, sensibilizar, aguçar as percepções, atravessar o mundo interno e gerar experiências significativas;

- Liberdade – Propor um momento de descontração, estimulante e favorável para fazer associações, composições, imaginar, arriscar, ousar, criar e se expressar livremente;
- Ampliar leitura de mundo – Incentivar a habilidade de interpretação crítica, descortinar a multiplicidade de perspectivas, perceber singularidades de cada pessoa, encorajar a criação e descoberta de possibilidades de imaginar o mundo;
- Encontro – Proporcionar momentos de coletividade com exercícios de negociações, competições, compartilhamentos, estranhamentos, conflitos e de democracia.

Nos diferentes modos de jogo vemos estes aspectos aplicados. O modo de jogo *Invasoras* propõe agilidade e muitas reviravoltas que leva os jogadores a uma certa excitação e afobamento para pensar rápido, improvisar e ser criativo, sem muito espaço para auto censuras. Em *Carta secreta* percebo uma movimentação de tentar fazer o outro ver pelos seus olhos, através da criatividade, sutilezas, contando histórias e com elementos visuais das Cartas-objeto. Em *Encaixes*, encontro, para além do estímulo à leitura de imagens e percepção aguçada, a proposta de negociação, argumentação entre o coletivo. O desafio proposto pela regra, do modo de jogo *Palavra oculta*, nos mobiliza a improvisar e ser criativo, a imersão no clima de jogo e a motivação em superar o desafio gera certa espontaneidade e livre expressão. Em *Conto conjunto* predomina a ambientação coletiva, a partilha, o conhecer o outro, a criação em conjunto e o acesso a memórias e sentimento individuais.

Vejo nitidamente momentos específicos das vivências com as crianças, histórias e objetos poéticos nas experiências que o jogo *Conta que te conto* traz, isso me encanta muito. Por exemplo, traço uma relação entre as cartas invasoras, na modalidade de jogo *Invasoras*, e as participações ativas das crianças nas contações de histórias. Antes eu as considerava interrupções que me atrapalhavam a contar a história, com o tempo fui percebendo o quanto dos comentários, movimentações e perguntas das crianças durante a contação eram sinais de interesse e de assimilação e o quanto acrescentavam e contribuíam positivamente. As participações e interações das crianças com as histórias e objetos foram sendo

incorporadas nas minhas contações de histórias, elas foram ganhando ainda mais vivacidade e sendo transformadas.

Outro exemplo, é a presença de memórias, sentimentos e particularidades influenciando a criação e contação de histórias no modo de jogo *Conto conjunto*. Assim acontecia nos meus momentos de preparação para contar uma história: para conhecer, assimilar, memorizar uma nova história a ser contada, eu deixava ela mergulhar em mim e eu mergulhava nela, fazendo essas associações com minhas singularidades. Também sucedia de maneira similar quando as crianças brincavam com os objetos poéticos e contavam histórias, suas individualidades transbordavam em suas falas e ações.

5. PROCESSOS

Neste capítulo conto os processos percorridos na criação do jogo “Conta que te conto”: por onde comecei, as referências que me influenciaram, as ferramentas e materiais utilizados, as escolhas gráficas e de linguagem, os testes e as versões e mudanças até o protótipo atual.

5.1. Registros

Ainda não sabia ao certo como daria continuidade ao desejo de levar os objetos e histórias para outros espaços e pessoas, os objetos após serem frequentemente manuseados estavam se desgastando e eu estava fotografando alguns deles para fazer o meu trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes Visuais. Neste contexto, decidi registrar todos os objetos poéticos que compunham minha caixa de histórias.

Depois que decidi por fim criar um jogo, revisei esses registros e usei o Adobe Photoshop na tentativa de remover o fundo das fotografias. Algumas fotos não permitiram este processo e tive que refazer algumas fotografias me atentando ao fundo e à iluminação.

Figura 21 - Cesto



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 22 - Rio de estrelas



Fonte: Arquivo pessoal (2023)



Figura 23 - O arco-íris. Fonte: Tomas (2022, p.28)

5.2. Referências

Dixit

Um jogo de cartas ilustradas que estimula a percepção e criatividade. Conta com diversas extensões ilustradas por diferentes ilustradores. O narrador da vez escolhe uma dentre as cartas em mãos e dá uma dica (palavra, frase, música, mímica, etc). Os outros jogadores escolhem uma carta que se aproxima ao máximo da dica dada. Todas as cartas são reveladas e por uma votação todos tentam descobrir qual é a carta do narrador. Os pontos são contados e cada jogador anda com seu coelho no tabuleiro, o primeiro a chegar ao fim do tabuleiro vence.

Figura 24 - Jogo Dixit



Fonte: Site da editora Galápagos³

Rory's Story Cubes

Jogo de dados ilustrados, que inspiram histórias. São diversas versões, com temáticas diferentes. Cada jogador a sua vez lança todos os nove dados e começa a contar uma história com “Era uma vez” e continua improvisando com as imagens que saíram nos dados. Também é possível jogar sozinho.

Figura 25 - Jogo Rory's Story Cubes



Fonte: Site da editora Galápagos⁴

Imagine

Jogo de cartas transparentes com figuras diversas. O jogador da vez usa as cartas para fazer com que os outros jogadores descubram um enigma. As cartas são feitas para ser manipuladas com criatividade e compondo novas imagens, podem ser sobrepostas, escondidas, postas lado a lado e em movimento.

Figura 26 - Jogo Imagine



Fonte: Site Place Game⁵

3, 4, 5 : Encontram-se referenciados na parte de *Referências* deste trabalho.

Criaventura

Um jogo colaborativo de cartas coloridas e formatos diferentes, com diversos elementos: figuras, sugestões, ações, objetos, personagens e lugares. Uma ferramenta inspiradora para criar histórias. As cartas, posicionadas em trilha, são viradas cada uma a sua vez para os jogadores criarem juntos uma história. Também é possível jogar sozinho.

Figura 27 - Jogo Criaventura



Fonte: Site da Imagine-me⁶

Dream on!

Jogo de cartas colaborativo de criatividade e memória. Os jogadores devem, num intervalo de tempo, criar um sonho maluco em conjunto, baixando o máximo de cartas de suas mãos. Ao término do tempo, os jogadores tentam lembrar cada parte do sonho na sequência certa.

Figura 28 - Jogo Dream on!



Fonte: Site da Amazon⁷

Stare! Junior

Um jogo que testa a memória e observação atenta dos jogadores. Em um curto intervalo de tempo, o jogador pode observar a carta com atenção e depois tentar se lembrar da imagem e acertar perguntas sobre seus detalhes. Dependendo dos acertos, os jogadores andam seus pontos pelo tabuleiro.

Figura 29 - Jogo Stare! Junior



Fonte: Site da Amazon⁸

5.3. Escolhas gráficas

A primeira decisão que tomei quanto à estética do jogo foi a cor predominante. O jogo nascia do chão da escola, na educação infantil, de experiências coletivas e criativas. Isso tudo me lembrou o papel Kraft, para ser mais exata, o rolo grande de papel Kraft, que estendi diversas vezes no chão e paredes para desenhos e pinturas coletivas. Ademais, a caixa de histórias onde eu guardo os objetos poéticos é dessa cor.

Um critério que me propus seguir no uso dos objetos poéticos em contação de histórias foi de me atentar à qualidade e quantidade deles para não serem super estimulantes ao ponto de se sobrepôr à história, mas sim servirem à ela. Assim, busquei manter os elementos do jogo mais neutros, com poucas imagens para além dos próprios objetos poéticos nas cartas. Pois os objetos eram as referências visuais que eu pretendia propor (como disparadoras de investigações visuais e perceptivas, associações, sensibilização, imaginação e compartilhamentos).

Outros aspectos da estética do jogo, como fontes, as outras cores e o logo, fui definindo na experimentação e em ressonância com meus gostos e poéticas pessoais. Nesta parte do processo, principalmente para experimentação de variáveis e composições, utilizei como ferramenta o aplicativo Canva.

Figura 31 - Escolhas gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 30- Evolução: logo

CONTA
QUE TE
CONTO

CONTA
QUE TE
CONTO
JOGO DE CONTA HISTÓRIAS

CONTA
QUE TE
CONTO

CONTA
QUE TE
CONTO

CONTA
QUE TE
CONTO

Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 32 - Formatos das cartas

5.4. As cartas

Com os modos de jogo já em mente, eu havia decidido que o jogo contaria com 3 tipos diferentes de cartas: as Cartas-Objeto, as Cartas-Palavra e as Cartas-Peteleco. Para evitar uma vasta variedade de cores, optei por diferenciar os decks a partir da forma. Além disso, eu já tinha a pretensão de produzir um jogo com baixo custo e fácil reprodutibilidade. Assim, a impressão poderia ser em preto e branco e apenas um tipo de papel seria necessário, no caso, o Kraft.

A criação das Cartas-Peteleco, antes chamadas de Carta-Inspiração, foram impulsionadas principalmente pelas associações e memórias que despertaram em mim nos momentos de aproximação e assimilação de novas histórias para contação. Nossas expressões e percepções são sempre transpassadas por nossas bagagens e singularidades, uma mesma história alcança diferentes pessoas de formas muito particulares, uma mesma história contada por diferentes bocas nunca será exatamente a mesma. Como diz a sabedoria popular “Quem conta um conto aumenta um ponto”, o ato de contar histórias “transporta aspectos da narrativa para o contador, que por sua vez deixa vestígios seus na história a ser contada” (TOMAS, 2022). As Cartas-Peteleco são sobre esses vestígios e marcas que deixamos nas histórias e em nossas expressões, são sobre nos conectar com nossas singularidades e memórias e se deixar inspirar por elas.

Outro aspecto que perpassou a escolha das frases das Cartas-peteleco e as palavras das Cartas-palavra foi a decisão de buscar uma linguagem sem demarcação de gênero. A criação das Cartas-palavra foi intuitiva, com a



escolha de palavras que eu gosto, acho bonitas e interessantes, apenas me atentei para que a seleção incluísse adjetivos, substantivos e verbos. Seria interessante fazer extensões do jogo com novas cartas, novas palavras, novos petelecos e novos objetos selecionados por outras pessoas. Mas também tenho a expectativa que, mesmo na constante de serem essas mesmas cartas limitadas por essa seleção individual que as pariu, elas sejam enriquecidas de novos significados a cada mão que passem.

As Cartas-objeto são as protagonistas do jogo, eu queria que fossem atrativas, versáteis, disparadoras de curiosidade, criatividade e imaginação. Esperava muito delas. Será que é possível transmitir, para cartas bidimensionais, as sutilezas e encantos que os objetos poéticos permitiram nas mãos das crianças e nas minhas? Eu aceitei o desafio. Estarem imersas em um jogo já contribui um tanto nessa missão. Mas outra artimanha que testei para este propósito foi a transparência das cartas. Tenho a impressão que o acetato presenteou as cartas com um ar místico e fantasioso e também permitiu que elas pudessem ser sobrepostas e interagirem mais entre elas, dando mais possibilidades de composições e criação de novas imagens. Por exemplo, na Figura 32, eu vejo uma pessoa em um barco pescando um lindo peixe multicolor.

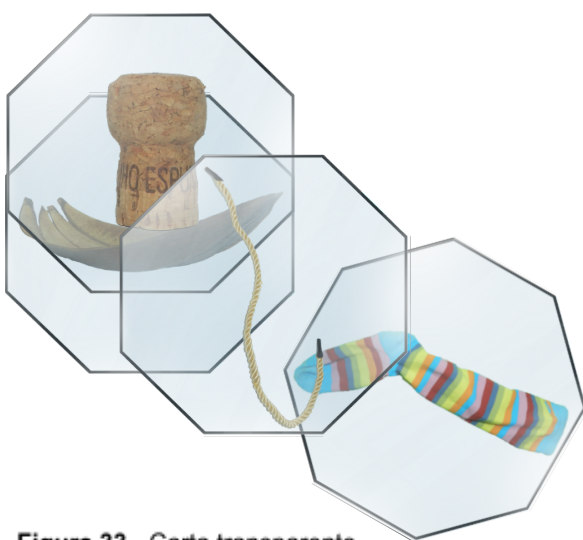


Figura 33 - Carta transparente
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

5.5. Manual de instruções

O jogo “Conta que te conto” tem 5 modos diferentes de jogo. Diagramar um manual de instruções que contasse com a apresentação do jogo, seus componentes e mais as regras de 5 jogos diferentes, foi desafiador. Era necessário criar uma organização visual para permitir melhor entendimento e também buscar uma linguagem simplificada para maior fluidez e compatibilidade com um momento de descontração e diversão que o jogo propõe.

Antes de sua versão final, os modos de jogo passaram por diversas mudanças, a cada revisão e teste eu encontrava falhas nas instruções e na jogabilidade. Antes de se chamar “Invasoras”, este modo de jogo se chamava “Improviso”. “Carta secreta” antes se chamava “Adivinhe”, “Encaixes” já foi “Semelhanças” e “Conto conjunto” era chamado de “Inspiração coletiva”. Até o “Treco” já teve outro nome, era o “Amuleto”.

Testei diversos formatos para o manual de instruções, livreto, folder, dobradura de zine e pasta sanfonada, como podemos ver nas Figuras 34 a 37. O protótipo atual é composto pelo manual de instruções em forma de pasta sanfonada, com um papel dobrado para cada modo de jogo e um de apresentação, todos guardados na pastinha. Este formato me agradou pois agregou mais um atributo organizador e comunicativo além da visualidade e da comunicação verbal: a manuseabilidade.

Contudo, ao pensar na reprodutibilidade facilitada para impressões caseiras e disponibilização do jogo nos anexos desse trabalho, criei mais uma versão, de folha inteira, que pode ser vista na Figura 38.

Figura 34 - Manual: livreto



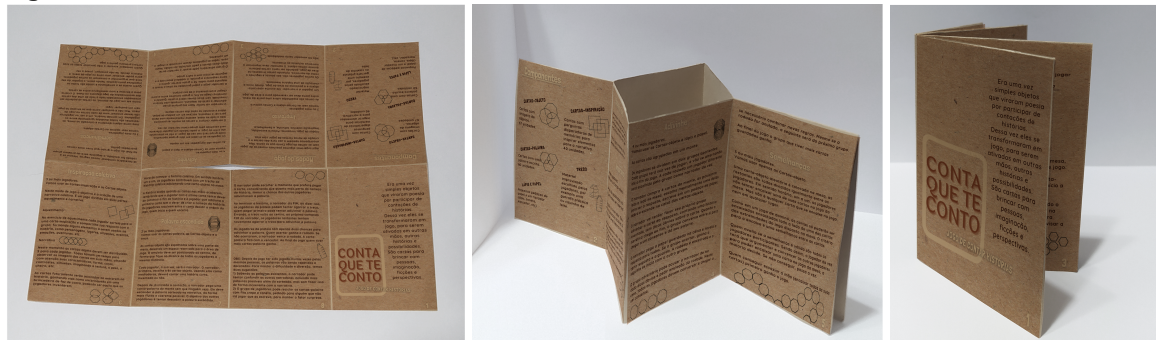
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 35 - Manual: folder



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 36 - Manual: dobradura de zine



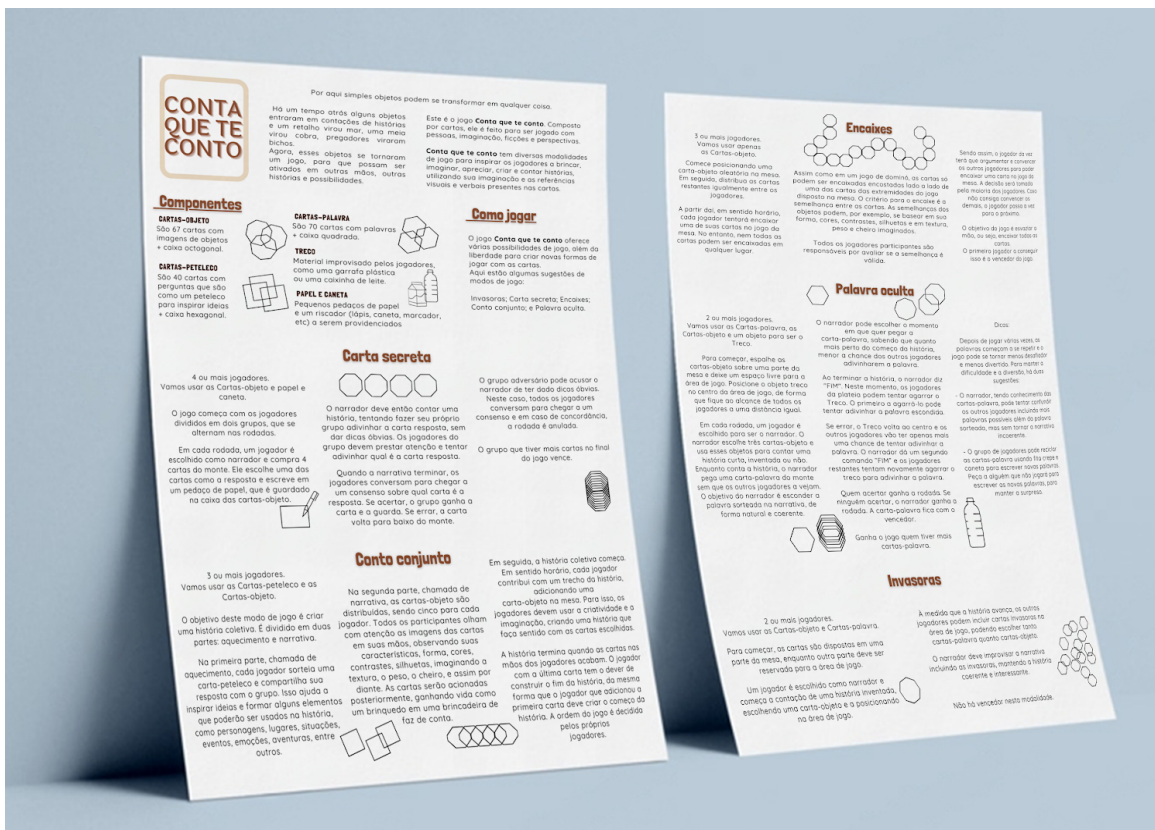
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 37 - Manual: pasta sanfonada



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 38 - Manual: adaptado para distribuição - a ser impresso em A4



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

5.6. Teste

Imprimi em casa uma versão teste do jogo, em papel sulfite A4, para jogar e testar sua jogabilidade, manuseabilidade, tamanho, lógica e iniciar as experimentações para a embalagem. Encontrei diversos erros de digitação, mesmo depois de várias revisões digitais. Havia falhas de lógica e falta de instruções nas regras que descobri jogando e pedindo que outras pessoas lessem o manual e jogassem o jogo. Depois da impressão dessa versão teste, ainda ocorreram muitas mudanças. Tê-lo em mãos transformou a relação que eu tinha com as cartas e com o jogo, a palpabilidade me fez vê-lo de outras perspectivas e enriqueceu as minhas ideias sobre como jogá-lo. Por enquanto, só pude jogar e testar com adultos, mas tenho a pretensão de testar com diversas faixas-etárias, sabendo que as modalidades de jogo podem ser desafiadoras para algumas idades, descobrir formas de extrapolar e criar adaptações para as regras de acordo com cada situação.

Figura 39 - Versão teste



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

5.7. Embalagens

Com a versão teste impressa, comecei a experimentar possibilidades para a embalagem do jogo. Seguindo a lógica de uma produção caseira, optei por construir a caixa. Por gosto e poética pessoal decidi fazer caixas de origami. Busquei tutoriais na internet e fiz caixas quadradas, pentagonais, hexagonais e octogonais. Nos anexos deste trabalho disponibilizo os vídeos de tutorial do youtube que usei como referência para as dobraduras e as adaptações nas proporções para um tamanho compatível com as cartas.

Escolhi fazer uma caixinha sem tampa para cada tipo de carta e uma caixa maior para acoplar todos os componentes do jogo. Porém, depois de produzir e embalar o jogo, percebi a redundância da caixa externa e grande da embalagem (que queria que fosse quadrada) e a caixa quadrada pequena para as Cartas-peteleco. Então a versão atual conta com duas caixas sem tampa – uma caixa octagonal para as Cartas-objeto, uma caixa hexagonal para as Cartas-palavra – e uma caixa quadrada grande com tampa que acolhe tanto as Cartas-peteleco no fundo, quanto as outras caixas por cima e manual de instrução no topo. Na Figura 41 demonstro como os componentes do jogo se organizam dentro da embalagem.

Figura 40 - Teste de embalagens



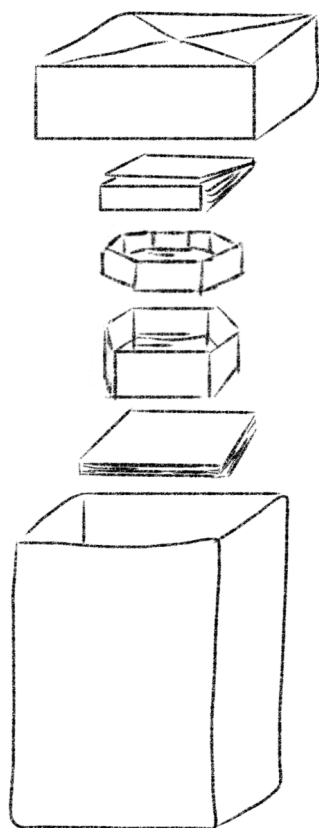
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 41 - Caixas de origami



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Figura 42 - Jogo embalado



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conta que te conto é um jogo criado por uma arte-educadora que atua na educação infantil. Assim sendo, é um material transpassado por suas experiências profissionais, pessoais, poéticas e artísticas. É um jogo-arte, com forte influência de aspectos educativos e artísticos. Entretanto, não foi criado com o intuito de se limitar a momentos e espaços de educação. Como pudemos acompanhar ao longo deste trabalho, *Conta que te conto* é um jogo motivado pela vontade de compartilhar, de forma propositiva, um pouco de experiências significativas que vivi e presenciei com crianças, histórias e objetos poéticos. É um material auto propositivo, compacto, acessível, que dispensa a presença de um mediador/educador, alcançando assim mais do que eu poderia com minha presença.

Senti vontade de contar aqui a experiência de manusear o jogo, fazendo uma descrição visual. Talvez, como uma autocrítica sobre a predominância de imagens e da visão acima das outras formas de perceber o mundo. Fazendo isso lembrei de quando escrevi um relato sobre uma criança manuseando alguns objetos poéticos e os descobrindo e como consequência, descobri outras camadas e ângulos da situação narrada e dos objetos envolvidos. Antes da descrição da experiência de abrir a caixa do jogo, disponho a seguir um trecho do relato ao qual me refiro:

Uma criança descobre que algo está guardado dentro da meia e empolgada enfia a mão para alcançar algo, a meia sobe até quase alcançar seu cotovelo, consegue sentir algo, segura e começa a puxar, a pontinha do trançado aparece, mas não é suficiente, ela puxa, puxa, puxa, passa a puxar mais rápido, até que aquilo sai por completo, ela sorri.

(TOMAS, 2022, p. 32)

O jogo *Conta que te conto* se apresenta em uma caixa de papel kraft feita em origami. Ao abrir a caixa, encontramos uma pasta sanfonada que armazena o manual de instruções segmentado em modos de jogo, são seis folhas compridas e estreitas dobradas de forma sanfonada e cada uma guardada em seu próprio compartimento da pasta. Logo embaixo, descobrimos uma caixa octogonal feita de origami com cartas octogonais transparentes, são as Cartas-objeto, ilustradas com fotografias de objetos, elas são diversas e coloridas e sobrepostas acabam misturando suas imagens. Sob ela, aparece outra caixa, uma hexagonal, com cartas também hexagonais gravadas com palavras, são as Cartas-palavra. Por fim, no

fundo da caixa, nos deparamos com cartas quadradas com frases, perguntas e sugestões para despertar memórias, são as Cartas-peteleco. O marrom do papel Kraft é a cor predominante do jogo, colore todas as caixas, as Cartas-palavra, Cartas-peteleco e o papel do manual. Além dessa cor, temos algumas variações de tons marrons, o preto e a parte mais colorida do jogo, as Cartas-objeto e suas diversas cores em fundo transparente.

No capítulo *Vou te contar uma história*, além dos breves relatos sobre as práticas com histórias e objetos com as crianças, também discorri sobre a criação do jogo *Conta que te conto* sob um olhar investigativo. Com auxílio da dissertação de Löbel e de palavras destacadas, é possível afirmar que os principais aspectos que tentei abarcar com o jogo foram sua capacidade de propiciar imersão, liberdade, alargamento das possibilidades de percepção do mundo e encontro. É um jogo que brinca com imagens nas cartas e imagens internas, do nosso imaginário, busca aguçar as percepções dos jogadores, instiga a recordação de memórias, propõe leituras de imagem, incentiva a imaginação, criatividade, livre expressão, ouvir e contar histórias e compartilhamentos.

Ao revisar, testar e jogar o jogo diversas vezes, fui encontrando falhas, faltas e novas possibilidades e *Conta que te conto* foi recebendo muitas mudanças. Um jogo para ser aprimorado deve ser socializado. Principalmente um jogo como este que aprecia diferentes pontos de vista e a coletividade.

Relendo o trabalho já pronto e jogando o jogo outras vezes pude perceber outras nuances que ainda não tinham me atravessado. Tive vontade de mais uma vez fazer ajustes e propor novas maneiras de jogar.

Sobre os ajustes: no manual de instruções, incentivar a sobreposição, interação e movimentação das Cartas-objeto e comentar a transparência; no jogo *Encaixes*, limitar a quantidade de cartas na mão dos jogadores, pois quando se joga em 2 pessoas, o jogo fica muito longo; ainda nesse mesmo modo de jogo, *Encaixes*, permitir como critério para encaixe, para além das semelhanças entre as cartas, também relações criadas por narrativas desde que convença o(s) outro(s) jogador(es); por último, em *Palavra oculta*, incluir nas instruções que é permitido leves variações nas palavras presentes nas Cartas-palavra, como por exemplo, conjugar os verbos ou flexionar palavras em concordância com número ou gênero.

Já sobre as novas maneiras de jogar com as cartas, pensei em outras duas

possibilidades (ainda não elaboradas): uma modalidade de jogo em que uma Carta-palavra é sorteada e como em um jogo de mímica, o jogador tem que manipular as Cartas-objeto, fazendo composições ou animando-as com movimentos, para que os outros jogadores adivinhem a palavra; e a outra ideia seria encontrar uma forma de incentivar a inclusão de objetos reais no jogo pelos próprios jogadores.

Considero o jogo Conta que te conto um projeto inacabado, com muitas possibilidades de transformações e expansões. Cada vez que é jogado, socializado, ganha novas camadas. Além disso, o jogo incentiva que se extrapole as regras e modos de jogar sugeridos, inventando novas formas de brincar com as cartas.

Espero que todos nós enquanto sociedade possamos: ter tempo de se demorar nas experiências; praticar nossas habilidades de percepção atenta de nosso entorno; nos permitir ser criativos, expressivos, críticos e combatentes; valorizar as individualidades; apreciar momentos de encontro e praticar partilhas, negociações e conflitos de ideias de maneira mais ética; perceber as diversas maneiras de leitura de mundo e as singularidades de cada pessoa e culturas; entender o poder das palavras e imagens sobre nosso imaginário, gostos, opiniões; descortinar a ideia de narrativas únicas e verdadeiras, notar a disputa de narrativas e a urgência de criar novas.

Encerro este trabalho com um trecho de um relato que escrevi sobre a contação da história “O caminho da Anta” com participação das crianças, destaco aqui a fala de uma delas:

A gente vê lá passando no céu o caminho da Anta, é a mancha esbranquiçada do céu estrelado. A gente vê os desenhos que as estrelas fazem no céu, tem a ema, a cobra, tem o veado com os chifrinhos, tem a anta.

– Os bichos mitológicos também estavam lá? O pégaso...?

– Eu já vi umas constelações no meu tablet, no show da Luna.

– **A gente pode olhar as estrelas no céu à noite e fazer os nossos desenhos.**

(TOMAS, 2022, p. 46)

9 : História contada por Apí Suruí, indígena Aikewara, no vídeo *TAPI'IRAPE, O CAMINHO DA ANTA: Céu dos Aikewara* no Youtube. Encontra-se na seção de *Referências* deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- AMAZON. *Galápagos Jogos Dream On*. [s.d.]. 1 fotografia. Formato JPG. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/81004WYTCTL._AC_SX679_.jpg. Acesso em: 22 out. 2023.
- AMAZON. *Stare! Junior Edition*. [s.d.]. 1 fotografia. Formato JPG. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/81mr5Z8yKtL._AC_SX679_.jpg. Acesso em: 22 out. 2023.
- BARROS, Manoel de. As lições de R.Q. In: BARROS, Manoel de. *Livro sobre nada*. Rio de Janeiro: Record, 1996.
- CONTI, Camila Neves. SOARES, Liliane Vieira da Costa. *Cosí Cosí Iyaphela*. 2016. 2 cadernos. Instituto de Artes, Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2016.
- GALÁPAGOS. *Dixit*. [s.d.]. 1 fotografia. Formato PNG. Disponível em: https://www.mundogalapagos.com.br/ccstore/v1/images/?source=/file/v5904998113148540052/products/DIX301_06.png. Acesso em: 22 out. 2023.
- GALÁPAGOS. *Rory's Story Cubes: Mistério - Eco-blister*. [s.d.]. 1 fotografia. Formato PNG. Disponível em: https://www.mundogalapagos.com.br/ccstore/v1/images/?source=/file/v3225309046073798634/products/RSC105_02.png. Acesso em: 22 out. 2023.
- HOFSTAETTER, Andrea. Ação docente como ato poético na produção de objetos propositores. *Revista GEARTE*, Porto Alegre, v. 8, n. 3, p. 774-792, set./dez. 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/112135>. Acesso em: 27 nov. 2022.
- HOFSTAETTER, Andrea. Objeto propositor poético na produção do evento pedagógico. *Revista Educação*, Santa Maria, v. 47, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reveducao>. Acesso em: 27 nov. 2022.
- IMAGINEME. *Criaventura*. [s.d.]. 1 fotografia. Formato JPG. Disponível em: <https://imagineme.com.br/wp-content/uploads/2022/11/Imagine-me0601.jpg>. Acesso em: 22 out. 2023.
- LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência [tradução de João Wanderley Geraldi]. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 nov. 2022.
- LÖBEL, Thelma Azevedo, *Mediação cultural: o jogo como experiência artístico-educativa*. 2020. Instituto de Artes, Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2020.

MACHADO, Regina. *Acordais: fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias*. São Paulo: DCL, 2004.

MIGUEL, Aline Cântia Corrêa. *O educador narrador: uma trajetória pela palavra e pela escuta*. 2017. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense, Niterói-RJ, 2017.

OLIVEIRA, Mafuane. Projeto Chaveiroeiro: tradição oral, mediação de leitura e percursos narrativos de uma contadora de histórias. *Revista Crioula*, São Paulo, n. 25, p. 386-399, 2020.

Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1981-7169.crioula.2020.172872>. Acesso em: 27 nov. 2022.

PLACEGAMES. *Imagine: Jogo de Cartas Galapagos IMG101*. [s.d.]. 1 fotografia. Formato JPG. Disponível em:

https://images.tcdn.com.br/img/img_prod/558884/imagina_jogo_de_cartas_galapagos_img101_888868901_2_5dd3c8b4071984be0f17d8c9242b4020.jpg. Acesso em: 22 out. 2023.

QUILICI, Patrícia Marchesoni. *Oficinas de arte para crianças: semeando processos criativos*. 2021. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2021.

RODRIGUES, Giselda Pereira. *Os mitos e contos africanos e afro-brasileiros na formação de professores: uma prática de combate ao racismo e à intolerância religiosa*. 2020. Dissertação (Mestrado em Arte/Educação) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2020.

TAPI'IRAPE: o Caminho da Anta (Céu dos índios Aikewara). Direção: Maurício Neves Corrêa e Ivânia dos Santos Neves. [S. l.]: [s. n.], 7 dez. 2010. 1 vídeo (8:05 min). Publicado pelo canal Projeto Aikewara. Disponível em: <https://youtu.be/1mHm3B2WHCs>. Acesso em: 27 nov. 2022.

TOMAS, Larissa M G. *Objetos poéticos em contação de histórias: de mãos em mãos, novas ficções*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2022. Disponível em: . Acesso em: 29 abr. 2023.

APÊNDICE A - O jogo para impressão

Disponibilizo, nas páginas a seguir, o jogo *Conta que te conto* para livre reprodução. Esta é uma versão simplificada para facilitar impressões caseiras e sua inserção no documento deste trabalho. O formato do manual de instruções foi modificado e as cartas estão levemente reduzidas.

As Cartas-objeto podem ou não ser impressas em transparência. As cartas impressas em papel opaco são suficientes e cumprem seu papel no jogo, a transparência é uma possibilidade a mais.

É proibido o seu uso para fins comerciais.

Imprima, recorte e boa diversão!

Caso queira saber mais sobre o jogo e se há uma versão atualizada, ou então, precise de algum auxílio, entre em contato comigo pelo e-mail: larissa.mgtomas@gmail.com.

CONTA QUE TE CONTO

Por aqui simples objetos podem se transformar em qualquer coisa.

Há um tempo atrás alguns objetos entraram em contações de histórias e um retalho virou mar, uma meia virou cobra, pregadores viraram bichos.

Agora, esses objetos se tornaram um jogo, para que possam ser ativados em outras mãos, outras histórias e possibilidades.

Este é o jogo **Conta que te conto**. Composto por cartas, ele é feito para ser jogado com pessoas, imaginação, ficções e perspectivas.

Conta que te conto tem diversas modalidades de jogo para inspirar os jogadores a brincar, imaginar, apreciar, criar e contar histórias, utilizando sua imaginação e as referências visuais e verbais presentes nas cartas.

Componentes

CARTAS-OBJETO

São 67 cartas com imagens de objetos + caixa octogonal.



CARTAS-PALAVRA

São 70 cartas com palavras + caixa hexagonal.



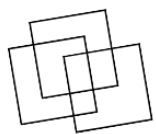
TRECO

Material improvisado pelos jogadores, como uma garrafa plástica ou uma caixinha de leite.



PAPEL E CANETA

Pequenos pedaços de papel e um riscador (lápis, caneta, marcador, etc) a serem providenciados



Como jogar

O jogo **Conta que te conto** oferece várias possibilidades de jogo, além da liberdade para criar novas formas de jogar com as cartas. Aqui estão algumas sugestões de modos de jogo:

Invasoras; Carta secreta; Encaixes; Conto conjunto; e Palavra oculta.

4 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-objeto e papel e caneta.

O jogo começa com os jogadores divididos em dois grupos, que se alternam nas rodadas.

Em cada rodada, um jogador é escolhido como narrador e compra 4 cartas do monte. Ele escolhe uma das cartas como a resposta e escreve em um pedaço de papel, que é guardado na caixa das cartas-objeto.



Carta secreta



O narrador deve então contar uma história, tentando fazer seu próprio grupo adivinhar a carta resposta, sem dar dicas óbvias. Os jogadores do grupo devem prestar atenção e tentar adivinhar qual é a carta resposta.

Quando a narrativa terminar, os jogadores conversam para chegar a um consenso sobre qual carta é a resposta. Se acertar, o grupo ganha a carta e a guarda. Se errar, a carta volta para baixo do monte.

O grupo adversário pode acusar o narrador de ter dado dicas óbvias. Neste caso, todos os jogadores conversam para chegar a um consenso e em caso de concordância, a rodada é anulada.

O grupo que tiver mais cartas no final do jogo vence.

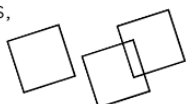


Conto conjunto

3 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-peteleco e as Cartas-objeto.

O objetivo deste modo de jogo é criar uma história coletiva. É dividido em duas partes: aquecimento e narrativa.

Na primeira parte, chamada de aquecimento, cada jogador sorteia uma carta-peteleco e compartilha sua resposta com o grupo. Isso ajuda a inspirar ideias e formar alguns elementos que poderão ser usados na história, como personagens, lugares, situações, eventos, emoções, aventuras, entre outros.



Na segunda parte, chamada de narrativa, as cartas-objeto são distribuídas, sendo cinco para cada jogador. Todos os participantes olham com atenção as imagens das cartas em suas mãos, observando suas características, forma, cores, contrastes, silhuetas, imaginando a textura, o peso, o cheiro, e assim por diante. As cartas serão acionadas posteriormente, ganhando vida como um brinquedo em uma brincadeira de faz de conta.



Em seguida, a história coletiva começa. Em sentido horário, cada jogador contribui com um trecho da história, adicionando uma

carta-objeto na mesa. Para isso, os jogadores devem usar a criatividade e a imaginação, criando uma história que faça sentido com as cartas escolhidas.

A história termina quando as cartas nas mãos dos jogadores acabam. O jogador com a última carta tem o dever de construir o fim da história, da mesma forma que o jogador que adicionou a primeira carta deve criar o começo da história. A ordem do jogo é decidida pelos próprios jogadores.

3 ou mais jogadores.
Vamos usar apenas
as Cartas-objeto.

Comece posicionando uma
carta-objeto aleatória na mesa.
Em seguida, distribua as cartas
restantes igualmente entre os
jogadores.

A partir daí, em sentido horário,
cada jogador tentará encaixar
uma de suas cartas no jogo da
mesa. No entanto, nem todas as
cartas podem ser encaixadas em
qualquer lugar.



Encaixes

Assim como em um jogo de dominó, as cartas só
podem ser encaixadas encostadas lado a lado de
uma das cartas das extremidades do jogo
disposto na mesa. O critério para o encaixe é a
semelhança entre as cartas. As semelhanças dos
objetos podem, por exemplo, se basear em sua
forma, cores, contrastes, silhuetas e em textura,
peso e cheiro imaginados.

Todos os jogadores participantes são
responsáveis por avaliar se a semelhança é
válida.

Sendo assim, o jogador da vez
terá que argumentar e convencer
os outros jogadores para poder
encaixar uma carta no jogo da
mesa. A decisão será tomada
pela maioria dos jogadores. Caso
não consiga convencer os
demais, o jogador passa a vez
para o próximo.

O objetivo do jogo é esvaziar a
mão, ou seja, encaixar todas as
cartas.

O primeiro jogador a conseguir
isso é o vencedor do jogo.



Palavra oculta

3 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-palavra, as
Cartas-objeto e um objeto para ser o
Treco.

Para começar, espalhe as
cartas-objeto sobre uma parte da
mesa e deixe um espaço livre para a
área de jogo. Posicione o objeto treco
no centro da área de jogo, de forma
que fique ao alcance de todos os
jogadores a uma distância igual.

Em cada rodada, um jogador é
escolhido para ser o narrador. O
narrador escolhe três cartas-objeto e
usa esses objetos para contar uma
história curta, inventada ou não.
Enquanto conta a história, o narrador
pega uma carta-palavra do monte
sem que os outros jogadores a vejam.
O objetivo do narrador é esconder a
palavra sorteada na narrativa, de
forma natural e coerente.

O narrador pode escolher o momento
em que quer pegar a
carta-palavra, sabendo que quanto
mais perto do começo da história,
menor a chance dos outros jogadores
adivinharem a palavra.

Ao terminar a história, o narrador diz
"FIM". Neste momento, os jogadores
da plateia podem tentar agarrar o
Treco. O primeiro a agarrá-lo pode
tentar adivinhar a palavra escondida.

Se errar, o Treco volta ao centro e os
outros jogadores vão ter apenas mais
uma chance de tentar adivinhar a
palavra. O narrador dá um segundo
comando "FIM" e os jogadores
restantes tentam novamente agarrar o
treco para adivinhar a palavra.

Quem acertar ganha a rodada. Se
ninguém acertar, o narrador ganha a
rodada. A carta-palavra fica com o
vencedor.

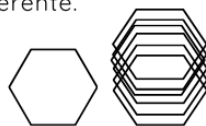
Ganha o jogo quem tiver mais
cartas-palavra.

Dicas:

Depois de jogar várias vezes, as
palavras começam a se repetir e o
jogo pode se tornar menos desafiador
e menos divertido. Para manter a
dificuldade e a diversão, há duas
sugestões:

- O narrador, tendo conhecimento das
cartas-palavra, pode tentar confundir
os outros jogadores incluindo mais
palavras possíveis além da palavra
sorteada, mas sem tornar a narrativa
incoerente.

- O grupo de jogadores pode reciclar
as cartas-palavra usando fita crepe e
caneta para escrever novas palavras.
Peça a alguém que não jogará para
escrever as novas palavras, para
manter a surpresa.



Invasoras

2 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-objeto e Cartas-palavra.

Para começar, as cartas são dispostas em uma
parte da mesa, enquanto outra parte deve ser
reservada para a área de jogo.

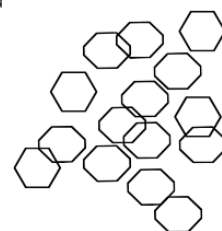
Um jogador é escolhido como narrador e
começa a contação de uma história inventada,
escolhendo uma carta-objeto e a posicionando
na área de jogo.



À medida que a história avança, os outros
jogadores podem incluir cartas invasoras na
área de jogo, podendo escolher tanto
cartas-palavra quanto cartas-objeto.

O narrador deve improvisar a narrativa
incluindo as invasoras, mantendo a história
coerente e interessante.

Não há vencedor nesta modalidade.



**UM CHEIRO PODE TRAZER
MUITAS LEMBRANÇAS.
LEMBRE UM CHEIRO MUITO
PRESENTE NA SUA
INFÂNCIA.**

**HÁ VÁRIAS MANEIRAS DE
CELEBRAR BOAS COISAS.
QUAL OCASIÃO DE SUA VIDA
FOI MAIS FESTEJADA?
COMO FOI?**

**DO QUE VOCÊ TEM MEDO?
CONTE UM CAUSO DA SUA
VIDA QUE ENVOLVA ESSE
MEDO.**

**ENCONTROS E
DESENCONTROS... TENDE
LEMBRAR: QUAL FOI A
SITUAÇÃO EM QUE VOCÊ
ENCONTROU A MAIOR
QUANTIDADE DE PESSOAS?**

**QUANDO VOCÊ PRECISA SE
ACALMAR... QUEM TE
ACOLHE? O QUE TE
ACALMA?**

**VAMOS VIAJAR. QUAL A
PRIMEIRA COISA QUE VEM À
SUA CABEÇA AO PENSAR EM
VIAGEM?**

**O QUE FAZ VOCÊ SE SENTIR
CUIDADO? QUAIS GESTOS
DE CUIDADO VOCÊ TEM COM
QUEM TE CERCA?**

**QUAL SUA COMIDA
PREFERIDA? LEMBRE COMO
FOI A ÚLTIMA E A PRIMEIRA
VEZ QUE COMEU.**

COMPLETE: ANDAR DE ...

**O QUE ESTA PALAVRA TE
FAZ PENSAR?
NUVEM**

COMPLETE: SUBIR EM ...

**O QUE VOCÊ FAZ/PENSA
ENQUANTO TOMA BANHO?**

**CONTE SOBRE UMA
PESSOA QUE VOCÊ
CONSIDERA/CONSIDERAVA
SUA HEROÍNA.**

**DE QUEM É A MELHOR
RISADA QUE VOCÊ OUVIU?
TENTE IMITAR.**

**QUAL ERA/É SUA
BRINCADEIRA PREFERIDA?**

**RELEMBRE A IMAGEM DE
UMA PESSOA
DESCONHECIDA QUE FICOU
EM SUA MEMÓRIA. O QUE HÁ
DE MARCANTE EM SUAS
CARACTERÍSTICAS OU
JEITO?**

**OLHE AO SEU REDOR E
ESCOLHA UM OBJETO À SUA
VISTA. O QUE ESTE OBJETO
TE FAZ LEMBRAR?**

**PENSE EM UMA MÚSICA.
CANTE OU CONTE.**

**COMPLETE: PISAR
DESCALÇO NO(A) ...**

**VOCÊ TEM ALGUMA MANIA
PESSOAL OU GESTO
REPETITIVO? OU LEMBRA
DE ALGUÉM COM UMA
MANIA/GESTO MARCANTE?
DEMONSTRE.**

**PENSE EM ALGUÉM QUE TE
TRAGA CONFORTO, QUE
SEJA LAR.**

**QUAL O LUGAR MAIS
INUSITADO EM QUE VOCÊ JÁ
ESTEVE?**

CONTE UM PESADELO.

**SE PUDESSE ESCOLHER E
SE TELETRANSPORTAR,
PARA ONDE VOCÊ IRIA
AGORA?**

**FALE SOBRE ALGUÉM QUE
TE ASSUSTA.**

**QUAL SEU LIVRO
PREFERIDO?**

**QUAL FOI A COISA MAIS
CORAJOSA QUE VOCÊ JÁ
FEZ?**

**QUAL SEU FILME
PREFERIDO?**

**CONTE UM FEITO/CAUSO DE
ALGUÉM, DA SUA FAMÍLIA,
QUE VOCÊ ADMIRA.**

**VOCÊ TEM ALGUMA
SUPERSTIÇÃO? SE NÃO
TIVER, CONHECE ALGUMA
INTERESSANTE?**

**QUAL SUA COR PREFERIDA,
O QUE ESSA COR TE FAZ
PENSAR?**

**CONTE QUAL O SEU CONTO
TRADICIONAL FAVORITO
(FOLCLORE, CONTO DE
FADAS, FÁBULA, CONTO
ORAL, ETC).**

**QUAL SUPERPODER VOCÊ
ESCOLHERIA TER?**

**QUAL O PIOR DEFEITO QUE
ALGUÉM PODE TER?**

**QUAL SEU ANIMAL
FAVORITO? POR QUE?**

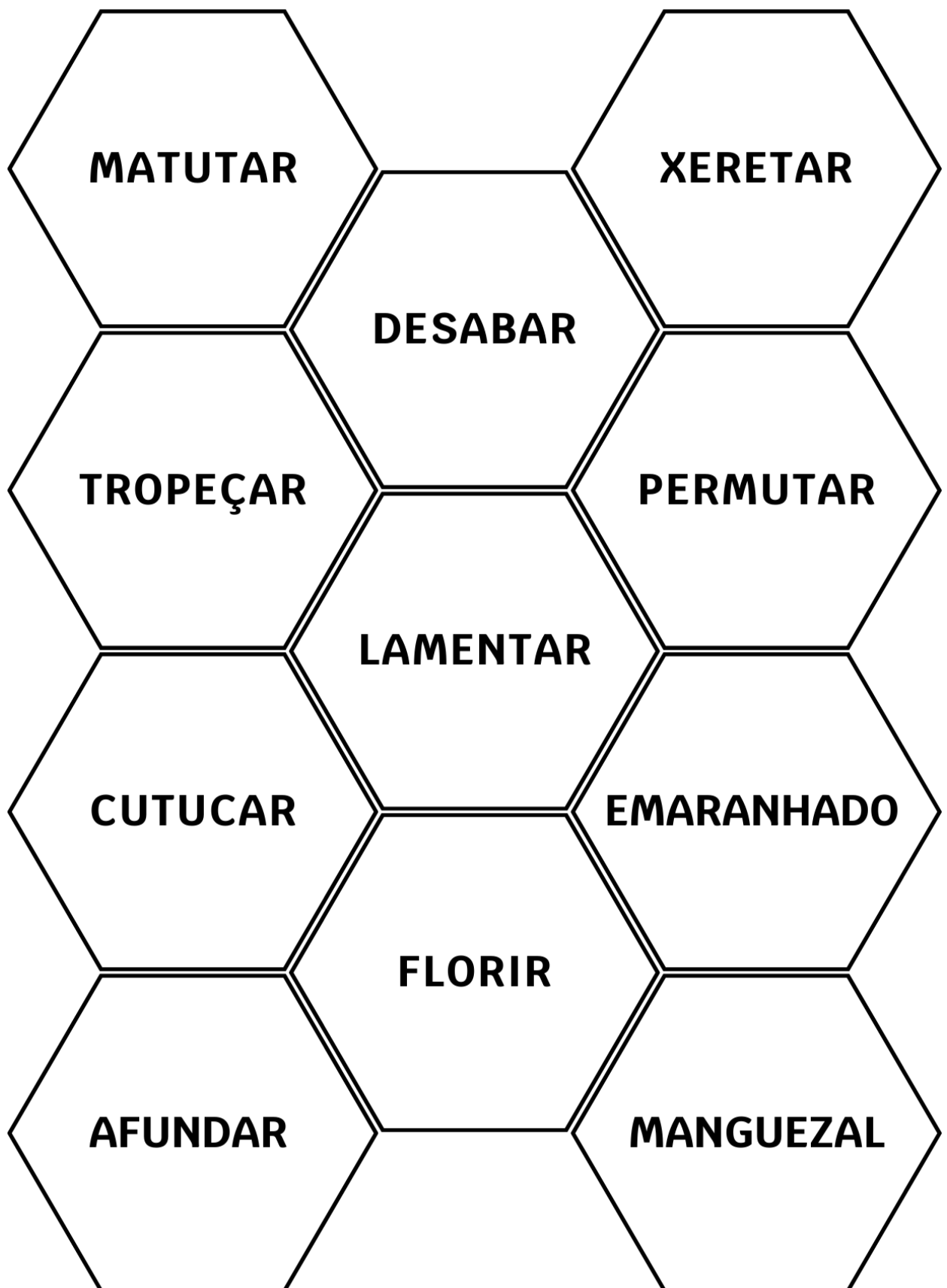
**QUAL A MELHOR QUALIDADE
QUE UMA PESSOA PODE
TER?**

**SE VOCÊ FOSSE UMA
FORMIGA POR UM DIA, O
QUE VOCÊ FARIA?**

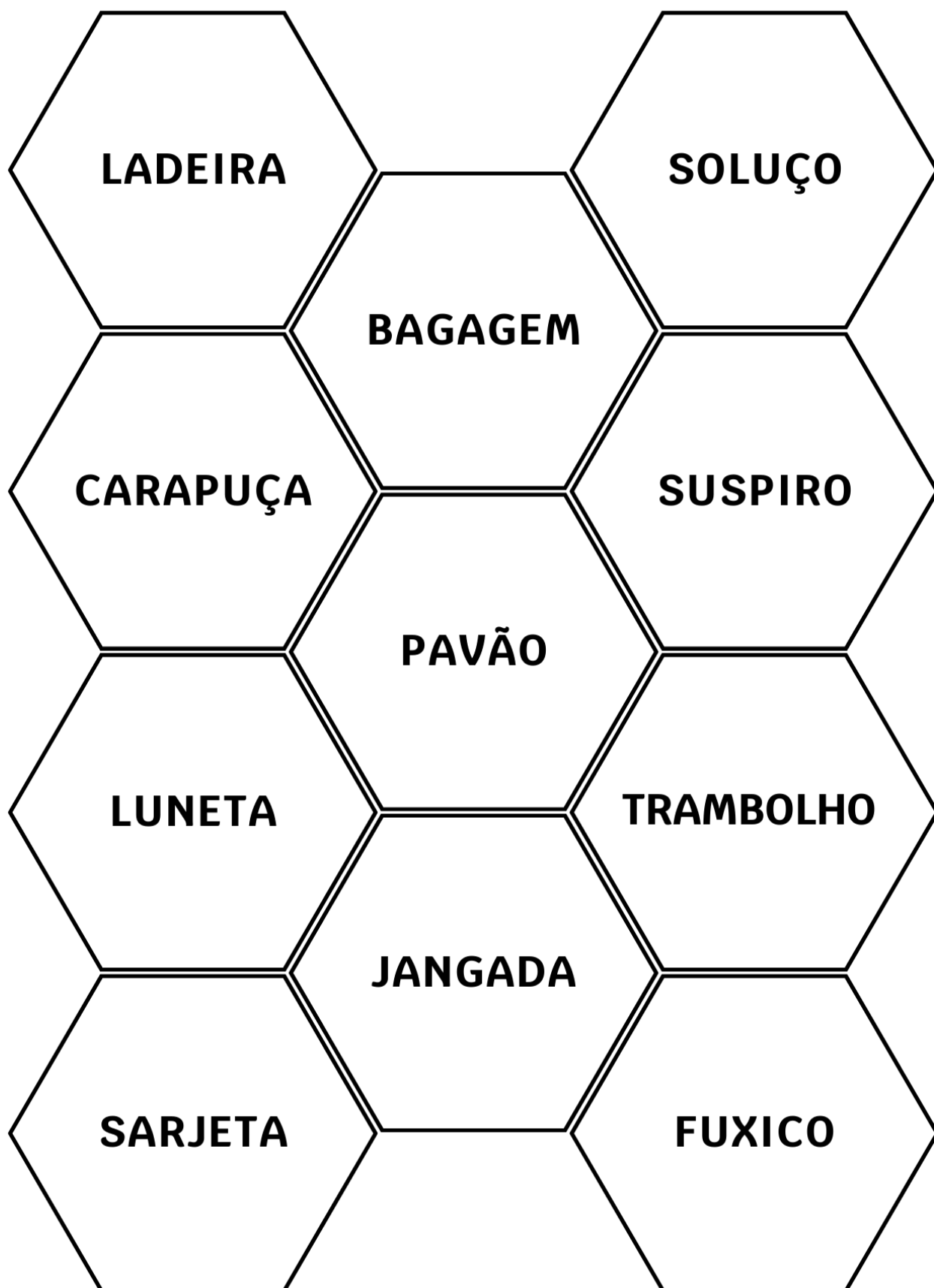
**COMO É A CASA DOS SEUS
SONHOS?**

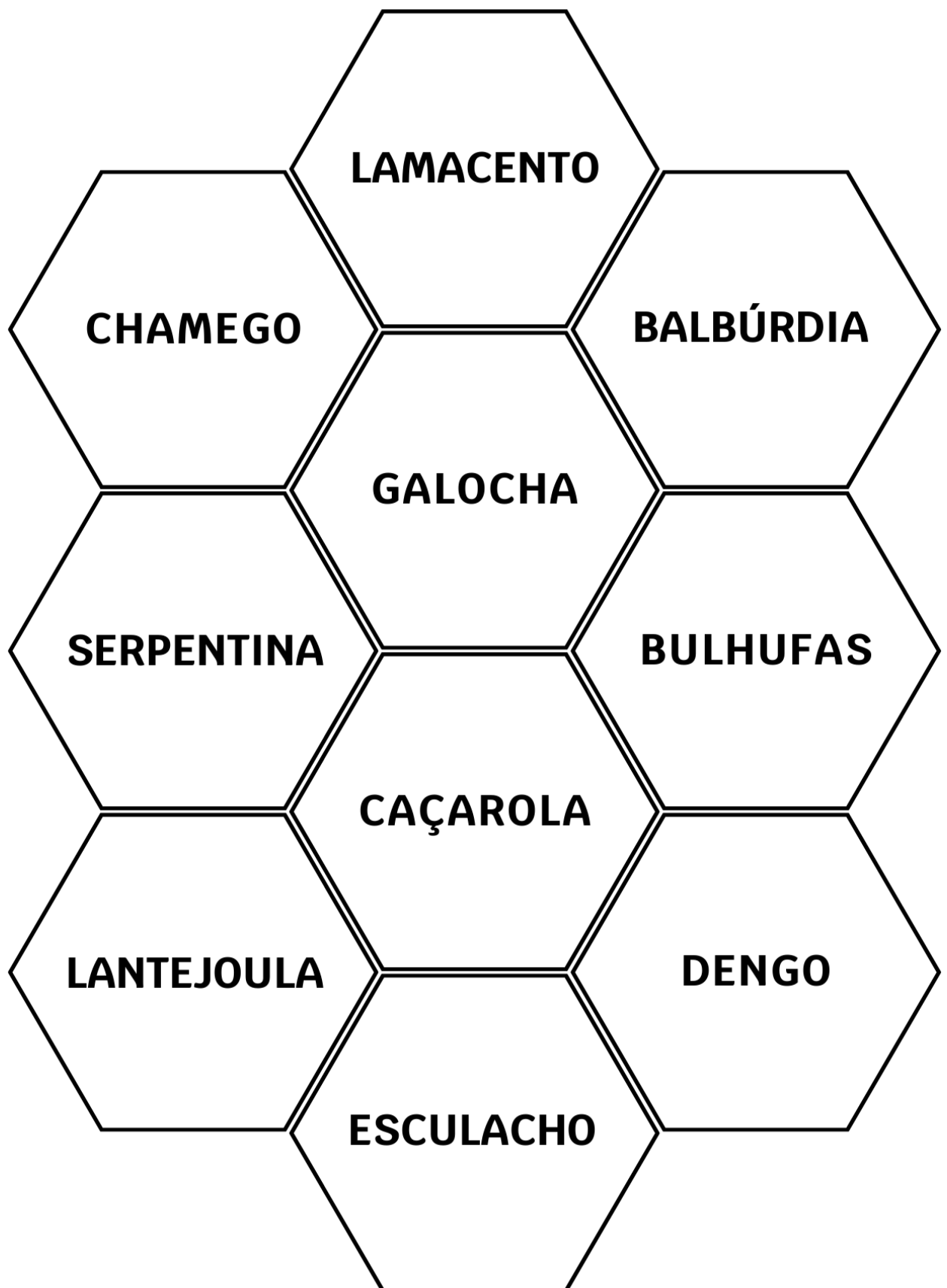
**SE UM DIA VOCÊ
ACORDASSE GIGANTE, O
QUE VOCÊ FARIA?**

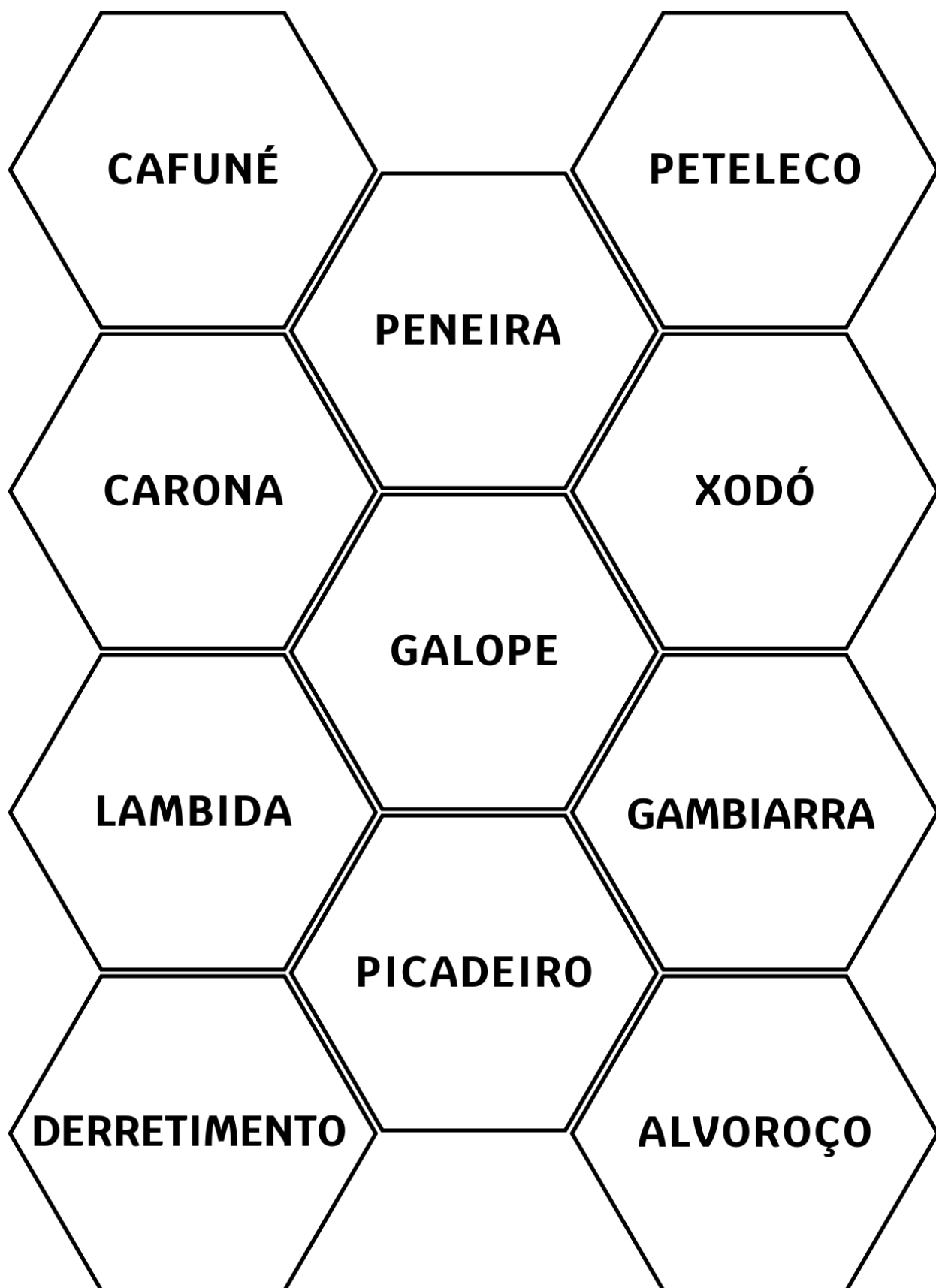
**SE VOCÊ FOSSE CAPAZ DE
INVENTAR E CONSTRUIR
QUALQUER COISA, QUAL
SERIA SUA INVENÇÃO?**

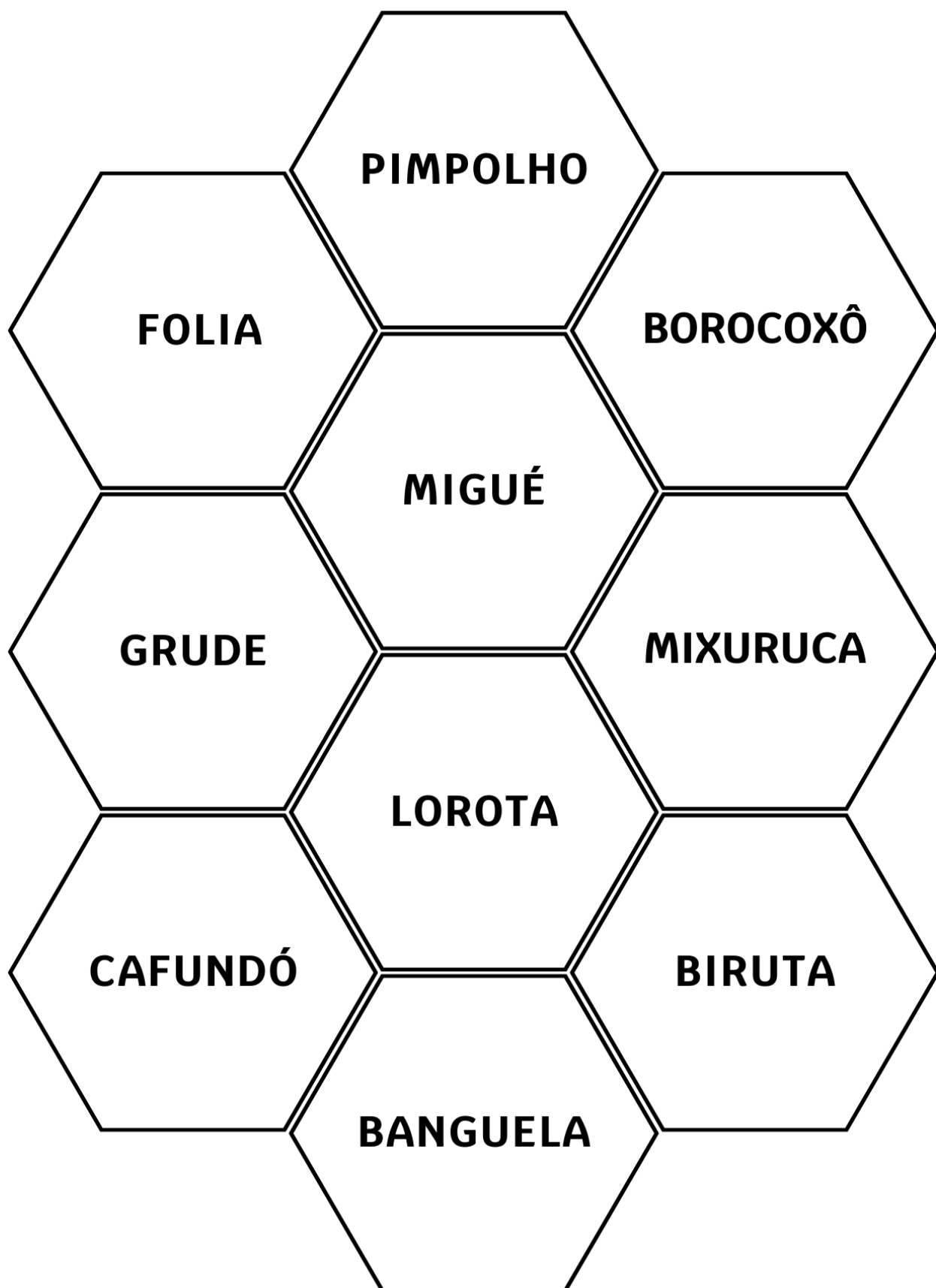


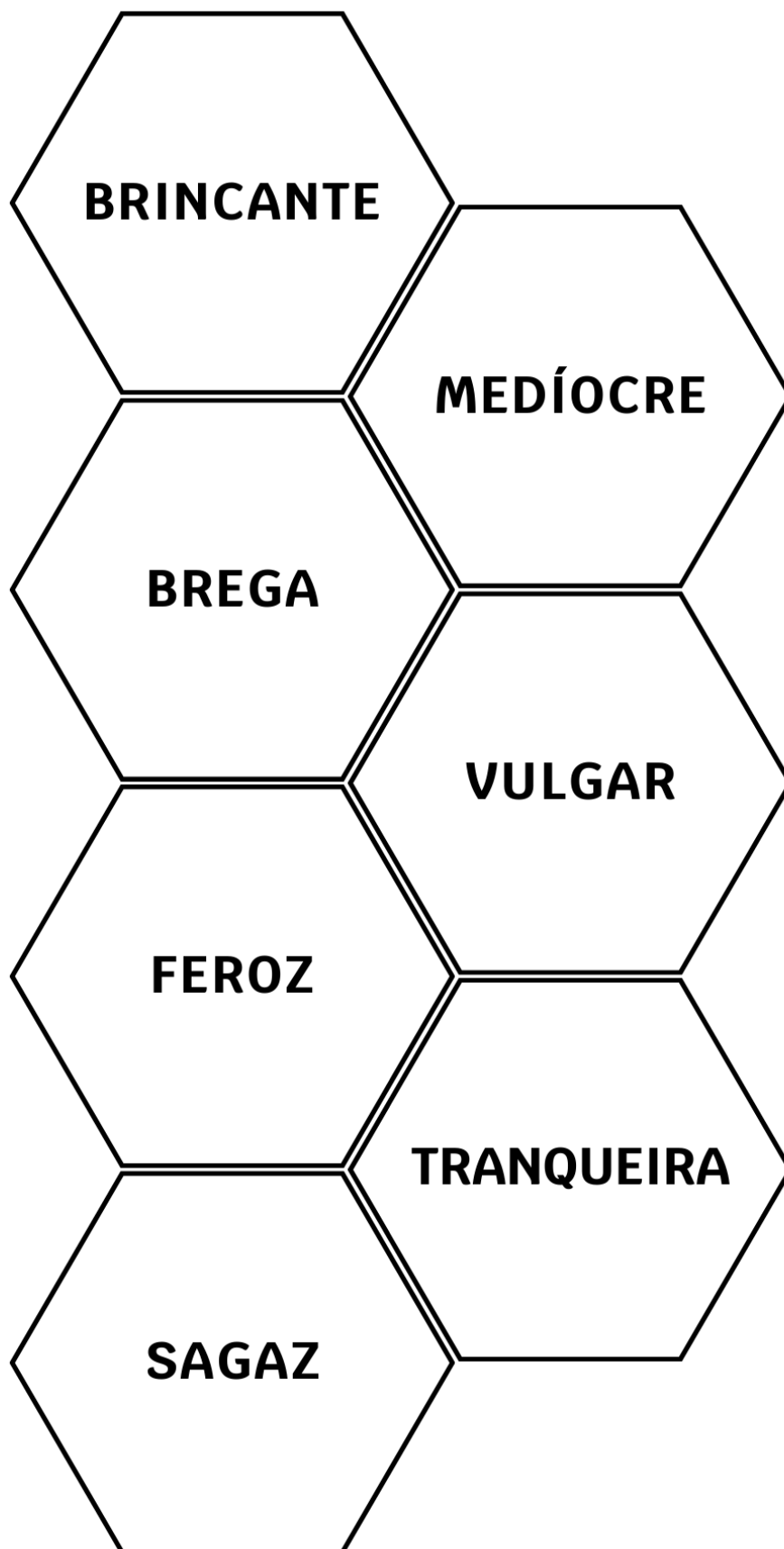


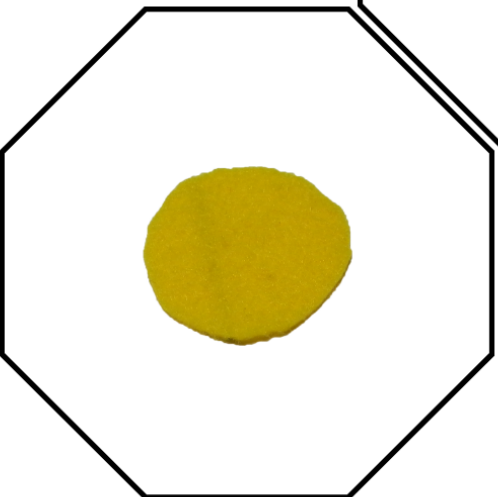
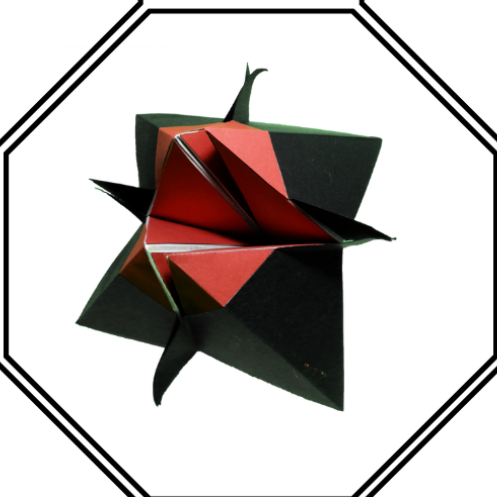
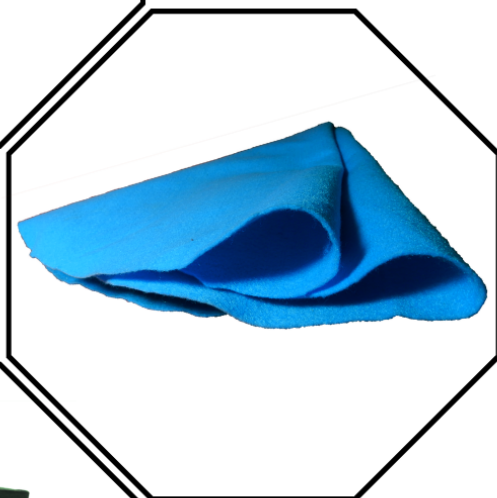
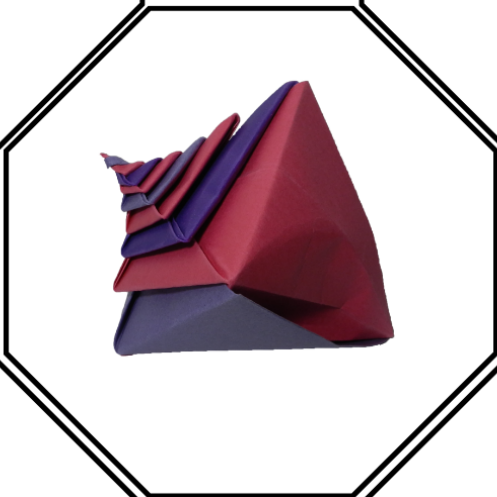
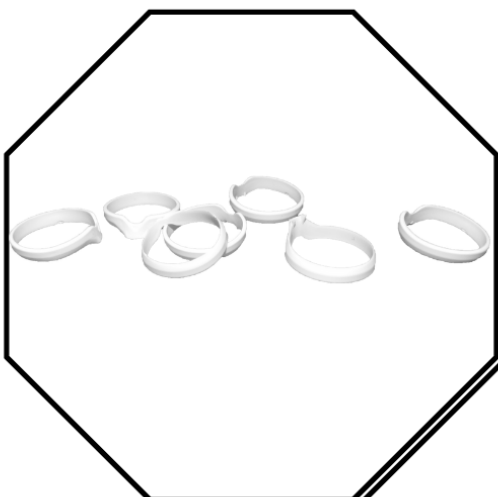


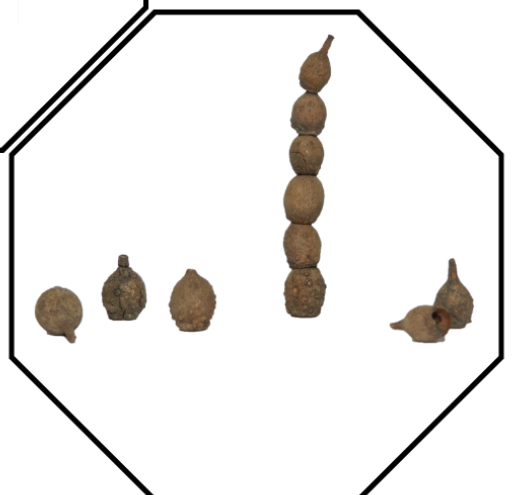
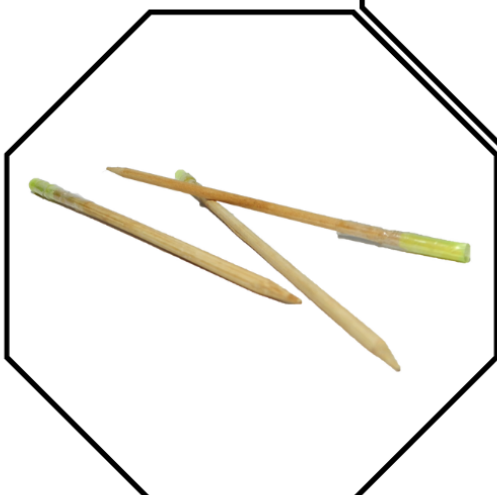
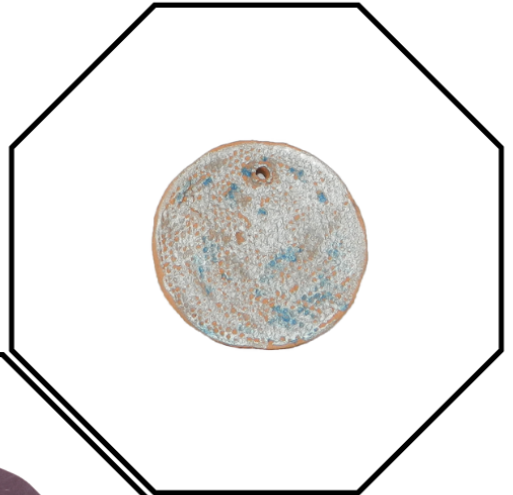
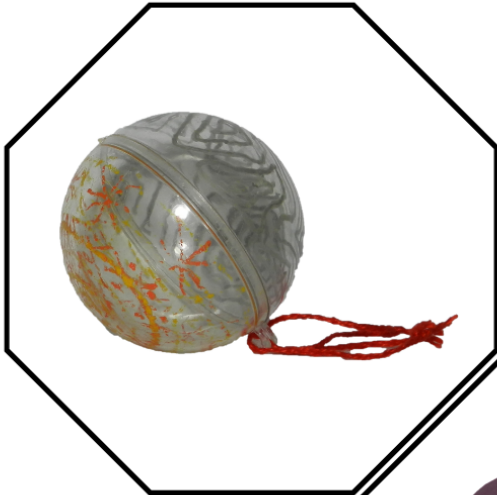


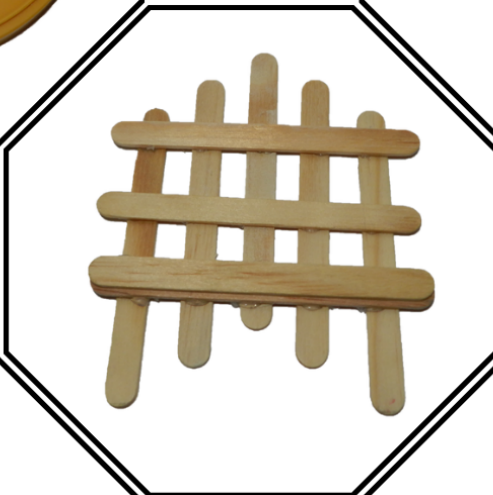
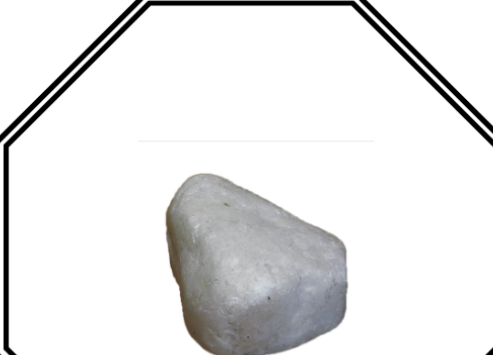
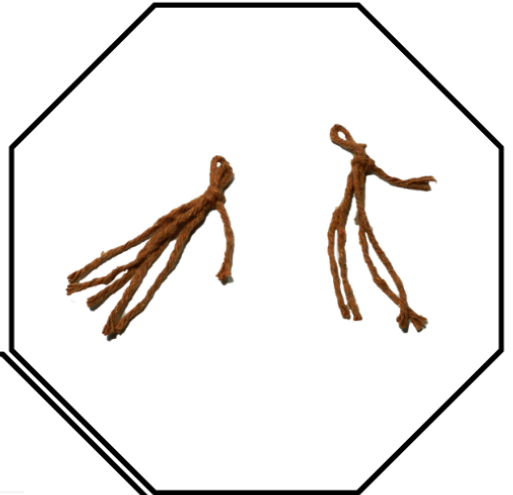
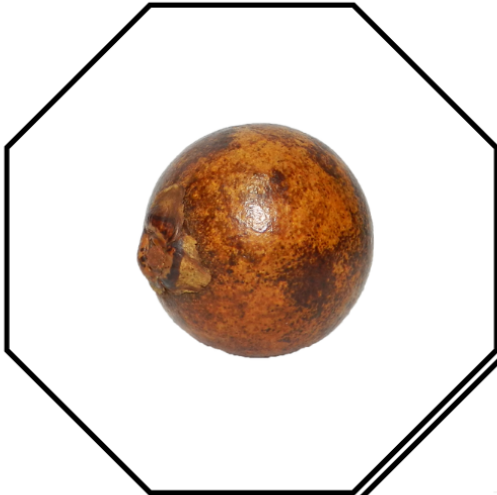


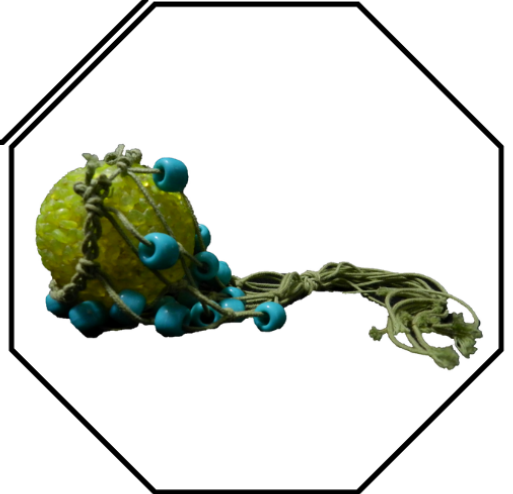
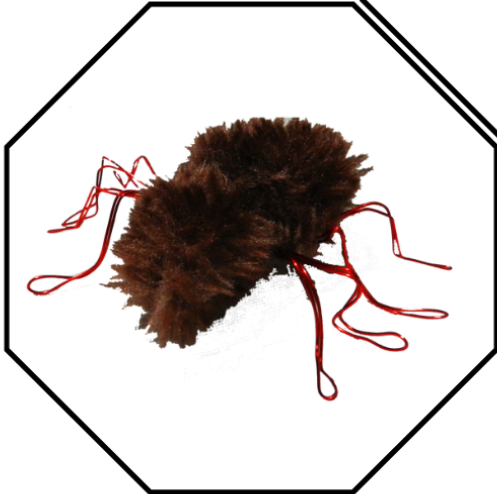
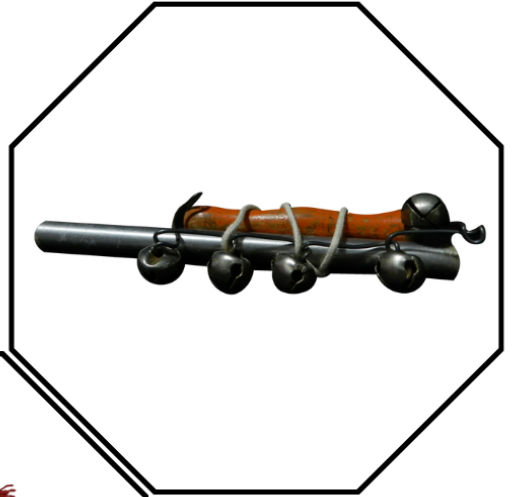


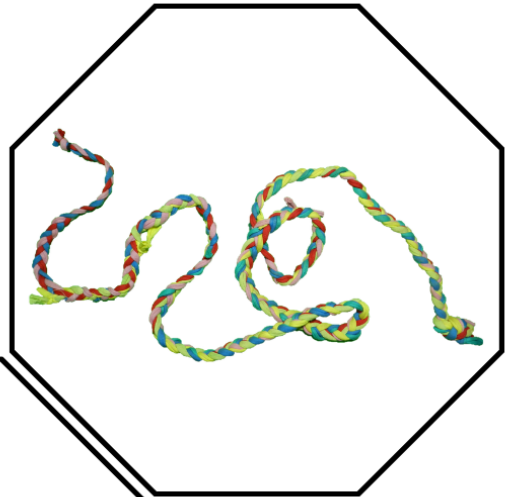


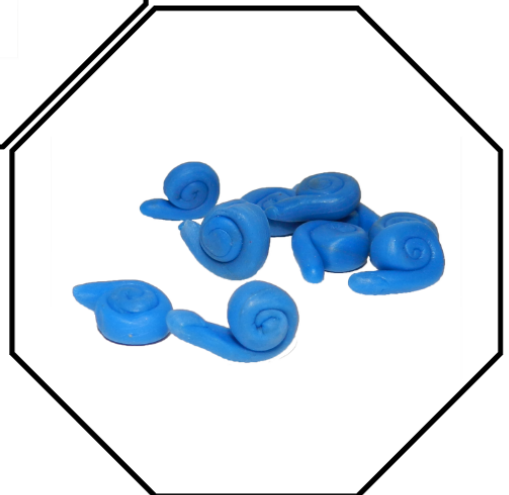
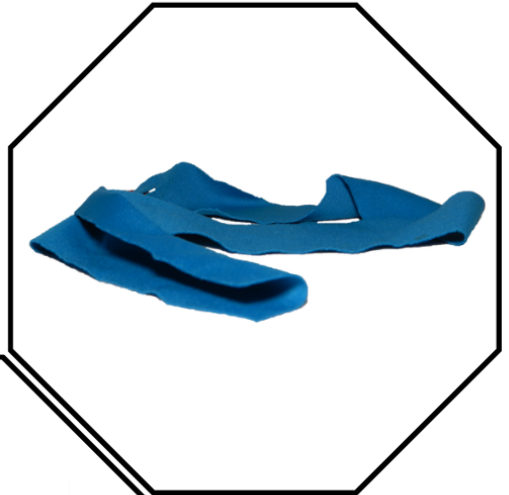
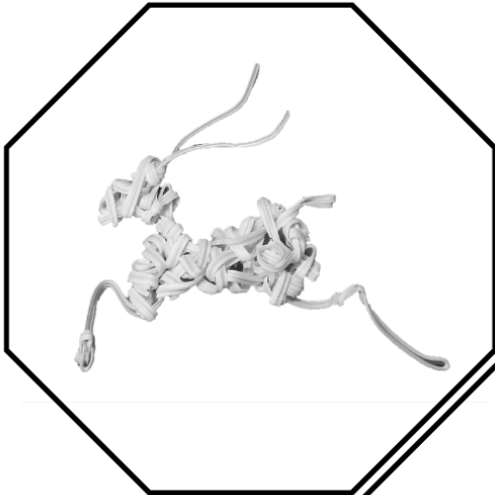


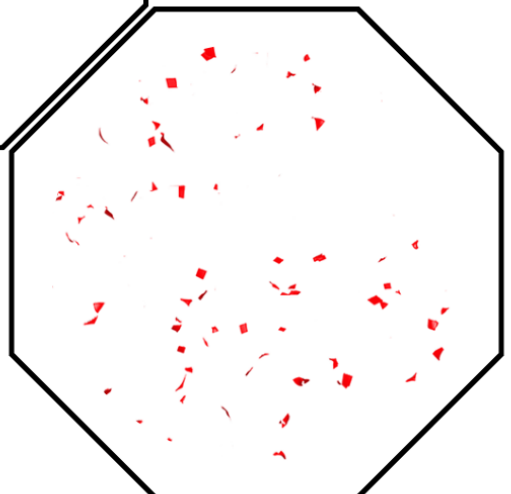
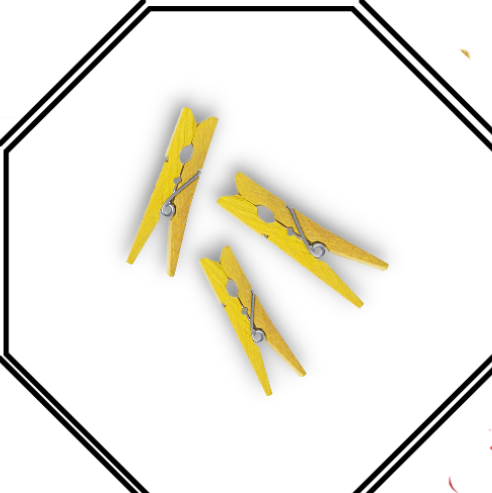
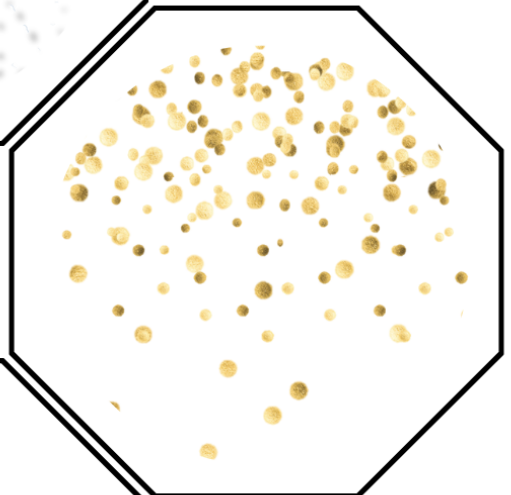
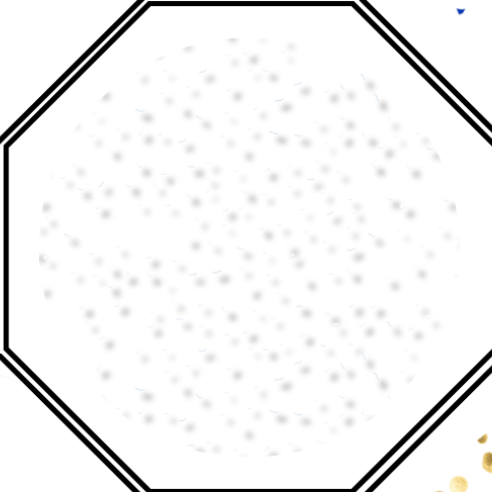
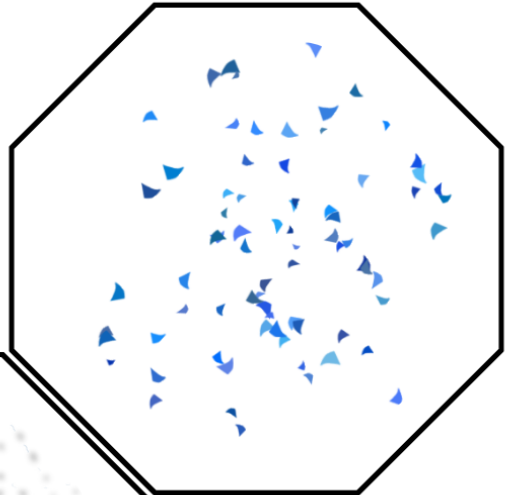


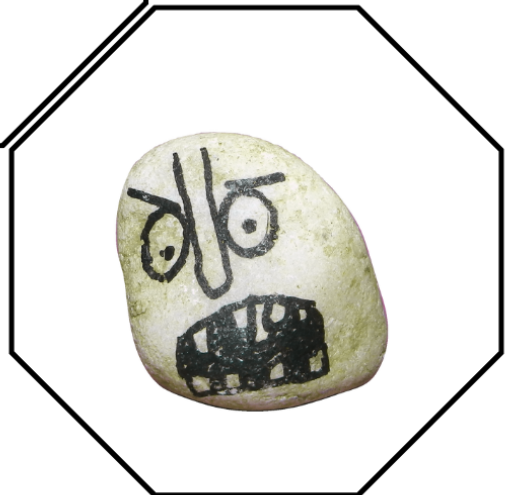
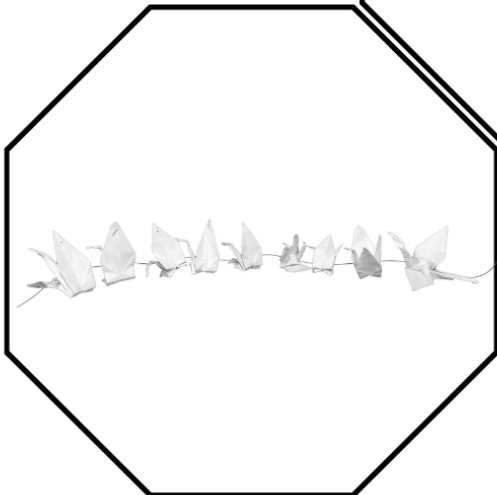
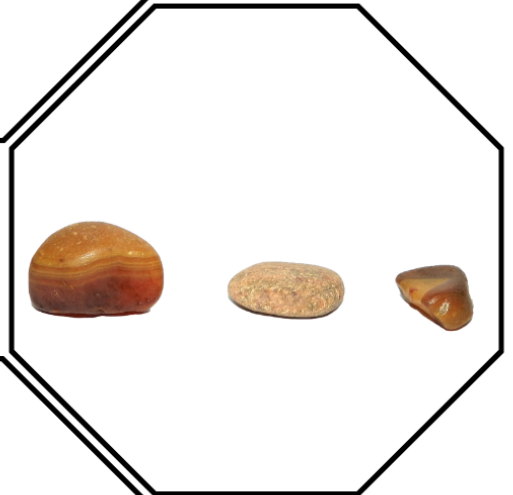
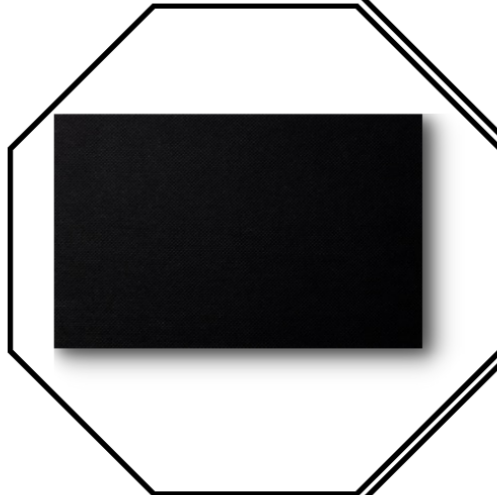
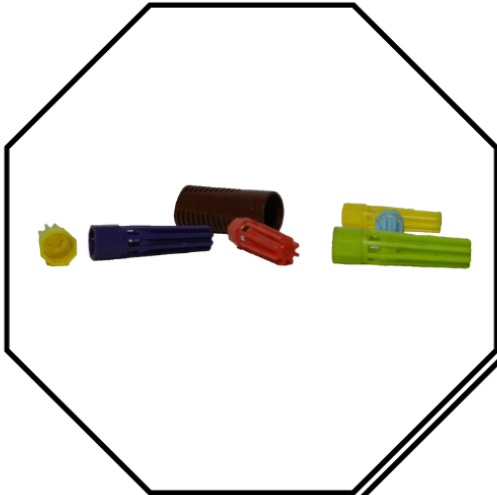


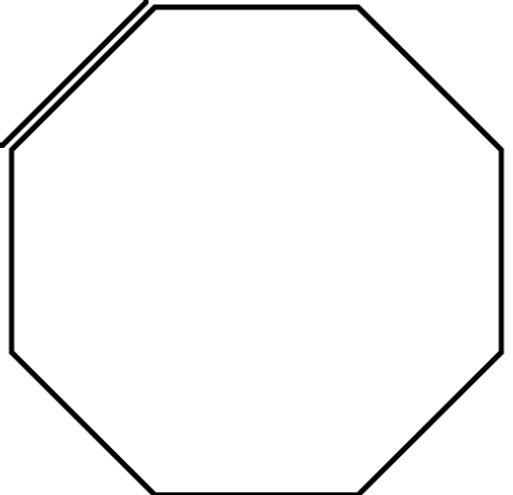
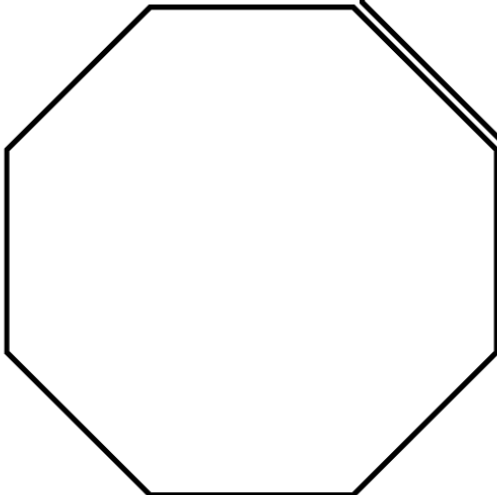
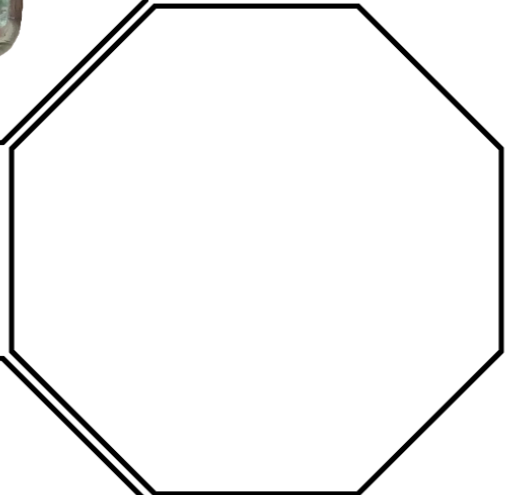
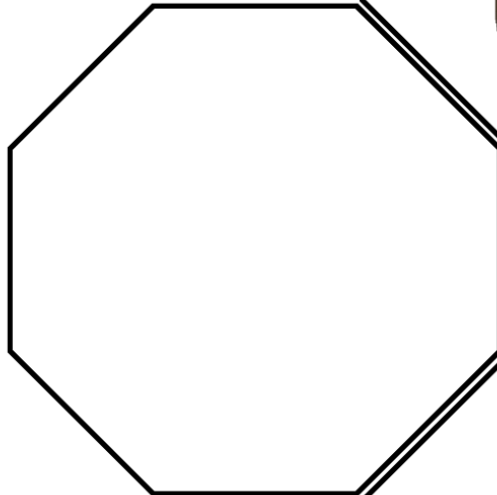
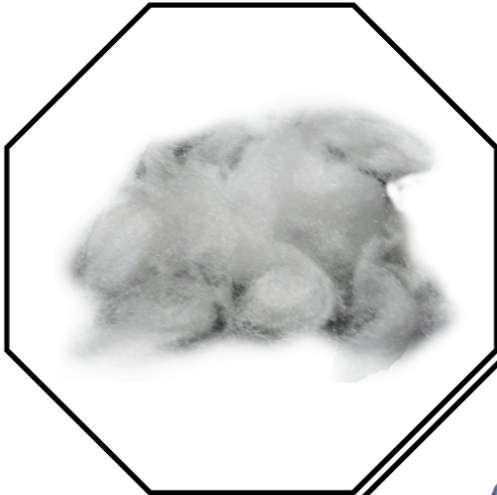












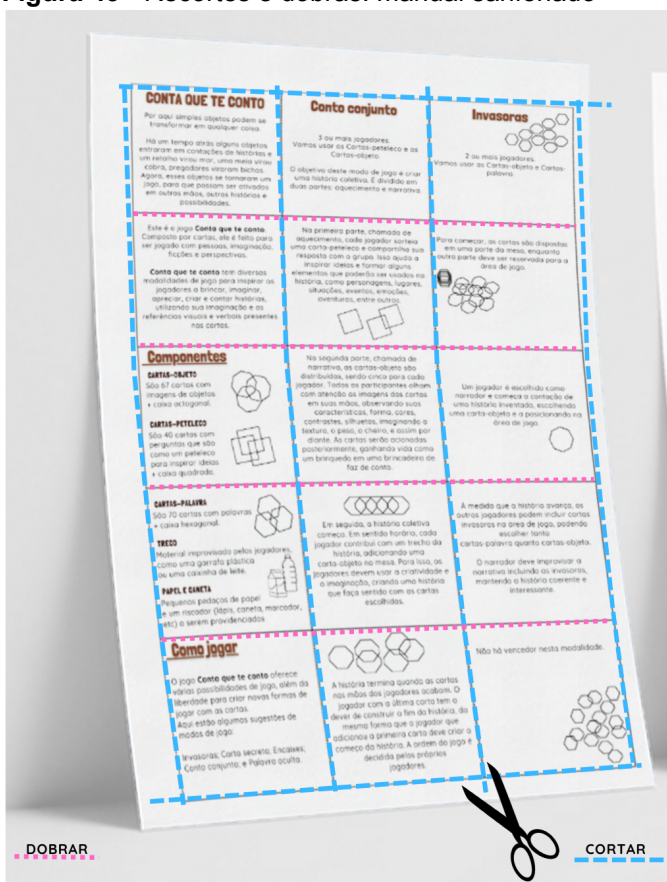
APÊNDICE B - O manual de pasta sanfonada

Disponibilizo, nas páginas a seguir, o manual de instruções diagramado para versão de pasta sanfonada do jogo *Conta que te conto*.

A 4ª página é o verso da 3ª, nela está a continuação das instruções de “Palavra oculta”. O tutorial de como montar a pasta sanfonada se encontra no Anexo C.

Observar Figura 7 (p.12) como referência. Recortar e dobrar de acordo com a figura a seguir.

Figura 43 - Recortes e dobras: manual sanfonado



Fonte: Arquivo pessoal (2023)



CQ
TC

CONTA QUE TE CONTO

Por aqui simples objetos podem se transformar em qualquer coisa.

Há um tempo atrás alguns objetos entraram em contações de histórias e um retalho virou mar, uma meia virou cobra, pregadores viraram bichos. Agora, esses objetos se tornaram um jogo, para que possam ser ativados em outras mãos, outras histórias e possibilidades.

Este é o jogo **Conta que te conto**. Composto por cartas, ele é feito para ser jogado com pessoas, imaginação, ficções e perspectivas.

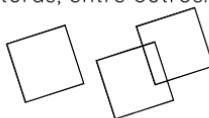
Conta que te conto tem diversas modalidades de jogo para inspirar os jogadores a brincar, imaginar, apreciar, criar e contar histórias, utilizando sua imaginação e as referências visuais e verbais presentes nas cartas.

Conto conjunto

3 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-peteleco e as Cartas-objeto.

O objetivo deste modo de jogo é criar uma história coletiva. É dividido em duas partes: aquecimento e narrativa.

Na primeira parte, chamada de aquecimento, cada jogador sorteia uma carta-peteleco e compartilha sua resposta com o grupo. Isso ajuda a inspirar ideias e formar alguns elementos que poderão ser usados na história, como personagens, lugares, situações, eventos, emoções, aventuras, entre outros.

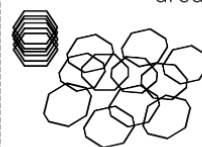


Invasoras



2 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-objeto e Cartas-palavra.

Para começar, as cartas são dispostas em uma parte da mesa, enquanto outra parte deve ser reservada para a área de jogo.



Componentes

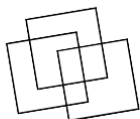
CARTAS-OBJETO

São 67 cartas com imagens de objetos + caixa octogonal.



CARTAS-PETELECO

São 40 cartas com perguntas que são como um peteleco para inspirar ideias + caixa quadrada.



CARTAS-PALAVRA

São 70 cartas com palavras + caixa hexagonal.



TRECO

Material improvisado pelos jogadores, como uma garrafa plástica ou uma caixinha de leite.



PAPEL E CANETA

Pequenos pedaços de papel e um riscador (lápiz, caneta, marcador, etc) a serem providenciados

Na segunda parte, chamada de narrativa, as cartas-objeto são distribuídas, sendo cinco para cada jogador. Todos os participantes olham com atenção as imagens das cartas em suas mãos, observando suas características, forma, cores, contrastes, silhuetas, imaginando a textura, o peso, o cheiro, e assim por diante. As cartas serão acionadas posteriormente, ganhando vida como um brinquedo em uma brincadeira de faz de conta.



Em seguida, a história coletiva começa. Em sentido horário, cada jogador contribui com um trecho da história, adicionando uma carta-objeto na mesa. Para isso, os jogadores devem usar a criatividade e a imaginação, criando uma história que faça sentido com as cartas escolhidas.

Um jogador é escolhido como narrador e começa a contação de uma história inventada, escolhendo uma carta-objeto e a posicionando na área de jogo.



À medida que a história avança, os outros jogadores podem incluir cartas invasoras na área de jogo, podendo escolher tanto cartas-palavra quanto cartas-objeto.

O narrador deve improvisar a narrativa incluindo as invasoras, mantendo a história coerente e interessante.

Como jogar

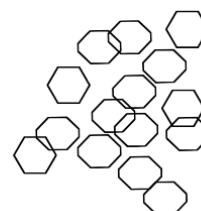
O jogo **Conta que te conto** oferece várias possibilidades de jogo, além da liberdade para criar novas formas de jogar com as cartas. Aqui estão algumas sugestões de modos de jogo:

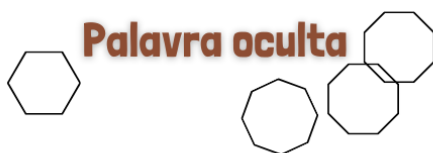
Invasoras; Carta secreta; Encaixes; Conto conjunto; e Palavra oculta.



A história termina quando as cartas nas mãos dos jogadores acabam. O jogador com a última carta tem o dever de construir o fim da história, da mesma forma que o jogador que adicionou a primeira carta deve criar o começo da história. A ordem do jogo é decidida pelos próprios jogadores.

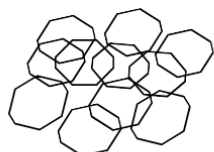
Não há vencedor nesta modalidade.





Palavra oculta

3 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-palavra, as Cartas-objeto e um objeto para ser o Treco.



Para começar, espalhe as cartas-objeto sobre uma parte da mesa e deixe um espaço livre para a área de jogo. Posicione o objeto treco no centro da área de jogo, de forma que fique ao alcance de todos os jogadores a uma distância igual.

Em cada rodada, um jogador é escolhido para ser o narrador. O narrador escolhe três cartas-objeto e usa esses objetos para contar uma história curta, inventada ou não. Enquanto conta a história, o narrador pega uma carta-palavra do monte sem que os outros jogadores a vejam. O objetivo do narrador é esconder a palavra sorteada na narrativa, de forma natural e coerente.

O narrador pode escolher o momento em que quer pegar a carta-palavra, sabendo que quanto mais perto do começo da história, menor a chance dos outros jogadores adivinharem a palavra.

Ao terminar a história, o narrador diz "FIM". Neste momento, os jogadores da plateia podem tentar agarrar o Treco. O primeiro a agarrá-lo pode tentar adivinhar a palavra escondida.



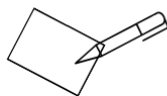
Carta secreta

4 ou mais jogadores.
Vamos usar as Cartas-objeto e papel e caneta.



O jogo começa com os jogadores divididos em dois grupos, que se alternam nas rodadas.

Em cada rodada, um jogador é escolhido como narrador e compra 4 cartas do monte. Ele escolhe uma das cartas como a resposta e escreve em um pedaço de papel, que é guardado na caixa das cartas-objeto.



O narrador deve então contar uma história, tentando fazer seu próprio grupo adivinhar a carta resposta, sem dar dicas óbvias. Os jogadores do grupo devem prestar atenção e tentar adivinhar qual é a carta resposta.

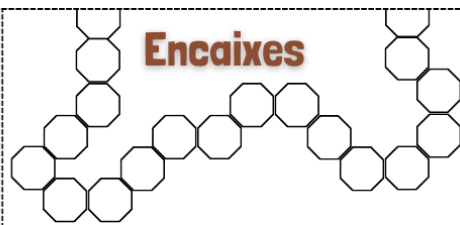
Quando a narrativa terminar, os jogadores conversam para chegar a um consenso sobre qual carta é a resposta. Se acertar, o grupo ganha a carta e a guarda. Se errar, a carta volta para baixo do monte.



O grupo adversário pode acusar o narrador de ter dado dicas óbvias. Neste caso, todos os jogadores conversam para chegar a um consenso e em caso de concordância, a rodada é anulada.

O grupo que tiver mais cartas no final do jogo vence.

Encaixes



3 ou mais jogadores.
Vamos usar apenas as Cartas-objeto.

Comece posicionando uma carta-objeto aleatória na mesa. Em seguida, distribua as cartas restantes igualmente entre os jogadores. A partir daí, em sentido horário, cada jogador tentará encaixar uma de suas cartas no jogo da mesa. No entanto, nem todas as cartas podem ser encaixadas em qualquer lugar.

Assim como em um jogo de dominó, as cartas só podem ser encaixadas encostadas lado a lado de uma das cartas das extremidades do jogo disposto na mesa. O critério para o encaixe é a semelhança entre as cartas. As semelhanças dos objetos podem, por exemplo, se basear em sua forma, cores, contrastes, silhuetas e em textura, peso e cheiro imaginados.

Todos os jogadores participantes são responsáveis por avaliar se a semelhança é válida. Sendo assim, o jogador da vez terá que argumentar e convencer os outros jogadores para poder encaixar uma carta no jogo da mesa. A decisão será tomada pela maioria dos jogadores. Caso não consiga convencer os demais, o jogador passa a vez para o próximo.

O objetivo do jogo é esvaziar a mão, ou seja, encaixar todas as cartas. O primeiro jogador a conseguir isso é o vencedor do jogo.

Se errar, o Treco volta ao centro e os outros jogadores vão ter apenas mais uma chance de tentar adivinhar a palavra. O narrador dá um segundo comando “FIM” e os jogadores restantes tentam novamente agarrar o treco para adivinhar a palavra.

Quem acertar ganha a rodada. Se ninguém acertar, o narrador ganha a rodada. A carta-palavra fica com o vencedor.

Ganha o jogo quem tiver mais cartas-palavra.

Dicas:

Depois de jogar várias vezes, as palavras começam a se repetir e o jogo pode se tornar menos desafiador e menos divertido. Para manter a dificuldade e a diversão, há duas sugestões:

- O narrador, tendo conhecimento das cartas-palavra, pode tentar confundir os outros jogadores incluindo mais palavras possíveis além da palavra sorteada, mas sem tornar a narrativa incoerente.

- O grupo de jogadores pode reciclar as cartas-palavra usando fita crepe e caneta para escrever novas palavras. Peça a alguém que não jogará para escrever as novas palavras, para manter a surpresa.

APÊNDICE C - Dobraduras

Caixa octagonal

Figura 44 - Caixa octagonal



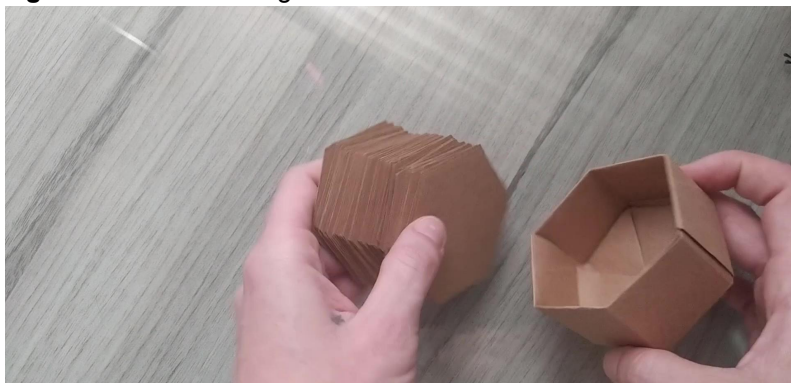
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Acesse o vídeo tutorial *Caixa Octagonal*¹⁰, no meu Canal do Youtube *Lariss Tomas*, a partir do link: <https://youtu.be/FMaE8ES8M5c>.

Vamos usar 8 papéis quadrados de 9 cm.

Caixa hexagonal

Figura 45 - Caixa hexagonal



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Acesse o vídeo tutorial *Caixa Hexagonal*¹¹, no meu Canal do Youtube *Lariss Tomas*, a partir do link: <https://youtu.be/TY3i-wUyLGc>.

Vamos usar 2 papéis quadrados de 14,8 cm.

10 : Inspirado em vídeo do Canal *Dutchpapergirl* do Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/2mDfAIDEu7c?si=QJ61BDUzAJQJYtXt>. Acesso em: 22 out. 2023.

11 : Inspirado em vídeo do Canal *Lavender Home* do Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/yyzq2qNWLBg?si=HBnW4vOk0W4J1Uke>. Acesso em: 22 out. 2023.

Caixa quadrada

Figura 46 - Caixa quadrada



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Acesse o vídeo tutorial *Caixa Quadrada*¹², no meu Canal do Youtube *Lariss Tomas*, a partir do link: <https://youtu.be/yZSE0tDrgo4>.

Vamos usar: 4 papéis quadrados de 17,5cm para tampa; e 4 papéis de 17,5 x 28,8 cm para a caixa.

Pasta sanfonada

Figura 47 - Pasta sanfonada



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Acesse o vídeo tutorial *Pasta sanfonada*¹³, no meu Canal do Youtube *Lariss Tomas*, a partir do link: <https://youtu.be/c2nm7ua77xY>.

12 : Inspirado em vídeo do Canal *Gewre Gewre* do Youtube. Disponível em: https://youtu.be/r4Hy1efYRvc?si=DhyJj_GmZhQMUYDh. Acesso em: 22 out. 2023.

13 : Inspirado em vídeo do Canal *Kei Crafts Ideas* do YoutubeDisponível em: <https://youtu.be/szLDg33j9b0?si=jjP1yFBTYwO1DjLD>. Acesso em: 22 out. 2023.