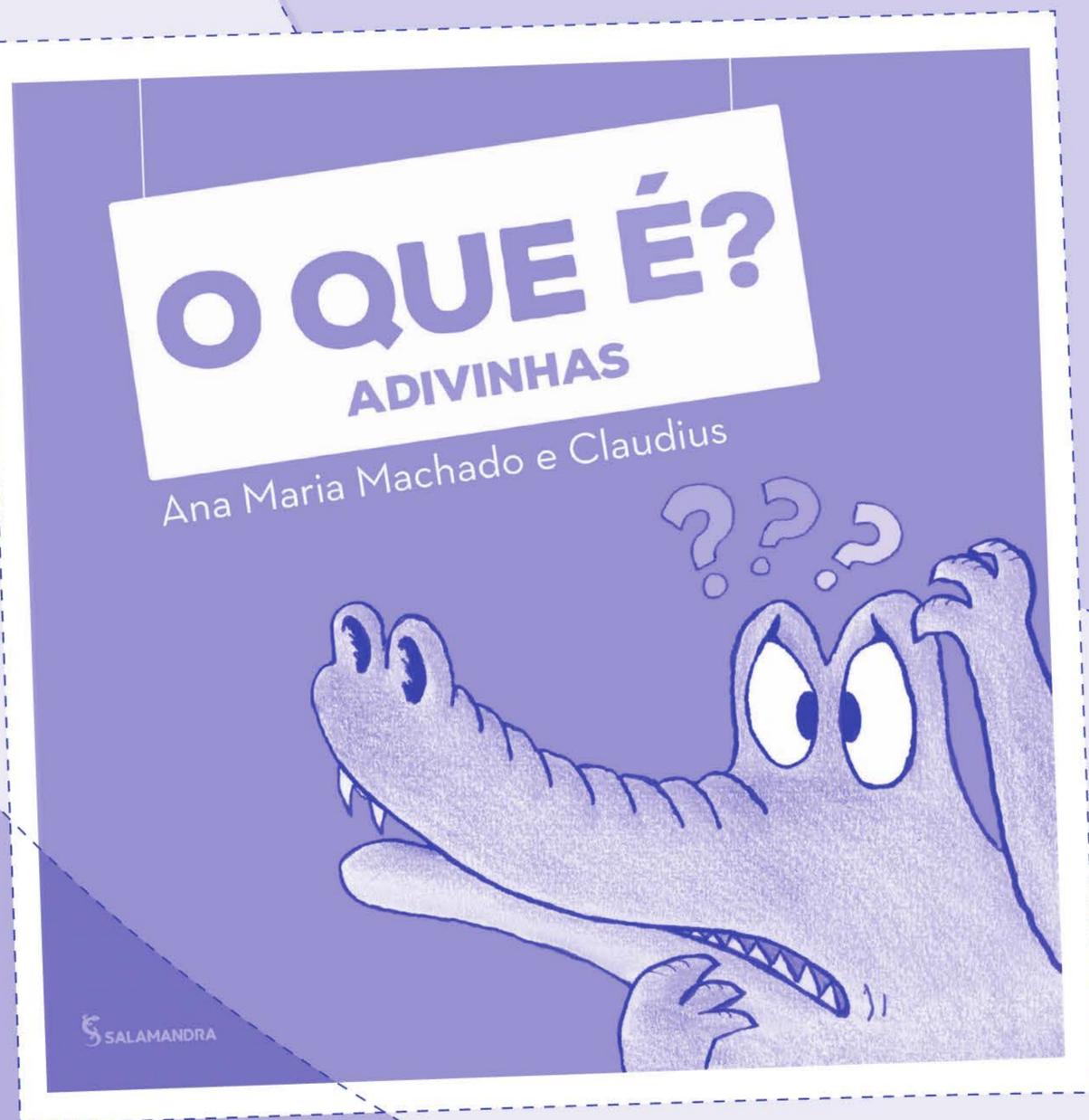


# O QUE É? ADIVINHAS

Ana Maria Machado  
e Claudius



## PROJETO DE LEITURA

Elaboração:

**Mariza de Lima Junqueira**

Coordenação:

**Maria José Nóbrega**



© Guilherme Gonçalves

## UM POUCO SOBRE OS AUTORES

Amigos de longa data, há anos a escritora **Ana Maria Machado** e o artista gráfico **Claudius** desenvolvem uma criativa parceria, que vem trazendo alegria para mais de uma geração de crianças.

Começou com a Série **Mico Maneco**. Ana Maria criou as histórias, Claudius deu vida às imagens. Do trabalho de ambos surgiram personagens e cenários tipicamente brasileiros que vêm sendo companheiros divertidos dos leitores iniciantes.

Em seguida, veio a Série **Adivinhe Só**, e a parceria entre eles se estreitou ainda mais. Juntos, os dois revolveram a memória em busca das brincadeiras com palavras que conheciam desde a infância. Depois criaram outras, nas quais voltam à cena imagens e personagens por eles criados.

O resultado são os quatro livros desta série, em que as crianças terão a oportunidade de brincar com o significado das palavras, sendo estimuladas a pensar, a aprofundar seus conhecimentos linguísticos e, claro, divertir-se a valer.

## RESENHA

Um instigante jogo de ler e imaginar aguarda o pequeno leitor nas páginas de *O que é?* de Ana Maria Machado. A autora traz, neste volume, uma série de divertidas adivinhas que, junto às ilustrações de Claudius Cecon, instala um campo fértil para o exercício do pensamento, sem deixar de lado a espontaneidade da brincadeira.

Durante a leitura, somos confrontados com diversas charadas. Cada uma delas vem acompanhada de uma imagem, que não representa necessariamente uma dica para a possível resposta, mas sim um estímulo à reflexão do adivinhador. *O que é: quanto mais escuro mais se vê?* Esse enigma, por exemplo, é ilustrado com um sapinho que segura uma lanterna voltada para o céu. Diante da figura, podemos pensar de imediato, se seria *o sapo* a resposta? Ou *o vaga-lume*, por exemplo? Na página seguinte, a solução nos é oferecida: *as Estrelas*, ali traduzidas por um belo desenho de um céu estrelado.

O caráter lúdico inerente às charadas é explorado em toda a obra por meio do jogo entre palavra e imagem, tornando-a

rica em graciosidade e humor, além de ser pontuada com analogias, que estimulam a reflexão.

As adivinhas disparam de forma imediata o pensar, que é levado pelo caminho ilimitado das hipóteses, do livre imaginar. Cabe ao leitor dedicar um tempo para acolhê-las e tentar decifrá-las, sem ceder à tentação de virar a página antes de esgotar suas possibilidades!

### QUADRO-SÍNTESE

Gênero: adivinhas.

Palavras-chave: brincadeira, charada, jogos verbais.

Áreas envolvidas: Língua Portuguesa, Artes.

Tema transversal: Pluralidade Cultural.

Público-alvo: leitor iniciante (educação Infantil e 1º anos do ensino fundamental) e leitor em processo (2º e 3º anos do ensino fundamental).

## SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

### Antes da leitura

1. Antes de introduzir a obra aos alunos, pergunte se conhecem alguma brincadeira com as palavras, mais precisamente, jogos de “o que é o que é?”. Com certeza, vão lembrar os exemplos mais corriqueiros como: “o que é o que é: que cai em pé e corre deitado” – *A Chuva*. Estimule-os a compartilhar suas adivinhas com a turma.
2. Mostre a capa do livro aos alunos, apresentado o título da obra *O que é? – adivinhas* e a divertida ilustração de um jacaré com expressão interrogativa. Pergunte aos alunos o que eles esperam da obra a partir desse primeiro contato.
3. Leia a quarta capa do livro para a turma. Isso ajudará os alunos a receberem a obra de maneira mais aberta, além de instigá-los às brincadeiras propostas pelo livro.

### Durante a leitura

1. Em primeiro lugar, estimule os alunos a tentar de fato decifrar cada uma das adivinhas durante a leitura. É inevitável lidar com a curiosidade diante da possibilidade de recorrer às soluções que estão na página seguinte. Explique que dedicar um tempo para pensar em hipóteses para as respostas é justamente a brincadeira proposta por essa leitura diferente.
2. Peça que os alunos se atentem à ilustração de cada charada, que podem contribuir muito para o jogo imaginário sem, no entanto, funcionar como uma pista. O interessante é que eles desfrutem também da relação entre a ilustração da adivinha e a de sua respectiva resposta, que muitas vezes é carregada de humor, ou até mesmo de ironia.
3. Algumas adivinhas presentes do livro estão em forma de versos, inclusive com presença de rimas; outras escritas em prosa, com frases curtas e bastante objetivas. Oriente os alunos sobre os diferentes modos de se elaborar as charadas, pedindo que anotem aquelas que mais lhes chamaram a atenção.
4. *O que é?* pode ser uma excelente obra para se exercitar a oralidade com a turma. Proponha a leitura em voz alta do livro em sala de aula, em que cada adivinha seja lida por um aluno. Os demais podem, em conjunto, ler as respostas da página seguinte.

### Depois da leitura

1. Converse com os alunos sobre suas primeiras impressões após a leitura. O que foi marcante para eles nesta obra? Conseguiram de fato brincar de adivinhar? Faça uma rodada de comentários espontâneos em que todos possam manifestar seus pontos de vista.
2. O livro traz diversas adivinhas, mas, com certeza, existem aquelas que se tornam marcantes para cada leitor. Peça a cada aluno que escolha a sua adivinha predileta e a transcreva na parte de cima de uma folha de sulfite. Em seguida, convide-o a criar um desenho para ilustrar a charada, podendo ou não conter alguma dica para a solução. Depois de finalizados os desenhos, peça que os troquem entre si, para que a resposta seja ilustrada pelo colega.
3. O universo das charadas e adivinhas é imenso. Que tal aproveitar o estímulo dado pela obra para enveredar mais um pouco nesse jogo? Sugira aos alunos que façam uma pesquisa com seus pais, avós e colegas para coletar outras adivinhas. É interessante pedir que consultem pessoas de diferentes gerações, que podem trazer materiais surpreendentes. Cada aluno deverá trazer no mínimo três adivinhas por escrito a partir de sua pesquisa, sem que estejam solucionadas na mesma folha.
  - a. Com as charadas obtidas a partir da pesquisa, faça um grande jogo de adivinhas com a turma. Divida a sala em dois grandes grupos e cada um deles selecionará dez adivinhas para desafiar o coletivo oponente. Para não haver repetições, tome conhecimento da lista que os dois lados elegeram. Depois da adivinha lançada, cada grupo poderá ter de um a três minutos para tentar encontrar a solução. O grupo vencedor do jogo é aquele que desvendar o maior número de charadas.
4. Que tal um desafio criativo de composição? Divida os alunos em duplas e peça que cada uma tente produzir uma adivinha. Para estimulá-los nessa empreitada, você pode sugerir uma resposta como ponto de partida, por exemplo: R: *A xícara – O que é que tem asa, mas não voa?* R: *Cadeira: que tem pés, mas não pode andar.* Você pode também deixá-los livres para elaborar a partir de outros estímulos, o intuito é muito mais exercitar a imaginação que construir uma charada perfeita.

5. Outro jogo de palavras muito divertido de fazer com a turma é *O que me lembra o quê*. Forme uma grande roda com os alunos e entregue uma bolinha a um deles. Esse jogador passará a bolinha a outro a partir do seguinte princípio: dizer uma palavra em voz alta e passar a bolinha à pessoa escolhida. Quem recebeu a bolinha deverá dizer outra palavra que de alguma forma se relacione com a primeira, e assim por diante. Exemplo: O primeiro diz CASA, o segundo diz TELHADO; o terceiro diz ANTENA; o quarto diz TELEVISÃO; o quinto diz ASSISTIR; o sexto diz TEATRO; o sétimo diz PERSONAGEM e assim por diante... A ideia é que uma palavra vá puxando a outra de forma ilimitada, sem que as palavras se repitam numa mesma rodada. Vamos brincar?

## DICAS DE LEITURA

### da mesma autora:

*Manos malucos 1* – São Paulo: Salamandra.

*Manos malucos 2* – São Paulo: Salamandra.

*Piadinhas infames* – São Paulo: Salamandra.

### do mesmo gênero ou assunto:

*Adivinhe se puder*, de Eva Furnari – São Paulo: Moderna.

*Almanaque Ruth Rocha*, de Ruth Rocha – São Paulo: Salamandra.

*O que é, o que é?* (3 volumes), de Ruth Rocha São Paulo: Salamandra.

*Enrosca e desenrosca: adivinhas, trava-línguas e outras enroscadas*, de Maria José Nóbrega e Rosane Pamplona – São Paulo: Moderna.