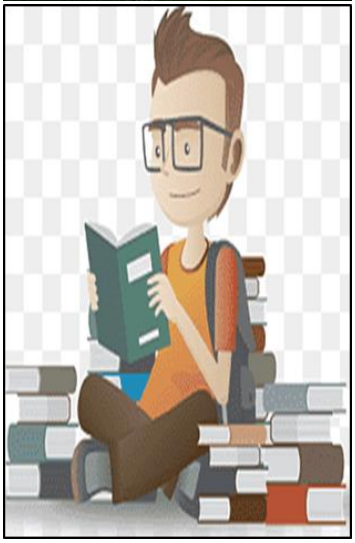


ESPAÇO

Local onde a história acontece.







PERSO-NAGEM

Aquele (s) que participa dos fatos narrados, vive as ações.

TEMPO





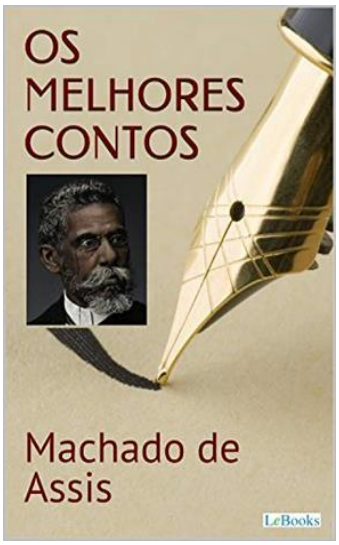
Determina o período em que a história se passa.

NARRA-DOR

Representa a voz que conta a história.

De acordo com o foco narrativo, pode ser:
- Personagem
-Observador
-Onipresente
.

Narra os fatos que constituem o enredo da narrativa



CONTO

É um gênero textual do tipo narrativo em que se conta uma história, relatando um acontecimento verídico ou ficcional e pode ser contado de forma oral ou escrita.

Nas aulas de poesia, Dona Maria caprichava. Abria o caderno, e não só lia os poemas, mas escrevia fundo em nossos pensamentos as ideias mais eternas. Ninguém suspirava, com medo da poesia ir embora: OlavoBilac, GabrielaMistral, Alvarenga Peixoto e

CONTO DE FADAS



É um tipo de história que tipicamente apresenta personagens fantásticos do folclore, como dragões, elfos, fadas, gigantes, gnomos, goblins, grifos, animais falantes, trolls, unicórnios ou bruxas.



CONTO FANTÁS-TICO

Nome que se dá a uma narrativa curta que apresenta personagens que extrapolam os limites da realidade e/ou fatos igualmente estranhos e inexplicáveis.

Traz elementos que contrariam a noção de realidade. Portanto, apresenta personagens e/ou fatos impossíveis, isto é, em desacordo com as leis que comandam os fenômenos naturais.



CLÍMAX

Momento em que a narrativa alcança a tensão máxima. É o ponto culminante do conflito

É o ponto da narrativa em que a ação atinge seu momento crítico, tornando o desfecho inevitável.

Momento da narrativa que provoca curiosidade e tensão no leitor.

NARRA-ÇÃO	Tipo de texto que relata uma história real, fictícia ou mescla dados reais e imaginários. Apresenta personagens que atuam em um tempo e em um espaço.	É o relato feito por alguém de algo, de uma sequência de acontecimentos. Essa sucessão de acontecimentos é chamada de enredo, e considera um período de tempo e de espaço	É um tipo textual que se dedica a relatar uma história, fictícia ou não, apresentando os personagens como protagonistas dos fatos, narrados em tempos e espaços específicos.
NARRADOR OBSERVA-DOR	É um narrador que narra apenas o que vê, o que observa, isto é, não participa da história e nem tem conhecimento total dos fatos e personagens.	FOCO NARRATIVO EM 3ª PESSOA	Estrutura o discurso narrativo com a voz em terceira pessoa e não participa ativamente de uma ação narrativa.
NARRADOR PERSONAGEM	FOCO NARRATIVO EM 1ª PESSOA	É personagem, participa dos fatos que narra.	Além de narrar a história, é também personagem.
NARRADOR ONISCIENTE	É um narrador que tem total conhecimento dos fatos e dos personagens. Assim, ele conhece o passado, o presente e o futuro dos personagens, bem como seus pensamentos e sentimentos.	Conhece profundamente os personagens da história que narra, seus sentimentos, pensamentos, suas emoções.	Também chamado de onipresente, é um tipo de narrador que conhece toda a história e os detalhes da trama e dos personagens.

PROTAGO-NISTA	É o personagem que possui o papel de maior destaque;	Contrário de antagonista.	É o personagem que possui o papel de maior destaque;
ENREDO	É a sequência de acontecimentos da história, a rede de situações que as personagens vivem, a trama das ações que elas fazem ou que elas sofrem.		

BARALHO NARRATIVO

COMO MONTAR O JOGO

- Imprima as cartas acima em papel fotográfico, adesivo;

- Recorte e fixe nas cartas de baralho (usado, não precisa de baralho novo);

OBSERVAÇÃO: Pode ser impresso também em papel comum, colado nas cartas e, para garantir maior durabilidade, cobrir com papel contact.

SUGESTÃO: Outros tópicos poderão ser trabalhados com essa mesma estratégia.

COMO JOGAR?

- NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 a 5

- Um dos participantes embaralha as cartas (como em um jogo de cartas normal) e entrega 9 cartas a cada colega;

- Cada jogador verifica se formou algum par nas cartas recebidas;

- Inicia-se o jogo com um jogador pegando uma carta no montante que sobrou e que deverá estar sobre a mesa;

- Ao pegar a carta, o primeiro jogador verifica se com aquela carta, forma par com as que já possui;

- Caso queira a carta, fica com ela e o próximo jogador (sentido horário) pega uma carta no montante. Caso não queira aquela carta, coloca-a sobre a mesa para que o próximo jogador verifique se deseja aquela carta.

- Caso o segundo jogador não queira a carta jogada pelo seu antecessor, pega uma no montante e assim, sucessivamente, passando por todos os jogadores e retomando novamente às próximas rodadas.

- Quando acabarem as cartas, embaralha novamente apenas as que estão sobre a mesa (fazem parte do montante) e reinicia até que chegue ao final do jogo.

-Vence aquele jogador que, ao final do jogo, tiver formado mais pares corretos.

OBSERVAÇÃO: Podem surgir outras formas de jogar, de acordo com a criatividade de cada um.

PROFESSORA: LUIZA VENINA.