

BARALHO NARRATIVO

O Baralho Narrativo é uma ferramenta para a construção de narrativas de aventura no mundo medieval fantástico, com magias encantadoras de “Contos de Fadas” ou combates épicos do “Senhor dos Anéis”.

As ideias apresentadas aleatoriamente pelas cartas servem para inspirar o participante e estruturar a base de sua linha narrativa, com os conceitos de personagens, trama e cenário.

Eventualmente, os participantes começarão a reclamar das obrigações das regras, que queriam fazer histórias diferentes ou com outros personagens. É esse o objetivo: eles aprenderam com o jogo e estão prontos para criar por conta própria.



Medieval
Fantástico

Preparação

Os participantes deverão escolher aleatoriamente as cartas que farão parte de sua história: 3 personagens (sendo um herói, um aliado e um vilão), 1 aventura, 1 local, 1 destaque e 1 evento.

Alguém deverá anotar todas as cartas que foram sorteadas em cada uma das categorias.

Durante a escolha dos personagens, as cartas sorteadas devem voltar para o monte, pois poderão reaparecer como outro tipo de personagem (por exemplo, uma história onde o herói é um soldado e o vilão é outro soldado).

Algumas cartas apenas modificam alguma característica de outra carta, como “trocar sexo” ou “deixar mais velho”; se uma carta dessas for escolhida, basta escolher outra carta e aplicar tal característica nela.

Explicação

Escolhidos os elementos da história, deve ser explicado que os participantes deverão criar uma história envolvendo todos eles.

Porém, tais obrigações não são restrições; apesar de tais elementos ocuparem elementos de destaque na narrativa, não existe proibição para o participante inserir outros elementos em sua história.

Além disso, uma breve explicação sobre cada um desses elementos deve ser feita.

O **Herói** da história não é necessariamente alguém capaz de fazer atos heroicos. Deve ser considerado simplesmente como sendo o personagem principal da história (protagonista).

O **Aliado** pode ser alguém que aparece rapidamente na história ou pode acompanhar o *Herói* o tempo todo, basta ser um personagem que, de alguma maneira, ajude o *Herói* a cumprir seu objetivo.

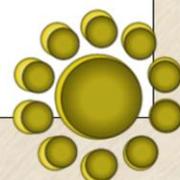
E o **Vilão** não precisa necessariamente ser alguém mau. Ele pode simplesmente ser alguém com interesses contrários aos do *Herói*, ou então, exatamente os mesmos interesses, o que os colocará em uma disputa.

A **Aventura** determina qual será o resultado das ações que o *Herói* fará no decorrer da história, a linha principal da história deve conduzir para este objetivo.

O **Local** não determina que apenas nesse local deva ocorrer a história, mas sim, que algo importante para a conclusão da história deva ocorrer aqui.

O **Destaque** indica um elemento que aparecerá em algum momento da história, e que terá alguma importância para o desenrolar dos fatos.

O **Evento**, assim como o *Local*, não precisa ser o único evento da história, mas deverá ser importante para interferir nos rumos da história.



BARALHO NARRATIVO

Atividade

Agora cada um deverá escrever sua história envolvendo esses elementos. Um limite mínimo de 25 linhas pode ser necessário para obrigar os mais preguiçosos a exercitarem sua criatividade, mas para a maioria dos participantes, apenas um limite máximo de linhas seria preocupante, pois a narrativa acaba fluindo com toda a intensidade de sua imaginação.

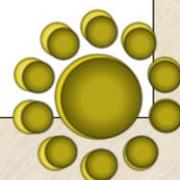
Modificações

O Baralho Narrativo pode ser utilizado de outras maneiras:

- Os elementos da narrativa devem ser escolhidos 3 vezes, e os participantes deverão votar qual a história que deverá ser criada, ou então, cada um escolhe qual história irá criar.
- *Evento, Local, Destaque* ou até mesmo *Aventura* poderão ser escolhidos duas vezes, aumentando ainda mais a necessidade de desenvolvimento da história. Se *Aventura* for escolhida duas vezes, deverá ser explicado que uma das *Aventuras* era o objetivo inicial da história, mas algo ocorre e a segunda *Aventura* é que passa a ser novo foco da narrativa.
- Os participantes podem analisar todas as cartas e decidir sem sorteio quais serão as cartas escolhidas para cada um dos elementos de sua narrativa.
- Ao invés de criar histórias a partir do Baralho Narrativo, os participantes podem analisar vários contos de fadas e identificar, por meio das quartas, quais são os elementos narrativos destas histórias.

Outras possibilidades do Baralho Narrativo podem ser encontradas em
WWW.CONFRARIA DOS OBSERVADORES.TK .

Este projeto foi desenvolvido a partir da Oficina Pedagógica "Narrativa de Aventura" realizada pelas Professoras Coordenadoras Mariângela e Valquíria na Diretoria de Ensino de Catanduva.



Medieval Fantástico



Soldado



Bárbaro



Sacerdote



Mago



Ladrão



Fada



Princesa



Rainha



Elfa



Anão



Pastora

não pode ser vilão



Caçador



Bardo



Bruxa



Orc



Ogro



Dragão



Nobre



General



Gigante



Fantasma



Escudeiro

não pode ser vilão



Bicho Falante



Duende



**Trocar
sexo**

do próximo personagem



**Trocar
sexo**

do próximo personagem



**Deixar
mais velho**

o próximo personagem



**Deixar
mais novo**

o próximo personagem



2

Personagens

na próxima categoria



2

Personagens

na próxima categoria



3

Personagens

na próxima categoria

3 Personagens

- Herói
- Aliado
- Vilão

1 Aventura

1 Local

1 Destaque

1 Evento



Templo



Castelo



Caverna



Floresta



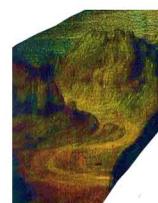
Vilarejo



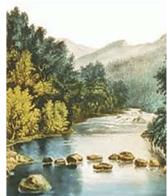
Prisão



Montanha



Estrada



Rio



Cabana



o próximo
local estará
Devastado



o próximo
local estará
Assombrado



Pântano

Banhar um
Troféu

Caçar-se

Vencer um
Inimigo

Roubo

Tempestade

Morte

Duelo

Alguém
se Apaixona

Algo Importante
Quebra

Ferimento
Grave

Traição

+1 Personagem
Deve Entrar na
História

2 Eventos
Devem Ser
Escolhidos

Alguém é
Enfiteicado

Um Segredo
é Revelado

Aprender
Algo

Acabar com
uma Maldição

Resgatar
Alguém

Libertar
um Lugar



Algo Enfeitiçado



Tesouro



Livro



Objeto Voador



Objeto Falante



Anel



Coroa



Arma Mágica



Veneno



Disfarce



Pássaro



Lobo



Cavalo



Chave



Presente

BARALHO NARRATIVO



CONFARRIA DOS OBSERVADORES

