

# 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.

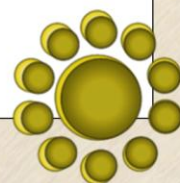
E o **Vilão** não precisa necessariamente ser alguém mau. Ele pode simplesmente ser alguém com interesses contrários aos do *Herói*, ou então, exatamente os mesmos interesses, o que os colocará em uma disputa.

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.

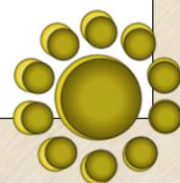
## Modificações

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](http://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.*







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



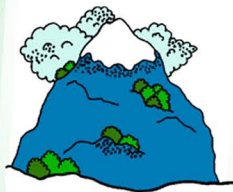
Floresta



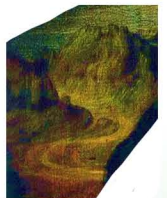
Vilarejo



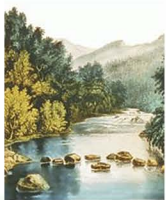
Prisão



Montanha



Estrada



Rio



Cabana



o próximo  
local estará  
Devastado



o próximo  
local estará  
Assombrado



Pântano

Banhar um  
Trofeu

Dasar-se

Vencer um  
Inimigo

Roubo

Alguém  
se Apaixona

+1 Personagem  
Deve Entrar na  
História

Aprender  
Algo

Tempestade

Algo Importante  
Quebra

2 Eventos  
Devem Ser  
Escolhidos

Acabar com  
uma Maldição

Morte

Ferimento  
Grave

Alguém é  
Enfeitiçado

Resgatar  
Alguém

Duelo

Traição

Um Segredo  
é Revelado

Libertar  
um Lugar





Algo Enfeitiçado



Tesouro



Livro



Objeto Voador



Objeto Falante



Anel



Coroa



Arma Mágica



Veneno



Disfarce



Pássaro



Lobo



Cavalo



Chave



Presente

BARALHO NARRATIVO



CONFRARIA DOS SUBSERVADORES













