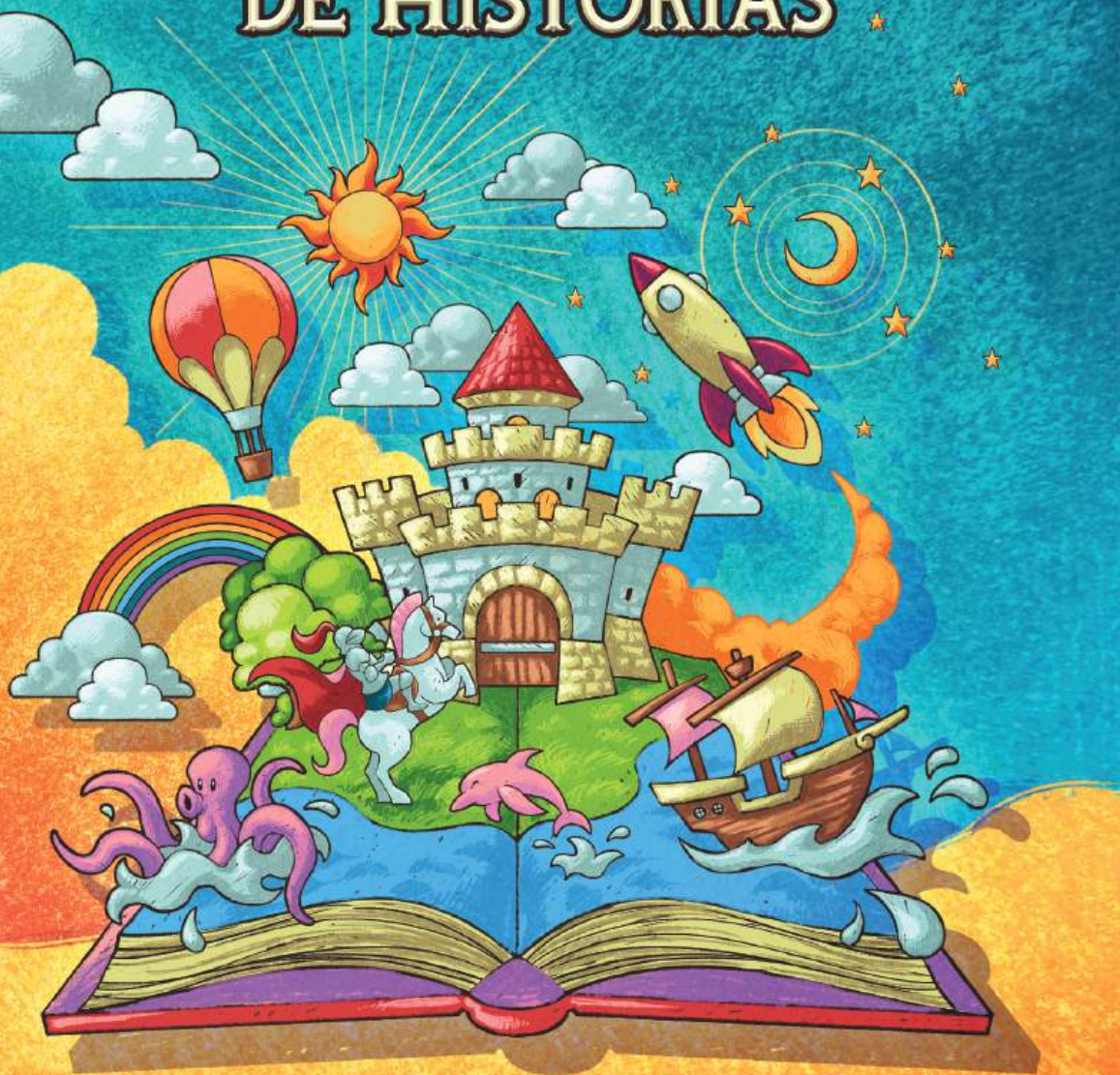


GUIA DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS



IVAN MARINHO



The background of the page is a stylized illustration. The top half is a light blue sky with a subtle, grainy texture. The bottom half is a warm, orange-yellow ground, also with a grainy texture. A large, soft-edged orange cloud shape is on the left side, partially overlapping the sky and ground. The title is centered in the middle of the page, overlapping the cloud and sky.

GUIA DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Ilustrador e Capista:
Kazuo Miyahara

Revisão:
Daniele Silva

Edição e Diagramação:
Fada Inad Espaço Cultural



Rua Fernandão, 1066,
Dom Bosco | CEP 76.907-760 | Ji-Paraná/RO
Fone: (69) 99275-8563 | fadainadprodutora@gmail.com

S729g

Souza, Ivan Marinho de
Guia da contação de histórias / Ivan Marinho de Souza ;
ilustrações Kazuo Miyahara. – 1. ed. – Ji-Paraná: Fada
Inad, 2025.

75 p. : il. col. ; 21 cm.

ISBN: 978-65-994414-8-6

1. Educação. 2. Educação artística. 3. Literatura oral.
4. Contação de histórias. I Miyahara, Kazuo. II. Título.
III. Assunto.

CDD 372.6

CDU: 37.02

Catálogo: Édina Maria Calegaro – CRB 14/1610

Projeto beneficiado pela Política Nacional Aldir Blanc - PNAB, Governo Federal, Ministério da Cultura, Prefeitura Municipal de Ji-Paraná, por meio da Fundação Cultural de Ji-Paraná, pelo edital 002/2025.



FCJP
Fundação Cultural
de Ji-Paraná



MINISTÉRIO DA
CULTURA



INTRODUÇÃO

Hora de dormir. “Pai, conta uma história para mim?” Assim nasceu, em meu coração, o amor pela contação de histórias. Todas as noites, narrativas sem fim, com diferentes mundos e personagens, passaram a habitar meu imaginário. Eu não sabia, mas cada narrativa era um fio que me ligava a um tapete muito maior, tecido por gerações: contar histórias é um ato ancestral. Antes da escrita, as pessoas já se reuniam ao redor do fogo para compartilhar saberes, abrandar medos, celebrar conquistas e passar adiante a memória de seu povo. Cada história guardava — e ainda guarda — a força de ensinar, encantar e transformar.

No mundo de hoje, em que as telas e a velocidade parecem ocupar cada espaço, a arte de narrar permanece viva e necessária. Mais do que um passatempo, a contação de histórias é ponte entre gerações, linguagem de afeto, ferramenta de educação e instrumento de mudança social. Ela une a escuta atenta ao poder da imaginação, permitindo que crianças, jovens e adultos encontrem sentidos para suas próprias jornadas.

Este Guia da Contação de Histórias nasceu desse encantamento e de muitos anos de prática: apresentações, oficinas, pesquisas e incontáveis encontros com públicos de todas as idades. É fruto de experimentação e de amor pela oralidade. Seu objetivo é simples e ambicioso ao mesmo tempo: oferecer um caminho seguro, inspirador e acessível para quem deseja começar a contar histórias ou para quem já vive dessa arte e busca novas ferramentas.

Ao longo das páginas, você vai percorrer desde os fundamentos — como a origem da oralidade e os benefícios da narração — até técnicas de escolha de enredos, construção de personagens e uso de recursos criativos. Vai também encontrar orientações para vencer a timidez ao se apresentar, evitar armadilhas comuns e transformar a contação de histórias em profissão. E, para que a inspiração nunca falte,

a última parte oferece histórias inéditas prontas para ganhar voz e vida.

Este livro foi pensado para educadores, artistas, pais, mediadores de leitura, bibliotecários, pesquisadores e todos que acreditam no poder da palavra. Mas, acima de tudo, é um convite para que cada leitor descubra a própria voz narrativa.

Que aqui você encontre o seu “felizes para sempre” com a contação de histórias!



SUMÁRIO

<i>Parte 1 - Era uma vez</i>	<i>06</i>
<i>A História da Contação de Histórias</i>	<i>07</i>
<i>Oralidade, Memória e Afeto</i>	<i>09</i>
<i>Os Benefícios da Contação de Histórias</i>	<i>12</i>
 <i>Parte 2 - O Caminho das Pedras</i>	 <i>15</i>
<i>Como Escolher uma Boa História</i>	<i>16</i>
<i>Como Perder a Vergonha de Contar Histórias</i>	<i>19</i>
<i>4 Erros Mais Comuns na Contação de Histórias</i>	<i>21</i>
<i>Tipos de Narradores e Estilos</i>	<i>23</i>
<i>Roteiros: A Jornada do Herói</i>	<i>25</i>
<i>Arquétipos de Jung na Construção de Personagens</i>	<i>28</i>
<i>Encerramentos Memoráveis: o Gran Finale</i>	<i>33</i>
<i>Contação de Histórias em Vídeo</i>	<i>35</i>
<i>Transformando a Contação em Fonte de Renda</i>	<i>37</i>
<i>Contando para Todos: Inclusão e Diversidade</i>	<i>40</i>
 <i>Parte 3 - Ferramentas e Recursos</i>	 <i>42</i>
<i>Baú de Histórias</i>	<i>43</i>
<i>Constelação de Histórias</i>	<i>45</i>
<i>Story Cubes</i>	<i>47</i>
<i>Como Contar Histórias com Objetos</i>	<i>49</i>
<i>Teatro de Sombra na Contação de Histórias</i>	<i>51</i>
<i>Paper Toys e a Contação de Histórias</i>	<i>53</i>
 <i>Parte 4 - Histórias Para Se Contar</i>	 <i>55</i>
<i>O Feliz Aniversário do Rei</i>	<i>56</i>
<i>Cegonhanópolis</i>	<i>59</i>
<i>O Monstro da Tosse</i>	<i>62</i>
<i>Chico Pé-Pé e a Pescaria</i>	<i>67</i>
<i>O Dia Encantado de Lili</i>	<i>70</i>
<i>A Origem da Peteca</i>	<i>74</i>

PARTE 1:

Era uma vez

Aqui começa a viagem pelo universo da contação de histórias. Um convite para sentir e descobrir por que essa arte atravessa gerações.

A História da Contação de Histórias

Imagine o mundo muitos anos atrás, quando não existiam escrita, livros, fotografia e muito menos internet. Como as pessoas transmitiam seus conhecimentos? Como registravam seus saberes?

Contar uma história era a maneira mais significativa de passar uma informação adiante. Crenças, costumes, descobertas e toda a cultura de um grupo eram preservados e compartilhados de geração em geração. Esse ato ganhou um nome: tradição oral.

A contação de histórias existe desde tempos imemoriais, mas é impossível definir seu nascimento exato. O que sabemos é que ela acompanha a humanidade desde o início. A imagem é fácil de imaginar: pessoas reunidas ao redor do fogo, trocando “causos” e descobertas. Aqueles encontros eram, ao mesmo tempo, entretenimento e elo social – um jeito de vencer o tédio e manter viva a memória coletiva.

A tradição oral assumia diferentes formas. Em algumas culturas, todos podiam repassar as histórias; em outras, apenas narradores escolhidos tinham essa missão. Esses contadores, mestres da memória e da palavra, criaram técnicas para prender a atenção: usavam poesia, música, repetições e ritmos que facilitavam a lembrança de cada detalhe.

Quem se lembra dos bardos, os trovadores da Idade Média? Eles tinham papel fundamental. Durante as guerras, suas narrativas sobre vitórias e bravuras mantinham aceso o ânimo dos combatentes. Em outro continente, os griôs africanos – verdadeiros guardiões da cultura – eram reconhecidos como mestres da palavra, responsáveis por guardar e transmitir a história de seus povos.

No Brasil, a criatividade também encontrou caminhos próprios. O cordel nordestino, por exemplo, transformou fatos e lendas em poesia cantada, rimada e cheia de musicalidade. Cada região criou seu jeito de fazer a memória circular.

A transmissão oral é uma herança que nos acompanha até hoje. Porém, o filósofo Walter Benjamin já alertava, no início do século XX, para o risco de perdermos essa arte:

“A arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza.”

De certa forma, ainda sentimos isso. Em um mundo cheio de telas e pressa, muitas vezes deixamos de lado a conversa demorada, a roda de histórias. Mas a contação não desapareceu — apenas se transformou.

Hoje, artistas, educadores e famílias reinventam a tradição. Bonecos, objetos, sombras, livros e recursos digitais enriquecem a experiência. A história oral migrou para palcos, salas de aula, vídeos e podcasts. A cada nova adaptação, a essência permanece: contar é partilhar.

Mais do que transmitir conhecimento, a contação de histórias cria vínculos. Ela aproxima gerações, ajuda a compreender o mundo, desperta a imaginação e fortalece memórias afetivas. Nenhuma tecnologia substitui por completo essa capacidade de unir quem fala e quem escuta.

A história da contação de histórias está longe de acabar. Cada um de nós pode escrever o próximo capítulo: conte para seu filho antes de dormir, compartilhe lembranças com amigos, registre as aventuras do seu dia. Vamos conversar mais e nos reconectar.

Afinal, contar histórias é perpetuar a vida em palavras — uma arte antiga que segue sempre nova.

Oralidade, Memória e Afeto

Quando uma avó conta a história de sua infância, algo maior do que palavras acontece. As lembranças que ela carrega tornam-se presentes e ganham nova vida no coração de quem escuta. Esse simples gesto revela a força da oralidade: falar é dar forma ao que sentimos, é fazer a memória circular, é tecer laços de afeto.

A oralidade é a mais antiga tecnologia de comunicação que conhecemos. Muito antes da escrita, foi ela que permitiu que as culturas sobrevivessem. Cada relato narrado, cada canto repetido, funcionava como um arquivo vivo. Ao contar, as pessoas não apenas informavam; elas criavam um espaço de encontro, onde a memória individual se misturava à memória coletiva. Quando dizemos “história de família”, pensamos logo em avós, pais, tios e vizinhos, reunidos em volta da mesa ou da varanda. Ali, as datas de nascimento, as aventuras de infância, as lendas da cidade ou do campo são passadas adiante. Essa transmissão faz mais do que relembrar fatos, ela confirma pertencimento. Saber de onde viemos ajuda a construir quem somos.

Contar é também um ato de carinho. Ao narrar, oferecemos tempo, atenção e emoção — coisas raras em uma rotina acelerada. A voz de quem conta leva calor, ritmo e nuances que nenhuma mensagem escrita consegue substituir. Cada pausa, cada riso e cada olhar cria um vínculo único entre quem fala e quem escuta. Pesquisas em psicologia mostram que ouvir histórias na infância fortalece a capacidade de empatia. Ao se imaginar no lugar dos personagens, a criança aprende a perceber sentimentos alheios, a lidar com frustrações e a encontrar soluções criativas. Em outras palavras, escutar histórias treina o coração.

Na educação formal, a contação de histórias é uma aliada poderosa. Professores e mediadores de leitura sabem que a narrativa oral desperta a atenção, amplia o vocabulário e ajuda a fixar conteúdos de forma prazerosa. Uma simples roda de histórias pode transformar a sala de aula em um laboratório de imaginação, onde todos participam,

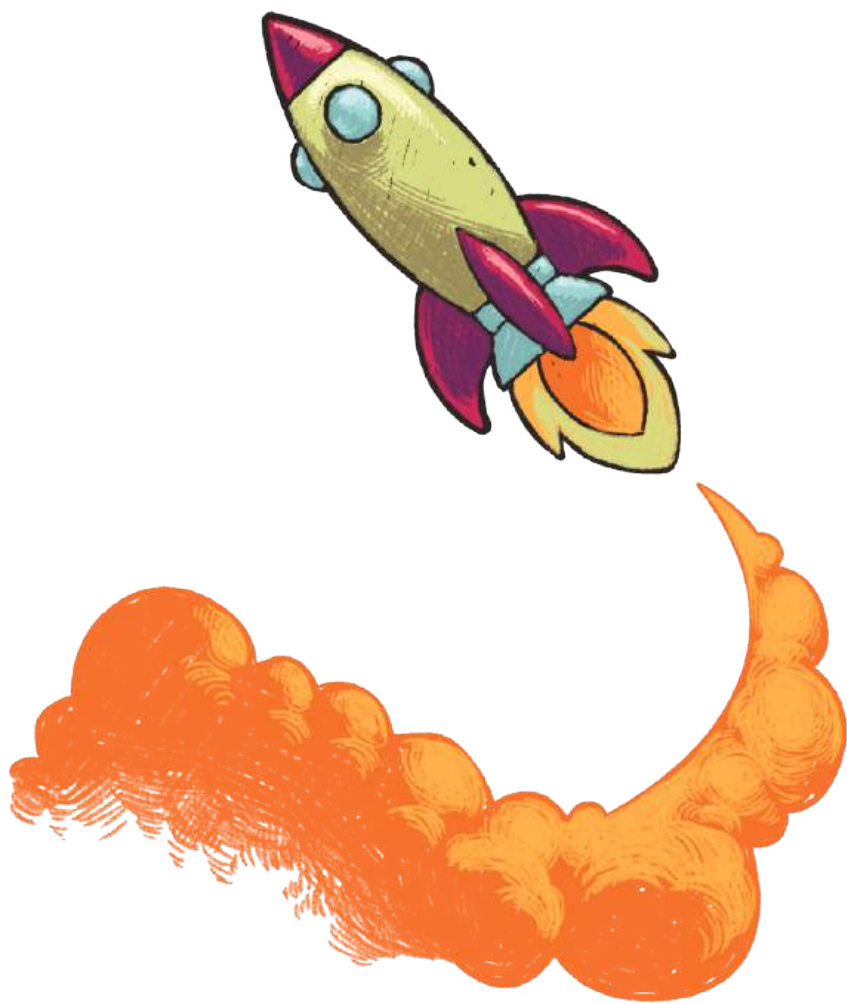
opinam e recriam. Para pais e mães, contar histórias é uma maneira de estar presente de verdade. Quando um adulto se senta para narrar, ele suspende as distrações e oferece à criança um momento de intimidade que ficará guardado para sempre. Muitas lembranças de infância têm exatamente essa marca: a voz que embalava o sono, a risada compartilhada, o encanto de um final inesperado.

Cada vez que uma história é contada, ela se renova. O narrador escolhe palavras diferentes, muda o tom, acrescenta detalhes de sua própria experiência. Essa recriação continua garante que a memória permaneça viva e pulsante, em vez de ficar presa a um registro estático. Esse caráter mutante aproxima a contação de histórias da própria vida. Nossas lembranças também se transformam quando as recontamos. Uma mesma situação ganha novos sentidos à medida que crescemos e mudamos de perspectiva. Assim, a oralidade não só preserva, mas faz evoluir a memória.

Talvez o maior presente da oralidade seja a capacidade de unir gerações. Quando uma criança escuta a história de um antepassado, ela estabelece uma ponte afetiva com alguém que nunca conheceu pessoalmente. Essa conexão amplia o senso de família e de comunidade, mostrando que fazemos parte de algo maior que nosso tempo de vida. Em comunidades indígenas, ribeirinhas e quilombolas, essa prática é ainda mais evidente. Ali, a roda de histórias é espaço de formação ética, cultural e espiritual. Cada mito, cada canto e cada ensinamento revela valores de respeito à natureza, de solidariedade e de pertencimento coletivo.

Mesmo em uma época dominada por mensagens instantâneas, a oralidade segue indispensável. Basta pensar nos podcasts, nos contadores de histórias em festivais, nas lives em que pessoas compartilham memórias e experiências. O que muda são as ferramentas; a essência permanece a mesma. Trazer essa consciência para o dia a dia é um convite para desacelerar. Que tal resgatar a roda de histórias nas reuniões de família, na sala de aula, nas festas da comunidade? Um simples “você se lembra de quando...?” pode abrir portas para horas de conversas significativas.

A oralidade é mais do que um meio de comunicação. É memória viva e afeto em movimento. Ela nos lembra de que somos feitos de histórias – as que ouvimos, as que contamos e as que ainda vamos inventar. Que cada leitor encontre, neste capítulo, não apenas informação, mas também a inspiração para transformar palavras em abraços sonoros. Porque contar é, acima de tudo, um jeito de amar.



Os Benefícios da Contação de Histórias

“Era uma vez, há muito tempo, dragões que voavam sobre a terra. Eles eram terríveis e temidos por todos.” Ao ouvir esse começo, imagens já surgem em nossa mente: o tamanho do dragão, a cor de suas escamas, o brilho do fogo que ele solta. Quando escutamos uma narrativa, nos concentramos em criar, dentro da própria imaginação, os cenários, os personagens e os movimentos que a história sugere.

O psicolinguista colombiano Evelio Cabrejo Parra lembra que “o bebê, ao nascer, já vem com a capacidade de escutar. Quando se lê para ele em voz alta ou se canta uma canção de ninar, ele se põe em posição de escuta. Isso quer dizer que está tratando de construir significado à sua maneira. Por isso, é necessário alimentar essas potencialidades desde o princípio da vida”. Essa percepção é reforçada por especialistas do mundo todo, que recomendam a contação de histórias desde os primeiros dias de vida. Esse é um dos estímulos mais preciosos que pais, mães e cuidadores podem oferecer para o desenvolvimento infantil.

Entre os muitos frutos que nascem do ato de contar, o primeiro é o vínculo. Quando um adulto se dispõe a narrar, seja lendo um livro, usando um fantoche ou simplesmente de cara limpa, cria um momento de encontro verdadeiro. A American Academy of Pediatrics (AAP) orienta desde 2014 que os pediatras “receitem” leitura e contação de histórias. Em uma de suas recomendações, afirma: “Ler em voz alta para os filhos desde o nascimento enriquece o relacionamento e as interações entre pais e filhos, favorecendo o desenvolvimento social e emocional e, ao mesmo tempo, construindo circuitos cerebrais que preparam para as habilidades de linguagem e alfabetização”. Contar histórias, portanto, fortalece a ligação afetiva e deixa marcas profundas na memória emocional de quem conta e de quem escuta.

Outro presente é o apoio emocional. Um príncipe que conseguiu vencer uma batalha, uma menina que salvou sua vó do lobo mau,

uma princesa que após ser envenenada conheceu seu grande amor... o que essas histórias têm em comum? Um final feliz. Essas narrativas mostram à criança que problemas podem ser enfrentados e superados. Quando, na vida real, ela se depara com desafios, tem mais confiança de que as coisas podem se resolver. A educadora Silvana Augusto resume bem: “As crianças que escutam uma boa história vivem essa travessia com os personagens, de passar pelo momento de angústia, quando as coisas ficam instáveis e muito ruins, para o conforto de tudo estar bem novamente. Essa experiência se transmite como uma atitude de vida, de saber que sofrimento e tristeza existem, mas que, apesar das intempéries, tudo dá certo”. E o efeito é ainda maior quando a história é contada por alguém que a criança ama e admira.

A contação de histórias também nutre o desenvolvimento cognitivo. O faz de conta estimula atenção, concentração, vocabulário, memória e raciocínio. Ao imaginar cenários e personagens, a criança exercita a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Evidências científicas demonstram que as experiências vividas constroem a arquitetura do cérebro. Por isso, estímulos ricos, juntamente com o cuidado e o afeto, devem ser oferecidos à criança o mais cedo possível, para que esta desenvolva habilidades como pensar, falar, aprender e conviver.

Outro impacto essencial é no desenvolvimento socioemocional. Ouvir histórias ajuda a criança a perceber e a lidar com os sentimentos e as emoções, e possibilita conhecer mais sobre o mundo e as pessoas. Além de torná-la mais empática, já que com as histórias, ela pode acessar outras experiências através de outros olhos. Assim, aos poucos, a criança pode compreender a pluralidade de sentimentos, tanto seus, quanto dos outros. Por exemplo, ao ouvir a história do menino que virava porco-espinho toda vez que ficava chateado, ela pode perceber a semelhança com situações de seu cotidiano. Então, passa a entender porque se sente brava às vezes, ou porque o seu irmãozinho chora quando alguém pega um brinquedo que ele quer. Desta forma, ela também vai construindo sua capacidade de brincar, de comunicar, de aprender e de enfrentar desafios.

Por fim, a contação de histórias é aliada da qualidade do sono. Uma boa noite de descanso começa antes de se deitar. Incluir uma contação de histórias na rotina da noite ajuda você a se desligar do agito do dia e da realidade. Uma pesquisa da Universidade de Sussex, no Reino Unido, mostrou que ouvir histórias reduz em até 68% o nível de estresse, favorecendo um relaxamento profundo. O momento da leitura ou da contação é, portanto, um convite para corpo e mente desacelerarem juntos.

Contar histórias é muito mais do que entreter: é nutrir a mente, o coração e o laço que nos une uns aos outros.



PARTE 2:

O Caminho das Pedras

Hora de colocar a mão na massa! Esta parte reúne técnicas e passos práticos para transformar qualquer história em uma apresentação viva e envolvente.

Como Escolher uma Boa História

A principal dúvida de pais, professores e artistas iniciantes é: qual história contar? E não é à toa. Escolher a história ideal é um passo importante para o sucesso de uma contação. Mas como selecionar uma boa história e saber se o público vai gostar? Calma. Há critérios que podem ajudar muito nessa escolha.

O primeiro critério é a importância da história para o próprio contador. Um dos erros mais comuns é narrar algo de que não se gosta tanto. Contar é um ato de entrega, e ninguém se entrega ao que não ama. Quando você se encanta e se diverte com uma história, essa energia positiva chega ao público. Se, ao contrário, conta apenas por obrigação, a falta de envolvimento também transparece. Pergunte a si mesmo: eu me diverti? Achei emocionante? Quis participar da aventura? Fiquei imaginando o que aconteceu depois do fim? Se a maioria das respostas for “sim”, é um ótimo sinal. Mesmo quando o público é infantil, as histórias têm o poder de tocar adultos e crianças de maneira parecida. Por isso, se algo mexeu com você, é grande a chance de encantar os ouvintes.

Outro critério importante é a faixa etária do público. A narrativa oral é universal, mas nem toda história serve para todas as idades. As crianças mudam muito suas preferências literárias conforme crescem, e vale observar essas etapas.

De 0 a 3 anos, a atenção é breve. O ideal são enredos curtos e ritmados, de preferência com livros ilustrados ou objetos cênicos, como fantoches e dedoches, que ajudam a relacionar palavras e imagens. Animais são especialmente atraentes — basta lembrar o sucesso de uma certa galinha azul e seus amigos. Nessa fase, a estrutura pode até dispensar início, meio e fim. Vale algo simples como: “Peixinho Dourado vai navegando na água! Glub, glub! Polvo Polvo vai navegando na água! Glub, glub! Zangado Tubarão vai navegando na água! Glub, glub! Gigante Baleia vai navegando na água! Glub, glub!”.

Dos 3 aos 6 anos, a chamada fase pré-mágica, as crianças ainda gostam bastante de animais, mas suas preferências aumentam um pouco. Elas adoram ouvir pequenos contos de fada e histórias fantásticas sobre o cotidiano. Existe um livro chamado “Minha Mãe é um Lobo” da Brinque-Book, que narra o momento em que a família de Isabela está brincando de fazer teatro e sua mamãe transforma-se em um lobo. O livro exemplifica bem a capacidade que uma criança tem de transformar uma cena do cotidiano em algo mágico, já que Isabela passa a realmente ver sua mãe como um lobo.

Entre 6 e 9 anos, a criança já consegue ficar conectada por mais tempo. Então, é possível contar histórias um pouco mais longas. Nesta faixa etária, os contos de fada ganham ainda mais espaço, assim como as histórias engraçadas e as lendas folclóricas. Ah, não posso esquecer de citar os enredos de aventura! Histórias onde a personagem precisa alcançar um objetivo prendem muito a atenção deste público.

Já de 9 a 12 anos, as crianças nesta faixa etária são praticamente pré-adolescentes. Digamos que seja mais difícil convencê-las. Por isso, as histórias verídicas, ou que pelo menos pareçam ter acontecido de verdade, despertam o interesse delas. Elas também gostam de histórias sobre viagens e suspense! Querem sentir algo mais desafiador, afinal, é nesta idade que algumas pessoas começam a gostar do gênero terror. No lado mais fantasioso, gostam de heróis, de personagens com superpoderes, capazes de fazer coisas que elas gostariam de fazer na vida real: voar, se locomover em alta velocidade, ler mentes.

Todas as faixas etárias, se a contação de história acontecer em um local aberto, como uma praça, você não tem como prever a idade do público que vai estar presente. Neste caso, indico histórias de aventura! Com surpresas e variações de emoções: alegria, tristeza, medo, tensão. Histórias que seguem a estrutura da Jornada do Herói agradam pessoas de todas as idades.

Conhecer as preferências de um público específico também faz diferença;

Se você já sabe o que encanta seus ouvintes — sejam alunos, filhos ou amigos —, use isso a seu favor. Se a turma ama heróis, traga esse universo para a roda. Se uma criança é apaixonada por dinossauros, um enredo com criaturas pré-históricas vai brilhar. Mas não se limite: varie e observe a reação. Às vezes, o que realmente fascina não são os dinossauros, e sim a ideia de animais enormes ou de tempos muito antigos. Com o tempo, ao bater o olho em uma história, você saberá se seu público vai gostar ou não.

Por fim, um conselho que serve para todos: amplie seu repertório. Leia livros, assista a filmes, ouça músicas, explore diferentes estilos e recursos. Conte vários tipos de histórias. Assim, você descobre quais combinam mais com o seu jeito e faz escolhas cada vez mais seguras. A prática é uma grande mestra: quanto mais se conta, mais se percebe o que faz uma história realmente brilhar.

Escolher bem a história é plantar a semente de uma boa contação. Quando a narrativa encanta você, dialoga com o público e é contada com presença e entusiasmo, a mágica acontece — e cada ouvinte leva consigo muito mais do que palavras.

Como Perder a Vergonha de Contar Histórias

Para contar uma história é preciso se entregar totalmente ao momento. E um dos maiores obstáculos para pais, educadores e artistas iniciantes é a bendita vergonha. Esse sentimento é como um bichinho verde de olhos arregalados: faz o rosto ficar vermelho — ou pálido, em alguns casos —, provoca calafrios e uma vontade enorme de sair correndo. Ele sopra na mente a ideia de que todos vão achar ridículo o que você faz, e por isso muita gente evita falar em público, ser o centro das atenções ou experimentar algo novo. A boa notícia é que a vergonha tem antídoto, e cada passo para vencê-la fortalece a confiança do contador de histórias.

Tudo começa na mente. A vergonha costuma nascer de pensamentos que repetem “eu não vou conseguir” ou “ninguém vai gostar”. É preciso trocar esse roteiro mental. Alimente a convicção de que você é capaz e de que o público vai se encantar. Essa mudança de perspectiva ajuda a reduzir os sintomas da insegurança e abre espaço para o prazer de narrar.

A preparação também é um poderoso remédio. Quando não nos preparamos, a insegurança tem terreno fértil. É como fazer uma prova sem estudar: a chance de errar aumenta. Por isso, dedique um tempo para ensaiar, conhecer bem a história e treinar as expressões. Antes da apresentação, aqueça o corpo e, principalmente, a voz. Um bom aquecimento vocal evita gaguejadas e dá firmeza às palavras, deixando a narração mais natural.

Outro passo importante é abandonar a chamada zona de conforto. Esse lugar parece seguro, mas é nele que a vergonha se fortalece. Talvez você pense: “Nunca contei histórias para meu filho, por que começaria agora?”. Justamente por isso: para crescer, é preciso dar o primeiro passo. Ao decidir praticar uma nova habilidade, você inevitavelmente sai da rotina e enfrenta algum desconforto, mas é nessa travessia que a coragem se revela. Repita para si mesmo: “Eu tenho capacidade de contar histórias e vou me permitir aprender”.

Praticar com frequência é a chave para transformar o medo em confiança. Nas primeiras vezes, o frio na barriga é normal, e o desempenho pode não ser perfeito. Não desista. Conte uma história hoje, outra amanhã, e continue. A cada nova experiência, a vergonha perde força e a contação se torna cada vez mais divertida – para você e para o público.

Alguns exercícios simples ajudam a prevenir a timidez. Experimente se observar, conte uma história diante do espelho, reparando nos gestos, expressões e movimentos. Depois, grave um áudio ou um vídeo e se escute com atenção. Perceba a pronúncia, a entonação e os detalhes da fala. Esse autoconhecimento é um alimento para a autoconfiança, pois permite ajustar gestos e palavras até que fiquem naturais.

E no grande momento, se o suor frio aparecer, não se deixe paralisar. Respire fundo, olhe para as pessoas, mantenha uma postura segura e se entregue à narrativa. Quando a conexão com o público acontece, a vergonha se dissolve.



4 Erros Mais Comuns na Contação de Histórias

É errando que se aprende? Sim, há muita verdade nisso, mas conhecer os tropeços mais frequentes pode poupar tempo e evitar apuros. Informar-se e se preparar é a melhor maneira de garantir que cada apresentação seja uma experiência prazerosa para quem conta e para quem escuta.

Um deslize frequente é não se preparar. Contar uma história não exige longos ensaios, mas pede familiaridade com o enredo. É importante conhecer a narrativa do início ao fim, avaliar se ela combina com a faixa etária e com o momento em que será contada, e identificar seus pontos-chave. Vale também fazer um breve aquecimento do corpo e da voz – cinco minutos bastam – para que a fala saia clara e a expressão corporal fique natural. E, acima de tudo, manter a mente concentrada. Estar presente, com a história na ponta da língua e o corpo pronto, traz tranquilidade e segurança e facilita a conexão com o público.

Outro erro é contar uma história de que não se gosta. Contar é um ato de entrega, e ninguém se entrega ao que não aprecia. Quando o narrador está realmente encantado, esse entusiasmo se transmite de imediato. Mas se a história é escolhida apenas por conveniência, a falta de brilho se revela e a plateia sente. Escolha enredos que o emocionem ou divirtam, que despertem a curiosidade e a vontade de partilhar.

Há também quem peque pelo excesso e exagere nas expressões. Na insegurança, alguns falam alto o tempo todo, multiplicam caretas e gestos, movimentam braços e corpo sem descanso. O resultado é que a história fica sempre no alto, sem pausas para surpresa ou reflexão, e o público acaba se cansando. Contar histórias é arte de equilíbrio: alternar momentos de energia com silêncios estratégicos, expressões marcantes com olhares serenos, faz a narrativa ganhar profundidade.

Um erro clássico é o “nã nã nã, nã nã nã”, ou seja, não variar a entonação.

A voz é uma ferramenta poderosa e precisa ser explorada. Uma pausa mais lenta pode criar suspense; um ritmo acelerado, trazer a sensação de ação; uma mudança de timbre, dar vida a cada personagem. Sem essas variações, a história corre o risco de soar monótona, perdendo a capacidade de prender a atenção.

Por trás de todos esses pontos existe um motivo comum: falta de prática. Estudar a arte de contar é fundamental, mas colocar em ação o que se aprende é o que realmente lapida a técnica. Quanto mais você narra, experimenta e observa o que funciona, mais natural e envolvente se torna a sua contação. Praticar é, no fundo, o melhor antídoto para todos os outros erros.

Contar histórias é um encontro de presença e emoção. Preparar-se, escolher narrativas que toquem seu coração, equilibrar expressões e brincar com a voz são passos simples que fazem toda a diferença. Assim, cada apresentação se transforma em um momento único, cheio de vida e de encantamento.

Tipos de Narradores e Estilos

O narrador é quem dá voz à história, o elo entre a narrativa e o ouvinte. É ele que conduz a imaginação, decide o ritmo, aproxima ou afasta o público dos personagens. Conhecer os tipos de narradores e experimentar diferentes estilos de contação ajuda a escolher o tom ideal para cada história e para cada plateia.

Entre os tipos mais conhecidos estão os narradores em terceira pessoa (narrador onisciente e narrador observador). O narrador onisciente é talvez o mais usado: ele sabe de tudo, revela o que cada personagem pensa, sente e faz, passeando livremente pelo enredo. Já o narrador observador prefere a discrição. Ele apenas descreve os acontecimentos, como uma câmera que registra a cena, criando suspense e deixando que as revelações surjam pouco a pouco.

Também é possível narrar em primeira pessoa (narrador protagonista e narrador testemunha), o que dá outra temperatura à história. O narrador protagonista é o próprio personagem central, vivendo e contando sua aventura em tempo real. Nesse caso, quem conta precisa se “vestir” do personagem, pensar e agir como ele. Há ainda o narrador testemunha, que esteve presente, mas não é o herói da trama: fala do que viu, trazendo um olhar próximo e, ao mesmo tempo, lateral.

Mas não é só o ponto de vista que define a força da narrativa. O contador também imprime sua marca no estilo de performance, e aqui nasce uma contribuição que vem da prática de quem vive a contação de histórias. Ao longo de muitas apresentações, oficinas e encontros, observei alguns estilos que se repetem, combinam e podem servir de inspiração.

O narrador dramático mergulha na história como um ator. Ele usa gestos amplos, variações intensas de voz e de ritmo. Sua contação é cheia de movimento e emoção, ideal para aventuras, lendas e contos épicos. O narrador minimalista, em contraste, aposta no poder da palavra e do silêncio. Com poucos gestos e pausas expressivas, convida o

ouvinte a criar as imagens na própria imaginação, como se cada frase fosse uma pincelada discreta.

O narrador musical transforma a história em melodia: introduz canções, ritmos, instrumentos simples, sons de chuva ou de bichos, fazendo a narrativa vibrar em notas. O narrador interativo prefere o jogo com o público. Ele pede respostas, cria refrões para a plateia repetir, faz perguntas que abrem espaço para improviso, tornando cada apresentação única. Por fim, o narrador poético privilegia a beleza da linguagem, trabalha com rimas, cadências e metáforas que soam como poesia falada.

Esses estilos não são caixas fechadas. Um mesmo contador pode misturar traços de vários, conforme a história e o momento. Uma lenda indígena pode começar minimalista, ganhar ritmo musical no meio e terminar com uma entonação poética. O importante é que cada escolha amplifique a experiência do público, realce o conteúdo e expresse a verdade de quem conta.

Conhecer os tipos de narradores ajuda a decidir de onde a história será vista; experimentar os estilos de contação revela como ela será sentida. Mais do que rótulos, essas categorias são ferramentas para a imaginação. Elas mostram que não existe apenas um jeito de narrar, mas um universo de vozes possíveis.

Roteiros: A Jornada do Herói

Antes de qualquer história ganhar voz, ela precisa de um caminho para percorrer. Conhecer estruturas de roteiro é como ter um mapa para essa travessia: ajuda a organizar as ideias, dosar as emoções e manter a plateia curiosa do início ao fim. Existem modelos consagrados, como a divisão em três atos, o arco dramático ou a viagem do escritor. Cada um propõe um jeito de levar o público da apresentação do conflito ao desfecho. Entre eles, um dos mais fascinantes e universais é a Jornada do Herói.

Desde pequena, Moana sonhava em viajar pelo mar. Era como um chamado que batia em seu coração, mas ela foi impedida pelos medos da família e pela responsabilidade de, um dia, se tornar líder de seu povo. Até que um grave problema chegou à ilha e a jovem partiu em uma grande aventura. Depois de enfrentar perigos, adquirir conhecimentos e descobrir a força de seus próprios poderes, conseguiu voltar para casa com a solução que salvaria sua comunidade. A história dessa heroína da animação da Disney é um exemplo perfeito da Jornada do Herói.

Mas o que é, exatamente, essa jornada? A Jornada do Herói é uma estrutura clássica de construção de enredos, um roteiro que mostra a transformação de uma personagem comum em alguém extraordinário. O conceito nasceu com o pesquisador norte-americano Joseph Campbell, que, em *O Herói de Mil Faces*, analisou mitos, lendas e fábulas de diferentes culturas e percebeu que muitas delas seguiam um mesmo padrão de etapas. Mais tarde, o roteirista Christopher Vogler adaptou essas ideias em *A Jornada do Escritor*, organizando-as em doze fases que levam a personagem da vida cotidiana à vitória e ao retorno transformado.

Essas doze etapas formam uma travessia. Tudo começa no mundo comum, quando o protagonista é apresentado em seu cotidiano, com qualidades e fraquezas que despertam a identificação do público. Em seguida, surge o chamado à aventura, um problema ou mistério que rompe a rotina. É natural que venha também a recusa do chamado:

um momento de hesitação, em que medos e conflitos internos falam mais alto. Então, aparece o mentor – alguém que encoraja e oferece conselhos. Chega a travessia do primeiro limiar, quando a personagem realmente deixa para trás o que é seguro e parte em direção ao desconhecido.

A partir daí, a história se adensa. Provas, aliados e inimigos aparecem, testando coragem e habilidades. O herói se aproxima de sua “caverna secreta”, onde o grande perigo o espera, e vive a provação que exige tudo o que aprendeu. Superado o obstáculo, recebe a recompensa: uma descoberta, um objeto mágico, uma revelação interior. Em seguida vem o caminho de volta, que pode trazer novos riscos, e a ressurreição, em que a personagem demonstra que se transformou de verdade. Por fim, o retorno com o elixir encerra a jornada: o herói volta ao ponto de partida trazendo um presente – concreto ou simbólico – que beneficia toda a comunidade.

Essa estrutura não é uma receita engessada, mas um mapa de possibilidades. Contos de fadas, lendas indígenas, mitos africanos, histórias bíblicas, filmes modernos e até memórias pessoais podem seguir, de modo natural, esse arco. Para quem conta histórias, compreender em que fase está cada momento do enredo abre caminhos para entonações e ênfases mais vivas: onde criar suspense, quando acelerar, quando dar uma pausa para que a emoção respire.

Criar a própria Jornada do Herói é um exercício valioso. Ao escrever ou adaptar uma narrativa, pense em como cada etapa pode aparecer: qual é o mundo comum do protagonista? O que o chama à aventura? Quem é o mentor? Quais provas, perdas e descobertas o aguardam? Ao responder a essas perguntas, você constrói um roteiro sólido e envolvente.

Depois de conhecer esse padrão, fica impossível não reconhecê-lo em muitas histórias. Ele está em Moana, mas também em O Rei Leão, O Senhor dos Anéis, Star Wars, Harry Potter, Matrix, O Mágico de Oz e

em tantas outras. Usar a Jornada do Herói não é limitar a criatividade, é dar um esqueleto forte para que a imaginação voe. E quando o contador de histórias entende essa dinâmica, sua narração ganha ritmo, tensão e emoção, mantendo o público atento até o último instante.



Arquétipos de Jung na Construção de Personagens

Você já ouviu falar em arquétipos de Jung? Esse conceito, criado pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung, ultrapassou os limites da psicologia e hoje inspira escritores, roteiristas, dramaturgos e até grandes marcas, como Coca-Cola e Nike, na hora de criar personagens e narrativas que provocam emoções profundas.

Para começar, vamos entender o que é “arquétipo”. O termo, que se originou na Grécia antiga, foi concebido das palavras “archein” que significa “original ou velho” e “typos” que significa “padrão, modelo ou tipo”. Na filosofia, o termo archetypos (“padrão original”) é usado por diversos filósofos e, segundo a concepção de Platão, designa as ideias como modelos originários de todas as coisas existentes.

Na psicologia, Jung estudou a fundo e usou o conceito de arquétipo em sua teoria da psique humana. Ele percebeu que diversas personagens conhecidas em todas as partes do mundo tinham suas personalidades presentes no interior do inconsciente coletivo das pessoas e que essas representações influenciavam emoções, comportamentos e tomadas de decisão.

É justamente essa força universal que torna os arquétipos tão valiosos para quem cria histórias. Na construção de narrativas, eles funcionam como esqueleto de personagem: perfis básicos que orientam a construção de heróis, vilões, mentores e coadjuvantes. Ao reconhecê-los, o contador de histórias ganha clareza para imaginar como cada personagem pensa, sente e reage. Entre os arquétipos descritos por Jung, doze se tornaram especialmente conhecidos e úteis. Vamos conhecê-los?

- O Inocente: Como o nome já diz, ele tem dificuldade em ver as maldades alheias e em enfrentar conflitos. Os inocentes são otimistas e sempre veem o lado positivo, até mesmo nos problemas. São adaptáveis e buscam constantemente a felicidade, a aprovação e o reconhecimento.

Na literatura infantil temos o Pinóquio como um bom exemplo. Ele não percebe a malícia das personagens que tentam passá-lo para trás e como tem medo de ser punido ou decepcionar, ele mente, como forma de fugir do problema, mas não perde a fé de voltar para casa e ser um menino de verdade.

- O Órfão: Representa a pessoa comum, que tem medo de ficar de fora do grupo ou de se destacar na multidão. Geralmente é melancólico e um pouco dramático. Ele tem a empatia como seu grande poder, e por ter sofrido muito, reconhece as dores das outras pessoas. Como defesa, age de forma irônica e tende a se vitimizar. Por exemplo, o Shrek, é um ogro que vive sozinho no pântano, levando uma vida monótona. É melancólico, tem medo de ser rejeitado e se preocupa com os problemas das outras pessoas, mesmo não sendo constantemente gentil.

- O Herói: Ele é forte e ambicioso. Sua vitalidade pode ser direcionada tanto para o bem, quanto para o mal. É um bom jogador e tem espírito de vencedor. Geralmente, muito competente em seus feitos, busca sempre ser o mais forte. O Doutor Estranho, da Marvel, é um forte representante deste arquétipo. Um médico habilidoso que se transforma em um mago incrível, devido sua ambição pelo conhecimento e sua competência.

- O Cuidador: Conhece alguém que sempre está cuidando de outras pessoas? O arquétipo do cuidador é a representação de uma figura maternal, que protege e auxilia quem está ao seu redor. O problema é que ele se sobrecarrega com os problemas dos outros e não consegue resolver os próprios. Professor Xavier, não existe ninguém melhor para exemplificar este arquétipo. Ele quer proteger e cuidar de todos os mutantes, assim como, também se preocupa com os humanos.

- O Explorador: Ousado, aventureiro e livre por natureza. Nada o prende! Ele quer conhecer lugares, pessoas e coisas novas. Ele é autônomo e fiel a sua alma. Seu medo é ficar preso, por isso, faz de tudo para fugir do tédio.

Tenho certeza que você se lembrou do Capitão Jack Sparrow, que navega pelo mundo em busca de aventuras!

- O Rebelde: Digamos que este seja o arquétipo das personagens “fora da lei”. Ele não se preocupa com as regras e tem um forte desejo de vingança ou revolução. É ousado, mas também autodestrutivo, devido a sua rebeldia. Ele nem sempre é o bandido da história, muitas vezes, apenas alguém que tem dificuldade de seguir as regras ou que almeja por mudanças. Hawk Moth (Gabriel Agreste), de Miraculous, não se importa com as leis ou com as regras no objetivo de mudar a sua realidade, que só alcançará se conseguir reviver sua amada esposa.

- O Amante: Amado por todos! Gosta de se relacionar com as pessoas, é compromissado e coloca paixão em tudo o que faz. Valoriza e vê a beleza interna dos outros. Sua fraqueza é deixar a emoção falar mais alto do que a razão. Ele só é feliz ao se sentir amado e tem medo de ficar sozinho ou de ser indesejado. Esta é a princesa Ana, de Frozen, que enfrenta todos os perigos para fazer as pazes com a irmã. Ela é simpática, gentil e dá valor ao que as pessoas têm por dentro.

- O Criador: É criativo e adora fazer coisas inovadoras. Ele acredita que não existe nada impossível de ser feito. Mesmo sendo perfeccionista, algumas vezes tem ideias ruins e tenta fazer voos mais altos que suas asas são capazes de suportar. Ele sempre expressa sua visão e tem o grande objetivo de criar coisas de valor. É o visionário! Este cara é o Homem de Ferro (Tony Stark). Ele se coça todo se tiver uma pergunta que não sabe responder. E aceita desafios que parecem não ter soluções, por acreditar que tudo é possível!

- O Tolo: Alegre, gosta de fazer piadas de tudo, até de si mesmo. É engraçado e aproveita a vida como se não houvesse amanhã. Sonha em ter um momento grandioso e iluminar o mundo. É conhecido por sua sinceridade, que algumas vezes, é até demais. Você conhece um Saiyajin que faz piada de tudo e não leva muita coisa a sério? Pois é, por mais que o Goku seja hiper forte, ele se encaixa no arquétipo do

Tolo, que sempre diz e faz o que vem à cabeça.

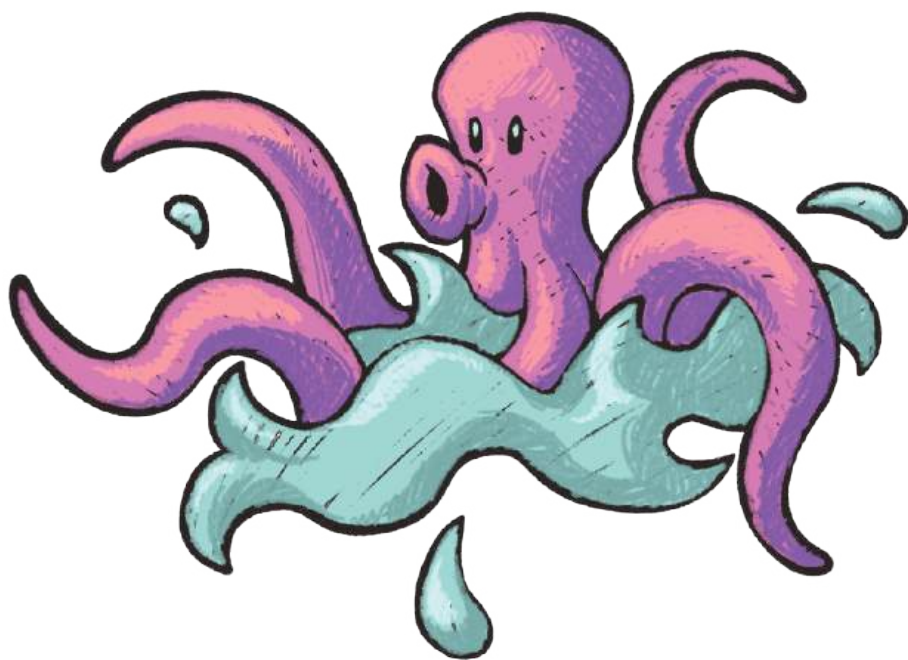
- O Sábio: Um defensor da verdade, inteligente e sempre está em busca de informações! Para ele, o conhecimento é muito importante. Busca vencer os desafios através da razão. Seu maior medo é ser enganado. O detetive Sherlock Holmes não sossega enquanto não descobre a verdade. E ele sabe que somente é possível alcançá-la através do conhecimento. Por isso, estuda, pesquisa, investiga, analisa e corre atrás de pistas, para não ser passado para trás.

- O Mago: Tem um ar místico, por conseguir enxergar além do que os outros veem. Está sempre em busca do crescimento pessoal. Em alguns casos, torna-se solitário, por ser idealista. Se souber canalizar seu poder, é capaz de influenciar grandes revoluções. Ele tem o objetivo de realizar sonhos, por compreender as leis fundamentais do universo. Tem medo de consequências negativas de suas ações. Escolhi um bruxo para representar este arquétipo: Severus Snape! Que influenciou uma guerra contra “você sabe quem”.

- O Governante: O líder nato! Tem como objetivo criar uma família ou uma comunidade bem-sucedida e próspera. Gosta de ter o controle e exercer o poder. Seu defeito é ser autoritário em diversos momentos, o que gera uma incapacidade de delegar. Ele sabe jogar e impor sua opinião, com responsabilidade e espírito de liderança. Vegeta, de Dragon Ball, é um esposo e pai dedicado. Sim, é um pouco rabugento e fica nervoso quando não está na liderança, mas sua maior preocupação é proteger sua família e amigos, o que o torna um governante nobre.

Conhecer os arquétipos de Jung dá ao contador de histórias uma poderosa ferramenta para criar personagens com coerência e vitalidade. Um herói com traços de Sábio pensará e agirá de forma diferente de um herói Rebelde. E, assim como na vida real, uma personagem pode mudar ao longo da trama ou combinar mais de um arquétipo – um Tolo que descobre sua força de Herói, um Criador que se torna Sábio. O importante é que exista um arquétipo dominante, que oriente suas escolhas e dê unidade à narrativa.

Ao construir seus personagens, experimente usar esses doze arquétipos como base. Eles não limitam a imaginação; ao contrário, oferecem um ponto de partida sólido para que cada personagem cresça e surpreenda. No fundo, são reflexos das forças que habitam todos nós — e é por isso que, quando bem utilizados, fazem com que qualquer história pareça viva e universal.



Encerramentos Memoráveis: o Gran Finale

“Gran Finale” é uma expressão italiana que significa “grande final”. Ela é usada quando uma peça de teatro, um filme ou um livro surpreende o público com um desfecho emocionante, daqueles que arrancam aplausos e deixam o coração batendo forte. Quem nunca chegou ao fim de uma história e sentiu que algo faltava? Às vezes a trama prende do começo ao fim, mas a conclusão não responde às perguntas nem entrega o clímax prometido. Essa frustração mostra a importância de pensar no final desde o início.

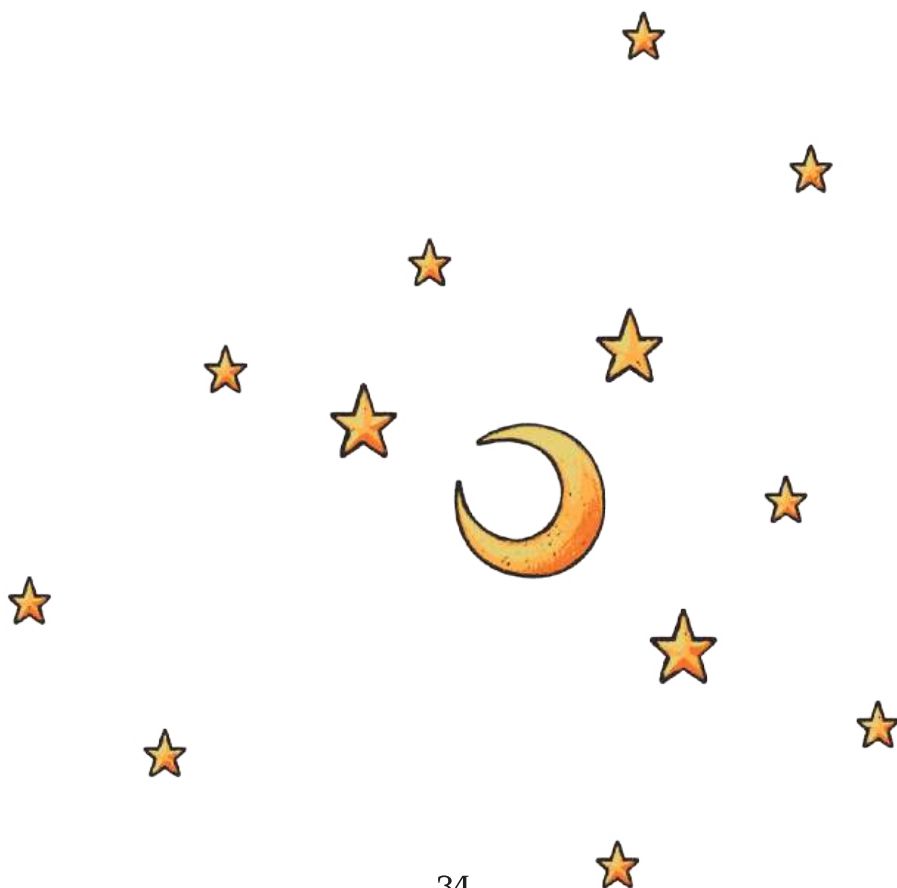
O Gran Finale não acontece por acaso. Ele é resultado de todo o caminho percorrido. Imagine a narrativa como um bolo: cada ingrediente precisa entrar na hora certa para que, no fim, o sabor seja perfeito. Ao contar a história de Chapeuzinho Vermelho, por exemplo, o alívio que sentimos quando o caçador aparece só é tão intenso porque antes sentimos pena da vovozinha, preocupação com a menina e medo do lobo. As emoções foram sendo preparadas, camada por camada, até o grande desfecho.

Outra chave para um final memorável é saber guardar segredos. Revelar algo antes da hora tira o encanto. Pense na história dos Três Porquinhos: se logo no início o narrador dissesse que a casa do porquinho mais trabalhador resistiria a todos os sopros, o suspense se perderia. O prazer de descobrir, junto com os personagens, que a casa realmente é inabalável é o que dá força ao encerramento.

As surpresas, ou quebras de expectativas, também são ingredientes indispensáveis. Uma reviravolta, um objeto mágico, uma entonação inesperada na voz, uma mudança sutil no enredo tradicional – tudo isso pode transformar o momento final. Mas nenhuma surpresa substitui a necessidade de amarrar bem cada ponto da trama. Deixar perguntas essenciais sem resposta compromete a experiência do ouvinte. Na história da Branca de Neve, o autor apresenta um motivo para a bruxa querer envenenar a moça (inveja de sua beleza), mostra de uma forma surpreendente como ela conseguiu fazer isso (transformando-se em uma doce senhora, que ofereceu uma maçã

envenenada a ingênua princesa), cria as tensões durante o enredo (morte da princesa) e conclui com a solução, o “Gran Finale” (aparecimento do príncipe e o beijo salvador). Ao ouvir esta história, você até pode pensar no que aconteceu depois, mas não fica se perguntando como a personagem conseguiu se salvar, ou como a bruxa conseguiu envenenar a moça... as perguntas foram respondidas.

Compreender que o final é parte de um conjunto é fundamental. O Gran Finale não é um ato isolado: é a soma de escolhas bem feitas desde a primeira frase. Se cada etapa foi harmoniosa, o desfecho virá naturalmente, deixando no público a sensação de que viveu algo completo e inesquecível. E é essa sensação que fica na memória muito depois de as palavras se encerrarem.



Contação de Histórias em Video

Nos últimos anos, os videos de contação de histórias ganharam enorme destaque na internet. Professores, artistas e amantes da narrativa oral descobriram nas redes sociais um palco para encantar públicos muito além da roda presencial. Mas transformar uma boa história em um video que prenda a atenção exige mais do que apertar o botão “gravar”. É preciso planejamento, sensibilidade e alguns cuidados técnicos que fazem toda a diferença.

O primeiro passo é o planejamento, chamado no audiovisual de pré-produção. Pense na gravação como se estivesse preparando um espetáculo: defina a história, escreva um roteiro com falas e ações, escolha o local e os objetos de cena. Um roteiro simples – indicando momentos de pausa, mudanças de voz e até ideias para trilha sonora – funciona como um mapa e evita esquecimentos. Em um de meus trabalhos com teatro de fantoches, por exemplo, cada entrada do narrador, cada corte de câmera e cada música estavam anotados, o que facilitou todo o processo.

A iluminação é outro ingrediente essencial. É ela que dá vida às cores e naturalidade ao ambiente. Prefira a luz do dia ou combine diferentes pontos de luz para evitar sombras duras. E o áudio merece a mesma atenção: uma imagem apenas razoável ainda pode ser perdoada, mas som com eco ou ruído faz o espectador desistir. Um microfone de lapela ou, em último caso, o microfone de um bom fone de ouvido já trazem grande melhoria.

Uma dica valiosa, o enquadramento também conta a história. Posicione a câmera em um tripê, mesmo improvisado, para evitar tremores. Centralize a imagem se estiver diante de um fundo neutro e mantenha uma distância que permita gestos expressivos, sem excesso de “teto” nem cortes no corpo. Antes de gravar, aqueça corpo e voz; uma postura firme e uma respiração calma transmitem confiança.

Durante a gravação, pense na linguagem corporal. Olhe para a lente

como se fosse o olhar do público, sorria com naturalidade, use as mãos para reforçar a narrativa, mas sem movimentos exagerados. Pausas estratégicas e variações de entonação ajudam a criar suspense ou a destacar momentos-chave. Ao final, edite com critério: retire pausas desnecessárias, ruídos imprevistos ou trechos repetidos, sempre preservando a coerência da história.

Menos é mais no cenário. Figurinos, objetos e fundos devem dialogar com a narrativa, não disputar atenção com ela. Um detalhe simples – como um pano colorido, um brinquedo simbólico ou um livro aberto – pode ser suficiente para criar atmosfera sem poluir a cena. Para inspirar-se, assista a outros vídeos de contadores. Com um olhar crítico, perceba o que funciona bem e o que poderia ser melhor.

Por fim, lembre-se de que o vídeo não termina na gravação. O caminho até o público envolve edição, divulgação e interação. Plataformas como YouTube, Instagram, TikTok e Facebook oferecem formatos diferentes: vídeos curtos como Reels ou Shorts, transmissões ao vivo e estreias com chat. Escolha o formato mais adequado à história e ao seu público. Se possível, estude um pouco sobre ritmo de edição, trilha sonora e legendas, pois pequenos ajustes tornam o conteúdo mais acessível e atraente.

Gravar uma contação de histórias é dar asas à narrativa. Um vídeo bem feito amplia a visibilidade do seu trabalho e permite que as histórias sejam vistas e revistas inúmeras vezes, ganhando novos ouvintes e renovando a emoção a cada reprodução.

Transformando a Contação em Fonte de Renda

Algumas profissões atravessam os séculos e continuam cada vez mais atuais. A contação de histórias é uma delas. Nascida em tempos imemoriais, hoje ela ganha força renovada graças ao reconhecimento de seus benefícios — especialmente para o desenvolvimento infantil — e ao interesse crescente de escolas, bibliotecas, livrarias e projetos culturais. O resultado é um mercado em expansão, no qual a arte de narrar se converte em oportunidades de trabalho. A seguir, conheça caminhos práticos para transformar a contação de histórias em fonte de renda, com orientações sobre atuação, precificação e dicas que vêm da experiência.

Festas Infantis

O universo das festas e eventos para crianças é um terreno fértil para quem gosta de contar histórias. O mercado acolhe recreadores, músicos, mágicos e, claro, contadores.

Como atuar: monte pacotes de apresentações personalizadas, definindo o tempo de duração, o número de crianças e os recursos que serão usados — livros, fantoches, teatro de sombra, fantasias. Organize as datas em uma agenda para não correr o risco de esquecer compromissos.

Como precificar: pesquise valores praticados em sua região, calcule custos e considere seu nível de experiência. Inclua deslocamento, materiais e tempo de preparação.

Dica: se atuar como autônomo, formalize-se como MEI. O Sebrae oferece orientação gratuita, inclusive para calcular custos e estabelecer preços justos.

Livrarias e Lojas

Grandes livrarias, shoppings e lojas de departamentos infantis costumam investir em ações culturais para atrair público, e a contação

de histórias é um atrativo comprovado.

Como atuar: apresente seu portfólio ou um vídeo demonstrativo e proponha cachê por hora ou contratos para datas comemorativas, como Dia das Crianças, Natal, Páscoa ou Dia das Mães.

Como precificar: empresas tendem a negociar valores menores, então destaque os benefícios que sua apresentação trará em visibilidade e vendas.

Dica: se a sua cidade ainda não tem esse hábito, mostre às lojas o potencial de público e de mídia espontânea. Educar o mercado leva tempo, mas costuma render frutos duradouros.

Projetos Artísticos e Patrocínios

A contação de histórias também se fortalece em projetos culturais, sociais e educativos.

Como atuar: elabore projetos com objetivos claros — por exemplo, levar contações a comunidades ribeirinhas ou escolas rurais — e apresente a empresas, editais locais ou leis de incentivo, como a Lei Rouanet. Cadastre o projeto no Salic antes de buscar patrocínios.

Como precificar: registre todos os custos, inclusive transporte e alimentação, para chegar a um orçamento realista.

Dica: qualidade e planejamento são fundamentais. Estude elaboração de projetos ou busque consultorias em cultura para fortalecer suas propostas.

Produtos Digitais

O ambiente online abre espaço para cursos, oficinas e e-books.

Como atuar: transforme sua experiência em cursos em vídeo ou materiais digitais que ensinam técnicas de contação. Professores e

artistas iniciantes são um público em crescimento.

Como precificar: conheça o poder de compra do seu público e pesquise preços de mercado. Em geral, cursos em vídeo têm valores a partir de R\$ 49,90 e e-books a partir de R\$ 14,90.

Dica: ofereça gratuitamente parte do conteúdo – uma amostra ou uma mini-oficina – para se tornar referência e conquistar confiança.

Canal no YouTube

A plataforma de vídeos é um caminho para alcançar públicos amplos e diversificados.

Como atuar: produza vídeos de qualidade voltados ao público que deseja atingir – crianças, jovens, adultos ou idosos – e alimente o canal com regularidade. Use outras redes para divulgar.

Como precificar: o YouTube paga pela veiculação de anúncios, mas é preciso alcançar pelo menos mil inscritos e quatro mil horas de exibição no último ano. O crescimento é gradual, mas um vídeo de sucesso pode acelerar o processo.

Dica: paciência e consistência são essenciais. Quanto melhor a qualidade do conteúdo, maiores as chances de destaque e monetização.

Independentemente do caminho, o segredo é o mesmo: estudo, prática e divulgação. No mundo presencial, o boca a boca continua sendo uma das formas mais eficazes de conquistar novos clientes; no digital, essa força se traduz em seguidores e inscritos. Quando a contação de histórias é feita com amor, qualidade e profissionalismo, ela não só encanta plateias como também constrói uma carreira sólida, capaz de gerar renda contínua e de ampliar cada vez mais o alcance da sua voz.

Contando para Todos: Inclusão e Diversidade

Contar histórias é, por natureza, um gesto de acolhimento. Mas para que esse abraço seja verdadeiro, é preciso que cada pessoa – criança, jovem ou adulto, com sua bagagem cultural, suas formas de aprender e suas singularidades físicas e emocionais – se sinta parte da roda. Adaptar a narrativa não reduz o encanto; ao contrário, amplia seu alcance e transforma a contação em um espaço de encontro.

O primeiro passo é a linguagem. Palavras têm peso. Prefira termos inclusivos, livres de estereótipos, evitando falas ou comparações que reforcem preconceitos. Quando a história vem de outra cultura, pesquise a pronúncia correta de nomes, referências e símbolos. Se for preciso mudar uma expressão para que o sentido seja compreendido, faça isso com respeito e, se possível, explique a origem do termo. Esse cuidado valoriza a diversidade e enriquece a experiência, pois mostra que cada cultura tem algo único a oferecer.

Outro ponto essencial é a acessibilidade sensorial. Nem todo público vê, ouve ou processa as informações da mesma forma. Por isso, pense em contrastes fortes de cores e letras, legendas ou intérprete de Libras quando possível, audiodescrição simples para elementos visuais importantes e gestos expressivos que transmitam a essência do enredo. Para crianças com deficiência auditiva, um visual marcante, sinais de apoio e a cadência das expressões faciais tornam a história mais viva. Para quem tem baixa visão, descrições ricas e pausas que permitam imaginar cada cena ajudam a “ver” com a mente.

A neurodiversidade – que abrange, por exemplo, crianças com autismo ou TDAH – pede atenção extra ao ritmo. Estruture a história com início, meio e fim bem definidos, faça intervalos quando a emoção cresce e utilize pistas visuais ou sonoras que marquem transições importantes. Histórias longas podem ser divididas em blocos curtos, e ruídos inesperados precisam ser apresentados de forma gradual, para evitar desconforto. Materiais táteis, como tecidos

ou objetos representativos, também favorecem a concentração e o vínculo.

Os recursos de apoio abrem novas possibilidades. Um mesmo conto pode ganhar camadas com sons da natureza, músicas suaves, projeções de luz, fantoches e objetos simbólicos. O segredo é garantir que cada elemento tenha um propósito, evitando excesso de estímulos que disperse ou sobrecarregue. Para grupos grandes e mistos – com idades variadas e diferentes necessidades – planeje momentos de participação coletiva: perguntas simples, gestos repetitivos, refrões que todos possam cantar. Assim, cada criança contribui dentro de seu ritmo.

Adaptar não significa empobrecer. É, na verdade, refinar a arte de narrar, tornando-a mais clara, acessível e rica. Às vezes, um pequeno ajuste de tempo, uma explicação delicada ou a escolha de um personagem que represente diferentes realidades transforma a experiência em algo inesquecível. Também é importante criar um ambiente seguro, onde todas as perguntas e reações sejam bem-vindas, sem pressa de “voltar ao roteiro”.

Por fim, lembrar que contar para todos é construir pontes. Uma história bem preparada pode aproximar culturas distantes, integrar crianças com e sem deficiência, criar laços entre gerações. Ao contemplar diferentes formas de ser e de perceber o mundo, a contação se torna mais do que entretenimento: vira um ato de reconhecimento e de amor. Cada vez que um contador se dispõe a incluir, ele prova que as narrativas não têm fronteiras. São sementes de empatia, capazes de unir povos, modos de vida e sonhos num mesmo círculo de encantamento.

PARTE 3:

Ferramentas e Recursos

Baús, constelações, objetos e outras invenções que ampliam as possibilidades de cada contação.

Baú de Histórias

As crianças adoram surpresas. O simples ato de abrir uma caixa misteriosa já desperta olhos atentos e ouvidos curiosos. Imagine começar assim: “Uma desbravadora que viajava pelo mundo reuniu, em um baú, objetos valiosos. Quando ficou velhinha, deixou esse baú para alguém que soubesse usá-lo com sabedoria, contando todas as histórias ali guardadas.” Essa pequena introdução, ou qualquer variação que sua imaginação criar, é perfeita para apresentar às crianças o Baú de Histórias.

Dentro do baú não há tesouros de ouro, mas objetos que valem tanto quanto: livros, fantoches, dedoches, acessórios, pequenas surpresas. Cada item tem uma história a contar. A dinâmica é simples e encantadora: a cada nova contação, você retira algo do baú, e a expectativa para saber qual será o próximo objeto já conquista a plateia antes mesmo de a história começar.

Para potencializar o encanto, faça suspense. Abra e feche a tampa com cuidado, brinque com expressões de mistério, convide as crianças a criar palavras mágicas que só elas sabem e que têm o poder de destrancar o baú. Você também pode propor charadas para que tentem adivinhar o que sairá de dentro. Esses pequenos gestos aumentam a emoção e tornam o momento único.

Criar o seu próprio Baú de Histórias é simples. Uma caixa grande com tampa já serve de base. Pinte-a com uma cor alegre – azul-claro, por exemplo – e cole estrelas coloridas. Na frente, escreva “Baú de Histórias”. Se preferir algo mais elaborado, solte a criatividade. Apenas leve em conta a faixa etária: um baú muito rebuscado pode encantar os pequenos, mas distrair os maiores.

Há um item que não pode faltar: o livro. Colocá-lo dentro do baú reforça a ideia de que a leitura é um tesouro. Se um livro está guardado em um baú mágico, é porque é realmente precioso.

Para manter o clima de mistério, guarde o baú em um lugar especial.

Em casa, esconda-o dentro do armário, para que só apareça na hora certa. Essa simples estratégia aumenta a expectativa e transforma cada apresentação em um evento aguardado.

O Baú de Histórias é muito mais do que um objeto de cena. Ele é um convite à imaginação, um disparador de emoções e um elo afetivo que liga crianças, narrador e narrativa. Ao abrir a tampa, você abre também a porta para mundos infinitos, onde cada detalhe — da escolha do objeto ao brilho nos olhos de quem assiste — se transforma em memória viva.

Constelação de Histórias



“Atenção, senhores passageiros! Apertem os cintos! A nave espacial está pronta para decolar rumo a uma galáxia distante, onde brilha uma constelação cheia de histórias. Em instantes passaremos por cometas, asteroides e planetas desconhecidos. Preparem os corações, porque logo pousaremos em uma nova estrela e vamos descobrir os segredos que ela guarda. Contagem regressiva: dez, nove, oito... decolar!”

Uma introdução como essa já coloca crianças e adultos dentro de um clima de aventura. É assim que você pode apresentar a Constelação de Histórias, um recurso criativo que transforma a escolha da narrativa em parte da brincadeira.

A ideia é simples. Imagine um grande painel com fundo imitando o espaço sideral, cheio de estrelas coloridas. E em cada estrela está escrito, no verso, o nome de uma história. Antes de começar a contação, o público é convidado a escolher uma estrela, e a narrativa da vez será aquela revelada no momento da virada. Esse gesto — esticar a mão, destacar a estrela e descobrir o que ela esconde — desperta curiosidade, convida à participação e cria expectativa antes mesmo do primeiro “Era uma vez”.

Montar a sua constelação é mais fácil do que parece. Você pode usar uma placa de isopor ou papelão grande como base. Pinte o fundo com tons de azul, roxo e preto, criando um céu profundo, e salpique toques de amarelo ou branco para dar vida às galáxias. Recorte estrelas de EVA ou cartolina, escreva no verso os títulos das histórias e fixe-as com alfinetes ou fita dupla face, de modo que possam ser retiradas e recolocadas. Um foguete de papel ou um pequeno planeta de brinquedo pode servir de detalhe final, reforçando a sensação de viagem pelo espaço.

O efeito é poderoso. Visualmente, a constelação tem algo de mágico, parece que cada história brilha por si mesma. Em termos pedagógicos, ela estimula a autonomia e a imaginação, pois o público se sente parte do processo de escolha. E para quem conta, ainda é um excelente disparador de conversa, pois este recurso gera perguntas, brincadeiras e comentários espontâneos.

Mais do que um painel decorativo, a Constelação de Histórias é um convite para viajar, sem sair do lugar, a um universo de possibilidades.

Story Cubes

Os jogos ocupam um espaço cada vez maior na vida de crianças e adultos. Por isso, incorporá-los à arte de contar histórias é uma estratégia divertida e muito eficaz. Um dos recursos mais criativos para esse propósito é o Story Cubes, um jogo que abre infinitas possibilidades narrativas.

O conjunto é formado por nove dados, cada um com seis ícones diferentes, totalizando cinquenta e quatro imagens. A regra principal é desafiadora e empolgante: a história deve incluir todos os símbolos sorteados. O jogador lança os dados, observa as figuras e começa a narrar com um clássico “Era uma vez...”. A partir daí, improvisa e conecta cada elemento até o fim da trama.

A versatilidade é enorme. O jogo pode ser usado individualmente, em dupla ou em grupos maiores. Dá para criar uma história coletiva, em que cada participante continua a narrativa a partir do que o anterior construiu, ou definir que cada um conte uma história inteira com os mesmos ícones. Também é possível variar a quantidade de dados, tornando a brincadeira mais simples ou mais complexa.

Na contação de histórias, o Story Cubes é um convite ao improviso e à imaginação. Uma forma de usá-lo é apresentá-lo como “dados mágicos” que decidem qual história será contada. Você joga os dados diante da plateia e constrói, ali mesmo, uma narrativa que inclua cada imagem. Outra variação é o “final surpresa”: conte uma história planejada e, quando o desfecho estiver próximo, peça que alguém lance um dado extra. O último símbolo sorteado se transforma em elemento inesperado para a conclusão. Em ambos os casos, o segredo é manter a mente aberta para ligar uma figura à outra com naturalidade.

Além de divertido, o jogo é um excelente exercício criativo. Estimula a oralidade, o raciocínio rápido, a memória e a capacidade de comunicação. Não é por acaso que escritores, roteiristas, publicitários e

outros profissionais da criação usam o Story Cubes para destravar ideias. Na prática da contação, ele ensina a lidar com o imprevisto, a encontrar soluções criativas e a manter a história coerente, mesmo quando surgem surpresas.



Como Contar Histórias com Objetos

A contação de histórias com objetos é uma maneira única de transformar a imaginação em algo palpável. Ao usar itens do cotidiano — de colheres a potes e vasos de plantas — o contador de histórias cria uma experiência interativa que prende a atenção e desperta a criatividade. Não é preciso nada sofisticado: o segredo está em olhar para cada objeto como se guardasse um personagem à espera de voz.

O primeiro passo é escolher objetos que dialoguem com a narrativa. Se a história fala de animais, um garfo pode se tornar um porco-espinho ou um colar virar uma serpente. Essa escolha torna a trama mais visual e acessível.

Os gestos são parte essencial. Um simples movimento de mãos pode transformar um cabide em pássaro, um lenço em mar revolto. E os sons também entram no jogo: um copo de cristal pode se tornar sino, um pouco de arroz dentro de uma garrafa PET vira chocalho. Com experimentação, descobre-se uma pequena orquestra escondida na cozinha.

Para dar asas à imaginação, não é preciso que tudo seja perfeito. Quando um sapato vira um ônibus ou uma escova de dentes se transforma em super-herói, a simplicidade convida o público a completar a cena com a própria criatividade.

Alguns exemplos:

- Talheres: “Era uma vez, dois irmãos, que se perderam em uma floresta arrepiente! E encontraram uma casa feita de doces!” Já pensou em narrar a trajetória de João e Maria utilizando talheres? O garfo representa João, a colher representa Maria e a escumadeira a Bruxa. É possível também transformar a casa doce em um cupcake. Que delícia de história!

- Potes: Inove a história dos 3 Porquinhos, utilize potes para fazer

as casas e os porquinhos podem ser ovos cozidos. Isso mesmo! Cada vez que o lobo soprar, um pote, quero dizer, uma casa sai de cena! E um porquinho-ovo, rola para a casa ao lado.

- Colher de pau: Outro clássico de sucesso garantido entre as crianças é a história de Pinóquio. O menino de madeira que se perdeu no caminho. O ápice do conto é quando o nariz dele cresce toda vez que ele mente. E se ao contar esse trecho, você colocar uma colher de pau no nariz para ilustrar a cena? As crianças vão amar!

- Escova de dentes: Os pais falam, falam, explicam, explicam e, ainda assim, muitas crianças não dão a devida importância para a necessidade de uma boa higiene bucal. Mas, o lúdico e a contação de história ajudam nessa tarefa de conscientização. Transforme uma escova de dentes em um super-herói, que luta contra as cáries para salvar as boquinhas!

- Garrafinha PET: Além de personagens, objetos também podem se transformar em apoio na trilha sonora. Coloque um punhadinho de arroz, dentro de uma garrafa PET de 600 ml, e transforme-a em um chocalho, que será utilizado para contar histórias que tenham festa! Cante e toque, para animar ainda mais as crianças.

O mais importante é acreditar que cada objeto tem vida própria. Essa disposição interior alimenta a criatividade de quem narra e ajuda a desenvolver imaginação, expressão e comunicação. Assim, contar histórias com objetos se torna mais que uma técnica: é um convite para que adultos e crianças vejam o extraordinário escondido no cotidiano e criem juntos mundos inteiros a partir de coisas simples.

Teatro de Sombra na Contação de Histórias

“Era uma vez... um imperador chinês chamado Wu Ti, da dinastia Han, que, desesperado com a morte de sua bailarina favorita, ordenou ao mago da corte que a trouxesse de volta do Reino das Sombras. O mago, temendo desobedecer a ordem, usou então a imaginação: com uma pele de peixe macia e transparente, confeccionou a silhueta de uma bailarina e armou uma cortina branca contra a luz do sol. No dia da apresentação, ao som de uma flauta, fez surgir a sombra de uma dançarina que se movia com leveza e graça.”

Segundo a lenda, assim teria nascido o teatro de sombra. Em poucas palavras, já se sente o encanto dessa técnica que atravessa séculos e culturas. O teatro de sombra encanta públicos de todas as idades, especialmente as crianças, e pode ser um recurso cativante para a contação de histórias em casa, na escola ou em eventos culturais.

Montar um pequeno palco para o teatro de sombra é mais simples do que parece. Uma caixa de papelão pode se transformar em uma caixa cênica. Basta recortar o fundo e a tampa, fixar papel manteiga no lugar do fundo para servir de tela e decorar a frente com recortes de papel cartão preto, criando arabescos ou molduras. Esse “teatrinho” pode ser pintado, enfeitado e adaptado ao tema da história.

As personagens também ganham vida com poucos materiais. Escolha silhuetas que representem bem o que você quer mostrar – um dragão, um unicórnio, um castelo – imprima, cole em papel cartão preto e recorte com cuidado. Em seguida, fixe um palito de madeira na base. Pronto: você terá fantoches de sombra prontos para a aventura.

A iluminação é a alma desse tipo de teatro. Uma lanterna funciona muito bem; em sua ausência, a luz do celular cumpre o papel. O segredo está em brincar com as distâncias: quanto mais distante a luz do objeto, menor e mais nítida a sombra; quanto mais próxima,

maior e mais difusa. Experimente com as mãos para entender os efeitos antes da apresentação.

O mais importante é manter o espírito de brincadeira. Contar histórias com luz e sombra é experimentar, mover lentamente as silhuetas, criar sons, alternar distâncias e intensidades de luz para produzir suspense ou surpresa. A simplicidade do material contrasta com o impacto poético do resultado. Um pequeno feixe de luz pode transportar todos a florestas misteriosas, mares revoltos ou reinos encantados.

Incorporar o teatro de sombra à contação de histórias é, portanto, abrir uma nova dimensão para a imaginação.

Paper Toys e a Contação de Histórias

Existe um mundo tão cheio de possibilidades quanto o da contação de histórias: o mundo do papel. Versátil, descolado e com mil e uma utilidades, ele pode se transformar em brinquedos, cenários, personagens... Agora, que tal unir esses dois universos para enriquecer a sua contação e criar infinitas possibilidades?

Paper Toy significa “brinquedo de papel” e é uma variação moderna do origami. Enquanto o origami é feito apenas com dobraduras, o Paper Toy combina recortes, dobras e colagem. Essa técnica conquistou a cultura pop e o público geek, que adora ter miniaturas de seus personagens preferidos. E também caiu no gosto das crianças, porque permite montar o próprio brinquedo com as próprias mãos.

Por ser tão divertido e participativo, o Paper Toy se torna um recurso irresistível na contação de histórias. Ele pode representar personagens, objetos ou cenários inteiros. Durante a narração, funciona como um pequeno fantoche: cada vez que a personagem fala ou age, você movimenta o Paper Toy, dando vida à cena. Se houver mais de uma personagem, diferencie as vozes, aumentando o encanto.

Além de enriquecer a contação, o Paper Toy é um convite para a criança continuar a história com as próprias mãos. Depois de ouvir, ela pode montar seu próprio brinquedo de papel — seja um personagem, um objeto ou um cenário. Essa atividade fortalece a concentração, a coordenação motora e a imaginação. É importante, claro, escolher modelos compatíveis com a idade, pois alguns exigem mais habilidade de recorte e montagem.

E a melhor parte: não é difícil encontrar modelos para baixar, imprimir e recortar. Uma simples busca por “Paper Toy + o tema desejado” abre um leque de opções, como “Paper Toy de princesa” ou “Paper Toy de Natal”. Há também sites especializados, com coleções inteiras para imprimir: o FC Café, cheio de modelos artísticos;

o Cubeecraft, que organiza heróis e personagens famosos em categorias; o Petz, com animais de estimação incrivelmente fofos; e o PaperToys.com, que oferece versões prontas ou para colorir. O Pinterest também é uma fonte inesgotável de ideias, reunindo projetos de todos os tipos.

Simples de produzir, acessível e cheio de magia, o Paper Toy transforma a contação de histórias em uma experiência ainda mais envolvente, em que cada criança pode ser, ao mesmo tempo, público, criador e narrador. Experimente e descubra como o papel pode multiplicar suas maneiras de contar histórias.

PARTE 4:

Histórias Para Se Contar

Por fim, um presente: histórias prontas para você contar.

O Feliz Aniversário do Rei

Era uma vez, é estranho começar uma história com era uma vez? Mas contos de fadas precisam começar com era uma vez. Então, vamos lá! Era uma vez um Rei e uma Rainha. É... também não é nada criativo ter um Rei e uma Rainha, mas é um conto de fadas, precisa de um Rei e de uma Rainha. Ah, sim! Tinha também uma princesa e era linda. Quando esta história ocorreu, ela ainda era pequenininha. E a família real vivia feliz, em um castelo de um reino encantado, onde a neve era bem branquinha.

Em um belo dia de inverno, o castelo se encontrava em um verdadeiro corre-corre, todos estavam envolvidos na preparação da festa. Era aniversário do Rei! E mesmo com tudo em impecável organização, a Rainha notou que estava faltando algo. Ela pensou, pensou e nada. Sabe aquela sensação que sentimos quando esquecemos algo, mas não sabemos o que é? A rainha sapateou para lá, sapateou para cá e nada. Até que um soldadinho chegou e disse à Rainha:

— Majestade, está tudo pronto! Na mesa falta apenas o presente.

— O PRESENTE! — gritou a Rainha.

Ela havia esquecido de providenciar um presente. “Festa sem presente, onde já se viu”, pensou quase entrando em desespero. E a agonia aumentou quando percebeu que não fazia ideia do que dar de presente, o Rei tinha de tudo. Eis que teve um raio de esperança: a Rainha lembrou dos pequenos cientistas do reino e, no fundo, sabia que eles teriam uma solução.

O Rei comandava um quartel-general, com vários soldados e uma equipe com sete cientistas, que vieram do Reino dos Anões. Eles eram baixinhos, valentes e muito inteligentes! Os pequenos cientistas passavam o dia inteiro tendo ideias malucas e inventando coisas que pudessem ser úteis, mas naquele dia, a Rainha deu uma ordem que deixou os mini-gênios um tanto quanto apavorados. Ela pediu um

presente perfeito para o Rei e deveria ser entregue até às oito horas daquele mesmo dia. E já eram sete horas!

A primeira ideia que eles tiveram foi algo de comer. Inventaram uma maçã vermelhinha, bem docinha e que deixaria a pessoa que comesse ainda mais bonita. Quem não quer ficar mais bonito? O Rei não era nada feio, mas não acharia ruim ficar ainda mais belo. Deram então para a Rainha experimentar, mas assim que ela mordeu, transformou-se em uma bruxa! Os baixinhos correram para inventar um antídoto e desfazer aquele pesadelo. Ainda bem que conseguiram resolver o problema rápido e a Rainha voltou a ser a mais bela do castelo.

Depois, eles pensaram em fazer uma elegante roupa de rei, mas não seria qualquer roupa, seria uma roupa indestrutível para as batalhas. Fizeram e deram para um dos soldados experimentar. Assim que vestiu, o soldado soltou um grito:

— Ai, meu bumbum! — e caiu dormindo.

Os baixinhos fizeram outra invenção errada, esqueceram um alfinete mágico no tecido, que não poderia nunca ser arrancado. Apesar do susto, não foi tão grave, logo o soldado acordaria assim que retirassem a roupa. O tempo estava se esgotando, a Rainha já estava desanimada, até que um dos anões teve uma grande ideia, uma ideia que a deixou feliz e emocionada. Ela tinha certeza de que este seria um presente perfeito!

Enquanto os anões finalizavam o presente no laboratório, a Rainha foi se arrumar para a festa. Na hora marcada, os cientistas entregaram um lindo embrulho: estava pronto o presente do Rei. Após muita música, dança e comidas deliciosas, a Rainha anunciou:

— Queridos súditos! Chegou a hora tão esperada, vamos cantar os parabéns!

E foi durante este momento lindo da festa que a Rainha aproveitou para

entregar o presente. Quando o Rei abriu, viu que era uma boneca. E não entendeu nada! A princesinha teve uma ideia e imediatamente disse:

– Papai, dê um beijo na testa da minha irmãzinha!

O Rei estranhou, mas obedeceu. Como em um passe de mágica, a boneca se transformou em outra linda princesinha. E realmente, não existiria presente melhor para o Rei do que mais uma filha. Agora, ele sentia que sua família estava completa.

E assim, viveram felizes para sempre!



Cegonhanópolis

Existe um local chamado Cegonhanópolis, um reino muito, muito, muito distante, lá no alto entre as nuvens. Seu Rei tem uma grande responsabilidade: gerenciar uma equipe que organiza a entrega de um presente muito especial para cada família. Eles trabalham muito, 24 horas por dia, durante o ano inteiro e não tiram férias! Todos em Cegonhanópolis têm uma função específica em seu setor. Tem o setor de cadastro, onde as famílias se inscrevem para poderem ser presenteadas; tem o setor de escolha, onde é selecionado o presente certo para cada casa; e o setor de entrega, que as realiza em veículos chamados de cegonha, um avião mágico que tem o formato de pássaro.

Certa vez, eles estavam se preparando para uma entrega no reino do Jardim Encantado. Quando estava tudo pronto, um encarregado do setor de comunicação chegou ofegante com um comunicado urgente, que estava atrasado. A entrega não poderia ser feita naquele dia, pois o Sr. Cactos não estaria em seu lar para receber. Todos do setor de entrega ficaram nervosos e começou um alvoroço: precisavam adiar, mas, para isso, tinham que ter uma autorização assinada pelo Rei. Um problema em uma entrega era algo muito grave, já que cada presente tem um dia e hora certa para chegar.

Cegonhanópolis era um castelo gigantesco, e a sala do Rei localizava-se no último andar. O sistema de comunicação estava quebrado, com um delay de dois dias. O técnico que veio de Consertatudonópolis ainda não havia conseguido resolver esta falha. Alguém teria que entregar o comunicado em mãos ao Rei e, para isso, precisaria subir 500 mil degraus. Depois, teria que descer de volta, para entregar a autorização de atraso ao setor de entregas.

Entre os trabalhadores, havia um que corria bem rápido, mas ele tinha medo de escadas. Tinha um corajoso, mas ele era bem lento! O tempo estava se esgotando e todos ficavam cada vez mais apreensivos sem conseguir uma solução. Até que um dos pilotos teve uma brilhante ideia: ir por fora do castelo com uma das cegonhas.

Como a sala do Rei tinha uma abertura no teto, eles poderiam descer por uma corda e subir de volta por ela. Mas nunca ninguém entre eles havia feito isso antes. Como cada um é treinado para realizar de forma precisa a sua função, nenhum se sentiu capaz de fazer algo tão diferente e ousado.

Observando a angústia dos trabalhadores, o técnico de ConsertatudoNópolis se ofereceu para ajudar, ele estava acostumado com manobras radicais para realizar consertos em locais perigosos. Todos comemoraram! Apressados, o técnico e o piloto entraram na cegonha e voaram até o topo, onde estava o Rei. Enquanto isso, o setor de entregas foi se normalizando, pois havia outros presentes a serem entregues.

Lá no alto, os dois heróis tentavam se equilibrar na cegonha. Estava ventando muito e, por um segundo, o técnico se arrependeu de ter oferecido ajuda. Tomando coragem, respirou fundo e desceu pela corda, enquanto o piloto tentava manter a cegonha estável, usando todas as suas habilidades.

Quando enfim recebeu o comunicado, o Rei ficou em silêncio e pensativo. Depois escreveu uma autorização com uma importante observação: “Não podemos adiar para uma semana como vocês pediram. Dou a vocês três dias. Peçam para o setor de comunicação entrar em contato com Trabalhonópolis. Eles precisam encontrar o Sr. Cactos e dispensá-lo do serviço para que ele possa ir para casa receber o presente”.

De volta ao setor de entregas, o técnico desceu rapidamente da cegonha e voltou ao seu trabalho. Ele precisava dar um jeito de fazer o sistema de comunicação voltar a funcionar. Com muita concentração, determinação e suor, conseguiu terminar em um dia.

O setor de comunicação mandou imediatamente a ordem para o Rei de Trabalhonópolis, que não queria concordar de forma alguma. Enquanto esperavam por uma resposta, os responsáveis por esta entrega estavam quase entrando em pânico: eles não entendiam a demora.

Após duas horas de espera, finalmente, o Rei de Trabalhonópolis respondeu: “Eu não queria concordar, porém, pensei mais um pouco e entendi a gravidade da situação. Eu não gostaria de perder a entrega de um presente tão importante, por isso, vou liberar o Sr. Cactos”.

Todos comemoraram com extrema euforia e foram organizar a entrega. Faltavam apenas dois dias!

Lá no reino do Jardim Encantado, a esposa do Sr. Cactos, a senhora Vitória-Régia, estava radiante! Sabia que estava chegando a hora de receber o presente mais importante de sua vida. Apesar disso, estava muito preocupada, sem saber se o Sr. Cactos chegaria a tempo. Ela nem imaginava todo o esforço que Cegonhanópolis fazia para que tudo saísse perfeito.

Quando soube da liberação, o Sr. Cactos correu para pegar um trem. De Trabalhonópolis até o Jardim Encantado, eram dois dias de viagem. Por sorte, o trem andou em um bom ritmo e o Sr. Cactos chegou em casa no mesmo momento em que a cegonha.

A cegonha destinada ao Jardim Encantado conseguiu chegar na hora certa, trazendo para a família um lindo presente, que foi recebido com muito amor. O presente era uma belíssima flor chamada Bromélia, que deixou o Jardim Encantado ainda mais bonito e alegre.

Em Cegonhanópolis, os trabalhadores puderam respirar aliviados. A entrega havia sido realizada com sucesso! Após a comemoração, voltaram ao trabalho. Cegonhanópolis nunca para!

O Monstro da Tosse

Era uma vez... um vilarejo no Japão chamado Hizashi, que, traduzindo, significa Raio de Sol. Ele não recebeu este nome à toa. Lá, todos os dias eram ensolarados. Somente os dias; as noites eram chuvosas. Imagine que local perfeito! Com dias lindos para brincar e noites gostosas para dormir, com aquele barulhinho de chuva. E, por mais que o clima fosse perfeito para uma boa noite de descanso, todos no vilarejo sempre estavam com muito sono. E, por mais que os dias fossem maravilhosos para brincar, ninguém conseguia se divertir: estavam sempre cansados. Em Hizashi, ninguém dormia, devido a um monstro que morava por perto!

Ele foi apelidado de “Monstro da Tosse”. É, este era o terrível poder dele. Tosse! Ele tossia bastante. Todas as noites! Exatamente às 18 horas, o monstro acordava e, pelo vilarejo, ecoava um barulho muito alto que fazia a terra tremer. E não era só a terra que tremia. Os moradores de Hizashi também tremiam de medo. A barulheira durava a noite toda!

Geração após geração de noites mal dormidas, ninguém nunca se atreveu a chegar perto do monstro. Ele morava em uma montanha, bem pertinho do vilarejo, mas nunca foi visto! Os moradores passavam horas imaginando como ele era. Alguns diziam que era azul, outros que tinha 300 patas, os mais velhos achavam que era um gigante; no entanto, ninguém tinha certeza de nada.

Yuki cresceu ouvindo teorias sobre a origem do monstro, mas algo não fazia muito sentido. E pensou: Se ele é tão perigoso, por que nunca nos atacou? Foi então que alguma coisa em seu coração acendeu, como um chamado, e ela sentiu que precisava resolver isso de uma vez por todas. Até porque Yuki estava cansada de não dormir, não brincar e de não aproveitar o sol e o barulho da chuva. Ela queria paz e silêncio à noite e brincar bastante nos dias ensolarados. Decidiu que iria lá enfrentar o tal monstro.

A jovem sabia que ninguém teria coragem de acompanhá-la; sabia que

viveria essa aventura sozinha. E, assim que o sol raiou, preparou-se para sair. A incerteza de conseguir cumprir a missão e de voltar para casa quase a fez desistir. Porém, sua vontade de resolver aquilo era maior. Ela não poderia viver mais um dia cansada! Então, levando consigo apenas sua coragem e uma “ideia” na mochila, partiu rumo à montanha.

Devido ao cansaço, Yuki demorou 3 dias e 3 noites para chegar. Enfrentou o sol e a chuva. Comeu apenas algumas frutas que encontrou no caminho. Até que, praticamente se arrastando, chegou à montanha, batendo palmas e chamando pelo monstro. Ela sentiu um misto de medo e determinação, tudo ao mesmo tempo. Algo dizia que estava fazendo a coisa certa.

- Monstro da Tosse, apareça! Venha, eu quero conversar! - a menina aumentou a voz, na tentativa de intimidar o monstro.

Para sua surpresa, saiu da montanha um ser azul. Os moradores haviam acertado na cor, mas erraram no tamanho. O Monstro da Tosse era... bem pequenininho. Tinha uns 20 centímetros, no máximo! Yuki não acreditava no que estava vendo.

- Você que é o Monstro da Tosse?

- É assim que vocês me chamam lá no vilarejo? - o pequeno ser estava com um lenço na mão. - Meu nome, na verdade, é Haruki.

Yuki ficou confusa. O Monstro da Tosse, pessoalmente, não dava nenhum medo e, sim, muita pena. Ele tinha um semblante solitário, doente e sonolento.

- Monstro da Tosse... desculpe, Haruki. Eu sou Yuki, vim te ajudar - disse, retirando a “ideia” de sua mochila. - Eu trouxe um xarope. É um composto de ervas que meu avô me ensinou a preparar. Vai curar a sua...

Antes que ela terminasse a frase, Haruki correu! Ele odiava tomar xarope;

todos tinham um gosto horrível! Haruki não suportava remédios, por isso preferiu ficar tossindo todo esse tempo. E sempre viveu isolado, pois sua tosse causava muito medo.

Yuki sabia que parar aquela tosse era vital para ela e seu povo, assim como para o bem-estar do Monstro da Tosse. Por isso, ela foi atrás de Haruki e insistiu para que ele tomasse o xarope.

- Haruki, este xarope vai curar a sua...

O Monstro da Tosse correu novamente e se escondeu dentro de um buraco na montanha.

- Haruki, eu sei que você não gosta de tomar remédio, mas eu tenho aqui algo que vai curar a sua tosse... - tentou explicar a jovem.

- Não quero, vá embora! - rejeitou o monstro.

Vendo que não tinha mais solução, Yuki começou a chorar e lamentou:

- Sempre acreditei de coração que poderia ajudá-lo. Sempre acreditei que um dia realizaria meu sonho de poder brincar de dia e descansar de noite. Contudo, não passou de um sentimento tolo. Vou embora e deixarei você em paz.

Aquelas palavras tocaram o pequeno coração daquele ser. No fundo, ele sabia que a sua tosse era responsável por toda aquela confusão. Assim como a tosse era sua doença, ele era a doença do povo de Yuki. Em um impulso inesperado, sem pensar nas consequências, Haruki falou:

- Espere, Yuki! Eu vou tomar o xarope.

- Você tem certeza? - certificou a jovem, enxugando as lágrimas.

- Tenho! Vamos, me dê o remédio antes que eu me arrependa.

Yuki entregou o xarope ao Monstro da Tosse. O líquido era meio esverdeado, com alguns pedacinhos marrons, provavelmente das ervas ali colocadas. Melhor deixar de imaginar os componentes e virar de uma vez, pensou Haruki. Mas, antes de virar o líquido na boca...

- Espere, tive outra “ideia”!

- Que “ideia”? - perguntou Haruki, confuso.

- Sei uma maneira de você praticamente não sentir o gosto.

- Legal, então não vou mais tomar o remédio?

- Não foi isso que eu disse. Deixa eu explicar: antes de você tomar o remédio, eu vou tampar o seu nariz e, como mágica, você quase não sentirá o gosto!

- Será que isso vai funcionar? - Haruki não estava crendo naquilo.

- Vai sim, confie em mim.

Então, Yuki tampou o narizinho de Haruki. E, no 1, 2, 3... o Monstro da Tosse virou o xarope garganta abaixo.

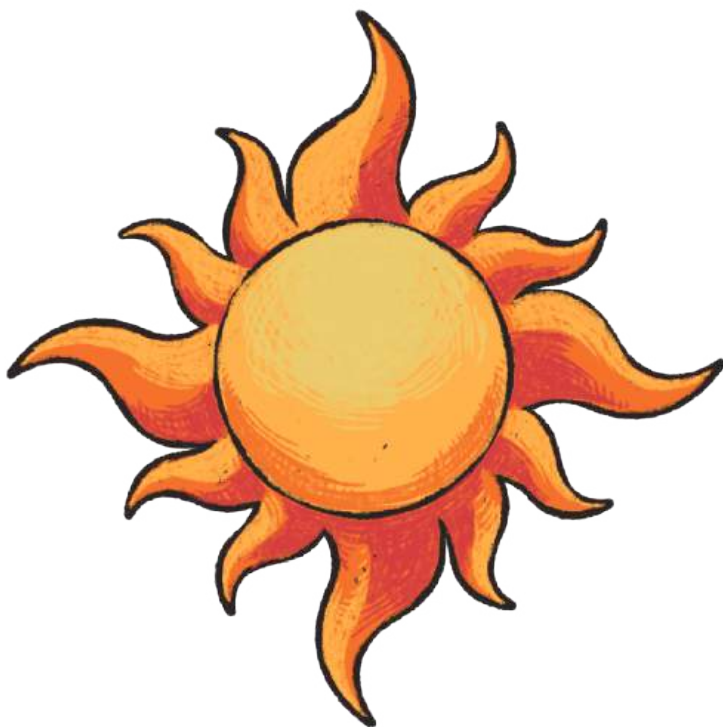
- Funcionou! Eu consegui tomar o remédio! - comemorou Haruki.

Após aquele momento de alegria e superação, Yuki despediu-se do novo amigo e voltou para casa, trazendo no coração a esperança de que o remédio fizesse efeito. Na primeira noite, parecia que nada havia mudado: a tosse continuava. Porém, Yuki não desistiu. Durante uma semana, visitou o monstro para dar-lhe o xarope, sempre apertando o seu narizinho. Haruki, aos poucos, sentiu melhoras em sua tosse. Até que um dia, sua tosse de 200 anos parou! Ele estava curado!

A jovem contou seu feito para sua família e a notícia logo se espalhou.

Todos no vilarejo festejaram. Enfim, poderiam aproveitar a chuvinha e ter uma boa noite de sono. E, para Yuki, foi a primeira noite silenciosa de sua vida! Dessa forma, o ato de amor de Yuki e a humildade de Haruki, ao aceitar tomar o remédio, salvaram o vilarejo de Hizashi.

Yuki e Haruki tornaram-se melhores amigos e viveram felizes para sempre em Raio de Sol.



Chico Pé-Pé e a Pescaria

Getúlio e Chico Pé-Pé estavam à beira do rio em uma pescaria emocionante, daquela em que o peixe dá uma fígada no anzol a cada duas horas. Assim, não restava outra opção a não ser jogar muita conversa fora e se hidratar constantemente.

- Toda vez que venho pescar lembro da minha mulher, Laurinda - falou Chico Pé-Pé, puxando prosa.

- Ora, homem, mas o que tem a ver sua mulher com peixe? - disse Getúlio, perdido com o assunto.

- Com peixe não, Getúlio. Tem a ver com as cobras que ficam no rio - agora a confusão era geral.

- Você tá chamando sua mulher de jararaca? - perguntou, malicioso, Getúlio.

- Não fala isso, amigo. Eu amo minha mulher, Laurinda - Chico Pé-Pé consertou antes que desse um mal-entendido. - Calma que vou contar a história desde o começo, aí você vai me entender.

“Há dois anos, eu participei de uma pescaria inesquecível com minha mulher Laurinda. Em apenas três horas, havíamos pegado mais de quinze peixes e o décimo sexto estava a caminho. Porém, senti uma puxada no anzol mais forte do que o comum; imaginei ser um peixe de quase cem quilos.”

- Cem quilos? Não é muito, Chico? - Getúlio ficou desconfiado.

- Meu primo já pegou um peixe de cento e cinquenta quilos, amigo - Chico Pé-Pé falou firme e convicto.

Getúlio sabia que o companheiro era o maior pescador das redondezas, por isso, se ele falou, é porque era verdade.

- Continue a história, Chico. E o peixe?

“O peixe não era peixe. Tive a infelicidade de pescar uma jiboia de mais de vinte metros. O bicho agarrou o anzol e puxou com tanta força que voei para o meio do rio.”

- Vinte metros? Acho que é digno de recorde mundial. E aí, o que você fez depois de cair no rio? - Getúlio estava empolgado com a história.

“Laurinda ficou desesperada, vendo que a cobra vinha em minha direção. Tentei nadar o mais rápido que pude, buscando a margem, mas a correnteza me empurrou direto para a boca do bicho. Meus olhos espantados admiravam a imensidão do monstro; nunca vi algo parecido nestas águas. A jiboia, com uma boca gigantesca, me comeu. Não tive tempo de reagir: fui sugado pelo túnel negro da morte.”

- Perai, Chico. Se a cobra te pegou, não era para você estar morto?

- Calma, Getúlio. Presta atenção que ainda tem mais história!

“Depois de o bicho me engolir, só pude sentir meu corpo escorregando por um tubo liso e úmido. Quando cheguei à barriga da cobra, achei os ossos do compadre José e uns bezerros ainda vivos. Achei que tudo estava perdido; deixaria Laurinda viúva no dia mais feliz de nossas vidas.”

- Bezerros vivos? - Getúlio estava amando a história do amigo.

- Bom, acho que a digestão das cobras acontece mais devagar.

- Como você saiu de lá?

“Do interior da jiboia, eu ouvia minha mulher Laurinda chorando muito. Ela repetia que não saberia viver sem mim. Assim, resolvi que não poderia abandoná-la sozinha neste mundo. Procurei por qualquer coisa que me ajudasse a sair dali. Senti que a cobra buscava

as profundezas do rio; eu precisava agir o quanto antes. Por sorte, encontrei minha canivetezinha no bolso da calça. Com toda a força que me restava, rasguei o couro do bicho e fugi das garras da morte certa.”

- A jiboia morreu? - Getúlio queria saber o destino da cobra.

- Acho que não, meu amigo. O corte foi o bastante para fugir eu e um bezerro mais esperto.

- E Laurinda?

- Depois que nadei até a margem, vi Laurinda agachada, soluçando na beira do rio. Sem pensar, gritei o mais alto que pude - Chico Pé-Pé aumentou o tom de voz: - Não chore, minha querida Laurinda! Eu estou vivo, meu amor!

Getúlio não era um homem sentimental, mas o romance daquela cena foi suficiente para lhe arrancar algumas lágrimas.

- Chico Pé-Pé, que história incrível - disse Getúlio, secando o rosto.

- Bom, meu amigo. Geralmente, histórias da vida real são mais emocionantes.

Manteve-se um silêncio após esse comentário filosófico. Apesar de o rio não estar para peixe, eles ainda ficaram aproveitando a pescaria por um bom tempo, ou pelo menos enquanto o tereré não acabasse.

O Dia Encantado de Lili

– Walking, walking, walking, walking... Vocês sabem o que significa walking? É “andando” em inglês. Eu aprendi em um desenho! E vocês sabem por que eu estou andando? Porque estou nervoso! E vocês sabem por que eu estou nervoso? Não? Hoje é um dia especial: tem uma amiga minha fazendo aniversário e eu queria fazer uma surpresa. Vocês bem que poderiam me ajudar! Cheguem mais perto, vou contar o meu plano... – cochichou Pirulito.

– Oi, gente! Oi, Pirulito! O que vocês estão fazendo? – perguntou Lili.

Pirulito virou-se rápido:

– Não podemos contar para ela! – sussurrou. – Não estamos fazendo nada, Lili. Apenas conversando.

– Conversando sobre o quê?

– Nada importante! Só conversando sobre... sobre... o final do desenho.

– Eu quero conversar também.

– Mas... mas... Nossa, Lili! Que cheiro horrível é esse? Você já escovou seus dentes hoje?

– Já sim! Olha!

– Eca! Está um cheiro horrível. E, como sou seu amigo, vou ser sincero: acho que você não escovou direito. Você deve colocar a pasta na escova e começar escovando os dentes de trás, indo e voltando, indo e voltando. E deve fazer o mesmo com os da frente, por dentro e por fora. Não pode ficar um lugarzinho sequer sem escovar, senão os dentes não ficam branquinhos.

– Puxa, Pirulito, acho que não caprichei tanto assim na escovação.

Vou lá escovar novamente e já volto para conversar com vocês.

— Tá bom, Lili! E vocês, escovam os dentes direitinho? Que bom! — Pirulito abaixou a voz. — Vamos aproveitar que ela foi para lá e combinar como vamos fazer a surpresa. Vou contar a minha ideia, eu estava pensando em...

— Voltei! — interrompeu Lili.

— Mas... já? Não deu nem tempo da gente...

— Da gente o quê?

— Não, nada. Não deu nem tempo da gente começar a conversar.

— Que bom! Assim eu pego a conversa do começo.

— Lili, você escovou mesmo os dentes?

— Sim. Escovei direitinho, primeiro os de trás, indo e voltando, e depois fiz o mesmo com os da frente.

— E você já tomou banho hoje?

— Sim, de manhã.

— Mas tomou banho direitinho?

— Na verdade, não. Só joguei uma aguinha para refrescar.

— Como sou seu amigo, vou ser sincero: acho que você não tomou banho direito. Você deve passar shampoo no cabelo e sabonete no corpo todo, para ficar limpinha e cheirosinha. Vou te ensinar uma música para você se divertir enquanto toma banho. One, two, three...

(Cantam juntos)

Vamos tomar banho para ficar cheiroso e abraçar gostoso, oh yes!
Lava a cabecinha, lava a cabecinha, ah ah...
Lava a barriguinha, lava a barriguinha, ah ah...
Lava o bracinho, lava o bracinho, ô ô...
Lava a perninha, lava a perninha, ah ah...
Lava o bumbumzinho, lava o bumbumzinho, ô ô...
Lava a frentinha, lava a frentinha, ah ah...
Vamos tomar banho para ficar cheiroso e abraçar gostoso, oh yes!

— Aprendeu, Lili?

— Aprendi. Temos que lavar a cabeça, o cabelo, a orelhinha, o pescocinho, o bracinho, a mãozinha, a barriguinha, as costinhas, o bumbum, a frentinha, a perninha e o pezinho. Agora que já aprendi, vou lá tomar banho!

Pirulito sorriu:

— Agora acho que ela vai demorar mais. Quando a Lili voltar, vamos cantar um parabéns surpresa! Bem animado! Tenho certeza de que este é um ótimo presente de aniversário. Precisamos ficar em silêncio e esperar, de cabeça baixa, assim ela não vai ver a gente. E quando a Lili chegar, daremos um grande susto antes de cantar os parabéns. Entenderam? Esconde, esconde!

— Ué, cadê todo mundo? — perguntou Lili ao retornar.

— Buuuu! — gritou Pirulito.

— Ah! Que susto!

— Parabéns pra você, nesta data querida, muitas felicidades, muitos anos de vida... Viva a Lili! Viva!

— Ai, pessoal. Muito obrigada! Adorei a surpresa. — Lili estava emocionada. — Ainda bem que eu estava limpinha, cheirosinha e arrumadinha.

– Lili, era sobre isso que a gente estava conversando – revelou Pirulito.

– Muito obrigada, de coração. Este foi o melhor presente da minha vida! Vocês foram incríveis! Agora, vou correndo para casa contar para minha mãe a surpresa maravilhosa que meus amigos fizeram. Tchau, pessoal! Tchau, Pirulito!

– Tchau, Lili! Até mais, galerinha!

(Cantam para encerrar)

Fazer alguém sorrir é a melhor coisa que você pode fazer por outra pessoa.

Fazer alguém sorrir é a melhor coisa que você pode fazer por outra pessoa.

Você já fez alguém sorrir hoje? Você já fez alguém sorrir hoje?

HAHAHA!

A Origem da Peteca

Essa história eu ouvi da minha mãe, que ouviu da minha vó, que ouviu da minha bisavó... Mas eu não sei de quem minha bisavó ouviu. Só sei que todos os velhinhos da minha cidade já conheciam a história da origem da peteca.

Você não sabe o que é uma peteca? Na minha época, todos conheciam: era um dos brinquedos preferidos da garotada. Na meninice da minha mãe, ela também brincou bastante. Minha vó e minha bisavó? Eram tetracampeãs em peteca.

Peteca é um brinquedo — isso eu já falei. É feito com uma base fofinha e com penas no meio. Eu nem sei explicar direito, de tão legal que é. Ela é tão divertida! Para brincar, basta dar um tapinha e ela voa bem alto, alto e mais alto. Foi daí que surgiu o nome: peteca vem do tupi-guarani e significa “bater” ou “golpear com as mãos”.

Bom, esta história aconteceu há muito, muito, muito tempo. Em um povo indígena que vivia em harmonia com a floresta e com os animais. As crianças passavam o dia brincando e se divertindo com os amigos, na aldeia, nos rios e nas matas.

Entre essas crianças, existia um menino. Ah, ele era tão alegre e adorava brincar com os animais! Tinha um melhor amigo: um papagaio que repetia tudo o que ele falava.

- Vamos comer mandioca?
- Vamos comer mandioca? - repetia o papagaio.

O menino havia herdado o pássaro, que acompanhava sua família há muito tempo. E ele já estava bem velhinho. Cada dia falava mais fraquinho, ficava mais quietinho e quase nem andava. O menino percebeu e sabia que estava chegando o dia de seu querido papagaio partir. E assim aconteceu. Mas antes de se despedir do amigo, ele pegou algumas penas para guardar de lembrança.

Ele ficou triste, mas sabia que o amigo estava bem. Para guardar as penas de uma forma especial, pegou um pedaço de couro de bicho que tinha em casa, encheu com um pouco de palha e fixou as penas. Assim, criou uma espécie de enfeite. No final, percebeu que sua criação havia ficado bem leve e curiosa.

Experimentou jogar para cima, em homenagem ao amigo pássaro. E, quando a peteca estava quase caindo, deu um tapinha e ela voou novamente. Toda vez que ela se aproximava de suas mãos, ele dava outro tapinha. Foi tão divertido que passou a tarde inteira brincando. Aos poucos, outras crianças se aproximaram para brincar também. No outro dia, todas elas criaram suas próprias petecas, com o auxílio do menino.

Essa se tornou a brincadeira preferida do pequeno curumim, que passou a infância inteira jogando peteca. E, quando se tornou um jovem guerreiro, continuou jogando, pois a peteca o deixava mais forte e habilidoso. Ela era tão eficiente que passou a ser praticada por todos os defensores do povo.

Quando os portugueses chegaram ao Brasil, também se encantaram com as petecas. As crianças, os jovens, os adultos e até os idosos gostavam de brincar. Até que, um dia, ela virou um esporte! Assim, o menino eternizou o seu grande amigo através de uma brincadeira que já existia bem antes da época da minha bisavó.

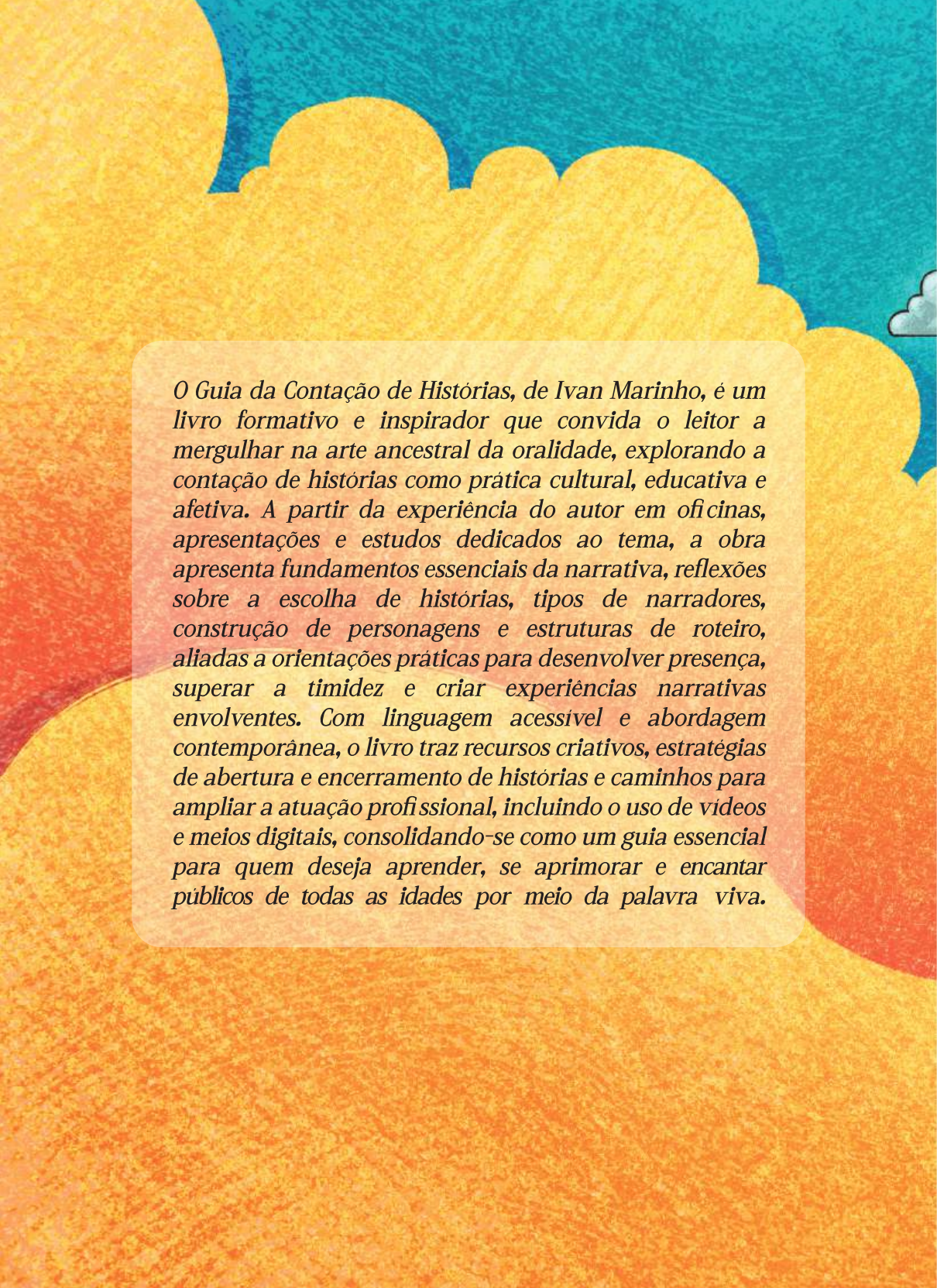
Ivan Marinho

“No fim, vai dar tudo certo.”



Graduado em Letras - Português e Inglês, pelo Claretiano, e Pedagogia, no Instituto Federal de Rondônia. Exerce as funções de Produtor Cultural, Professor de Português e Teatro, Ator, Títereiro, Escritor, Redator e Roteirista Profissional. Conselheiro Estadual de Literatura em Rondônia (2023-2027). Em 2009, foi vencedor do Prêmio Talentos, considerado um dos maiores concursos de poesia da época. Livros lançados: Talentos, Poesistas I, Antologia Delicatta, Ecos da Alma e Exclarmondes. Participou do projeto Sesc Aldeia das Artes, com a performance de contação de histórias “O Uirapuru Me Contou”. É um dos idealizadores do Guirii - Festival Amazônico de Contação de História. Atualmente, trabalha na Fada Inad Produtora Cultural, realizando um sonho pessoal, que é “transformar o futuro das crianças através da educação e da arte”.





O Guia da Contação de Histórias, de Ivan Marinho, é um livro formativo e inspirador que convida o leitor a mergulhar na arte ancestral da oralidade, explorando a contação de histórias como prática cultural, educativa e afetiva. A partir da experiência do autor em oficinas, apresentações e estudos dedicados ao tema, a obra apresenta fundamentos essenciais da narrativa, reflexões sobre a escolha de histórias, tipos de narradores, construção de personagens e estruturas de roteiro, aliadas a orientações práticas para desenvolver presença, superar a timidez e criar experiências narrativas envolventes. Com linguagem acessível e abordagem contemporânea, o livro traz recursos criativos, estratégias de abertura e encerramento de histórias e caminhos para ampliar a atuação profissional, incluindo o uso de vídeos e meios digitais, consolidando-se como um guia essencial para quem deseja aprender, se aprimorar e encantar públicos de todas as idades por meio da palavra viva.