

Divirta-se com

Sotaque

© Jogo

Faça um *tour* pelo Brasil.
Use sua estratégia.
Junte as cartas da região
escolhida e descubra
expressões, gastronomia
e pontos turísticos.

Cartas
56

Idade
10+

Jogadores
2 até 4

Tempo
5 min

ESTÚDIO PAR OU ÍMPAR

GUIA
SOTAQUE

Belo Horizonte

Parimpar

2018

SUMÁRIO

1	TAL E QUAL.....	5
2	DE BOAS INTENÇÕES, SE FEZ O NOVO MUNDO!	5
3	O LEGADO GRINGO	6
3.1	Os rastros deixados pelos forasteiros	6
5	UM TOUR PELO SOTAQUE DO BRASIL.....	7
6	SOTAQUE.....	7
6.1	O ‘ <i>boca a boca</i> ’ influencia o turista brasileiro.....	8
6.2	<i>Hablas Espanhol? Yes, please</i>	8
6.3	Jogabilidade.....	8
7	REFERÊNCIAS.....	9

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Ficha catalográfica elaborada pelos autores.

P221s	Par ou Ímpar, Estúdio Sotaque: guia. Belo Horizonte: Estúdio Par ou Ímpar (Parimpar), 2018 10.p. ISBN 978-85-923199-5-3 1. Educação. 2. Turismo. 3. Geografia. 4. Estratégia. I. Título. CDD: 918.1 CDU: 91
-------	---

Índices para catálogo sistemático:

1. Geografia e viagens - Brasil 918.1

Todos os direitos reservados à Estúdio Par ou Ímpar

www.estudioparouimpar.com

1 TAL E QUAL

No tempo das trevas, mais conhecida como Idade Média, do outro lado do oceano, viviam povos ensimesmados em seus castelos. Em meio às suas intrigas, só se preocupavam, de verdade, com os ataques dos povos Bárbaros. Os padrões estabelecidos pela sociedade medieval não faziam parte da educação daquele povo.

Os Europeus costumavam dizer que conquistar terras era o ofício daquela gente rude. Uma plebe sem refino, pouco trato, nenhum traquejo e desprovida de glamour, que insistia em espalhar o terror, por onde passassem.

E assim, em meio à crise instalada no velho continente, reis e rainhas fugiam do destino de serem sucumbidos pela ganância dos Bárbaros¹. Segundo eles, a evasão seria a melhor saída para manterem vivas, as suas linhagens hereditárias. No galope das retiradas carregavam seus pertences: joias, escravos, roupas, charretes, cavalos, enfim, tudo aquilo que coubesse na proa de suas embarcações.

Sem rumo, mas com destino certo: encontrar um esconderijo, um lugar, que os acolhessem *tal e qual* como fossem. Não tinham intenção de fixar raízes n'algures. No baixar da poeira, partiriam em retirada e retornariam à amada Europa.

2 DE BOAS INTENÇÕES, SE FEZ O NOVO MUNDO!

Foi assim, com as melhores intenções que os portugueses atracaram suas embarcações na terra das palmeiras, onde cantam os sabiás. Ao pisar nas areias brancas do nosso litoral, uma corte assustada deparou-se com a abundância de animais desconhecidos, vegetação rara, minerais valiosos e ruídos, principalmente sons, expressados por etnias díspares da europeia.

No tocante à fala, no lusco-fusco do cotidiano, a oralidade foi fator primordial para uma convivência pacífica, por assim dizer, entre as cores que passaram a humanizar a colônia *Brasilis*.

Pé ante pé o vocabulário brasileiro foi se formando e se distanciando um pouco de sua origem portuguesa. Ao longo do tempo a fala estruturou-se como idioma e em nome do Pai, não somente os nobres puderam ter acesso ao texto escrito, até os alforriados tinham direito ao aprendizado.

¹“Bárbaros” era a denominação dada aos povos de origem germânica que invadiram a Península Ibérica durante os séculos IV e V. A palavra “bárbaros” deriva do romano “bárbaroi” = estrangeiro, e designava qualquer um que não compartilhasse da cultura e da língua romanas.

3 O LEGADO GRINGO

Depois disso, dominado e dominador passaram a travar diálogos com sotaques próprios. Nesse diapasão, outros barcos ancoraram no Atlântico. Para além disso tudo, o continente foi desbravado e das Tordesilhas passando por desavenças internas e conciliações pontuais, formou-se um só país. Com novas faces: holandesas, italianas, alemãs e outras tantas, sons diferentes foram introduzidos no discurso textual e oral brasílicos.

Esse movimento ‘*gringo*’ oportunizou a caracterização de cada região no Brasil, por intermédio da fala, na formação do sotaque de cada um. Mais que isso, deixou marcas profundas na cultura, na culinária, na dança e na religião.

Os diferentes sotaques encontrados no Brasil podem ser explicados então sob o ponto de vista histórico.

3.1 Os rastros deixados pelos forasteiros

Dizem os linguistas, cientistas que estudam os idiomas, que dentro de aproximadamente 200 (duzentos) anos, o português brasileiro se tornará uma língua autônoma. Significa que não compreenderemos o português de Portugal e vice-versa.

Uma pesquisadora do Rio de Janeiro², nas suas investigações científicas, encontrou pegadas do termo ‘a gente’ em documentos do século XVI. Lá atrás isso significava pouco compromisso com as coisas, um desejo de não envolvimento com o que se propunha realizar. Hoje em dia, o uso de ‘gente’ significa nós, inclusive eu, a primeira pessoa do discurso.

Na verdade, um sotaque carrega na bagagem a língua, a dança, a culinária...o folclore em si, um jeito de ser de um povo³.

Papo cabeça demais, ‘*né meso*’? Os forasteiros deixaram no país a religiosidade, as festas, dentre outras coisas. Da África vieram o tempero e o cheiro da culinária. Os índios miscigenaram as línguas com os campeiros no norte do país. Nas entranhas do Brasil, italianos, alemães, espanhóis e holandeses colaboraram com a nossa diversidade cultural.

² <http://revistapesquisa.fapesp.br/2015/04/08/ora-fois-uma-lingua-bem-brasileira/> acesso em maio 2018.(Célia Lopes)

³ Projeto de história do português paulista (PHPP – Projeto Caipira) (nº 11/51787-5); Modalidade Projeto Temático; Pesquisador responsável Manoel Mourivaldo Santiago Almeida(USP); investimento pesquisa FAPESP.

Dessa forma, o sotaque é um importante elemento para a formação da identidade desse povo, de cores, raças e crenças diversas: da fala cantada; da gíngua na dança; da crença na fé; do tempero na comida; do abraço apertado.

5 UM TOUR PELO SOTAQUE DO BRASIL

E foi pensando nesse patrimônio cultural, o sotaque, que se elaborou um jogo de cartas, de nome similar. Espera-se que o jogador (turista ou gringo) ao jogar o Sotaque possa:

- a) estimular o interesse pelo turismo no Brasil;
- b) aprender brincando;
- c) aprimorar o conhecimento sobre as questões culturais e regionais brasileiras;
- d) apoiar os sistemas de capacitação, treinamento, entretenimento e de turismo;
- e) aliar aspectos lúdicos ao cognitivo dos jogadores;
- f) favorecer a motivação interna, o raciocínio e a argumentação na interação entre os jogadores;
- g) potencializar a exploração e a construção do conhecimento sobre o tema.

6 SOTAQUE

As expressões mais comuns faladas em cada uma das regiões, a culinária pinçada através de pesquisa bibliográfica e os pontos turísticos, cuidadosamente inseridos nas cartas do jogo, permitem ao jogador um *tour* pelo Brasil. Pode-se com o jogo:

- adquirir conhecimento;
- criar motivação para viajar pelo Brasil;
- valorizar a cultura brasileira, de modo geral;
- conhecer quais estados compõem cada região do Brasil, de maneira lúdica e cultural.

O critério regiões do Brasil foi utilizado porque o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) registrou as semelhanças nos aspectos físicos, humanos, culturais, sociais e econômicos de cada região: Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste, para fazer essa classificação.

6.1 O 'boca a boca' influencia o turista brasileiro

Os turistas brasileiros, nativos, consideram a beleza como o atributo principal para organizarem as suas viagens. O 'Eli, sobrenome Obséquio', o Turista, um dos personagens do Jogo Sotaque, representa bem essa característica.

Um cantinho para dormir que seja aconchegante, limpo e sossegado, é item obrigatório para compor o pacote de viagem do 'Eli, sobrenome Obséquio'. E se ainda essa hospedaria estiver localizada em local que permita o ir e vir sem muitos gastos adicionais, então? Além disso, o 'Eli, sobrenome Obséquio' é do tipo que elogia bastante, caso encontre hospedeiros simpáticos e acolhedores e que ofereçam aquele cafezinho da manhã, com cheiro da infância. E sabe como é: a propaganda *boca a boca* é a melhor propaganda para a contratação dos serviços de acomodação.

6.2 Hablas Espanhol? Yes, please

Para o Gringo, personagem do Jogo Sotaque, cultura, natureza, aventura e ecoturismo são quesitos importantes para a escolha do local de viagem. E se de 'lambuja' ele for premiado com um *solzinho*, recheado pelas mais belas praias do mundo... Ah! Esteja certo, o Gringo visitará e retornará sempre que tiver oportunidade.

Hablando (falando) Espanhol com sotaque *lanque* (norte-americano), o Gringo também procura hospitalidade, rede de telefonia que o permita se comunicar com alhures, e mais que tudo, um lazer.

6.3 Jogabilidade

O Sotaque pode ser jogado entre duas e até quatro pessoas. Rápido, joga-se uma partida em 5 minutos ou pouco mais. Como estratégia, deve-se observar o movimento dos jogadores, seguir a regra e ter um pouco de sorte.



7 REFERÊNCIAS

ALTMAN, Cristina. História, estórias e historiografia da linguística brasileira. *Todas as letras*, v. 14, n. 1, p. 14-37, 2012

<http://revistapesquisa.fapesp.br/2015/04/08/ora-pois-uma-lingua-bem-brasileira/>
acesso em maio 2018.

KOTLER, Philip. *Administração de marketing: análise, planejamento, implementação e controle*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1998.

MINISTÉRIO DO TURISMO. *Hábitos de consumo do turista brasileiro*. Instituto Vox Populi, 2009.

_____. *Dinâmica e diversidade do turismo de base comunitária: desafio para a formulação de política pública*. Brasília, 2010.

SWIGGERS, Pierre. A historiografia da linguística: objeto, objetivos, organização. *Confluência*, Rio de Janeiro, n. 44/45, p. 40-59, 2013.

VIEGAS, Maria do Carmo (Org.) *Minas é singular*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2013.

VITRAL, Lorenzo. O que faz um dialeto ser “errado”? In: RAMOS, Jânia Martins; COELHO, Sueli Maria (Org.). *Português brasileiro dialetal: temas gramaticais*. Campinas: Mercado de Letras, 2013. p. 121-136.