

CADERNO
DO PROFESSOR
PARA USO
EM SALA DE
AULA



Roberto Tostes



Este documento é parte do compromisso da Campanha Catarse do Jogo **Sobrevivência na Amazônia**.

Para os apoiadores “Mestre Aventureiro” - professores e profissionais da área educacional foram prometidos dois materiais de apoio:

- *Dicas Para Desenvolver Seu Boardgame;*
- *Caderno do Professor - para uso em sala de aula.*

VERSÃO EM PDF DESTE ARQUIVO -

Para conseguir uma versão do arquivo deste documento em PDF mande um email: robertotostes@gmail.com

Conteúdo: Roberto Tostes

Projeto Gráfico: Roberto Tostes e Teresa Moraes

Ilustrações: Roberto Tostes

Edição e Finalização: Abril de 2020

Todos os direitos reservados.

Este material pode ser copiado e distribuído, desde que citada a fonte.

Para informações sobre o Jogo Sobrevivência na Amazônia:

jogosobrevivencia.com

Facebook: /jogosobrevivencia

Instagram: @jogosobrevivencia



Quem ensina aprende ao ensinar.

E quem aprende ensina ao aprender.

Paulo Freire

ÍNDICE

- 5 APRESENTAÇÃO
- 6 PROPOSTA DIDÁTICA
- 8 TEMA 1 - O que é a Amazônia?
- 12 TEMA 2 - A importância de preservar
- 14 TEMA 3 - Ameaças ao futuro da floresta
- 16 TEMA 4 - A vida na Amazônia
- 18 TEMA 5 - Histórias da floresta
- 20 EM JOGO - Evolução e história
- 28 JOGO SOBREVIVÊNCIA
 - Detalhes do jogo
- 49 DESAFIO NA FLORESTA
 - Faça o teste e descubra seu Índice de Sobrevivência
- 59 Informações úteis e referências bibliográficas

APRESENTAÇÃO

Já fui aluno durante muitos anos e professor durante outros.

Por isso valorizo muito essa profissão, os mestres em geral e as escolas como espaço de aprendizado e descoberta da vida.

Também acredito muito nos jogos como um exercício de imersão, criatividade e interação.

Ter conhecido ao vivo a floresta amazônica só aumentou minha admiração por esse patrimônio e pela importância de preservá-la.

Pesquisei bastante sobre ela durante o desenvolvimento do “Sobrevivência na Amazônia” e isso me ajudou muito para desenvolver a estrutura desse jogo de tabuleiro com aventura e ecologia.

Minha proposta neste caderno é apresentar algumas informações importantes da floresta amazônica, contar um pouco sobre a história dos jogos, apresentar o Sobrevivência na Amazônia e sugerir algumas atividades tendo o jogo como referência.

Desejo que professores e alunos desenvolvam suas aventuras e sejam os protagonistas desta experiência.

Boa sorte, aventureiros!

Roberto Tostes

PROPOSTA DIDÁTICA



Sugestão das etapas
para os trabalhos
em sala de aula:



1. Tema / Questões

O professor apresenta um assunto ou tópico para o grupo com algumas informações gerais e uma ou mais questões a serem respondidas.



2. Pesquisas/Respostas

Os alunos pesquisam nos meios disponíveis (livros, biblioteca, internet ou outros) e tentam elaborar suas respostas.



3. Debates/Conclusões

Todos apresentam seus trabalhos e trocam ideias, avaliando as informações e tirando conclusões em conjunto.

RECURSOS A SEREM UTILIZADOS:



*computador
internet*



*livros
dicionários
apostilas*



biblioteca



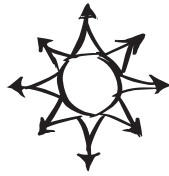
*material
do jogo*

CONTÉUDO DIDÁTICO

PARA O
PROFESSOR

PARA O
ALUNO

- *Sugestão de Temas e pesquisas*
- *Fontes de Referência*
- *Atividades individuais ou em grupo*

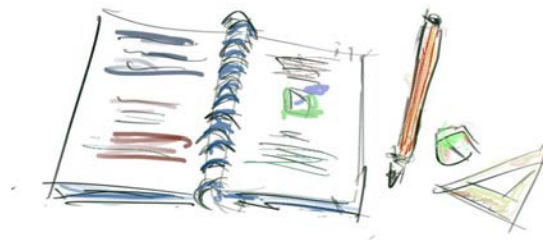


TEMA 1

sugestão de discussão e pesquisa

O que é a Amazônia?

1. Qual a área geral da Amazônia?
2. Quantos países ela ocupa?
3. Quantos anos de existência tem a floresta amazônica? Quem foram seus primeiros habitantes?



FONTES DE REFERÊNCIA



fonte: BBC

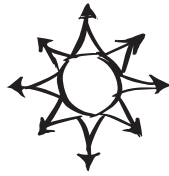


WIKIPEDIA:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Amaz%C3%B4nia>

Link Interativo - Google Earth -: Eu Sou Amazônia

<https://earth.google.com/web/@-5.671904,-61.513556,-30.28810313a,5000000d,35y,0h,0t,0r/data=CjISMBIg-N2IxOGI1NTcyYjRhMTFlN2E5MGlxZmI3OTk1MDNkMmUiDHNwbGFzaHNjcmVlbG?hl=pt-BR>

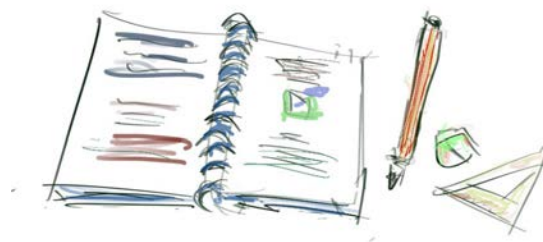


TEMA 2

sugestão de discussão e pesquisa

Porque preservar a floresta?

1. Cite 3 razões para proteger a Amazônia.
2. Como garantir o futuro da floresta amazônica?
3. Por que a biodiversidade da Amazônia é tão importante?



FONTES DE REFERÊNCIA



foto: Revista Galileu

Universo Chamado Terra:

O que são rios aéreos e qual a sua importância?

<https://ucterra.com.br/o-que-sao-os-rios-aereos-e-qual-sua-importancia/>

Árvores da Amazônia são “cápsulas do tempo” da história humana

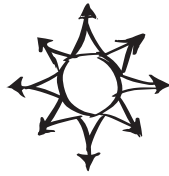
<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Biologia/noticia/2020/02/arvores-da-amazonia-sao-capsulas-do-tempo-da-historia-humana-entenda.html>

Amazônia e sua importância para o mundo:

<https://marsemfim.com.br/amazonia-e-sua-importancia-para-o-mundo/>

Como a economia de floresta em pé pode salvar a Amazônia – e o planeta

<https://www.nationalgeographicbrasil.com/meio-ambiente/2019/09/como-economia-de-floresta-em-pe-pode-salvar-amazonia-e-o-planeta>

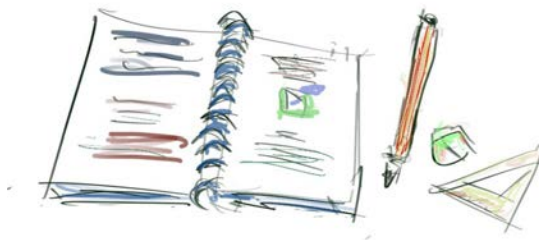


TEMA 3

sugestão de discussão e pesquisa

Quais são as principais ameaças para a floresta?

1. Cite as 3 principais ameaças para a seu ecossistema?
2. O que significa um animal em risco de extinção?



FONTES DE REFERÊNCIA



Área desmatada ilegalmente na Floresta Amazônica. Foto: marcio isensee / Shutterstock.com

Como a destruição da Amazônia vai além do desmatamento

<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-51377232>

O ser humano está secando a água da Amazônia

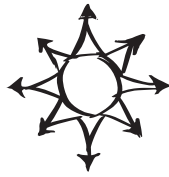
<https://www.ecycle.com.br/component/content/article/63-meio-ambiente/7618-alerta-ser-humano-esta-secando-a-agua-da-amazonia.html>

Mineração e a morte que corre nos rios da Amazônia

<http://www.ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/593426-mineracao-e-a-morte-que-corre-nos-rios-da-amazonia-entrevista-especial-com-geroncio-rocha>

Comércio ilegal de animais

<https://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2019/11/21/comercio-ilegal-retira-38-milhoes-de-animais-da-natureza-todos-os-anos-no-brasil.ghtml>

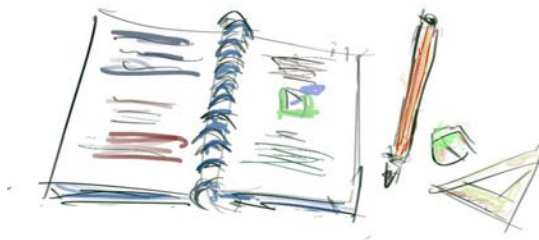


TEMA 4

sugestão de discussão e pesquisa

A vida na Amazônia

1. Quantas tribos de índios existem na Amazônia? Quais são as principais línguas?
2. Cite 3 das lendas que existem na Amazônia.



FONTES DE REFERÊNCIA



Foto: Sebastião Salgado

As pistas deixadas sobre como era viver na Amazônia

<https://www.oeco.org.br/reportagens/as-pistas-deixadas-sobre-como-era-viver-na-amazonia/>

Civilizações pré-colombianas moldaram vegetação da Amazônia

<https://www1.folha.uol.com.br/ambiente/2017/03/1863192-civilizacoes-pre-colombianas-moldaram-vegetacao-da-amazonia.shtml>

A canoa sagrada dos Yawalapiti

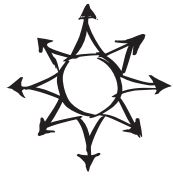
<http://conexaoplaneta.com.br/blog/a-canoa-sagrada-dos-yawalapiti/>

Índios domesticavam plantas antes da chegada dos europeus ao Brasil

https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e-saude/2019/04/04/interna_ciencia_saude,747304/indios-domesticavam-plantas-antes-da-chegada-dos-europeus-ao-brasil.shtml

No Amapá, uma Stonehenge amazônica

<https://www.revistaplaneta.com.br/no-amapa-uma-stonehenge-amazonica/>

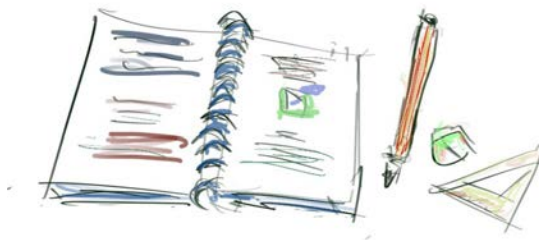


TEMA 5

sugestão de discussão e pesquisa

Pesquise pessoas que fazem parte da história Amazônia.

1. Pesquise nomes de pessoas cuja vida tem alguma relação com a história da Amazônia e faça um resumo de sua trajetória, destacando porque eles são importantes para a região.



FONTES DE REFERÊNCIA



Ilustração: Walde Mar de Andrade e Silva

“Somos índios, resistimos há 500 anos. Fico preocupado é se os brancos vão resistir”

Ailton Krenak

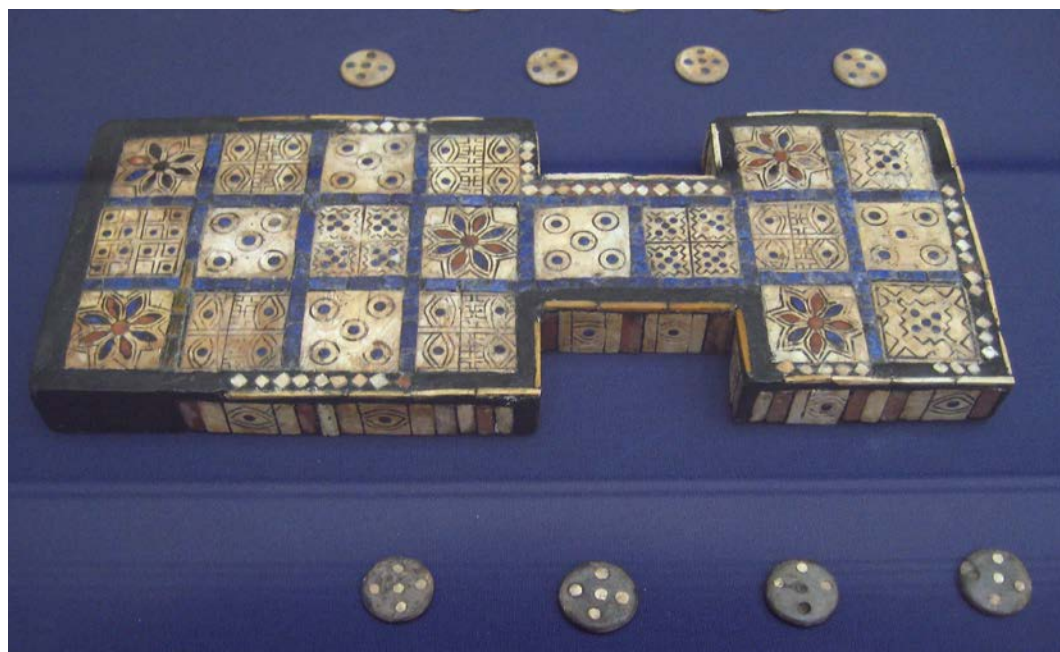
<https://expresso.pt/internacional/2018-10-19-Somos-indios-resistimos-ha-500-anos.-Fico-preocupado-e-se-os-brancos-vaio-resistir>

Sugestão de nomes para pesquisa:

Ailton Krenak | Claude Lévi-Strauss | Chico Mendes | Darcy Riberiro | Francisco Orellana |
Orlando, Cláudio e Leonardo Villas-Bôas | Margaret Mee | Marechal Rondon |
Marina Silva | Cacique Raoni | Sebastião Salgado | Sônia Guajajara

Outros nomes importantes para a historia da Amazônia podem existir além dos citados.

A evolução dos jogos



Um dos jogos mais antigos conhecidos -
Jogo Real de Ur - origem: Mesopotâmia - séc. XVIII a.C. (fonte: wikipedia)

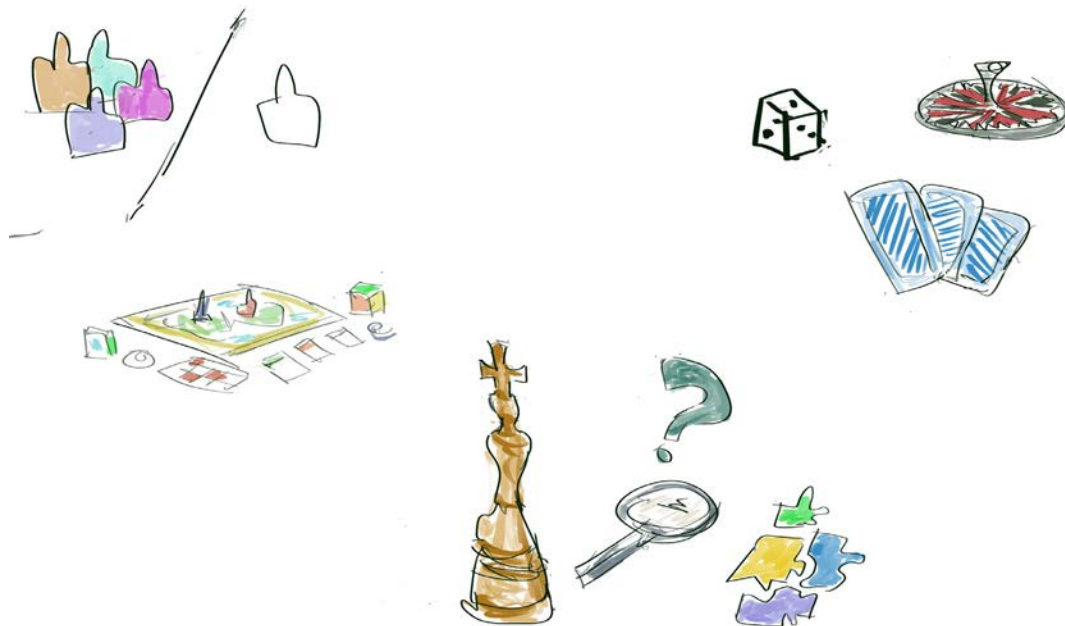
A palavra jogo origina-se do vocábulo latino Ludus que significa diversão, brincadeira. Este elemento sempre esteve presente na vida dos sujeitos desde os tempos primitivos até os dias atuais, sendo inegável que o jogo é a atividade primordial na infância. É no ato de jogar que a criança tem a oportunidade de se desenvolver, descobrir, inventar, exercitar e aprender com facilidade. O jogo estimula a curiosidade, a iniciativa, a auto-confiança e a internalização de valores, proporcionando um conhecimento mais expressivo. A criança e o jogo evoluem em um processo dialético que intervem no desenvolvimento infantil. O brincar é típico da infância e é brincando que a criança vai entendendo e respondendo aos conflitos pessoais. [1]

Johan Huizinga (1872-1945) apresentou a ideia de pensar na espécie humana além do Homo sapiens e do Homo faber. Ele apresenta o conceito de Homo ludens, afirmando que é no jogo e por ele que a civilização surge e se desenvolve. [2]

[1] Janaína dos Reis Rosado - História do jogo e o game na aprendizagem

[2] Homos Ludens, Johan Huizinga, Ed. Perspectiva

TIPOS DE JOGOS



Os principais tipos de jogos criados até hoje:

Jogos Milenares

São jogos criados desde o início dos tempos, que evoluíram em diversas versões mas que continuam até hoje. Podemos citar como exemplos: Dominó, Gamão, Ludo, Xadrez, Go e outros.

Jogos de Azar

São jogos que envolvem sorte ou acaso. O fato de ganhar ou perder não depende da habilidade do jogador. Eles sempre fizeram sucesso por envolver apostas e ganhos aleatórios.

Jogos de cartas

Desde as primeiras versões sempre fizeram sucesso por ser um material leve de produzir e guardar, e com várias opções de jogo, alguns com regras simples e outras mais complexas.

Jogos Modernos

São jogos que passaram a ser mais elaborados, com tabuleiros e peças mais detalhadas, cenários e materiais de apoio. São de vários tipos, boardgames (jogos de tabuleiro), jogos de carta (cardgames), party games (jogos festivos para várias pessoas), RPGs (jogos de interpretação de papéis com personagens e cenários próprios). E os eurogamers, jogos de tabuleiro mais estratégicos, sem o fator sorte ou aleatório, contando mais com lógica e dedução.

Jogos Cooperativos

Tipos de jogo em que não existem vencedores. Todos tem que trabalhar em equipe para atingir objetivos comuns. O mais famoso destes chama-se Pandemic, onde todos formam uma equipe para combater vários tipos de doença que se espalham por vários pontos do mundo.

Curiosidade sobre Jogos



Dominó

Acredita-se que ele tenha surgido na China, no século 2. A.c., inventado por um soldado chamado Hung Ming (243 a 181 a.C.). No século XVIII, era jogado nas cortes de Veneza e Nápoles, O nome dominó provavelmente deriva da expressão latina domino gratias, que significa “graças a Deus”, dita pelos padres europeus enquanto jogavam. Na China, ele deu também origem a outro jogo, mais complexo: o Mahjong.



Origem do Gamão

O Gamão se assemelha ao jogo Senet, que foi criado no antigo Egito, em que se controlava as peças pela rolagem de dados. Após alguns séculos de alterações e influência por diversos povos, o gamão romano de 600 a.C. é o jogo que mais se assemelha às regras que se tem hoje. O vencedor é aquele que consegue tirar todas as suas peças do tabuleiro, sendo que para mover as peças são jogados dois dados de seis faces.



Jogos Africanos

Os jogos de Mancala – nome genérico para uma família de 200 jogos aproximadamente com regras semelhantes, chamados jogos de semeadura e colheita – são originários da África, por volta de 2000 a.C., apesar de existir rumores de sua existência datar 7000 a.C.. O jogo é composto por algumas fileiras de pequenos buracos (que originalmente eram feitos na terra para depois evo-

luir para um tabuleiro) e algumas sementes, tornando o jogo muito simples de ser feito por trabalhadores na hora do almoço. Vencia o jogador que conseguisse tirar o maior número de sementes dos buracos.

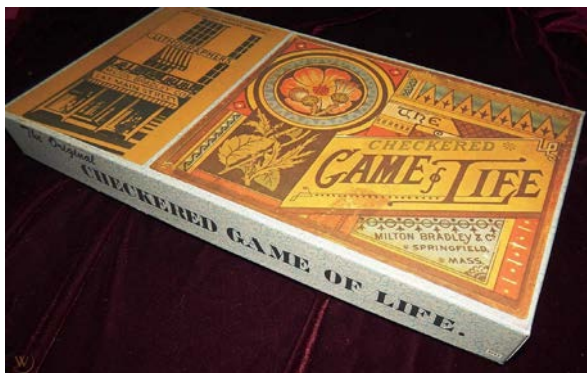


Evolução do xadrez

Continuando ainda sobre os jogos clássicos, o Xadrez possui uma origem incerta. A mais provável é que ele foi criado na Índia, durante o século VI a.C. , onde se chamava Chaturanga (foto1), que significa “as quatro divisões do exército” – infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens – representadas respectivamente pelo peão, cavalo, bispo e torre. Passou pelos persas e se espalhou pelo oeste europeu entre 1000 – 1100 d.C.. As regras conhecidas hoje foram definidas por volta de 1475, onde o vencedor é aquele que consegue deixar o rei adversário sem escapatória da morte (foto2). Em 1886 teve o primeiro Campeonato Mundial de Xadrez e, desde então, se tornou um esporte.

Primeiros jogos produzidos em escala industrial

Depois da revolução industrial, os jogos de tabuleiro foram se difundindo, com a possibilidade de comércio e produção em massa, e os jogos de tabuleiro passaram a se tornar um produto de massa. Vejam alguns exemplos:



Um tipo de *teetotum* (foto) foi usado neste jogo no lugar dos dados, que eram associado a jogos de azar e apostas

Jogo da Vida

O Jogo da Vida (The Checkered Game of Life) criado por Milton Bradley Company (hoje uma subdivisão da Hasbro), vendeu mais de 4.5000 cópias no final do primeiro ano. Como muitos jogos do século 19, ele tinha uma forte mensagem de moral. Basicamente começava na infância e terminava numa próspera e rica velhice. O jogo original de Bradley não possuía dados (já que dados eram considerados como itens para jogos de azar naquela época) e sim um teetotum. Este é um tipo de pião poligonal preso na ponta de uma sendo que cada lado tinha uma letra e/ou um número gravado. Era necessário girar objeto em uma de suas pontas até que um de seus lados caia para cima, mostrando uma das letras. Cada letra precedia de uma ação que podia ser realizada pelo jogador. Após 1960 o nome foi reduzido para The Game of Life .



Monopoly | Banco Imobiliário

O Banco Imobiliário (Monopoly) surgiu em 1935 publicado pela Parker Brothers (hoje parte da Hasbro) sendo o jogo mais vendido em toda a história.

O objetivo principal do jogo é comprar terrenos e alugá-los, tentando comprar todos os terrenos de certos bairros e por fim, manter o monopólio imobiliário. Ele foi baseado no jogo The Landlord's Game de Elizabeth J. Magie Phillips de 1904 (foto), que o criou para ensinar a teoria do economista Henry George sobre taxa simples. Por ser gratuito e divulgado em universidades e escolas o jogo ganhou popularidade e teve várias versões diferentes. Charles Darrow criou sua própria versão e registrou. Com o sucesso das vendas, a Parker Brothers se interessou e comprou a ideia. A Parker Brother comprou todos os registros e patentes das versões do jogo a um valor irrisório na época, ficando então com os direitos definitivos.

Clue | Detetive

Outro jogo famoso foi o Detetive (Clue), criado 1949 pela Waddingtons no Reino Unido. Hoje é produzido pela Hasbro. O jogo se passa numa mansão, onde os jogadores têm que descobrir quem matou o dono da casa, relatando em que quarto e com qual arma o assassinato ocorreu. Os jogadores andam pela mansão por quadrados e definindo o seu movimento com dados.



Risk | War

Por fim, o jogo War (Risk) foi inventado pelo diretor de cinema francês Albert Lamorisse como La Conquête Du Monde (a Conquista do Mundo) em 1957, na França e logo foi comprado pela Hasbro e distribuído nos Estados Unidos. Nesse jogo, o tabuleiro é um mapa mundial dividido em territórios que são ganhos e perdidos pelos jogadores. Na versão brasileira do jogo cada jogador recebe uma carta com um objetivo e vence aquele que conseguir completá-lo. As batalhas por territórios são definidas por lances de dados de seis faces.



A versão antiga mais conhecida da forma do baralho atual. Holanda (1480)

Jogos de Cartas

Em 1377, o primeiro baralho foi descrito em detalhes por um monge na Suécia tendo cinquenta e duas cartas, divididas em quatro naipes, sendo cada naipe composto por dez numerais e três cartas da realeza (um rei e dois generais).

Os franceses, em 1480, desenvolveram o design das cartas que usamos até hoje, utilizando os naipes de ouro, espadas, copas e paus em formas simples e cores chapadas para facilitar a sua produção.

O coringa é uma invenção americana de Samuel Hart por volta de 1860, chegando à Europa em 1880 junto com o jogo Poker.

É um jogo extremamente popular em todas as classes e camadas sociais com centenas de variedades e regras.



Jogos Modernos

Após 1960, os jogos de tabuleiro nos Estados Unidos começaram a evoluir rapidamente, surgindo várias companhias voltadas à produção de jogos de tabuleiro e o surgimento de designers profissionais de jogos. Em 1995 houve uma virada nos jogos de tabuleiro, com a Europa produzindo e conseguindo espaço e popularidade nos Estados Unidos, fazendo o próprio mercado e produção de jogos de tabuleiro na América aquecer e crescer novamente.



Os Descobridores de Catan (Settlers of Catan) de 1995 foi o primeiro jogo Europeu a conseguir sucesso em vendas e popularidade nos Estados Unidos. Foi publicado na Alemanha pelo nome de Die Siedler Von Catan pela Kosmos. Os jogadores coletam recursos, constroem estradas, aldeias, cidades na tentativa de ganhar o maior número de pontos de vitória, ganhando o jogo. Atualmente Catan ainda é um dos boardgames mais vendidos no mundo, sendo seu sucesso a marca do início da era de ouro dos boardgames.

Jogo de Interpretação de Papéis (RPG)

O RPG (Role Playing Game) é um jogo onde o jogador assume o papel de personagens fictícios em um mundo fantasioso, colaborando com os outros jogadores a fazer parte de uma história. As ações de cada jogador são baseadas nas caracterizações desses personagens, e a narrativa é guiada por um mestre que é um jogador que não tem um personagem, mas sabe a trama e o enredo da história e os vai desenvolvendo conforme as ações dos outros jogadores. A improvisação é livre e encorajada.

O objetivo principal do RPG é se divertir jogando. Não existem vencedores ou perdedores. A ideia é contar uma história interativa, onde o jogador ao invés de ser apenas um agente passivo, como quando se assiste a um filme, entra, se envolve e interage com os elementos desse novo mundo que se encontra, sendo totalmente responsável pelo rumo da história contada.

O primeiro jogo de RPG surgiu com o Dungeons & Dragons. Após a segunda guerra mundial, os wargames eram bem comuns nos Estados Unidos, por simularem as emoções das batalhas reais sem o risco das mesmas. Porém com o lançamento do Senhor dos Anéis em 1966 o interesse do público alvo da época (jovens adolescentes do sexo masculino) voltou-se para o mundo medieval. As batalhas de Napoleão ou a Guerra Civil Americana não eram mais interessantes, naquele momento a diversão era a batalha entre orcs e trols contra elfos e anões nas Minas de Moria.

A ideia da interpretação de um papel fictício se difundiu, e hoje existem vários modelos de regras e mundos para se jogar RPG, com ambientações de horror, comédia, suspense ou simplesmente o hack'n slash (o que seria traduzido como matar, pilhar e destruir) sempre com a mesma premissa de contar uma história interativa e modelável de acordo com as ações dos jogadores.

No Brasil já existem diversos livros e cenários de RPG com temas nacionais de ficção e envolvendo a história do Brasil, com milhares de aficionados.



Feira anual da Indústria e boardgames em Essen na Alemanha

Os boardgames, cardgames, jogos de RPG e party games são atualmente um dos setores em maior crescimento no mundo atingindo todas as faixas etárias e segmentos sociais.

Feiras mundiais nos EUA e Alemanha reúnem produtores do mundo todo. Plataformas de financiamento coletivo (crowdfunding) como Kickstarter e Catarse, Benfeitoria e outras no Brasil arrecadam fundos pra lançamento de jogos e novos produtos.

No Brasil o crescimento também tem sido grande, com um público crescente de aficcionados pelo hobby, lojas de boardgame e luderias.

Vemos também surgimento de novas editoras, um número cada vez maior de eventos do setor, lançamentos e novos game designers.

Referências para este texto:

-Wikipedia

- Breve História dos Jogos - Prof. Sergio Portari

- Medium

<https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

<https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/>

<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>

<https://www.updateordie.com/2017/03/05/sobre-johan-huizinga-o-homo-ludens-e-a-ideia-de-circulo-magico/>

<https://www.fun.com/blog/p-1234-the-evolution-of-board-games-in-north-america.aspx>

JOGO SOBREVIVÊNCIA NA AMAZÔNIA

Aventura, ecologia e magia na floresta amazônica.

ESQUEMA GERAL DO JOGO



FIM DE JOGO

Quando alguém chega ao ponto de resgate ou então na 16ª etapa, completa-se a rodada e faz-se a contagem de itens e recursos obtidos.

Como é o Jogo?



O nome já diz a que se propõe este jogo de tabuleiro. É um jogo de sobrevivência na floresta amazônica. Cada jogador está sozinho e deve buscar recursos pra se alimentar, acampar, descansar e seguir seu caminho. Mas também também faz parte da missão ajudar a preservar a Amazônia e cuidar do seu futuro. Por isso ele deve colaborar (ganhando pontos especiais) registrando animais ameaçados de extinção e também atividades que podem ameaçar o futuro da floresta.

Portanto é um jogo que nos ensina a lidar de forma sustentável com a floresta, respeitando sua riqueza, seu equilíbrio ecológico, sua fauna e flora.

Sugestão para trabalhar com os alunos :

O que é Sustentabilidade?

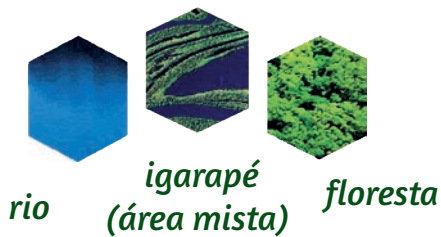


O mapa do Jogo

TABELA DE PONTOS DE CADA ITEM



Áreas de Movimentação



A cada jogada abrem-se 3 cartas conforme a área à frente pra o jogador escolher e decidir sua ação/movimento

ESCOLHA DE CARTAS (DIREÇÃO)



MOVIMENTO



O que são igarapés?

“Igarapé” é uma palavra de origem tupi, que significa “caminho de canoa”. A maioria deles são navegáveis por pequenas embarcações e canoas. Funcionam como corredores ecológicos, ligando fragmentos florestais e facilitando a reprodução e a vida de espécies de animais e vegetais. Os igarapés são responsáveis por grande parte da biodiversidade aquática da região amazônica.

(fonte: wikipedia)



MARCADOR INDIVIDUAL DE RECURSOS

No jogo esta peça individual permite ao jogador controlar seus recurso de vida comida e outros itens. Como todos eles valem pontos isso determinando suas decisões e estratégia durante o jogo.

Cada jogador tem um ponto de partida diferente



Desafios do jogo:



- *escolher caminhos*
- *tomar decisões de sobrevivência*
- *arriscar a sorte ou somente usar itens*
- *coletar e gerenciar itens para acampamento*
- *adaptação aos desafios e dificuldades*
- *desenvolver consciência ecológica*

Vídeos explicativos do jogo

- Conceito geral (2 min) -<https://vimeo.com/240391413>
- Como jogar - gameplay- (12 min): https://youtu.be/8X_S4JGm2vQ

Cartas do Jogo e Informações complementares

ONÇA-PINTADA



Panthera onca - Carta de Floresta



É o maior felino das Américas e o terceiro maior do mundo, depois dos tigres e dos leões. Ela possui visão noturna, o que lhe permite caçar e se proteger de outros animais durante a noite. É ótima nadadora e sua mordida é considerada uma das mais fortes do reino animal. Sendo carnívora, costuma se alimentar de outros animais menores. As onças somente atacam os seres humanos para se defender ou proteger seu filhote ou sua caça.

SUCURI

୩୫୬୭୮ ୩୫୬୭୮

Eunectes murinus - Carta de Rio



Vive perto de córregos, rios e lagos e pode chegar a 9m de comprimento. Ela é mais rápida e ágil dentro d'água. Seus olhos e nariz se localizam na parte de cima da cabeça, para ver acima da água sem mostrar seu corpo. Com sua musculatura forte e robusta envolve suas presas sufocando-as até a morte, sejam rãs, lagartos, jacarés, aves, roedores e outros animais.

TOCANDIRA



Paraponera clavata - Carta de floresta



É uma formiga encontrada nas florestas tropicais brasileiras. Ela é facilmente reconhecida pelo tamanho: com 2 cm de comprimento. Sua picada é extremamente dolorosa e a dor dura até 24h. Algumas tribos de índios brasileiro submetem seus adolescentes a um rito de iniciação que consiste em expô-los, a fim de testar sua valentia, às terríveis picadas desta formiga.

ARIRANHA

ଆମେଲେ ଆମେଲେ

Pteronura brasiliensis - Carta de Rio



O nome vem do termo tupi-guarani ari'raña - “onça d’água”. São mamíferos predadores, diurnos, curiosos, barulhentos e brincalhões. Vivem em grupo de até dez, são ótimos nadadores e mergulhadores. Fazem tocas próximo das margens dos rios. É uma espécie em perigo, e a principal ameaça à sua sobrevivência é o desmatamento e a destruição do seu habitat.

GUARANÁ



Paullinia cupana - Carta de floresta



O seu fruto possui grande quantidade de cafeína (chamada de guaráina quando encontrada no guaraná) e, devido a suas propriedades estimulantes, é usado na fabricação de xaropes, barras, pós e refrigerantes. Tem casca vermelha e, quando maduro, deixa aparecer a polpa branca e suas sementes, assemelhando-se com olhos. Na região próxima ao município de Maués, onde é cultivada, os índios da nação saterê-mawé têm lendas sobre a origem da planta.

PORAQUÊ



Electrophorus electricus - Carta de Rio



É uma espécie de peixe actinopterió, gimnotiforme, que pode chegar a dois metros de comprimento e pesar cerca de 20 kg. É uma das espécies de peixe-elétrico, com capacidade produzir descargas elétricas elevadas, suficientes para matar até um cavalo. O termo “poraquê” vem da língua tupi e significa “o que faz dormir” em referência às descargas elétricas que produz.

BIOPIRATARIA



Ameaças - Carta de Floresta



Com a riqueza do seu ecossistema a Amazônia atrai interesse internacional pela biodiversidade e medicinas alternativas. A maioria dos recursos naturais explorados ilegalmente vem de lá. Não existe ainda uma legislação contra a biopirataria e o uso ilegal de recursos genéticos nacionais. Falta também uma contrapartida para as comunidades locais e a região explorada.

SUMAÚMA

ଆମର ଆମର

Ceiba pentandra - Carta de Rio



ଆମର SUMAÚMA ଆମର



ÁGUA FRESCA
raízes acumulam
água da chuva

+ 1

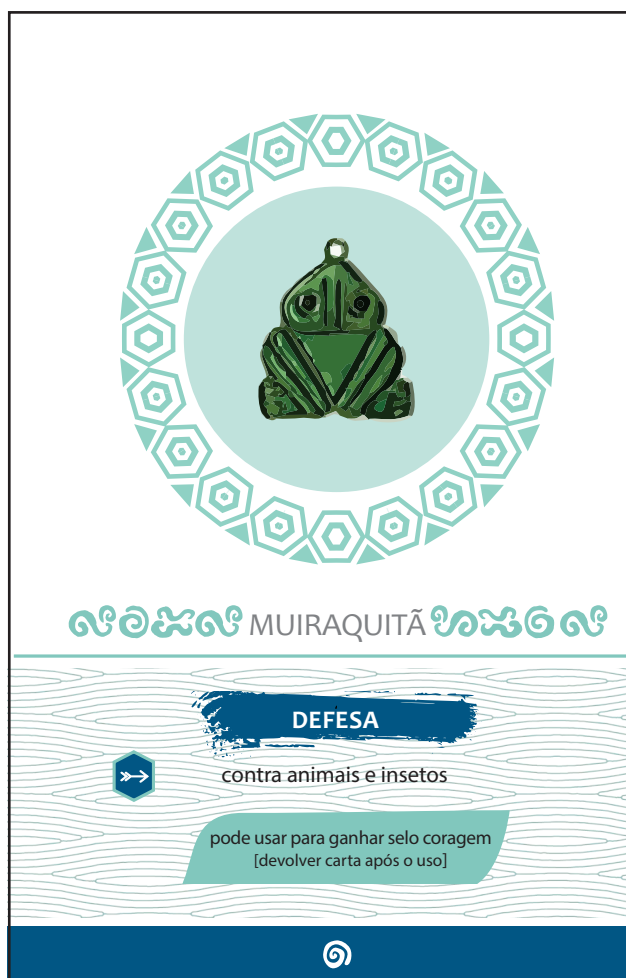


É uma das maiores árvores da Amazônia e que atinge um porte gigantesco de 45-50 m de altura por 1,5-2 m de diâmetro. Os indígenas a consideram “a mãe” de todas as árvores. Batidas em suas raízes são usadas na comunicação pela floresta, pois o eco se estende a grandes distâncias. Suas grandes raízes acumulam água fresca das chuvas. Possui uma copa frondosa, aberta e horizontal. Vista do alto, ela aparece acima das demais.

MUIRAQUITÃ

මාසල මාසල

amuleto mágico - Carta de Rio



Os muiarakytãs (do tupi) são artefatos talhados em pedra amazonita. Eram usados pelos indígenas como amuletos, símbolos de poder, e como moeda de troca. As Amazonas mergulhavam nos rios e traziam um barro verde, ao qual davam formas variadas de animais, A lenda afirma que na festa anual dedicada à lua, elas recebiam os guerreiros Guacarís, para gerar filhos. O muiiraquitã era oferecido como presente a eles e elas ficavam com as filhas mulheres.

CARTAS MÁGICAS

Amazonas - Icamiabas



Em viagem no ano de 1541/1542, o espanhol Francisco Orellana, navegando pela Amazônia descreveu as Icamiabas, índias que dominavam a região. Eram mulheres guerreiras, que não permitiam a presença de homens. Lutavam com arco e flecha, e para se tornarem exímias arqueiras, arrancavam o seio direito. Seu relato ajudou a criar o mito e acabou dando nome ao Rio Amazonas.

CARTAS MÁGICAS

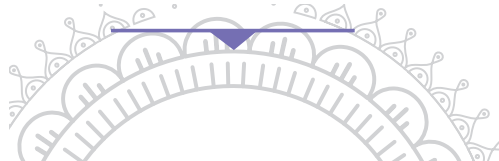
Parque Arqueológico do Solstício



⌘ PEDRAS SAGRADAS ⌘

ANTEVISÃO

ver valor do dado antes de decidir
[POR TRÊS RODADAS]



Este círculo de pedras fica no município de Calçoen, Amapá. Construído por volta de 1000 a 2000 anos atrás, é parte da história de antigos povos indígenas que ali habitaram. Como o Stonehenge, na Inglaterra, foi um lugar utilizado por antigas civilizações para marcar datas astronômicas e realizar cerimônias. Localizado no sítio arqueológico de Rego Grande atualmente é um local protegido.

CARTAS MÁGICAS



Pajés



PAJÉ

espírito ancestral abre caminhos

PRÊMIO

+ 1 de movimento
[POR TRÊS RODADAS]

Pajé e xamãs são pessoas de destaque nas tribos. São curandeiros, portadores de poderes ocultos, ou orientadores espirituais. Assumem o papel de médicos, sacerdotes e fazem uso de plantas para fins medicinais, rituais e invocação de entidades. Podem transitar entre os espíritos, os animais, as almas dos mortos e ancestrais, fazendo a ponte e a comunicação entre estes universos distintos.

CARTAS MÁGICAS

Flor da Lua



FLOR DA LUA

desenho de Margaret Mee

PRÊMIO

+1

+1

A ilustradora britânica Margaret Mee dedicou sua vida a viajar pelo rio Amazonas fazendo um registro único das espécies de flores da Bacia Amazônica. Seus desenhos registraram bromélias e orquídeas desconhecidas. Em sua última viagem, última conseguir registrar aquela que procurava há muitos anos, um cacto que abre somente durante uma noite e desaparece para sempre ao amanhecer: A chamada “Flor da Lua”.

CARTAS MÁGICAS

Iara



IARA

mãe d'água e protetora da floresta

PRÊMIO

proteção total
[se usar - descartar]

Segundo a lenda Iara era uma excelente guerreira. Com inveja, seu irmãos tentaram matá-la. Para se defender, ela acabou com a vida deles. Fugiu para as matas mas o pai conseguiu capturá-la e a jogou no rio. Os peixes salvaram Iara e, como era noite de lua cheia, transformaram a índia em uma linda sereia. Desde então, reina sobre as águas e protege a floresta e os animais.

CARTAS MÁGICAS



Boitatá



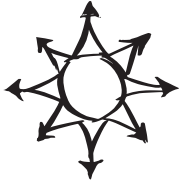
BOITATÁ

cobra mágica com olhos de fogo

DANO

movimento às cegas
[próxima rodada cartas fechadas]

A lenda do Boitatá é de origem indígena, e a palavra Boitatá, na língua Tupi-Guarani, significa cobra (boi) de fogo (tata). A lenda descreve esse personagem folclórico como uma grande serpente de fogo. Ele protege os animais e as matas das pessoas que lhe fazem mal e principalmente, que realizam queimadas e destruição das florestas. Acredita-se que a pessoa que olhar o Boitatá pode tornar-se cega e louca.



Sugestão de atividades do Jogo Sobrevivência com os alunos em sala de aula:

1) USANDO AS CARTAS

- Distribuir cartas para os alunos e trabalhar com assuntos relacionados ao que cada carta pode dizer da vida ou de características da amazônia: geográficas, biológicas, ecológicas, científicas, históricas e outras.

2) TABULEIRO / ÁREAS DA FLORESTA - Conhecendo o terreno:

- Quais são as vantagens e desvantagens de cada tipo de área da floresta: Floresta e Rio e Igarapé.

3) CARTAS MÁGICAS:

*- Qual a importância das lendas para a cultura da região?
- O que os seres mágicos da floresta nos ensinam sobre as relações entre homem e natureza?*

4) TÉCNICAS DE SOBREVIVÊNCIA NA FLORESTA

*- Os recursos mais importantes de alimento e sobrevivência.
- Itens necessários para montar um acampamento
- Recursos de defesa e auto-medicação (ferimentos, sangramentos, etc).
- Formas possíveis de sinalização e comunicação na floresta.*

5) SUSTENTABILIDADE

*- Como desfrutar da floresta sem destruí-la.
- O que os índios nos ensinam sobre convivência com a natureza?
- Que recursos naturais da floresta podemos usar?*

6) ATIVIDADES EM GRUPO:

Dividir a turma em equipes (grupos de 3 ou 5). Estimular as etapas do jogo fazendo o grupo discutir a cada jogada a escolha de caminhos/ações e o porquê de cada tomada de decisão.

TESTE DE SOBREVIVÊNCIA



***Você conseguiria sobreviver na floresta amazônica?
Faça o teste e descubra seu IS (índice de sobrevivência).***

1) Você acaba de saltar de para-quedas na floresta amazônica. Está só e sem recursos. Você vai precisar achar um caminho até um ponto de resgate. Qual a coisa mais importante a você conseguir neste momento?

- (a) água
- (b) comida
- (c) fogo
- (d) abrigo
- (e) arma

2) Você andou o dia todo, está com muita fome e ainda não achou comida mas viu alguns tipos de plantas e frutos que talvez sejam comestíveis (mas você não conhece e não tem ideia do que sejam eles). O que você faz?

- (a) Come assim mesmo, pois precisa se alimentar.
- (b) Não se arrisca a comer nada que não conheça.
- (c) Guarda uma parte e depois vai resolver o que fazer.
- (d) Prova só um pouco e espera pra ver se vai passar mal.
- (e) Lava bem e cozinha no fogo antes de comer.

3) Que experiência você tem de viver ao ar livre na natureza?

- (a) Já acampou pelo menos uma vez.
- (b) Já foi ou é escoteiro, ou fez excursões ao ar livre.
- (c) Já foi a parques e florestas ou montanhas em áreas de preservação.
- (d) Só foi em casas de campo e parques urbanos.
- (e) Não gosta de ficar na natureza ou ao ar livre.

4) Se tivesse de descartar apenas um dos itens abaixo entre os que poderia levar com você na floresta amazônica, qual você escolheria para não levar?

- (a) uma faca
- (b) um aparelho acendedor de fogo
- (c) um cantil
- (d) um protetor de mosquitos
- (e) um colchão de dormir

5) Você está com muita sede, a garganta seca e sem forças. Achou água na floresta mas ela não parece muito limpa. O que fazer?

- (a) Procura ferver a água antes de beber.
- (b) Bebe de qualquer jeito pois está perdendo suas forças.
- (c) Dispensa essa água e tenta encontrar outra fonte mais limpa.
- (d) Procura filtrar com um pano, tirando as impurezas e depois bebe.
- (e) Mais importante que beber água é seguir em frente.

6) Você vê um animal que parece perigoso no seu caminho mas você não tem nenhuma arma de defesa.

(a) Você desvia o caminho e procura outra direção

(b) Você tenta distraí-lo fazendo barulho e fingindo que vai atacá-lo.

(c) Espera pra ver se o animal vai em outra direção e só depois segue seu caminho.

(d) Você tenta subir em uma árvore para se proteger.

(e) Você pega o seu kit de primeiros socorros e segue em frente.

7) Em determinado ponto é preciso atravessar o rio mas é um trecho que parece perigoso e com correnteza.

(a) Procura outro trecho melhor para tentar atravessar .

(b) Recolhe galhos pra fazer uma canoa e atravessar.

(c) Decide ir mesmo assim e só tenta tomar bastante cuidado no rio.

(d) Decide acampar e pensar em outra forma de atravessar.

(e) Desiste de atravessar e segue pela floresta.

8) Está escurecendo, você ainda está caminhando e parece que vai chover. Qual seria a sua prioridade neste momento?

- (a) Se alimentar bem para ficar forte e aguentar o frio.
- (b) Procurar uma caverna ou uma árvore grande com cobertura.
- (c) Acelerar o passo e tentar ir o mais longe possível.
- (d) Tentar montar uma grande fogueira.
- (e) Tentar construir um abrigo e se proteger da chuva,.

9) Você está muito cansado, com sede e com fome. Esbarra em algumas coisas na floresta que poderiam ser comestíveis. Quais dessas opções de alimento você escolheria?

- (a) algum réptil pequeno (sapo ou cobra).
- (b) ovos de algum animal.
- (c) formigas ou pequeno insetos.
- (d) minhocas ou vermes.
- (e) mel de abelha.

10) Você sem querer sofre um ferimento e começa a sangrar um pouco.

O que você deve fazer imediatamente?

- (a) Tomar algum remédio do kit médico
- (b) Deixar o sangue secar bem e só depois fazer um curativo
- (c) Lavar a ferida imediatamente e fazer uma atadura
- (d) Beber bastante água
- (e) Proteger a ferida com lama e folhas

11) Os mosquitos estão acabando com você durante uma caminhada.

O que você pode fazer?

- (a) Entrar na água até os mosquitos saírem.
- (b) Em vez de andar, sair correndo pelo caminho.
- (c) Se cobrir com algum pano para evitar mordidas.
- (d) Fazer uma tocha improvisada com fogo e fumaça para espantá-los.
- (e) Passar lama no corpo todo.

12) Qual deste itens é o mais importante para acampar durante a noite?

- (a) Uma barraca
- (b) Uma lanterna
- (c) Uma fogueira
- (d) Uma cobertura de galhos e folhas
- (e) Uma caverna

13) Você está esgotado, sem forças para caminhar. Que lugar você escolheria para esperar ajuda?

- (a) No alto de uma árvore
- (b) Em uma clareira – para ter visibilidade do alto
- (c) Em uma toca ou buraco em uma árvore grande
- (d) Na beira de um rio
- (e) Em uma montanha ou lugar mais alto



RESULTADO:

Confira os seus resultados e descubra o seu IS (índice de sobrevivência).

Pergunta 1:

*Respostas: a) 5 pontos (água é o item mais essencial para sobreviver);
b) 1 ponto c), d) e e) 0 pontos*

Pergunta 2:

Respostas: b) 5 pontos; a) c), d) e e) – 0 pontos (pois todas podem envolver risco de vida).

Pergunta 3:

Respostas: a) e b) 5 pontos; c) 2 pontos; d) e e) 0 pontos.

Pergunta 4:

Respostas: e) 5 pontos; a), b), c), d) e e) 0 pontos.

Pergunta 5:

Respostas: a) 5 pontos; c) 2 pontos; b), d) e e) 0 pontos.

Pergunta 6:

Respostas a) 5 pontos; c) e d) 2 pontos; b) e e) 0 pontos.

Pergunta 7:

Respostas: a) 5 pontos; b) 2 pontos, c), d) e e) 0 pontos.

Pergunta 8:

Respostas: b) e e) 5 pontos; a), c) e d) 0 pontos.

Pergunta 9:

Respostas: b), c), d) e e) 5 pontos; a) 0 pontos.

Pergunta 10:

Respostas: c) 5 pontos; a), b), d) e e) 0 pontos.

Pergunta 11:

d) 5 pontos; e) 2 pontos; a) b) e c) 0 pontos.

Pergunta 12:

Respostas: c) 5 pontos; a), b) d) e e) 2 pontos;

Pergunta 13:

Respostas: d) 5 pontos; b) e e) 2 pontos; a) e c) 0 pontos.

TABELA DE IS (Índice de Sobrevivência)

40 pontos ou menos

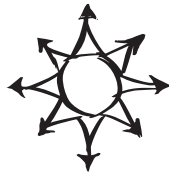
- Você precisa urgente fazer um curso de Sobrevivência .

41 a 49 pontos

- Você pode cair na floresta e até sobreviver mas vai sofrer um pouco.

Mais de 50 pontos

Você é um aventureiro nato e está pronto pra embarcar em uma expedição pela floresta amazônia.



PARTE 6

Informações úteis e referências:

Aqui estão listados links de sites, matérias, vídeos, artigos, publicações e livros relacionados aos temas Amazônia, Ecologia, Jogos e temas afins:

AMAZÔNIA DE A a Z

Enciclopedia on line – Portal amazônia
<http://www.amazoniadeaaz.com.br>

ANIMAIS EM RISCO DE EXTINÇÃO

<http://www.pensamentoverde.com.br/meio-ambiente/lista-de-aves-brasileiras-ameacadas-de-extincao/>

<http://animaisemextincao.com/animais-extintos-e-em-extincao-na-amazonia.html>

AMAZÔNIA - ÁGUA

Águas amazônicas
<http://pt.aguasamazonicas.org/a-iniciativa/>

Aquífero Amazonas
https://www.youtube.com/watch?v=85UW-ZYRzLQ&feature=emb_title

AMEAÇAS À FLORESTA

Hidrelétricas
<https://conexoplaneta.com.br/blog/hidreletricas-causarao-extincoes-de-especies-na-amazonia-diz-estudo-internacional/>

ARQUEOLOGIA - POVOS ANTIGOS

CÍRCULO DE PEDRAS (Stonehedge brasileiro)

Parque Arqueológico do Solstício

https://pt.wikipedia.org/wiki/Parque_Arqueol%C3%B3gico_do_Solst%C3%ADcio

O Brasil antes dos brasileiros

https://issuu.com/virgiliom/docs/prous_2006_o_brasil_antes_dos_brasi

O Que é Arte Rupestre da Amazônia

https://issuu.com/proexufpa/docs/arte_rupestre

A Arte Rupestre de Monte Alegre

https://issuu.com/museu-goeldi/docs/arte_rupestre_todo

BIOMAS - BIODIVERSIDADE

<https://planetabiologia.com/bioma-floresta-amazonica/>

<https://www.nationalgeographic.org/maps/biodiversity-amazon/>

<https://www.nexojornal.com.br/grafico/2017/10/02/A-diversidade-da-flora-amaz%C3%9Anica-em-n%C3%BAmeros>

BIOPIRATARIA

<https://www.pensamentoverde.com.br/meio-ambiente/o-problema-da-biopirataria-na-amazonia/>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Biopirataria>

<http://www.aldeiamultiethnica.com.br/>

<http://www.aldeiamultiethnica.com.br/rede-multiethnica>

CULTURA INDÍGENA

Índios brasileiros -Etnias

<https://www.revistaprosaveroarte.com/305-etnias-e-274-linguas-estudo-revela-riqueza-cultural-entre-indios-no-brasil/>

Você sabe quantas culturas indígenas existem no Brasil

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/terra-brasilis/voce-sabe-quantas-culturas-indigenas-existem-no-brasil.phtml>

4 curtas para as crianças conhecerem histórias indígenas

<https://lunetas.com.br/historias-indigenas/?fbclid=IwAR2iQeenr19vkF1K6klAcSjweEzZ-FbhYIk0o19iK59l8MOu9Dy4dVf9ZZDs>

Índios e astrologia

<http://www.expressodeminas.com.br/cultura/o-ceu-tupi-guarani-os-indios-as-estrelas-e-a-astrologia>

http://www2.uol.com.br/sciam/reportagens/mitos_e_estacees_no_ceu_tupi-guarani.html

<http://www.galeriadometeorito.com/2015/02/conheca-as-constelacoes-indigenas.html>

Videos o que destacam os mais diversos aspectos das culturas dos povos indígenas (itaú Cultural).

https://www.youtube.com/playlist?list=PLaV4cVMp_odz6HQTxtbmEG5ZmcrljHSsx

Mitologia

<https://www.facebook.com/pg/Mitologia-Dos-Nativos-Brasileiros>

CURIOSIDADES

Curiosidades da floresta amazônica

<http://labs.icb.ufmg.br/lbem/aulas/grad/evol/biodivers/amazonia.html>

Pipoca da vitória regia

<https://www.clubedapipoca.com/blog/pipoca-de-vitoria-regia/>

DICIONÁRIOS

Tupi Guarani

<http://www.dicionariotupiguarani.com.br/section/t/>

Dicionario Povos Indigenas

<https://mirim.org/linguas-indigenas>

EXPEDIÇÕES AMAZÔNICAS

Viagem de Pedro Teixeira ao Rio Amazonas

<http://pt.aguasamazonicas.org/a-iniciativa/>

ILUSTRAÇÃO BOTÂNICA

Margaret Mee -

Ilustradora botânica maravilhosa, Margareth Mee, apaixonada pela Amazônia. Com 78 anos fez sua última expedição (já tinha feito outras 12) à floresta para, finalmente, desenhar a Flor da Lua, a qual buscou resgitar me desenho por 3 décadas

Vídeo

Margaret Mee e a Flor da Lua

<https://vimeo.com/27956897>

Internet:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Margaret_Mee

<https://www.botanicalartandartists.com/about-margaret-mee.html>

IGARAPÉS

Igarapé - Cecilia Gontijo

<https://www.ambiental.media/artigos/en/the-importance-of-the-amazons-small-rivers/>

Igarapé e Igapós - qual a diferença?

<https://trilhaseprosas.wordpress.com/2014/11/16/igapo-ou-igarape/>

JOGOS E EDUCACÃO

Neuro educação e Jogos de mesa

Fonte: Devir - Jogandomais.com.br

Parte 1:

<https://jogandomais.com.br/2018/12/19/primeiras-recordacoes-jogos/>

Parte 2:

<https://jogandomais.com.br/2018/12/20/jogar-infancia-saudavel-feliz/>

Parte 3

<https://themitm.blog.br/2018/12/21/neuroeducacao-e-jogos-de-mesa-parte-3/>

Parte 4

<https://themitm.blog.br/2018/12/26/neuroeducacao-e-jogos-de-mesa-parte-4/>

Parte 5:

<https://themitm.blog.br/2018/12/26/neuroeducacao-e-jogos-de-mesa-parte-5/>

Parte 6:

<https://jogandomais.com.br/2019/01/03/desenvolva-aptidao-espacial-raciocinio-jogos/>

Parte 7:

<https://jogandomais.com.br/2019/01/16/desenvolva-memoria-atencao-jogos/>

LENDAS

10 lendas da floresta amazônica

<https://escolaeducacao.com.br/10-lendas-da-regiao-amazonica/>

10 lendas amazônicas que você não conhecia

<https://ahduvido.com.br/10-lendas-amazonicas-que-voce-nao-conhecia/>

Contos e lendas da Amazônia

<http://carlos-contoselendas.blogspot.com/search/label/lendas%20da%20amaz%C3%B4nia>

Vídeo:

Lendas da Amazônia: cobra-grande e curupira

https://youtu.be/_6wqqpk_qF4

lenda das amazonas

<http://desafiandooriomar.blogspot.com.br/2011/02/desafiando-o-rio-mar-as-amazonas.html>

<http://super.abril.com.br/historia/amazonas-lenda-ou-realidade/>

<http://portalamazonia.com.br/amazoniadeaz/interna.php?id=916>

PEIXES DA AMAZÔNIA

<https://www.revistaplaneta.com.br/distribuicao-de-peixes-na-amazonia-contraria-totalmente-o-padroao/>

<https://g1.globo.com/am/amazonas/noticia/2019/09/14/estudo-ajuda-a-desvendar-diversidade-de-peixes-da-bacia-amazonica.ghtml>

<https://meioambiente.culturamix.com/natureza/peixes-do-amazonas-e-risco-de-extincao>

PLANTAS

PANCS

Você sabe o que é significa PANCS?

PANCS são Plantas Comestíveis Não Convencionais

Plantas Alimentícias não Convencionais (PANC – escreve-se sem o S, mesmo no plural) é uma sigla utilizada para plantas que tem potencial alimentício, porém não são consumidas, pelo menos não em larga escala, ou não em determinada região, sendo que muitas delas são cultivadas somente por pequenos produtores e em escala doméstica. Também podemos considerar partes geralmente não consumidas de plantas comuns, como por exemplo o palmito e o coração da bananeira.

Link para o livro com mais informações

<http://www.plantarum.com.br/prod,idloja,25249,idproduto,4689459,livros-em-portugues-plantas-alimenticias-nao-convencionais-panc-no-brasil>

Link original video: <http://coletivocatarse.blogspot.com.br/2010/04/projeto-pancs-soberania-alimentar-e.html>

PLANTAS MEDICINAIS

<https://ciclovivo.com.br/vida-sustentavel/bem-estar/livro-gratuito-reune-detalle-de-quase-400-especies-de-plantas-medicinais/>

PUBLICAÇÕES / LIVROS

1499 - O Brasil antes de Cabral - Reinaldo José Lopes

Amazônia - Araquem Alcântara – Terra Brasil

Games of the World - Unicef

Grandes expedições à Amazônia Brasileira – João Meirelles Filho – Metalivros

Lendas Brasileiras – Luís da Câmara Cascudo - Global

Lendas e Mitos dos índios brasileiros – Walde-mar de Andrade e Silva – FTD

Margaret Mee – Em busca das Flores da Floresta Amazônica – Ed. Salamandra

OUTRAS PUBLICAÇÕES

Escritores Indígenas:

Ailton Krenak -
IDEIAS PARA ADIAR O FIM DO MUNDO

Auritha Tabajara-
CORAÇÃO NA ALDEIA, PÉS NO MUNDO

Cristino Wapichana-
RODA DE HISTÓRIAS INDÍGENAS

Daniel Munduruku -
VOZES ANCESTRAIS: DEZ CONTOS INDÍGENAS

Davi Kopenawa-
A QUEDA DO CÉU

Livros Infantis:

CHICO MENDES, MUIRAQUITÃ E FLORESTA: BAIXE 3 LIVROS INFANTIS SOBRE A
AMAZÔNIA

<https://respeitarepreciso.org.br/chico-mendes-muiraquita-e-floresta-baixar-3-livros-infantis-sobre-a-amazonia/>

Publicações relacionadas a Amazônia:

ECO BRASIL - MANUAIS relacionados a sustentabilidade na floresta amazônica

<http://ecobrasil.provisorio.ws/ecobrasil/manuais-ecobrasil>

Origens Brasil Publicações

<http://www.origensbrasil.org.br/pub>

Documentos em PDF (todos disponíveis gratuitamente na Internet)


- Apostila Sobrevivência - FAB
- A queda do céu- Palavras de um xamã yanomani - Cia das Letras
- Curt Nimuendajá - O alemão que virou índio no Brasil -Salvador Pane Baruja
- Dicionário de Tupi

- Frutíferas e Plantas úteis na Vida Amazônica - Patricia Stanley e Gabriel Medina
- Gamificação na Educação
- Livro vermelho da Fauna Brasileira Ameaçada de Extinção Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade Vol I a Vol VII
- Lendas - Os 50 principais personagens do folclore brasileiro - Chiaro escuro - diversos ilustradores
- Neuroeducação e Jogos e mesa
- RAS-Igarapés
- Sob a pata do Boi - Como a Amazônia vira pasto - reportagens - org. Eduardo Pegurier e Paulo Barreto

FLIPBOARD

Diversas notícias, artigos e reportagens arquivadas sobre Amazônia em formato digital link pra leitura:

<https://flipboard.com/@robertotostes/amazonia-cg937m5nz?from=share>

AMAZONIA

Árvores da Amazônia são "cápsulas do tempo" da história humana: entenda

Galileu - Redação Galileu

Além da arte, dos documentos e das descobertas arqueológicas, outro fator pode nos dar pistas sobre o passado: as árvores. Em um artigo publicado ...

February 9

Festa da mandioca é olimpíada de levantamento de peso - Sebastião Salgado na Amazônia - Suruwaha - Especiais - Folha de

uol.com.br

Um dos principais pratos da culinária dos suruwaha é o grolado, espécie de bolinho assado feito de massa de mandioca fermentada, ou puba. Depois da ...

2 de set. de 2018

Amazonia

nationalgeographic.org - National Geographic Society

Begin by using the infographic to review the water cycle and create a general diagram of water cycling through Amazonia. Then learn about the food ...

15 de out. de 2019

COMENTÁRIOS FINAIS:

Todo o conteúdo deste documento será atualizado periodicamente com novas informações. Comentários e sugestões são bem-vindos.

O conteúdo pode ser citado, desde que fazendo referência da fonte.

Este documento faz parte do material de apoio do Jogo Sobrevivência - Campanha Cartase.

Para mais informações acesse: jogosobrevivencia.com

VERSÃO EM PDF

- *Dicas Para Desenvolver Seu Boardgame (ver link abaixo);*
- *Caderno do Professor - para uso em sala de aula.*

Para conseguir uma versão do arquivo destes documentos em PDF mande um email:

Roberto Tostes
robertotostes@gmail.com

LEIA TAMBÉM:



<http://bit.ly/Crieseuboardgame>



ONDE ADQUIRIR O JOGO:

Os interessados em comprar uma cópia do
Jogo Sobrevivência podem:

acessar o site:

Jogosobrevivencia.com

mandar um e-mail:

contato@jogosobrevivencia.com

robertotostes@gmail.com

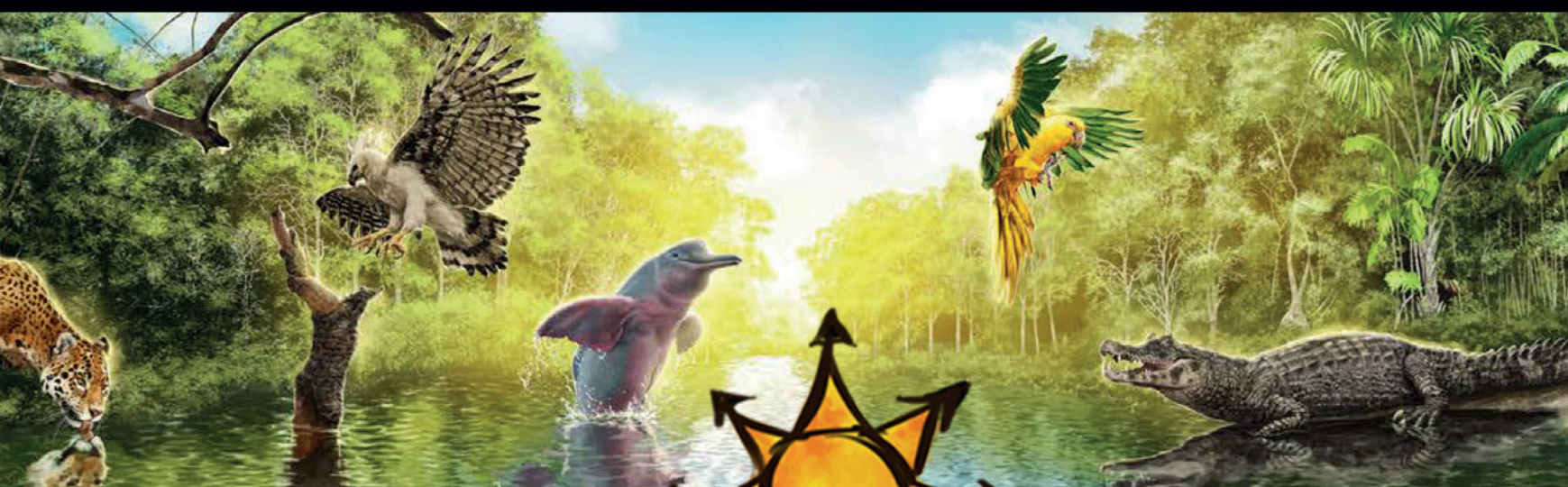
via redes sociais:

facebook:

[/jogosobrevivencia](https://www.facebook.com/jogosobrevivencia)

instagram:

[@jogosobrevivencia](https://www.instagram.com/jogosobrevivencia)



www.jogosobrevivencia.com

instagram: @jogosobrevivencia
facebook/jogosobrevivencia
contato: robertotostes@gmail.com