MEU RUMO CX1-R01

Quando alguma coisa te incomoda, o que você costuma fazer primeiro?

- A) Falar na hora
- B) Guardar para mim
- C) Me afastar um pouco
- D) Contar para outra pessoa

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R02

O que as pessoas mais costumam interpretar errado sobre você?

- A) Meu silêncio
- B) Minhas brincadeiras
- C) Minha cara séria
- D) Minha animação

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R03

Quando alguém te interrompe, o que você costuma fazer?

- A) Insisto e continuo falando
- B) Desisto de falar
- C) Espero a minha vez
- D) Fico irritado por dentro

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R04

O que acende mais rápido o seu alerta?

- A) Mexerem nas minhas coisas
- B) Uma piada sobre mim
- C) Alguém me apressar
- D) Todo mundo falar ao mesmo tempo

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R05

O que é mais difícil para você?

- A) Ouvir um não
- B) Admitir um erro
- C) Pedir ajuda
- D) Dizer que algo me incomodou

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R06

Qual situação te dá mais vontade de se afastar de um grupo?

- A) Muito barulho
- B) Uma discussão
- C) Sentir que ninguém me ouve
- D) Quando todos já se conhecem e eu não

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R07

Quando você precisa dizer não para um amigo, como costuma fazer?

- A) Digo direto
- B) Invento uma desculpa
- C) Vou adiando
- D) Acabo dizendo sim

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R08

Quando você fica nervoso, onde o seu corpo avisa primeiro?

- A) Na barriga
- B) No rosto quente
- C) Nas mãos
- D) Na voz

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO CX1-R09

Com pessoas que você ainda não conhece bem, você costuma...

- A) Falar menos
- B) Brincar mais
- C) Observar primeiro
- D) Ficar do mesmo jeito

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 1 · +1 por responder


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

MISSÃO CX1-M01

Quem guardou a bússola?

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: leia a lista e sussurre uma pista para cada jogador. Ninguém mostra a sua. Quem guardou a bússola? Só vale o que está escrito.

- Lia: boné, óculos, mochila verde
- Téo: boné, mochila azul
- Nina: mochila verde
- Caio: óculos, mochila vermelha
- Rui: óculos, mochila azul
- Bia: óculos, mochila verde

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Quem guardou estava sem boné.
2. Quem guardou usa óculos.
3. A mochila não é vermelha.
4. A mochila não é azul.

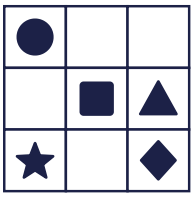
Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M02

Desenho às cegas

De mesa · 2 min 30 s

Só o jogador da vez olha a figura. Sem mostrar e sem gestos, ele descreve. Os outros desenham uma grade 3×3 e as formas. Podem fazer perguntas.



Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M03

Fila do silêncio

De mesa · 2 min · Leitor

Leitor: sussurre um horário para cada jogador, na ordem da lista. Sem falar e sem escrever, a mesa forma uma fila do mais cedo ao mais tarde. Gestos valem.

7h05 · 7h40 · 8h15 · 9h30 · 10h10 · 11h45

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M04

Eco fiel

De mesa · 1 min 30 s · Leitor

Leitor: sussurre a frase, uma única vez, para o jogador à sua esquerda. Cada um passa adiante, também sussurrando e uma só vez. O último diz a frase em voz alta.

> *A lanterna azul ficou embaixo da terceira barraca da trilha.*

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M05

Mochila na memória

Individual · 1 min 30 s

Leitor: leia a lista em voz alta, uma única vez, devagar. O jogador da vez não vê a carta e depois repete os itens, em qualquer ordem, em 30 segundos.

corda · apito · lanterna · bússola · cantil · mapa · boné

Conexões · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO CX1-M06

Fila do lanche

Individual · 1 min 30 s

Leia sozinho. Quatro amigos estão na fila do lanche. Descubra a ordem, da frente para trás, e diga em voz alta.

Gabi · Léo · Mia · Juca

PISTAS

1. Léo está logo atrás da Mia.
2. Gabi não é a primeira nem a última.
3. Juca está à frente da Mia.

Conexões · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO CX1-M07

Diga sem dizer

De mesa · 1 min 30 s

O jogador da vez explica cada palavra sem dizer a palavra nem as proibidas. Os outros adivinham. Pode pular e voltar depois.

- FRONTEIRA (proibidas: limite, linha, país)
- GATILHO (proibidas: raiva, botão, irritar)
- ESCUTA (proibidas: ouvir, orelha, ouvido)

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M08

Contagem sem combinar

De mesa · 2 min

A mesa conta de 1 até 12 em voz alta. Ninguém combina a ordem: qualquer um pode dizer o próximo número, mas ninguém diz dois seguidos. Dois falaram juntos? Volta ao 1.

> *Meta: chegar ao 12. Tempo: 2 minutos.*

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M09

Mochila da mesa

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: leia os itens e sussurre uma necessidade para cada jogador. Escolham exatamente 4 itens que atendam todas as necessidades, com peso total 10.

lanterna (peso 3) · vela (1) · cantil (2) · garrafão (5) · corda (3) · apito (1) · mapa (2) · cobertor (4)

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Preciso de algo para enxergar no escuro.
2. Preciso de algo para beber água.
3. Preciso de algo para pedir socorro.
4. Preciso de algo para me aquecer.

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

CONFERÊNCIA CX1-M03

Fila do silêncio

✓ VALE SE
A fila fica na ordem certa na primeira tentativa. O Leitor confere.

RESPOSTA
7h05, 7h40, 8h15, 9h30, 10h10, 11h45 (só os horários entregues).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M02

Desenho às cegas

✓ VALE SE
Metade ou mais dos desenhistas acerta a casa de pelo menos 4 das 5 formas.

RESPOSTA
Linha de cima: círculo à esquerda. Linha do meio: quadrado no centro, triângulo à direita. Linha de baixo: estrela à esquerda, losango à direita.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M01

Quem guardou a bússola?

✓ VALE SE
A mesa diz o nome certo em até 2 minutos, com um só palpite.

RESPOSTA
Bia. (Sem boné: saem Lia e Téo. Óculos: sai Nina. Não vermelha: sai Caio. Não azul: sai Rui.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M06

Fila do lanche

✓ VALE SE
A ordem dita é igual à do verso, numa só tentativa.

RESPOSTA
Juca, Gabi, Mia, Léo.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +2 ao jogador

CONFERÊNCIA CX1-M05

Mochila na memória

✓ VALE SE
Disse pelo menos 6 dos 7 itens, sem inventar nenhum.

RESPOSTA
Corda, apito, lanterna, bússola, cantil, mapa, boné.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +2 ao jogador

CONFERÊNCIA CX1-M04

Eco fiel

✓ VALE SE
A frase dita no fim tem no máximo 1 palavra diferente da carta.

RESPOSTA
A lanterna azul ficou embaixo da terceira barraca da trilha.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M09

Mochila da mesa

✓ VALE SE
A mesa diz os 4 itens certos, com peso 10, em até 2 minutos e meio.

RESPOSTA
Lanterna, cantil, apito e cobertor (3 + 2 + 1 + 4 = 10).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M08

Contagem sem combinar

✓ VALE SE
A mesa chega ao 12 sem ninguém falar junto, dentro de 2 minutos.

RESPOSTA
1 a 12 em sequência, sem duas vozes no mesmo número e sem a mesma pessoa duas vezes seguidas.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M07

Diga sem dizer

✓ VALE SE
A mesa adivinha 2 das 3 palavras em 90 segundos. Palavra em que se disse uma proibida não vale.

RESPOSTA
Fronteira, gatilho, escuta.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

MISSÃO CX1-M10

Rosto que fala

Individual · 1 min 30 s

Leitor: aponte, em segredo, uma emoção da lista para o jogador da vez. Ele mostra a emoção só com o rosto, sem som e sem mãos. A mesa tem 2 palpites.

frustração · vergonha · alívio · ciúme · orgulho · tédio

Conexões · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO CX1-M11

O bilhete mal lido

De mesa · 2 min

Leitor: leia as cenas em voz alta. A mesa combina a ordem em que tudo aconteceu e diz as letras.

- (A) Nina para de responder o Téo.
- (B) Téo escreve no grupo: "Que desenho, Nina... kkkk".
- (C) No recreio, Téo pergunta por que ela sumiu.
- (D) Nina lê e acha que Téo riu do desenho dela.
- (E) Nina conta o que sentiu, e Téo explica que riu de surpresa.

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO CX1-M12

Cada um reage de um jeito

Individual · 2 min

Leia sozinho. Descubra a reação de cada amigo e o que mais o irrita.

- Amigos: Duda, Pedro, Iara
- Reações: fala na hora, respira e espera, sai para dar uma volta
- Irrita: ser interrompido, perder no jogo, mexerem nas coisas

PISTAS

1. Quem fala na hora se irrita quando é interrompido.
2. Pedro não fala na hora.
3. Iara sai para dar uma volta.
4. Quem respira e espera se irrita quando mexem nas suas coisas.

Conexões · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO CX1-M13

Corrente dos lugares seguros

De mesa · 2 min 30 s

Em roda, cada jogador repete os lugares de quem falou antes, na ordem, e depois diz um lugar onde se sente bem. O primeiro só diz o seu.

> *Exemplo: "Biblioteca." → "Biblioteca, casa da vó." → "Biblioteca, casa da vó, quadra."*

Conexões · Fase 1 — +1 a cada um

E AGORA? CX1-E01

A mesa discorda sobre o caminho: metade quer ir pela ponte, metade pelo rio.

A Segue a maioria agora: todos avançam 1 casa.
todos · +1 casa

B Para e ouve quem discordou: você perde a vez, mas a próxima Missão da mesa pode ser repetida se falhar.
perde a vez · próxima: pode repetir Missão

Conexões · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX1-E02

Você está explicando um plano e alguém te interrompe com outra ideia.

A Termina a sua explicação antes: avance 2 casas.
+2 casas

B Deixa a pessoa falar primeiro: a próxima Missão ganha 1 pista extra.
próxima: +1 pista na Missão

Conexões · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX1-E03

Bem no meio de uma Missão, um colega pega o seu material sem pedir.

A Fala na hora: resolve logo e joga de novo, mas o cofre paga 1 moeda pela parada.
−1 · joga de novo

B Espera a Missão acabar para conversar: o cofre ganha 1 moeda, mas você volta 1 casa.
+1 · −1 casa

Conexões · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX1-E04

Seu amigo te chama para fazer dupla, mas você já tinha combinado com outra pessoa.

A Mantém o combinado: o cofre ganha 2 moedas.
+2

B Propõe um trio: todos avançam 1 casa, mas o cofre paga 1 moeda.
todos · −1 · +1 casa

Conexões · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX1-E05

Depois de uma brincadeira, você sente o rosto quente e a barriga apertada.

A Pede um minuto de pausa: perde a vez, mas a sua próxima Missão vale o dobro.
perde a vez · próxima: Missão ×2

B Segue jogando assim mesmo: avance 1 casa.
+1 casa

Conexões · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

CONFERÊNCIA CX1-M12

Cada um reage de um jeito

✓ VALE SE
As 3 reações e os 3 incômodos ditos estão iguais ao verso.

RESPOSTA
Duda: fala na hora, ser interrompida. Pedro: respira e espera, mexerem nas coisas. Iara: sai para dar uma volta, perder no jogo.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +2 ao jogador

CONFERÊNCIA CX1-M11

O bilhete mal lido

✓ VALE SE
A ordem dita é igual à do verso, numa só tentativa.

RESPOSTA
B, D, A, C, E.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX1-M10

Rosto que fala

✓ VALE SE
A mesa acerta a emoção apontada em até 2 palpites.

RESPOSTA
A emoção que o Leitor apontou (ele confirma).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +2 ao jogador

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

CONFERÊNCIA CX1-M13

Corrente dos lugares seguros

✓ VALE SE
A roda dá uma volta inteira com no máximo 1 ajuda.

RESPOSTA
O último jogador diz todos os lugares na ordem certa; cada dono confirma o seu.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 1 | +1 a cada integrante

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

E AGORA? CX1-E06

No recreio, te chamam para jogar bola, mas hoje você queria ficar lendo sozinho.

A. Vai jogar com eles: avance 2 casas.
+2 casas

B. Diz que hoje prefere ficar na sua: o cofre ganha 2 moedas.
+2

Conexões · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX1-E07

Te contaram que um colega falou de você pelas costas, mas você não sabe se é verdade.

A. Vai tirar a dúvida com ele agora: perde a vez, mas o cofre ganha 2 moedas.
+2 · perde a vez

B. Espera ter mais certeza: avance 1 casa, mas a próxima Missão vale 1 a menos.
+1 casa · próxima: Missão −1

Conexões · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

VIRADA CX1-V01

Silêncio no mapa

Um vento levou todas as vozes! Até a sua próxima vez, Missões só com gestos. Missão concluída assim: +1 moeda no cofre.

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA CX1-V02

Vento a favor

Um vento bom empurrou o seu barco. Avance 2 casas.

+2 casas

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA CX1-V03

Cadarço desamarrado

Você parou para amarrar o cadarço… e depois o outro. Volte 1 casa.

−1 casa

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA CX1-V04

Achado na trilha

Você tropeçou numa caixinha esquecida: tem moedas dentro! O cofre ganha 2.

+2

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA CX1-V05

Eco no vale

Alguém gritou “bora!” e o eco animou todo mundo. Todos avançam 1 casa.

todos · +1 casa

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA CX1-V06

Barcos trocados

Na neblina, você entrou no barco errado. Troque de casa com o jogador logo à sua frente.

troca c/ quem está à frente

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA CX1-V07

Passagem liberada

Um guarda da trilha abriu o portão. Nesta rodada, o atalho custa só 1 moeda.

atalho por 1

Conexões · Fase 1 · Leia em voz alta


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 1

MEU RUMO CX2-R01

Quando um amigo passa a andar com outro grupo, o que é mais difícil para você?

- A) Sentir ciúme
- B) Não demonstrar nada
- C) Perguntar o que mudou
- D) Fingir que não ligo

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R02

Quando o grupo decide algo de que você discorda, o que você costuma fazer?

- A) Falo na hora
- B) Sigo o grupo
- C) Tento convencer depois
- D) Fico de fora

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R03

Quando você perde num jogo, o que aparece primeiro?

- A) Vontade de revanche
- B) Vontade de parar
- C) Culpar a sorte
- D) Rir do erro

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R04

O que te deixa mais na pressão?

- A) Alguém me olhando fazer algo
- B) Ter pouco tempo
- C) Falar na frente de todos
- D) Errar perto dos amigos

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R05

Quando você percebe que chateou alguém, o que é mais difícil?

- A) Perceber sozinho
- B) Pedir desculpas
- C) Explicar o que aconteceu
- D) Esperar a pessoa voltar a falar comigo

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R06

Numa briga entre dois amigos seus, o que você costuma fazer?

- A) Tento acalmar
- B) Fico de um lado
- C) Saio de perto
- D) Espero passar

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R07

O que mais te ajuda a se acalmar quando está com raiva?

- A) Ficar sozinho
- B) Conversar com alguém
- C) Mexer o corpo
- D) Respirar devagar

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R08

Num acordo de grupo, do que é mais difícil abrir mão?

- A) Da minha ideia
- B) Da minha vez
- C) Do meu lugar
- D) Do meu tempo

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder

MEU RUMO CX2-R09

Quando você chega perto de um grupo que já está formado, o que costuma fazer?

- A) Espero me chamarem
- B) Chego perguntando se posso entrar
- C) Fico perto de quem eu conheço
- D) Procuro outro grupo

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Conexões · Fase 2 · +1 por responder


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

MISSÃO CX2-M01

Onde fazer o trabalho?

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: leia os lugares e sussurre uma prioridade para cada jogador. Escolham o lugar que atende todas. Só vale o que está escrito.

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Preciso que seja perto.
2. Preciso de silêncio.
3. Preciso de internet.
4. Tenho alergia a gato.

✓ OPÇÕES

- (A) Biblioteca: perto, silêncio
- (B) Casa do Léo: silêncio, internet
- (C) Pátio da escola: perto, internet
- (D) Casa da Mari: perto, silêncio, internet, gato
- (E) Sala do bairro: perto, silêncio, internet

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M02

A ordem do conflito

De mesa · 2 min 30 s

Carta no meio. Sem falar, um por vez, apontem a próxima cena até fechar a ordem. Errou? Recomecem uma vez.

- (A) Do chão, Bia grita: "Foi de propósito!"
- (B) Na outra semana, Joca pede desculpas e chama Bia para o time.
- (C) Bia e Joca agarram a mesma bola.
- (D) No dia seguinte, os dois nem se olham na fila.
- (E) Joca puxa a bola e Bia cai sentada.
- (F) Joca, vermelho, responde: "Foi sem querer!"

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M03

O bilhete sem assinatura

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Um bilhete de desculpas apareceu sem assinatura. Leitor: leia a lista e sussurre uma pista para cada jogador. Quem escreveu?

- Caneta, papel e lugar na sala:
- Malu: preta, linhas, meio
- Kauã: azul, liso, meio
- Sofia: azul, linhas, meio
- Beto: azul, linhas, porta
- Lara: azul, linhas, janela
- Igor: preta, liso, porta

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. A caneta era azul.
2. O papel tinha linhas.
3. A pessoa não senta na porta.
4. A pessoa não senta na janela.

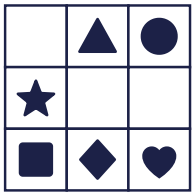
Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M04

Desenho só com sim e não

De mesa · 3 min

Só o jogador da vez vê a figura. Os outros desenham uma grade 3×3 e fazem perguntas de sim ou não. Ele só pode responder "sim" ou "não".



Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M05

Cúpula da quadra

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Quatro grupos disputam a quadra, um por dia, de segunda a quinta. Leitor: sussurre um pedido para cada jogador. Montem a agenda que atende todos os pedidos.

- Grupos: futebol, vôlei, corda, queimada
- Dias: segunda, terça, quarta, quinta

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. O futebol quer a segunda ou a quinta.
2. O vôlei quer jogar antes da queimada.
3. O futebol precisa vir antes da corda.
4. A corda quer o dia logo antes da queimada.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M06

Chegada da corrida

Individual · 2 min

Leia sozinho. Cinco rivais correram na gincana. Descubra a ordem de chegada, do 1º ao 5º, e diga em voz alta.

Tati · Nico · Bruno · Lu · Gabi

PISTAS

1. Nico chegou logo depois da Tati.
2. Bruno não ganhou e não foi o último.
3. Lu chegou antes do Bruno, mas não foi a primeira.
4. Gabi chegou depois do Nico.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO CX2-M07

Contagem sob pressão

De mesa · 2 min

Em roda, cada um diz um número, de 1 até 20. Nos números da tabuada do 4, digam "mapa" no lugar do número. O Leitor tenta fazer vocês rirem só com caretas. Errou ou riu? Volta ao 1.

> *Começo: 1, 2, 3, mapa, 5…*

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M08

Torre da calma

Individual · 2 min

Com 5 objetos da mesa, monte uma torre, um em cima do outro. Ela precisa ficar de pé enquanto a mesa conta até 5 em voz alta. Os outros podem falar para atrapalhar, sem tocar. Duas tentativas.

- Vale: borracha, apontador, tampa, estojo, caderno, livro.
- Não vale: segurar a torre ou apoiar na parede.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO CX2-M09

Roda de trocas

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: sussurre uma pista para cada jogador. Digam, em ordem, as 4 entregas que deixam todos com o que precisam.

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Você tem a lanterna e precisa da corda.
2. Você tem o mapa e precisa da lanterna. Só entrega depois de receber.
3. Você tem o apito e precisa do mapa. Só entrega depois de receber.
4. Você tem a corda e precisa do apito. Só entrega depois de receber.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

CONFERÊNCIA CX2-M03

O bilhete sem assinatura

✓ VALE SE
A mesa diz o nome certo com um só palpite, em até 2 minutos e meio.

RESPOSTA
Sofia. (Azul: saem Malu e Igor. Linhas: sai Kauã. Não porta: sai Beto. Não janela: sai Lara.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M02

A ordem do conflito

✓ VALE SE
Ordem completa igual ao verso, sem ninguém falar, em até 2 tentativas.

RESPOSTA
C, E, A, F, D, B.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M01

Onde fazer o trabalho?

✓ VALE SE
A mesa aponta o lugar certo numa só resposta, em até 2 minutos e meio.

RESPOSTA
E · Sala do bairro. (A não tem internet, B não é perto, C não tem silêncio, D tem gato.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M06

Chegada da corrida

✓ VALE SE
A ordem dita é igual à do verso, numa só tentativa.

RESPOSTA
Tati, Nico, Lu, Bruno, Gabi.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA CX2-M05

Cúpula da quadra

✓ VALE SE
A agenda dita é igual à do verso, numa só resposta.

RESPOSTA
Segunda: futebol. Terça: vôlei. Quarta: corda. Quinta: queimada.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M04

Desenho só com sim e não

✓ VALE SE
Em 3 minutos, metade ou mais dos desenhistas acerta a casa de pelo menos 5 das 6 formas.

RESPOSTA
Linha de cima: triângulo no meio, círculo à direita. Linha do meio: estrela à esquerda. Linha de baixo: quadrado, losango e coração, da esquerda para a direita.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M09

Roda de trocas

✓ VALE SE
Em até 2 minutos e meio, a mesa diz as 4 entregas na ordem certa.

RESPOSTA
1º lanterna (pista 1 → pista 2); 2º mapa (pista 2 → pista 3); 3º apito (pista 3 → pista 4); 4º corda (pista 4 → pista 1).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M08

Torre da calma

✓ VALE SE
Torre de 5 objetos de pé até o 5, em até 2 tentativas.

RESPOSTA
Qualquer torre de 5 objetos, sem apoio de mão, que fique de pé até o fim da contagem.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA CX2-M07

Contagem sob pressão

✓ VALE SE
A mesa chega ao 20 em até 2 minutos.

RESPOSTA
1, 2, 3, mapa, 5, 6, 7, mapa, 9, 10, 11, mapa, 13, 14, 15, mapa, 17, 18, 19, mapa.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

MISSÃO CX2-M10

Mapas que não batem

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: sussurre uma pista para cada jogador. As pistas parecem discordar. Juntem tudo e digam por qual trilha seguir e quantos minutos vão levar.

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. A trilha da direita leva 30 minutos.
2. O portão no fim da trilha da direita fecha daqui a 25 minutos.
3. A trilha da esquerda leva 20 minutos, mas a ponte dela caiu.
4. O desvio da ponte, pelo rio, soma 15 minutos à trilha da esquerda.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M11

Quem ficou de fora?

Individual · 2 min

Leia sozinho. Cinco colegas formaram duas duplas e um ficou de fora. Descubra as duplas e quem ficou de fora.

- Da turma A: Ana e Lia
- Da turma B: Rafa, Gui e Théo

PISTAS

1. Lia fez dupla com alguém da turma B.
2. Ana fez dupla, mas não com o Rafa.
3. Gui não fez dupla com a Lia.
4. Rafa não fez dupla com ninguém da turma A.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO CX2-M12

A fila que vira

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: sussurre um número para cada jogador, na ordem da lista. Sem falar, formem uma fila do menor para o maior. Deu certo? O Leitor diz "Virou!": refaçam a fila com os pares primeiro e depois os ímpares, cada parte do menor para o maior.

3 · 8 · 11 · 14 · 20 · 27

Conexões · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO CX2-M13

Rota ditada com barulho

Individual · 2 min

Imagine uma grade 4×4: colunas A a D, linhas 1 a 4. Comece em A1, no canto de cima. O Leitor lê a rota uma vez; os outros cochicham para atrapalhar. Onde você terminou?

direita · direita · baixo · baixo · esquerda · baixo · direita · direita

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

E AGORA? CX2-E01

O grupo está quase terminando, mas alguém percebeu que uma parte importante está errada.

A Entregam assim: você ganha 1 Coordenada agora, mas a próxima Missão vale 1 a menos.
+1 Coord. · próxima: Missão −1

B Refazem: você perde a vez, mas a próxima Missão vale o dobro.
perde a vez · próxima: Missão ×2

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX2-E02

Duas pessoas da mesa querem coisas diferentes, e as duas têm bons motivos.

A Votam agora e seguem: todos avançam 1 casa.
todos · +1 casa

B Param para ouvir as duas: o cofre paga 1 moeda, mas a próxima Missão da mesa ganha 1 pista.
−1 · próxima: +1 pista na Missão

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX2-E03

Todos os seus amigos vão jogar futebol no recreio. Você queria brincar de outra coisa, com outro grupo.

A Vai com os seus amigos: avance 2 casas.
+2 casas

B Vai com o outro grupo: o cofre ganha 2 moedas.
+2

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX2-E04

No meio de uma partida, um colega novo pede para entrar no jogo.

A Recomeçam com ele: todos voltam 1 casa, mas o cofre ganha 2 moedas.
todos · +2 · −1 casa

B Ele entra na próxima partida: avance 1 casa.
+1 casa

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX2-E05

Seu maior rival ganhou de você e está comemorando bem alto.

A Pede revanche agora: jogue de novo, mas o cofre paga 1 moeda.
−1 · joga de novo

B Deixa a revanche para outro dia: o cofre ganha 1 moeda.
+1

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

CONFERÊNCIA CX2-M12

A fila que vira

✓ VALE SE
As duas filas ficam certas, sem ninguém falar. Cada fila tem 1 tentativa.

RESPOSTA
Fila 1: 3, 8, 11, 14, 20, 27. Fila 2: 8, 14, 20, 3, 11, 27 (só os números entregues).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA CX2-M11

Quem ficou de fora?

✓ VALE SE
As duas duplas e quem ficou de fora estão iguais ao verso.

RESPOSTA
Duplas: Ana e Gui; Lia e Théo. Ficou de fora: Rafa.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA CX2-M10

Mapas que não batem

✓ VALE SE
A mesa diz a trilha e o tempo certos numa só resposta.

RESPOSTA
Esquerda, pelo desvio do rio: 35 minutos. (Pela direita, o portão fecha antes de vocês chegarem.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +1 a cada integrante

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

CONFERÊNCIA CX2-M13

Rota ditada com barulho

✓ VALE SE
O jogador diz a casa final certa, de primeira.

RESPOSTA
D4.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Conexões · Fase 2 · +2 ao jogador

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

E AGORA? CX2-E06

A mesa errou a última Missão por muito pouco. Dá vontade de jogar tudo para o alto.

A. Pagam 2 moedas para garantir: a próxima Missão pode ser repetida se falhar.
–2 · próxima: pode repetir Missão

B. Respiram e seguem em frente: avance 1 casa.
+1 casa

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? CX2-E07

No calor da discussão, você falou uma coisa que deixou um colega chateado.

A. Conversa com ele agora: você perde a vez, mas o cofre ganha 2 moedas.
+2 · perde a vez

B. Espera os dois se acalmarem e fala depois: avance 1 casa.
+1 casa

Conexões · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

VIRADA CX2-V01

Mudou de grupo

Os grupos se misturaram na trilha. Troque de casa com o jogador logo atrás de você.

troca c/ quem está atrás

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta

VIRADA CX2-V02

Ventania

Uma ventania bagunçou todos os mapas. Todos voltam 1 casa.

todos · –1 casa

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta

VIRADA CX2-V03

Cofre furado

Alguém deixou o cofre aberto, e 2 moedas rolaram ladeira abaixo. O cofre perde 2.

–2

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta

VIRADA CX2-V04

Ponte em reforma

A ponte está em obras e o caixa fechou. Nesta rodada, ninguém usa moedas.

cofre fechado

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta

VIRADA CX2-V05

Carona de canoa

Um canoeiro passou e te deu carona. Jogue de novo!

joga de novo

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta

VIRADA CX2-V06

Trégua do lanche

Duas equipes rivais dividiram o lanche e sobrou troco. O cofre ganha 2 moedas.

+2

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta

VIRADA CX2-V07

Pista na garrafa

Uma garrafa chegou boiando com um bilhete. A próxima Missão da mesa ganha 1 pista.

próxima: +1 pista na Missão

Conexões · Fase 2 · Leia em voz alta


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Conexões
Fase 2

MEU RUMO ES1-R01

Se você ganhasse um dinheiro inesperado, o que seria mais difícil?

- A) Guardar
- B) Decidir em que gastar
- C) Dividir com alguém
- D) Não gastar tudo de uma vez

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R02

Numa loja, o que chama sua atenção primeiro?

- A) O preço
- B) A cor e a embalagem
- C) Se alguém que eu conheço já tem
- D) Se é novidade

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R03

Quando você quer muito uma coisa e precisa esperar, o que costuma fazer?

- A) Contar os dias
- B) Esquecer até chegar
- C) Pedir de novo várias vezes
- D) Começar a querer outra coisa

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R04

Se você tivesse R$ 10 agora, o que seria mais tentador?

- A) Um lanche gostoso
- B) Algo para um jogo
- C) Juntar para algo maior
- D) Um presente para alguém

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R05

O que é mais difícil para você?

- A) Escolher entre duas coisas que quero
- B) Desistir de uma delas
- C) Esperar
- D) Ouvir "agora não dá"

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R06

Quando você se arrepende de uma compra, normalmente é porque...

- A) Comprei rápido demais
- B) Era mais caro do que eu pensava
- C) Comprei por causa de outra pessoa
- D) Depois achei uma coisa melhor

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R07

Se você montasse uma barraquinha, o que venderia?

- A) Comida
- B) Algo feito à mão
- C) Coisas usadas em bom estado
- D) Um serviço, como ajudar ou ensinar

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R08

Quando alguém da família diz "isso está caro", você costuma...

- A) Perguntar quanto custa
- B) Desistir na hora
- C) Pensar em outro jeito de conseguir
- D) Ficar chateado

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO ES1-R09

Em que você gasta (ou gastaria) mais sem perceber?

- A) Lanches e doces
- B) Jogos e coisas digitais
- C) Brinquedos e figurinhas
- D) Roupas e acessórios

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 1 · +1 por responder


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

MISSÃO ES1-M01

Feira da Expedição

De mesa · 2 min 30 s

Com R$ 10, a mesa precisa de água, abrigo e mapa. Não dá para comprar tudo. Achem uma combinação que garanta os 3.

Orçamento: R$ 10

Precisam de: água · abrigo · mapa

Item	Preço	Serve para
Garrafa de água	R$ 3	água
Cantil	R$ 4	água
Lona	R$ 5	abrigo
Mapa de papel	R$ 2	mapa
Guia com mapa	R$ 4	mapa
Barraca com mapa	R$ 7	abrigo, mapa

Escolhas · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO ES1-M02

Mochila Leve

Individual · 2 min

Sua mochila aguenta peso 7. Escolha itens que somem valor 12 ou mais sem passar do peso.

Item	Peso	Valor
Lanterna	3	5
Corda	4	6
Lanche	2	4
Casaco	3	4
Curativos	1	3

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO ES1-M03

Pão da Padaria

Individual · 1 min 30 s

Você vai comprar pão para a expedição. Qual pacote sai mais barato por pão?

Ⓐ **Pacote A:** 4 pães por R$ 10

Ⓑ **Pacote B:** 6 pães por R$ 12

Ⓒ **Pacote C:** 3 pães por R$ 9

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO ES1-M04

Troco Certo

Individual · 1 min 30 s

Você pagou estas compras com uma nota de R$ 20. Quanto é o troco? Diga como recebê-lo com o menor número de notas e moedas.

Item	Preço
Suco	R$ 4
Sanduíche	R$ 7
Fruta	R$ 2

Pagou com: R$ 20

O caixa tem notas de R$ 5 e R$ 2 e moedas de R$ 1.

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO ES1-M05

Três Desejos, Uma Mesada

De mesa · 2 min 30 s

Lia ganha R$ 5 por semana e começa sem nada. Ela compra cada coisa, nesta ordem, assim que o dinheiro dá. Em que semana compra cada uma? Os prazos foram cumpridos?

Ganha: R$ 5 por semana

Desejo (nesta ordem)	Preço	Prazo
Presente da avó	R$ 6	até a semana 2
Livro	R$ 8	até a semana 4
Bola	R$ 12	sem prazo

Escolhas · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO ES1-M06

Fila de Prioridades

De mesa · 2 min

Regra: primeiro S (segurança), depois A (avançar), por último D (diversão). Na mesma letra, o mais barato vem antes. Não cabe no que sobrou? Pula. Com R$ 12, o que entra?

Item	Tipo	Preço
Protetor solar	S	R$ 4
Repelente	S	R$ 3
Pilhas	A	R$ 2
Mapa novo	A	R$ 5
Bolo	D	R$ 3
Pipa	D	R$ 6

Escolhas · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO ES1-M07

Barraquinha de Limonada

De mesa · 2 min

A barraca gastou: limões R$ 8, açúcar R$ 4, copos R$ 6. Cada copo é vendido por R$ 2 e venderam 15. 1) Quanto sobrou depois de pagar os gastos? 2) Quantos copos precisavam vender só para recuperar o que gastaram?

Escolhas · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO ES1-M08

Barato que Sai Caro?

Individual · 1 min 30 s

Tênis A custa R$ 60 e dura 6 meses. Tênis B custa R$ 90 e dura 12 meses. Para andar calçado durante 1 ano inteiro, qual escolha gasta menos? Quanto a menos?

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO ES1-M09

Cofrinho

Individual · 2 min

Davi tem R$ 6 e ganha R$ 4 por semana. Ele quer um jogo de R$ 30. 1) Se gastar R$ 2 por semana com figurinhas, em quantas semanas junta o dinheiro? 2) E se não gastar nada?

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M03

Pão da Padaria

✓ VALE SE
Escolheu o pacote certo e disse o preço de cada pão.

RESPOSTA
Pacote B: R$ 2 por pão. (Pacote A: R$ 2,50 por pão · Pacote C: R$ 3 por pão.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M02

Mochila Leve

✓ VALE SE
Peso total até 7 e valor 12 ou mais.

RESPOSTA
3 jeitos: Lanterna + Lanche + Curativos (peso 6, valor 12); Lanterna + Casaco + Curativos (peso 7, valor 12); Corda + Lanche + Curativos (peso 7, valor 13, o melhor).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M01

Feira da Expedição

✓ VALE SE
Combinação com água, abrigo e mapa por até R$ 10. Acharam as 2 que existem: +1 moeda no cofre.

RESPOSTA
Só 2 combinações: Garrafa de água + Lona + Mapa de papel (R$ 10); Garrafa de água + Barraca com mapa (R$ 10). Comprar tudo custaria R$ 25.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES1-M06

Fila de Prioridades

✓ VALE SE
Lista exatamente igual à do verso.

RESPOSTA
Entram: Repelente, Protetor solar, Pilhas e Bolo (R$ 12, sobra R$ 0). Ficam de fora: Mapa novo (não cabia quando chegou a vez dele) e Pipa.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES1-M05

Três Desejos, Uma Mesada

✓ VALE SE
As 3 semanas certas e a resposta sobre os prazos.

RESPOSTA
Presente: semana 2. Livro: semana 3. Bola: semana 6 (sobram R$ 4). Os dois prazos foram cumpridos.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES1-M04

Troco Certo

✓ VALE SE
Troco certo, com o menor número de peças.

RESPOSTA
Gasto: R$ 13. Troco: R$ 7 = 1 nota de R$ 5 + 1 nota de R$ 2 (2 peças).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M09

Cofrinho

✓ VALE SE
Os dois números de semanas certos.

RESPOSTA
1) 12 semanas (guarda R$ 2 por semana). 2) 6 semanas (guarda R$ 4 por semana). As figurinhas custaram 6 semanas a mais de espera.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M08

Barato que Sai Caro?

✓ VALE SE
Tênis certo e diferença certa.

RESPOSTA
Tênis B: R$ 90 no ano. Com o A, seriam 2 pares: R$ 120. O B gasta R$ 30 a menos.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M07

Barraquinha de Limonada

✓ VALE SE
As duas respostas certas.

RESPOSTA
Gastos: R$ 18. Vendas: R$ 30. 1) Sobraram R$ 12. 2) 9 copos (9 × R$ 2 = R$ 18).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +1 Coordenada a cada integrante

MISSÃO ES1-M10

Pistas da Feira

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: sussurre uma pista a cada jogador, em ordem (sobrou pista, recomece). Ninguém mostra nada, só fala. Com R$ 10, quem compra 1 manga e 1 maçã recebe quanto de troco?

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. 1 manga e 1 banana custam R$ 5.
2. 2 bananas custam R$ 4.
3. A maçã custa R$ 1 a mais que a banana.

Escolhas · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO ES1-M11

Lanche para Seis

De mesa · 2 min

Seis exploradores e R$ 25. Cada um precisa de 1 sanduíche (R$ 3) e 1 bebida: suco (R$ 2) ou água (R$ 1). Quantos sucos dá para comprar, no máximo, sem passar de R$ 25?

Escolhas · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO ES1-M12

Leve Mais, Pague Menos

Individual · 1 min 30 s

Você precisa de 6 cadernos. Qual loja cobra menos pelos 6?

- (A) **Loja A:** R$ 5 cada. Leve 3, pague 2.
- (B) **Loja B:** R$ 4 cada.
- (C) **Loja C:** R$ 6 cada. Leve 2, pague 1.

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO ES1-M13

Conta Dividida

Individual · 2 min

Quatro amigos lancharam. A pizza de R$ 24 é dividida igualmente. Cada um paga o próprio suco: Ana R$ 3, Bia R$ 2, Caio R$ 3, Duda R$ 4. Quanto cada um paga no total?

Escolhas · Fase 1 — +2 ao jogador

E AGORA? ES1-E01

Uma loja vende um bilhete: pague 2 moedas agora e receba 4 se alguém da mesa cair numa casa de Moedas até o fim da partida.

- (A) Aceitam o risco: o cofre paga 2. Se alguém cair em Moedas, o cofre recebe 4. — −2
- (B) Recusam e seguem viagem: você avança 1 casa. — +1 casa

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES1-E02

A trilha vai escurecer. Na barraca há duas lanternas.

- (A) Lanterna simples, 1 moeda: você avança 1 casa. — −1 · +1 casa
- (B) Lanterna com pilha extra, 3 moedas: você avança 2 casas e sua próxima Missão vem com uma pista. — −3 · +2 casas · próxima: +1 pista na Missão

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES1-E03

Você achou 4 moedas no fundo da mochila. A mesa decide o que fazer com elas.

- (A) Dividem num lanche: todos da mesa avançam 1 casa. — todos · +1 casa
- (B) Guardam tudo: +4 moedas no cofre. — +4

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES1-E04

Hoje o barqueiro cobra só 1 moeda para levar você 3 casas adiante. Ele também precisa de ajuda para arrumar a barraca e paga por isso.

- (A) Pagam a viagem: o cofre paga 1 e você avança 3 casas. — −1 · +3 casas
- (B) Você trabalha na barraca: +2 moedas no cofre, mas perde a próxima vez. — +2 · perde a vez

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES1-E05

Na feira há um chapéu incrível e um cantil. Cada um custa 2 moedas e só dá para comprar um.

- (A) Chapéu: que alegria! O cofre paga 2 e você joga de novo agora. — −2 · joga de novo
- (B) Cantil: o cofre paga 2 e, se sua próxima Missão falhar, você tenta de novo. — −2 · próxima: pode repetir Missão

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

CONFERÊNCIA ES1-M12

Leve Mais, Pague Menos

✓ VALE SE
Loja certa e quanto ela cobra.

RESPOSTA
Loja C: R$ 18 (paga 3 dos 6). Loja A: R$ 20. Loja B: R$ 24.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES1-M11

Lanche para Seis

✓ VALE SE
Número certo de sucos e de águas.

RESPOSTA
1 suco e 5 águas: R$ 18 + R$ 2 + R$ 5 = R$ 25. Com 2 sucos daria R$ 26.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES1-M10

Pistas da Feira

✓ VALE SE
Troco certo.

RESPOSTA
Banana R$ 2, manga R$ 3, maçã R$ 3. Manga + maçã = R$ 6. Troco: R$ 4.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +1 Coordenada a cada integrante

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

CONFERÊNCIA ES1-M13

Conta Dividida

✓ VALE SE
Os quatro valores certos.

RESPOSTA
Pizza: R$ 6 para cada. Ana R$ 9 · Bia R$ 8 · Caio R$ 9 · Duda R$ 10. Total: R$ 36.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 1 · +2 Coordenadas ao jogador

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

E AGORA? ES1-E06

Barraca da sorte: pague 2 moedas e jogue o dado. Saiu 1: não ganha nada. Saiu 2: recebe 3 moedas. Saiu 3: recebe 5 moedas.

A Jogam: o cofre paga 2 e você joga o dado.
−2
nada +3 +5

B Guardam as moedas: nada muda.

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES1-E07

Um mapa da região custa 3 moedas e ajuda a mesa inteira. Você também pode seguir só com suas anotações.

A Compram o mapa: o cofre paga 3 e todos da mesa avançam 1 casa.
todos −3 +1 casa

B Seguem com as anotações: só você avança 1 casa, de graça.
+1 casa

Escolhas · Fase 1 — A ou B: a mesa decide

VIRADA ES1-V01

Promoção relâmpago

Nesta rodada, o atalho da Ponte do Pedágio custa só 1 moeda.

atalho por 1

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta

VIRADA ES1-V02

Achado na mochila

Moedas esquecidas num bolso escondido da mochila! +2 moedas no cofre.

+2

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta

VIRADA ES1-V03

A chuva fechou a feira

Até a sua próxima vez, ninguém da mesa pode gastar moedas.

cofre fechado

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta

VIRADA ES1-V04

Bolso furado

Caiu uma moeda pelo caminho: o cofre perde 1. Sem moedas? Volte 1 casa.

−1

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta

VIRADA ES1-V05

Carona na carroça

Um vendedor de abóboras oferece carona. Avance 2 casas.

+2 casas

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta

VIRADA ES1-V06

Troca de barraca

Troque de lugar com o jogador logo à sua frente. Se você está na frente de todos, fique onde está.

troca c/ quem está à frente

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta

VIRADA ES1-V07

Festa do mercado

A banda passou e todo mundo dançou atrás dela: todos da mesa avançam 1 casa.

todos +1 casa

Escolhas · Fase 1 — Leia em voz alta


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 1

MEU RUMO ES2-R01

Quando você quer muito uma coisa cara, o que costuma fazer?

- (A) Insistir
- (B) Esperar
- (C) Juntar aos poucos
- (D) Desistir rápido

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R02

Num jogo, o que você costuma preferir?

- (A) Arriscar para ganhar muito
- (B) Ir no seguro
- (C) Depende do placar
- (D) Copiar quem está ganhando

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R03

Numa troca de figurinhas, o que é mais difícil para você?

- (A) Pedir mais do que me oferecem
- (B) Dizer não
- (C) Saber quanto vale cada uma
- (D) Largar uma que eu gosto

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R04

Quando uma ideia sua dá errado, o que você faz primeiro?

- (A) Tento de novo do mesmo jeito
- (B) Mudo uma parte
- (C) Peço a opinião de alguém
- (D) Deixo para lá por um tempo

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R05

Se pudesse ganhar um dinheirinho nas férias, como seria?

- (A) Vendendo algo que eu faço
- (B) Ajudando alguém em troca de pagamento
- (C) Vendendo coisas que não uso
- (D) Ainda não sei

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R06

O que mais deixa você nervoso numa decisão com dinheiro?

- (A) Perder o que eu tinha
- (B) Escolher errado
- (C) Alguém achar que foi besteira
- (D) Não saber se vai valer a pena

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R07

Quando alguém oferece uma "oportunidade imperdível", você...

- (A) Fica animado na hora
- (B) Desconfia
- (C) Pergunta para alguém
- (D) Pede um tempo para pensar

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R08

Em grupo, na hora de dividir dinheiro ou coisas, você costuma...

- (A) Propor a divisão
- (B) Aceitar o que decidirem
- (C) Defender a sua parte
- (D) Conferir se ficou igual para todos

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO ES2-R09

O que você gostaria de aprender primeiro?

- (A) Ganhar dinheiro com uma ideia
- (B) Fazer o dinheiro durar
- (C) Negociar melhor
- (D) Saber quando vale arriscar

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Escolhas · Fase 2 +1 por responder


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

MISSÃO ES2-M01

Troca com a Vizinha

De mesa · 3 min

Vocês precisam da Chave do Cais, que está com a mesa vizinha. Ofereçam moedas do cofre, um favor no jogo (como dar uma pista) ou os dois. Fechem em 3 minutos; as duas mesas anotam. Sem vizinha? O Banco vende a chave por 3 moedas.

Escolhas · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO ES2-M02

Feira de Trocas

Individual · 2 min

No porto, ninguém usa dinheiro: tudo é troca. Você tem 10 peixes. Dá para conseguir uma lanterna? Sobram ou faltam quantos peixes?

- 1 corda = 3 peixes
- 1 rede = 2 cordas
- 1 lanterna = 1 rede + 2 peixes

Escolhas · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO ES2-M03

Plano com Reserva

De mesa · 2 min 30 s

Orçamento: R$ 12. Escolham 1 opção de cada grupo e anotem o total. Cuidado: toda viagem tem imprevisto. Só depois virem a carta.

Orçamento: R$ 12

Comida Sanduíche R$ 3 · Restaurante R$ 6
Transporte Bicicleta R$ 2 · Ônibus R$ 3 · Táxi R$ 5
Passeio Museu R$ 3 · Parque aquático R$ 5

Escolhas · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO ES2-M04

Picolé: Segunda Tentativa

De mesa · 2 min 30 s

Cada picolé custa R$ 1 para a barraca. Tentativa 1: preço R$ 3, venderam 10. Na tentativa 2, escolham o preço que dá mais lucro (o que sobra depois de pagar os picolés).

Ⓐ **R$ 2:** vendem 25
Ⓑ **R$ 4:** vendem 6
Ⓒ **R$ 5:** vendem 3

Escolhas · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO ES2-M05

No Pior Caso

Individual · 1 min 30 s

Você precisa de pelo menos R$ 4 para a passagem de volta. Qual plano garante a volta? Qual pode render mais?

Ⓐ **Plano A:** Ganha sempre R$ 5.
Ⓑ **Plano B:** Jogue o dado. Saiu 1: R$ 0. Saiu 2: R$ 6. Saiu 3: R$ 12.

Escolhas · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO ES2-M06

Caixa ou Avulso?

De mesa · 2 min 30 s

Vocês têm R$ 15 para comprar picolés e vender a R$ 3 cada. Avulso: R$ 2. Caixa com 10: R$ 12. Picolé que sobra derrete. 1) Se venderem 10, que compra dá mais lucro? 2) E se só venderem 5?

Escolhas · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO ES2-M07

Sociedade da Barraca

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

Leitor: sussurre uma pista a cada jogador, em ordem (sobrou pista, recomece). Ninguém mostra nada. Quanto Ana e Beto levam para casa, cada um?

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Ana colocou R$ 6 nos ingredientes.
2. Beto colocou R$ 4 nos ingredientes.
3. Venderam tudo por R$ 30.
4. Combinado: cada um pega de volta o que colocou; o resto é meio a meio.

Escolhas · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO ES2-M08

Primeira Barraca

De mesa · 2 min 30 s

Vocês têm R$ 20 para o material. Podem escolher 1 ou 2 ideias, se couberem no dinheiro. Vendendo tudo, qual escolha dá mais lucro?

Pulseiras	material R$ 12; fazem 10; vendem a R$ 3
Biscoitos	material R$ 15; fazem 20; vendem a R$ 2
Cartões	material R$ 5; fazem 8; vendem a R$ 2

Escolhas · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO ES2-M09

Reserva da Chuva

Individual · 2 min

A barraca guarda R$ 2 de cada R$ 10 que ganha. Em 3 dias ganhou R$ 10, R$ 20 e R$ 30. No 4º dia, a chuva estragou R$ 9 de mercadoria. A reserva cobre o prejuízo? Quanto sobra nela?

Escolhas · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA ES2-M03

Plano com Reserva

✓ VALE SE
O plano mais o imprevisto do verso cabem em R$ 12.

RESPOSTA
Imprevisto: pneu furado, R$ 3. Só planos de até R$ 9 resistem. São 2: Sanduíche + Bicicleta + Museu (R$ 8); Sanduíche + Ônibus + Museu (R$ 9).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES2-M02

Feira de Trocas

✓ VALE SE
Resposta certa: dá ou não dá, e quantos peixes sobram ou faltam.

RESPOSTA
Dá. 1 rede = 6 peixes; 1 lanterna = 6 + 2 = 8 peixes. Sobram 2 peixes.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES2-M01

Troca com a Vizinha

✓ VALE SE
Troca aceita pelas duas mesas e anotada em até 3 minutos, pagando no máximo 3 moedas (ou 3 moedas ao Banco).

RESPOSTA
Vale qualquer acordo aceito pelas duas mesas que custe até 3 moedas; favor não conta como moeda. Pagaram 4 ou mais: a chave saiu cara demais e a Missão não conta. Sem vizinha: o Banco cobra 3 moedas.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES2-M06

Caixa ou Avulso?

✓ VALE SE
As duas escolhas certas.

RESPOSTA
1) A caixa: lucro de R$ 18 (com avulsos dá para comprar só 7: lucro de R$ 7). 2) 5 avulsos: lucro de R$ 5 (a caixa daria só R$ 3).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES2-M05

No Pior Caso

✓ VALE SE
As duas respostas certas.

RESPOSTA
Garante: Plano A (no pior caso, o Plano B dá R$ 0). Pode render mais: Plano B (até R$ 12).

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES2-M04

Picolé: Segunda Tentativa

✓ VALE SE
Escolheram o único preço que dá mais lucro que a tentativa 1.

RESPOSTA
Tentativa 1: lucro de R$ 20. Com R$ 2: lucro de R$ 25 (o único melhor). Com R$ 4: R$ 18. Com R$ 5: R$ 12.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES2-M09

Reserva da Chuva

✓ VALE SE
Disse se cobre e quanto sobra.

RESPOSTA
Reserva: R$ 2 + R$ 4 + R$ 6 = R$ 12. Cobre, e sobram R$ 3.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES2-M08

Primeira Barraca

✓ VALE SE
Escolha certa e lucro certo.

RESPOSTA
Biscoitos + Cartões: material R$ 20, vendas R$ 56, lucro de R$ 36. (Pulseiras + Cartões: R$ 29. Só Biscoitos: R$ 25. Pulseiras + Biscoitos não cabe: R$ 27 de material.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES2-M07

Sociedade da Barraca

✓ VALE SE
Os dois valores certos.

RESPOSTA
Devolvem R$ 6 e R$ 4; sobram R$ 20, R$ 10 para cada. Ana leva R$ 16 e Beto leva R$ 14.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 · +1 Coordenada a cada integrante

MISSÃO ES2-M10

Carga do Barco

De mesa · 2 min 30 s

O barco aguenta peso 10. Escolham a carga com o MAIOR valor possível sem passar do peso.

Item	Peso	Valor
Rede	4	7
Remo	5	9
Lanterna	2	4
Corda	3	6
Cantil	1	1
Bússola	2	5

Escolhas · Fase 2 — +1 a cada um

MISSÃO ES2-M11

Tinta para o Barco

Individual · 2 min

O barco precisa de pelo menos 6 litros de tinta. Qual compra gasta menos?

- Lata de 1 litro: R$ 8
- Lata de 3 litros: R$ 21
- Lata de 5 litros: R$ 40

Escolhas · Fase 2 — +2 ao jogador

MISSÃO ES2-M12

Pechincha

Individual · 2 min

Vocês precisam de 4 redes e têm R$ 30. O vendedor oferece: 1 rede por R$ 9; 2 redes por R$ 16; 3 redes por R$ 21. Qual o jeito mais barato de levar 4? Cabe nos R$ 30?

Escolhas · Fase 2 — +2 ao jogador

MISSÃO ES2-M13

Toldo ou Não?

De mesa · 2 min

Um toldo custa R$ 5 e protege a barraca a semana toda. Sem toldo, cada dia de chuva estraga R$ 4 de mercadoria. A partir de quantos dias de chuva na semana o toldo compensa?

Escolhas · Fase 2 — +1 a cada um

E AGORA? ES2-E01

Barco de pesca: invistam 3 moedas e joguem o dado. Saiu 1: nada volta. Saiu 2: recebem 3 moedas. Saiu 3: recebem 7 moedas.

A Investem: o cofre paga 3 e você joga o dado.
−3 · ⚀ nada · ⚁ +3 · ⚂ +7

B Mantêm a reserva: nada muda.

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES2-E02

A vizinha propõe: vocês emprestam 2 moedas agora e ela devolve 4 na sua vez, daqui a duas rodadas. Sem vizinha? O Banco faz a proposta, mas devolve 3.

A Aceitam: o cofre paga 2. Anotem o combinado e cobrem na hora certa.
−2

B Recusam e seguem: você avança 1 casa.
+1 casa

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES2-E03

Uma barraca vende uma lupa de explorador por 3 moedas. Com ela, sua próxima Missão vale o dobro. O dono também precisa de ajuda para montar a barraca.

A Compram a lupa: o cofre paga 3 e sua próxima Missão vale o dobro.
−3 · próxima: Missão ×2

B Ajudam a montar: +1 moeda no cofre.
+1

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES2-E04

Seguro de viagem: paguem 1 moeda e, até o fim da partida, a próxima Virada que tiraria moedas do cofre não tira nada.

A Fazem o seguro: o cofre paga 1.
−1

B Arriscam sem seguro: você avança 1 casa.
+1 casa

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES2-E05

Para atravessar a baía, há dois barcos.

A Barco simples, 1 moeda: você avança 2 casas.
−1 · +2 casas

B Barco com guia, 3 moedas: você avança 3 casas e sua próxima Missão vem com uma pista.
−3 · +3 casas · próxima: +1 pista na Missão

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

CONFERÊNCIA ES2-M12

Pechincha

✓ VALE SE
Jeito certo e resposta sobre os R$ 30.

RESPOSTA
Pacote de 3 + 1 avulsa: R$ 21 + R$ 9 = R$ 30. Cabe certinho. (2 + 2: R$ 32 · 4 avulsas: R$ 36.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES2-M11

Tinta para o Barco

✓ VALE SE
Compra certa e preço certo.

RESPOSTA
2 latas de 3 litros: R$ 42. (5 + 1 litro: R$ 48 · 3 + 1 + 1 + 1 litro: R$ 45 · 6 latas de 1 litro: R$ 48.)

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 +2 Coordenadas ao jogador

CONFERÊNCIA ES2-M10

Carga do Barco

✓ VALE SE
Carga com valor 20 (a maior possível).

RESPOSTA
Valor máximo 20: Remo + Corda + Bússola (peso 10). Só essa carga chega a 20.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 +1 Coordenada a cada integrante

CONFERÊNCIA ES2-M13

Toldo ou Não?

✓ VALE SE
Número certo de dias.

RESPOSTA
A partir de 2 dias: sem toldo, 2 dias de chuva = R$ 8, mais que os R$ 5 do toldo. Com 1 dia, perder R$ 4 sai mais barato.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Escolhas · Fase 2 +1 Coordenada a cada integrante

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

E AGORA? ES2-E06

A barraquinha da mesa rendeu 4 moedas de lucro. O que fazer com elas?

A Dividem e comemoram: todos da mesa avançam 1 casa.
todos · +1 casa

B Reinvestem em mercadoria e jogam o dado. Saiu 1: +2 moedas no cofre. Saiu 2: +4. Saiu 3: +6.
+2 · +4 · +6

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? ES2-E07

Vocês precisam de uma corda. A loja do cais vende agora por 3 moedas. A loja do farol vende por 1, mas só abre mais tarde.

A Compram agora: o cofre paga 3 e você joga de novo.
−3 · joga de novo

B Esperam: o cofre paga 1, mas você perde a próxima vez.
−1 · perde a vez

Escolhas · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

VIRADA ES2-V01

Conta inesperada

O barco precisou de conserto: o cofre paga 2. Sem moedas? Volte 2 casas.

−2

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA ES2-V02

Encomenda grande

Um navio comprou tudo da barraca da mesa: +3 moedas no cofre.

+3

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA ES2-V03

Pedágio fixo

Até o fim desta rodada, a Balsa da Enseada custa 1 moeda, sem jogar o dado.

atalho por 1

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA ES2-V04

Maré baixa

Seu barco encalhou na areia: perca a próxima vez.

perde a vez

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA ES2-V05

Correnteza boa

A correnteza empurra o seu barco: jogue de novo agora.

joga de novo

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA ES2-V06

Tempestade

Troque de lugar com o jogador logo atrás de você. Se você é o último, fique onde está.

troca c/ quem está atrás

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA ES2-V07

Feira na praia

Escolha outro jogador da mesa para avançar 2 casas.

Escolhas · Fase 2 — Leia em voz alta


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Escolhas
Fase 2

MEU RUMO SN1-R01

O que mais faz você continuar assistindo a um conteúdo mesmo quando já pretendia parar?

- A) O próximo vídeo começa sozinho.
- B) Fico curioso para saber o final.
- C) Meus amigos também estão vendo.
- D) Nem percebo o tempo passar.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R02

Chegou uma notificação enquanto você faz outra coisa. O que costuma acontecer?

- A) Olho na hora.
- B) Termino o que estou fazendo e depois olho.
- C) Depende de quem mandou.
- D) Às vezes nem percebo que chegou.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R03

Numa tela cheia de coisas, o que chama primeiro a sua atenção?

- A) Um título com letras grandes.
- B) Uma imagem surpreendente.
- C) Um número alto de curtidas.
- D) Alguém que eu conheço.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R04

Quando você abre um aplicativo para fazer uma coisa só, o que costuma acontecer?

- A) Faço e fecho.
- B) Faço e fico mais um pouco.
- C) Esqueço o que eu ia fazer.
- D) Depende do dia.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R05

Que tipo de sugestão você mais costuma aceitar?

- A) Vídeo parecido com o último.
- B) Música que eu ainda não conheço.
- C) Jogo que meus amigos jogam.
- D) Quase nenhuma: prefiro procurar sozinho.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R06

Em que momento é mais difícil largar uma tela?

- A) Antes de dormir.
- B) Quando estou entediado.
- C) No meio de uma partida ou episódio.
- D) Quando estou chateado com alguma coisa.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R07

Se o seu feed mostrasse um assunto só durante uma semana inteira, como você se sentiria?

- A) Tranquilo, se for o que eu gosto.
- B) Entediado.
- C) Com vontade de procurar outras coisas.
- D) Acho que nem perceberia.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R08

Quando você vê um vídeo com milhões de visualizações, o que pensa primeiro?

- A) Deve ser bom.
- B) Quero entender por quê.
- C) Não muda nada para mim.
- D) Fico um pouco desconfiado.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder

MEU RUMO SN1-R09

Como você costuma perceber que já ficou tempo demais numa tela?

- A) Alguém me avisa.
- B) Fico cansado ou com os olhos ardendo.
- C) Olho o relógio.
- D) Só percebo bem depois.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 1 · +1 por responder


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1

MISSÃO SN1-M01

Três que importam

De mesa · 2 min

Só três destas informações ajudam a responder. A mesa escolhe as três e dá o horário.

Pergunta: A que horas sai o ônibus da excursão?

Ⓐ O ônibus sai 30 minutos depois do início da aula.
Ⓑ A excursão vai ao museu.
Ⓒ Na sexta, a aula começa às 8h.
Ⓓ Na segunda, a aula começa às 7h.
Ⓔ A excursão é na sexta.
Ⓕ O ônibus é azul e tem 40 lugares.

Sinais · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO SN1-M02

O feed adivinha?

Individual · 1 min 30 s

Veja o que Duda fez e o que a plataforma mostrou logo depois. Descubra o padrão: o que aparece no fim?

O que Duda fez	Tema	Depois apareceu
Assistiu até o fim	gatos	**gatos**
Pulou	receita	**gatos**
Assistiu até o fim	skate	**skate**
Pulou	gatos	**skate**
Assistiu até o fim	piano	**?**

✓ OPÇÕES
Ⓐ gatos
Ⓑ skate
Ⓒ piano
Ⓓ receita

Sinais · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M03

Qual é a regra do app?

Individual · 2 min

Em cada dia, o app escolheu um de dois vídeos para mostrar primeiro. Qual regra explica os três dias?

Dia	Vídeo 1	Vídeo 2	Mostrou
1	**Gato** 900 curtidas · 2 min	**Bolo** 300 curtidas · 1 min	**Bolo**
2	**Skate** 500 curtidas · 3 min	**Chuva** 800 curtidas · 5 min	**Skate**
3	**Lego** 900 curtidas · 4 min	**Drone** 100 curtidas · 6 min	**Lego**

✓ OPÇÕES
Ⓐ O que tem mais curtidas.
Ⓑ O mais curto.
Ⓒ O que tem menos curtidas.
Ⓓ O mais longo.

Sinais · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M04

Título × conteúdo

Individual · 1 min 30 s

Leia o título e o texto do post. Qual frase conta o que o texto realmente diz?

CHOCOLATE FAZ VOCÊ TIRAR 10!
Uma escola observou 20 alunos: quem tomou café da manhã antes da prova ficou mais atento. Um dos lanches tinha achocolatado.

Ⓐ Chocolate faz tirar 10.
Ⓑ Numa pesquisa pequena, quem tomou café da manhã ficou mais atento.
Ⓒ Achocolatado é o melhor lanche.
Ⓓ Os 20 alunos tiraram 10.

Sinais · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M05

Por que apareceu para mim?

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

O Leitor sussurra um perfil a cada jogador. Juntos, liguem cada pessoa ao vídeo sugerido para ela. Pular = desinteresse.

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA
1. **Ana:** Salvou origami de flor. Pulou tartaruga.
2. **Caio:** Viu gols até o fim. Pesquisou tartaruga.
3. **Leo:** Pesquisou como cuidar de tartaruga. Pulou gols.
4. **Mia:** Ouviu bateria até o fim. Pulou origami.

✓ OPÇÕES
① Origami de dragão
② Gol do ano
③ Tartaruga comendo morango
④ Bateria para iniciantes

Sinais · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO SN1-M06

Telefone sem fio

De mesa · 2 min · Leitor

O Leitor lê a mensagem em silêncio e a sussurra uma vez ao jogador da esquerda, que passa adiante. Ninguém repete. O último diz a mensagem em voz alta.

> *A trilha abre às 9h, pela porta azul, e cada grupo leva 2 garrafas de água.*

Sinais · Fase 1 — +1 a cada um

MISSÃO SN1-M07

Ruído no grupo da turma

Individual · 2 min

Quais três mensagens você precisa para saber o material de Artes de amanhã? Diga também a lista final.

Ⓐ Profª Lia: amanhã, tragam tesoura e cola.
Ⓑ Davi: acho que é cola e glitter.
Ⓒ Bia: alguém viu meu boné?
Ⓓ Profª Lia: corrigindo, no lugar da cola, tragam fita.
Ⓔ Caio: kkkkkk
Ⓕ Profª Lia: e também um pote de tinta.

Escolham 3 alternativas.

Sinais · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M08

Cada vez mais longo

Individual · 1 min 30 s

Depois de cada vídeo, a plataforma sugeriu outro. Descubra o padrão das durações. Quanto dura o próximo?

1 → 2 → 4 → 8 → ? min

Ⓐ 10 min
Ⓑ 12 min
Ⓒ 16 min
Ⓓ 9 min

Sinais · Fase 1 — +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M09

Monte o feed

De mesa · 2 min 30 s

A plataforma segue duas regras: 1) posts de amigos vêm antes; 2) dentro de cada grupo, o mais curtido vem primeiro. Ordenem os cinco posts.

Ⓐ Loja de tênis · 900 curtidas
Ⓑ Amiga Bia · 40 curtidas
Ⓒ Canal de piadas · 500 curtidas
Ⓓ Amigo Caio · 75 curtidas
Ⓔ Amiga Lu · 12 curtidas

Sinais · Fase 1 — +1 a cada um

CONFERÊNCIA SN1-M03

Qual é a regra do app?

✓ VALE SE
Responder B.

RESPOSTA
B, o mais curto. Bolo (1 min), Skate (3 min) e Lego (4 min). A regra "menos curtidas" falha no dia 3.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Teste cada regra no dia 3.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN1-M02

O feed adivinha?

✓ VALE SE
Responder C.

RESPOSTA
C, piano. A plataforma mostra o assunto do último vídeo assistido até o fim. Vídeo pulado não muda a sugestão.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Olhe só as linhas em que Duda assistiu até o fim.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN1-M01

Três que importam

✓ VALE SE
Escolher A, C e E e dizer 8h30.

RESPOSTA
A, C e E. O ônibus sai às 8h30. (D é de outro dia; B e F não mudam o horário.)

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Descubram primeiro o dia da excursão.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN1-M06

Telefone sem fio

✓ VALE SE
O último jogador diz os 3 dados: 9h, porta azul e 2 garrafas.

RESPOSTA
9h · porta azul · 2 garrafas de água. Faltou um? Vejam em que ponto a mensagem mudou.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Quem recebe pode guardar só os três dados principais: hora, porta e garrafas.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN1-M05

Por que apareceu para mim?

✓ VALE SE
As quatro ligações certas.

RESPOSTA
Ana → Origami de dragão · Caio → Gol do ano · Leo → Tartaruga comendo morango · Mia → Bateria para iniciantes. (Caio gosta de duas coisas, mas Leo só combina com tartaruga.)

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Comecem por quem só combina com um vídeo.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN1-M04

Título × conteúdo

✓ VALE SE
Responder B.

RESPOSTA
B. O texto fala de café da manhã e atenção, com 20 alunos. Não fala de nota 10 nem diz que chocolate é o melhor.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Procure no texto a palavra "10". Ela aparece?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN1-M09

Monte o feed

✓ VALE SE
A ordem completa igual ao gabarito.

RESPOSTA
D (Caio, 75) · B (Bia, 40) · E (Lu, 12) · A (Loja, 900) · C (Piadas, 500).

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Separem primeiro os amigos dos outros.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN1-M08

Cada vez mais longo

✓ VALE SE
Responder C.

RESPOSTA
C, 16 minutos. Cada vídeo dura o dobro do anterior: 1, 2, 4, 8, 16. Quanto mais você fica, mais longo fica o próximo.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Compare cada número com o anterior: ele somou ou multiplicou?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN1-M07

Ruído no grupo da turma

✓ VALE SE
Escolher A, D e F e dizer: tesoura, fita e tinta.

RESPOSTA
A, D e F. Material: tesoura, fita e tinta. (A cola foi trocada pela fita; o glitter foi um palpite do Davi.)

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Quem é a fonte do material de Artes?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M10

Só um pouquinho?

Individual · 1 min 30 s

Rafa disse: "Fiquei só um pouquinho no celular." Some o tempo do histórico dele. Quantos minutos foram?

- A 3 vídeos de 4 minutos
- B 1 partida de 15 minutos
- C 6 vídeos curtos de 1 minuto
- D 2 minutos lendo mensagens

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M11

Quem quer vender?

Individual · 2 min

Três posts tentam vender algo. Procure sinais concretos: a palavra "Patrocinado", um cupom ou um link de compra. Quais são?

- A Leo_Gamer: zerei a fase 9! Pulem no 3º cano.
- B Leo_Gamer: uso o controle TurboX. Cupom LEO10 dá desconto!
- C Patrocinado · Tênis Voa: corra mais!
- D Bia: olha o desenho que fiz hoje.
- E Clube da Ciência: vulcão caseiro em 3 passos.
- F Mari: amei esta mochila! Link na descrição para comprar.

Escolham 3 alternativas.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

MISSÃO SN1-M12

Sinal ou ruído?

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

O Leitor sussurra uma pista a cada jogador. Nem toda pista ajuda. Em qual sala é a oficina de robótica?

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. A oficina é no 2º andar.
2. No 2º andar: salas 21, 22 e 23.
3. A sala 21 está em reforma.
4. A oficina precisa de tomadas; a 23 não tem.
5. A sala 12 tem um robô no armário.
6. A robótica tem 15 inscritos.

✓ OPÇÕES

- 12 12
- 21 21
- 22 22
- 23 23

Sinais · Fase 1 · +1 a cada um

MISSÃO SN1-M13

A bolha do feed

Individual · 2 min

No dia 1, o feed de Duda tinha 2 vídeos de futebol e 6 de outros assuntos. Ela só clicou em futebol. Então, a cada novo dia, 1 vídeo de outro assunto vira futebol. No dia 5, quantos vídeos de outros assuntos sobram?

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

E AGORA? SN1-E01

Chegou uma notificação: "Atalho secreto liberado! Toque aqui."

- A Segue o atalho e joga o dado: 1 volta 2 casas; 2 fica onde está; 3 avança 3 casas.
  - ⚀ −2 casas · ⚁ nada muda · ⚂ +3 casas
- B Ignora e continua no seu ritmo: o cofre ganha 1 moeda.
  - +1

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN1-E02

Você ia parar, mas aparece na tela: "Próximo vídeo em 3, 2, 1..."

- A Deixa rolar: avance 2 casas, mas perca a próxima vez.
  - +2 casas · perde a vez
- B Para aqui: fique na casa, e o cofre ganha 1 moeda.
  - +1

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN1-E03

Um amigo mandou no grupo um vídeo "IMPERDÍVEL" sobre um desafio novo. Todo mundo está comentando.

- A Compartilha já: avance 1 casa e jogue o dado. Se sair 1, o vídeo era montagem: o cofre perde 2 moedas.
  - +1 casa
  - ⚀ −2 · ⚁ nada muda · ⚂ nada muda
- B Assiste com calma antes: perca a vez, mas a sua próxima Missão vale o dobro.
  - perde a vez · próxima: Missão ×2

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN1-E04

A mesa precisa escolher um caminho, mas o mapa está meio apagado.

- A Decide agora com o que tem: avance 1 casa.
  - +1 casa
- B Paga 1 moeda por mais informação: a próxima Missão da mesa vem com uma pista.
  - −1 · próxima: +1 pista na Missão

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN1-E05

Faz dias que o seu feed só mostra o mesmo assunto. Você pode procurar algo diferente.

- A Procura um assunto novo: pague 1 moeda e jogue de novo.
  - −1 · joga de novo
- B Fica no que já conhece: o cofre ganha 1 moeda.
  - +1

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

CONFERÊNCIA SN1-M12

Sinal ou ruído?

✓ VALE SE
Responder sala 22.

RESPOSTA
Sala 22. As pistas 1, 2, 3 e 4 resolvem. As pistas 5 (robô no armário) e 6 (inscritos) são ruído.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
A pista do robô combina com o assunto, mas muda alguma coisa?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN1-M11

Quem quer vender?

✓ VALE SE
Escolher B, C e F.

RESPOSTA
B (cupom), C (Patrocinado) e F (link para comprar). O mesmo Leo_Gamer aparece em A sem vender nada.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Um deles é do mesmo perfil que não está vendendo nada.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN1-M10

Só um pouquinho?

✓ VALE SE
Responder 35 minutos.

RESPOSTA
35 minutos: 12 + 15 + 6 + 2.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Os 3 vídeos de 4 minutos já somam 12.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território dos Sinais
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território dos Sinais
Fase 1

CONFERÊNCIA SN1-M13

A bolha do feed

✓ VALE SE
Responder 2.

RESPOSTA
2 vídeos. Dia 1: 6 · dia 2: 5 · dia 3: 4 · dia 4: 3 · dia 5: 2. O feed vai se fechando num assunto só.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Do dia 1 para o dia 5 passam 4 trocas, não 5.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 1 · +2 ao jogador

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território dos Sinais
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território dos Sinais
Fase 1

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território dos Sinais
Fase 1

E AGORA? SN1-E06

O celular está com 10% de bateria e a mesa quer usar o mapa digital.

A. Usa agora: todos avançam 1 casa, mas o cofre paga 2 moedas por um carregador emprestado.
todos · −2 · +1 casa

B. Guarda a bateria: nesta partida, o atalho passa a custar 1 moeda.
atalho por 1

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN1-E07

Um anúncio pisca: "Clique aqui e ganhe moedas grátis!"

A. Clica e joga o dado: 1 o cofre perde 2 moedas; 2 nada acontece; 3 o cofre ganha 3 moedas.
−2 · nada muda · +3

B. Não clica e segue: avance 1 casa.
+1 casa

Sinais · Fase 1 · A ou B: a mesa decide

VIRADA SN1-V01

Modo avião

Sinal desligado! Na próxima rodada, ninguém da mesa usa moedas.

todos · cofre fechado

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA SN1-V02

Viralizou!

Um desenho seu viralizou. O cofre ganha 2 moedas, mas você volta 1 casa respondendo tantos comentários.

+2 · −1 casa

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA SN1-V03

A bateria acabou

Tela preta. Você perde a próxima vez enquanto carrega.

perde a vez

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA SN1-V04

Wi-Fi da praça

Sinal forte para todo mundo! Todos os jogadores avançam 1 casa.

todos · +1 casa

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA SN1-V05

O algoritmo te achou

Você foi parar no caminho de outra pessoa. Troque de lugar com o jogador logo à sua frente.

troca c/ quem está à frente

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA SN1-V06

Notificação em cadeia

Uma atrás da outra! Jogue o dado de novo agora.

joga de novo

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta

VIRADA SN1-V07

Promoção relâmpago

Nesta partida, o Atalho do Link Suspeito custa só 1 moeda.

atalho por 1

Sinais · Fase 1 · Leia em voz alta


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 1

MEU RUMO SN2-R01

Quando aparece algo que concorda muito com o que você pensa, o que costuma acontecer?

- A Acredito mais rápido.
- B Procuro saber mais.
- C Mostro para alguém.
- D Nem paro para pensar.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R02

Se você tivesse uma dúvida de Ciências agora, a quem perguntaria primeiro?

- A A uma IA.
- B A um adulto.
- C A um amigo.
- D A um livro ou site.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R03

Um amigo manda uma notícia surpreendente. O que você costuma fazer?

- A Acredito, porque foi ele que mandou.
- B Pergunto de onde veio.
- C Procuro em outro lugar.
- D Deixo para lá.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R04

O que é mais difícil para você?

- A Esperar para ter certeza.
- B Admitir que acreditei em algo errado.
- C Discordar de quem eu gosto.
- D Escolher sem saber tudo.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R05

Quando uma IA dá uma resposta bem escrita, você costuma...

- A Confiar logo.
- B Conferir uma parte.
- C Comparar com outra fonte.
- D Depende do assunto.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R06

Se cada vídeo mostrasse de onde veio a informação, você...

- A Olharia sempre.
- B Olharia de vez em quando.
- C Não ligaria muito.
- D Olharia só quando parecesse estranho.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R07

O que mais faz você confiar em alguém na internet?

- A Ter muitos seguidores.
- B Explicar de onde tirou a informação.
- C Ser alguém que eu já conheço.
- D Falar de um jeito que eu entendo.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R08

Quando você percebe que acreditou numa informação errada, o que sente primeiro?

- A Vergonha.
- B Raiva de quem mandou.
- C Curiosidade para saber como aconteceu.
- D Nada demais: acontece.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder

MEU RUMO SN2-R09

Quando precisa decidir sem ter todas as informações, você tende a...

- A Decidir rápido e ver no que dá.
- B Esperar mais um pouco.
- C Perguntar a alguém.
- D Escolher o que parece mais seguro.

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Sinais · Fase 2 +1 por responder


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Meu Rumo
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

MISSÃO SN2-M01

Pistas em conflito

De mesa · 2 min 30 s

Três pistas dizem uma coisa; uma diz o contrário. Usem a data, quem publicou e a prova. A ponte está aberta ou fechada? Qual pista é a mais confiável?

PISTAS

- A Placa de 2023: ponte aberta.
- B @aventura_top, ontem, sem foto: "tá aberta, confia!"
- C Vídeo de dois anos atrás: turma passando pela ponte.
- D Defesa Civil, hoje às 8h, com foto: ponte interditada pela chuva.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO SN2-M02

Duas respostas da IA

De mesa · 2 min 30 s

Duas IAs responderam: "Em quantos dias o feijão brota?" As duas parecem certas. Marquem as DUAS coisas que faltam saber.

IA 1
Em 2 a 3 dias, no algodão molhado, em lugar quente.

IA 2
Em cerca de 7 dias, na terra, em lugar frio.

OPÇÕES

- A Algodão ou terra?
- B Lugar quente ou frio?
- C Qual IA escreveu mais bonito?
- D Qual resposta é mais longa?
- E A cor do copo.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO SN2-M03

A ordem da checagem

Individual · 2 min

Lia recebeu "Amanhã não tem aula!" e checou antes de acreditar. Ponha os passos na ordem. Cada passo usa algo descoberto no anterior.

- A Respondeu no grupo: "É aviso antigo, gente."
- B Viu o nome da escola no topo do print.
- C Recebeu o print com o aviso.
- D No site, achou o aviso: era de 2022.
- E Entrou no site daquela escola.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M04

Onde a mensagem mudou?

De mesa · 2 min

A mensagem passou de pessoa em pessoa. Quem foi o primeiro a TROCAR uma informação da original? (Deixar algo de fora não conta.) O que mudou?

Original: "Feira de ciências adiada de sexta para segunda, por causa da chuva."

1. **Ana:** "Feira adiada para segunda, por causa da chuva."
2. **Beto:** "Feira cancelada por causa da chuva."
3. **Cris:** "Feira cancelada, nem sei por quê."

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO SN2-M05

Decidir sem saber tudo

De mesa · 2 min 30 s

Faltam 60 minutos para escurecer. Escolham a trilha mais rápida que COM CERTEZA chega à cachoeira a tempo. Antes, podem pagar 1 moeda para o Leitor ler a pista do verso.

- A 40 min, mas passa por uma ponte que pode estar fechada.
- B 55 min, sem ponte.
- C 70 min, ou 35 se existir um atalho que ninguém confirmou.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO SN2-M06

Ranking de fontes

Individual · 2 min 30 s

Vai chover no passeio de sábado? Ordene as fontes da mais para a menos confiável. Some 1 ponto para cada sim: é de hoje ou ontem? Quem publicou entende de tempo? Mostra prova?

- A Instituto de meteorologia, hoje, com mapa de nuvens.
- B Seu primo, hoje: "Sinto no joelho que vai chover."
- C Canal de piadas, vídeo de 2024.
- D Jornal da cidade, ontem, repetindo o instituto, sem mapa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M07

O que o título esconde?

Individual · 1 min 30 s

Leia o título e o texto. Marque as DUAS frases que o texto confirma.

ESCOLA PROÍBE CELULAR PARA SEMPRE!
A partir de março, os celulares ficam guardados durante as aulas. No recreio, podem ser usados. A regra será revista em julho.

- A O celular está proibido para sempre.
- B No recreio, o celular pode ser usado.
- C A regra pode mudar em julho.
- D A regra começou em janeiro.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M08

A IA pensa... ou prevê?

Individual · 2 min

Esta IA completa frases com o final que mais leu. Ela leu: "O cachorro latiu para a porta" (5 vezes), "...para a campainha" (3), "...para a buzina" (1). 1) Como ela completa "O cachorro latiu para a..."? 2) Na história de Pedro, um carro buzinou. A IA acertou?

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M09

Duas IAs, uma conta

De mesa · 2 min 30 s

Pergunta: "Como levar os 28 alunos ao museu?" IA 1: "4 vans de 7 lugares." IA 2: "2 micro-ônibus de 15 lugares." Façam as contas. Qual informação falta para escolher?

- A Se adultos vão junto.
- B A cor das vans.
- C Qual IA respondeu primeiro.
- D O nome do museu.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

CONFERÊNCIA SN2-M03

A ordem da checagem

✓ VALE SE
A ordem C, B, E, D, A.

RESPOSTA
C → B → E → D → A. Recebeu, viu de qual escola era, foi ao site dela, achou a data e só então respondeu.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
O primeiro passo é receber; o último é responder.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN2-M02

Duas respostas da IA

✓ VALE SE
Marcar A e B, e só elas.

RESPOSTA
A e B. As respostas usaram condições diferentes: algodão × terra e quente × frio. Não é que uma esteja errada: falta saber como vai ser o SEU feijão.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Procurem o que muda de uma resposta para a outra.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN2-M01

Pistas em conflito

✓ VALE SE
Dizer “fechada” e apontar a pista D.

RESPOSTA
Fechada. A pista D é a mais confiável: é de hoje, foi publicada pela Defesa Civil e tem foto. As outras são antigas, sem autor conhecido ou sem prova.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Qual pista é a mais nova de todas?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN2-M06

Ranking de fontes

✓ VALE SE
A ordem A, D, B, C.

RESPOSTA
A (3 pontos) → D (2) → B (1) → C (0).

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Dê os pontos de cada fonte num papel antes de ordenar.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN2-M05

Decidir sem saber tudo

✓ VALE SE
Sem comprar a pista: escolher B. Comprando a pista: escolher A.

RESPOSTA
Sem a pista: B (a única que com certeza chega em 60 min). Com a pista (ponte aberta): A, em 40 min. O atalho da C continua sem confirmação.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Guarda do parque, hoje às 7h: a ponte da trilha A está aberta.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN2-M04

Onde a mensagem mudou?

✓ VALE SE
Dizer Beto e “adiada virou cancelada”.

RESPOSTA
Beto. Ele trocou “adiada” por “cancelada”. Ana só deixou de fora “de sexta”, sem mudar nada. Cris ainda perdeu o motivo.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Ana deixou algo de fora. Isso conta?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN2-M09

Duas IAs, uma conta

✓ VALE SE
Responder A e mostrar as contas: 28 e 30 lugares.

RESPOSTA
A. As duas levam os 28 alunos (4 × 7 = 28; 2 × 15 = 30). Mas, se for 1 ou 2 adultos, só a IA 2 funciona. As duas parecem certas porque faltou essa informação na pergunta.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Contem os lugares que sobram em cada proposta.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN2-M08

A IA pensa... ou prevê?

✓ VALE SE
Responder “porta” e “não acertou”.

RESPOSTA
1) “porta”, o final que ela mais leu. 2) Não. Na história de Pedro era a buzina. Parecer provável não é o mesmo que ser verdadeiro.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
A IA escolhe pelo número de vezes, não pela história de Pedro.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN2-M07

O que o título esconde?

✓ VALE SE
Marcar B e C, e só elas.

RESPOSTA
B e C. O título exagera: não é “para sempre” (a regra será revista em julho) e vale só durante as aulas. Começa em março, não em janeiro.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Procure no texto as palavras “recreio” e “julho”.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M10

Print suspeito

Individual · 1 min 30 s

Um print diz: “Escola Arco-Íris: amanhã a aula começa às 10h.” Três pistas mostram que ele pode ser falso. Uma NÃO prova nada. Qual?

- A A data no print é 31 de fevereiro.
- B O site da escola não tem esse aviso.
- C O print já tem 300 compartilhamentos.
- D O nome da escola está escrito diferente do site.

Escolham 1 alternativa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M11

Mapa com boatos

De mesa · 2 min 30 s · Leitor

O Leitor sussurra uma pista a cada jogador. Usem só as pistas que têm autor. Onde está a bandeira?

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Guarda do parque, hoje: nada no mirante.
2. Placa: depois do lago, só gruta e ponte.
3. Sem autor: está no mirante.
4. Mapa oficial: a bandeira está num lugar coberto após o lago.
5. Guia do parque: a ponte é descoberta.
6. Sem autor: está na ponte.

OPÇÕES

- A Mirante
- B Lago
- C Gruta
- D Ponte

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

MISSÃO SN2-M12

Ajudou ou fez no lugar?

Individual · 2 min

Classifique: se a pessoa fez a parte principal, a IA AJUDOU; se foi a IA, ela FEZ NO LUGAR.

- A Tom pediu explicação de frações à IA e fez os exercícios sozinho.
- B Bia copiou o texto da IA e entregou como dela.
- C Leo pediu nomes à IA e inventou outro para o cachorro.
- D Mia pediu desculpas prontas à IA e enviou sem ler.

Classifique: AJUDOU · FEZ NO LUGAR

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

MISSÃO SN2-M13

Quanto custa ter certeza?

De mesa · 2 min 30 s

A senha do cofre é 214, 241, 412 ou 421. Cada pista custa 1 moeda. Qual é a compra mais barata que garante a senha? E qual é a senha?

Senhas possíveis: 214 · 241 · 412 · 421

PISTAS À VENDA · 1 MOEDA CADA

- P1 Começa com 4.
- P2 Termina com 1.
- P3 O 2 vem antes do 1.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada um

E AGORA? SN2-E01

A mesa vai começar uma Missão. Dá para decidir agora ou pagar para saber mais.

- A Decide agora: a sua próxima Missão vale o dobro, mas nela ninguém pode comprar pista.
  próxima: Missão ×2
- B Paga 1 moeda: a sua próxima Missão vem com uma pista.
  −1 · próxima: +1 pista na Missão

Sinais · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN2-E02

Duas fontes discordam sobre qual caminho está livre. Uma é rápida de ler; a outra é longa e cheia de detalhes.

- A Segue a mais rápida e joga o dado: 1 volta 2 casas; 2 ou 3 avança 2 casas.
  ⚀ −2 casas · ⚁ +2 casas · ⚂ +2 casas
- B Lê a longa com calma: perde a vez, mas pode repetir a próxima Missão se errar.
  perde a vez · próxima: pode repetir Missão

Sinais · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN2-E03

Uma IA sugeriu uma rota muito bem explicada, mas não disse de onde tirou a informação.

- A Confia e joga o dado: 1 volta 2 casas; 2 avança 1; 3 avança 3.
  ⚀ −2 casas · ⚁ +1 casa · ⚂ +3 casas
- B Confere no mapa oficial: o cofre paga 1 moeda e você avança 2 casas.
  −1 · +2 casas

Sinais · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN2-E04

Chegou no grupo: “Rua alagada perto da escola!”, sem foto e sem dizer quem viu. Pode ser importante para todos.

- A Avisa a mesa já: todos avançam 1 casa. Jogue o dado: se sair 1, era boato e o cofre perde 2 moedas.
  todos · +1 casa · ⚀ −2 · ⚁ nada muda · ⚂ nada muda
- B Checa antes de avisar: perca a vez, e o cofre ganha 1 moeda.
  +1 · perde a vez

Sinais · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN2-E05

Um vendedor oferece o Mapa Premium por 2 moedas: ele mostra o que vem pela frente.

- A Compra: na sua próxima vez, em vez de jogar o dado, você escolhe andar 1, 2 ou 3 casas.
  −2
- B Não compra e guarda: o cofre ganha 1 moeda.
  +1

Sinais · Fase 2 · A ou B: a mesa decide

CONFERÊNCIA SN2-M12

Ajudou ou fez no lugar?

✓ VALE SE
As quatro classificações certas.

RESPOSTA
A: ajudou (Tom fez os exercícios). B: fez no lugar (o texto é da IA). C: ajudou (Leo inventou o nome). D: fez no lugar (Mia nem leu a mensagem).

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Em cada situação, pergunte: o que a própria pessoa produziu?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

CONFERÊNCIA SN2-M11

Mapa com boatos

✓ VALE SE
Responder gruta.

RESPOSTA
Gruta. Depois do lago só há gruta e ponte (2); a bandeira está num lugar coberto (4); a ponte é descoberta (5). As pistas 3 e 6 não têm autor e contradizem as outras.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Juntem as pistas 2 e 4 primeiro.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

CONFERÊNCIA SN2-M10

Print suspeito

✓ VALE SE
Responder C.

RESPOSTA
C. Muitos compartilhamentos mostram que a mensagem se espalhou, não que é verdadeira. Fevereiro não tem dia 31; o site não confirma; o nome está diferente.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Uma pista fala de quantas pessoas viram, não do aviso em si.

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +2 ao jogador

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

CONFERÊNCIA SN2-M13

Quanto custa ter certeza?

✓ VALE SE
Dizer duas pistas, sendo uma delas a P1 (P1 + P2 ou P1 + P3), e a senha 421.

RESPOSTA
2 moedas: P1 + P2 ou P1 + P3. A senha é 421. Uma pista só deixa duas senhas possíveis; P2 + P3 ainda deixa 241 e 421.

PISTA · CUSTA 1 MOEDA
Testem cada pista sozinha: quantas senhas sobram?

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Sinais · Fase 2 · +1 a cada integrante

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

E AGORA? SN2-E06

A notícia que vocês acharam está bombando, mas é de três anos atrás.

A Usa assim mesmo: avance 2 casas e jogue o dado. Se sair 1, a informação mudou: volte 3 casas.

+2 casas · ⚀ –3 casas · ⚁ nada muda · ⚂ nada muda

B Procura uma versão atual: o cofre paga 1 moeda e a sua próxima Missão vem com uma pista.

–1 · próxima: +1 pista na Missão

Sinais · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

E AGORA? SN2-E07

Você e um colega lembram de jeitos diferentes o que o guia da expedição disse.

A Fica com a sua versão e segue: jogue de novo.

joga de novo

B Para e confere com o guia: perde a vez, mas a sua próxima Missão vale o dobro.

perde a vez · próxima: Missão ×2

Sinais · Fase 2 — A ou B: a mesa decide

VIRADA SN2-V01

Informação corrigida

O mapa foi atualizado: a casa de Vantagem vira Risco até o fim da partida.

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA SN2-V02

Fonte confirmada

Você achou quem publicou a informação, com data e prova. Ganhe 1 Coordenada.

+1 Coord.

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA SN2-V03

Boato desmentido

Aquele aviso que todo mundo repetiu era falso. Volte 2 casas.

–2 casas

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA SN2-V04

Viralizou!

Um vídeo da expedição bombou. O cofre ganha 2 moedas.

+2

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA SN2-V05

Servidor fora do ar

Nada carrega! Na próxima rodada, ninguém da mesa usa moedas.

todos · cofre fechado

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA SN2-V06

Print antigo

Você seguiu um aviso de anos atrás. Troque de lugar com o jogador logo atrás de você.

troca c/ quem está atrás

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta

VIRADA SN2-V07

Segunda opinião

Alguém conferiu com você. Se errar a próxima Missão, pode tentar de novo.

próxima: pode repetir Missão

Sinais · Fase 2 — Leia em voz alta


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


E Agora?
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2


Virada
CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA
Território das Sinais
Fase 2

MEU RUMO — TR-R01

Num jogo novo, o que você prefere fazer primeiro?

- (A) Ler todas as regras antes
- (B) Aprender jogando
- (C) Ver alguém jogar uma vez
- (D) Perguntar para quem já sabe

Não há resposta certa nem errada. Se quiser, conte por quê.

Partida-teste · Aula 1 — Treino · não pontua

MISSÃO — TR-M01

Quem guarda o mapa?

De mesa · 1 min 30 s · Leitor

O Leitor sussurra a pista 1 ao 1º jogador e a pista 2 ao 2º. Ninguém mostra nem repete a pista em voz alta. A mesa aponta junta quem guarda o mapa.

Explorador	Chapéu	Mochila
Bia	com chapéu	verde
Caio	sem chapéu	azul
Duda	sem chapéu	verde
Enzo	com chapéu	azul

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Quem guarda o mapa não usa chapéu.
2. A mochila de quem guarda o mapa é verde.

Partida-teste · Aula 1 — Treino · não pontua

E AGORA? — TR-E01

O cofre está com poucas moedas e ainda falta metade do caminho.

- (A) Guardar: ninguém gasta moedas até a sua próxima vez, e o cofre ganha +1 agora.
  +1 · cofre fechado
- (B) Arriscar: o cofre paga 1 e você joga o dado de novo agora.
  −1 · joga de novo

Partida-teste · Aula 1 — Treino · não pontua

VIRADA — TR-V01

Vento a favor

Uma rajada empurra todos os barcos: todos os peões avançam 1 casa.

todos · +1 casa

Partida-teste · Aula 1 — Treino · não pontua

PAPEL · LEITOR — mesa

Leitor

Quem é: O jogador sentado à direita de quem está jogando.

O Leitor pega a carta, lê em silêncio e conduz. Se a Missão tem pistas secretas, ele sussurra a pista 1 ao 1º jogador da mesa (a partir de quem está jogando, para a esquerda), a pista 2 ao 2º e assim por diante. Ninguém mostra nem repete em voz alta a pista que ouviu. O Leitor controla o tempo e, no fim, vira a carta e confere a resposta do verso.

Assim ninguém precisa de material extra: toda a Missão está na própria carta.

Todos os territórios — Deixe à vista na mesa

PAPEL · GUIA — mesa

Guia

Quem é: Quem já chegou ao fim da trilha.

O Guia continua na mesa até o fim do tempo: passa a ser o Leitor de todas as cartas, confere gabaritos, controla o tempo das Missões e participa das Missões de mesa (ganha +1 se a mesa concluir). Se houver mais de um Guia, eles se revezam.

Ninguém fica parado depois de chegar.

Todos os territórios — Deixe à vista na mesa

TAMPA DO MONTE — Conexões

Tampa do monte de Missão

O verso das Missões traz a resposta. Para ninguém ver a resposta da próxima carta, deixe esta tampa sempre por cima do monte, com este lado para baixo.

Na hora de tirar: o Leitor levanta a tampa, pega a carta de cima sem olhar o verso e devolve a tampa.

Vale para as Fases 1 e 2.

Conexões · Fases 1 e 2

TAMPA DO MONTE — Escolhas

Tampa do monte de Missão

O verso das Missões traz a resposta. Para ninguém ver a resposta da próxima carta, deixe esta tampa sempre por cima do monte, com este lado para baixo.

Na hora de tirar: o Leitor levanta a tampa, pega a carta de cima sem olhar o verso e devolve a tampa.

Vale para as Fases 1 e 2.

Escolhas · Fases 1 e 2

TAMPA DO MONTE — Sinais

Tampa do monte de Missão

O verso das Missões traz a resposta. Para ninguém ver a resposta da próxima carta, deixe esta tampa sempre por cima do monte, com este lado para baixo.

Na hora de tirar: o Leitor levanta a tampa, pega a carta de cima sem olhar o verso e devolve a tampa.

Vale para as Fases 1 e 2.

Sinais · Fases 1 e 2

E Agora?

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Partida-teste · Aula 1

Treino

CONFERÊNCIA TR-M01

Quem guarda o mapa?

✓ VALE SE

A mesa aponta Duda.

RESPOSTA

Duda

O Leitor lê em voz alta só depois da resposta da mesa.

Partida-teste · Aula 1 · Treino: não pontua

Meu Rumo

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Partida-teste · Aula 1

Treino

Guia

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Carta de papel

Leitor

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Carta de papel

Virada

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Partida-teste · Aula 1

Treino

Missão

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Território dos Sinais

Tampa · Fases 1 e 2

Missão

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Território das Escolhas

Tampa · Fases 1 e 2

Missão

CARTOGRAFIA DA CONVIVÊNCIA

Território das Conexões

Tampa · Fases 1 e 2

MISSÃO DO TERRITÓRIO · MARCO
Território das Conexões

Fase 1
Eu e os outros

O Acampamento das Fronteiras

A mesa inteira joga · Uma vez por partida

A mesa inteira joga. Leitor: leia a lista em voz alta e sussurre as pistas, uma por jogador, em roda, até acabarem (alguns recebem duas). Ninguém mostra a sua pista, mas pode contar com as próprias palavras. Montem a fila das 5 barracas.

- Barracas em fila: 1, 2, 3, 4 e 5. A barraca 1 fica junto da fogueira.
- Exploradores: Ana, Bia, Caio, Davi e Enzo.

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Bia tem medo do meio da fila: quer dormir numa das pontas.
2. A barraca da Bia fica mais perto da fogueira que a do Enzo.
3. Enzo pediu espaço: não quer o Davi numa barraca vizinha.
4. Caio e Enzo dividem a lanterna: Enzo fica logo depois do Caio.
5. Ana gosta de silêncio: fica mais longe da fogueira que o Caio.
6. Ana também fica mais longe da fogueira que o Davi.

Conexões · Fase 1

+2 de bônus para a equipe

MISSÃO DO TERRITÓRIO · MARCO
Território das Conexões

Fase 2
Quando os mapas se encontram

A Cúpula da Expedição

A mesa inteira joga · Uma vez por partida · Tem uma parte no verso para ler depois

A mesa inteira escolhe o passeio de fim de ano. Leitor: leia os planos e sussurre as prioridades, uma por jogador, em roda, até acabarem. Escolham o único plano que atende todas. Depois o Leitor lê a Virada: escolham de novo.

PISTAS SECRETAS · O LEITOR SUSSURRA

1. Ninguém fica de fora: precisa caber todo mundo.
2. No máximo 3 moedas por pessoa.
3. Voltar em até 4 horas.
4. Precisa ter lanche.
5. Quero alguma coisa ao ar livre.

✓ OPÇÕES

- (A) Museu: 3 horas, 2 moedas, com lanche, cabe todo mundo
- (B) Parque com trilha: 4 horas, 3 moedas, com lanche, ao ar livre, cabe todo mundo
- (C) Clube com piscina: 5 horas, 3 moedas, com lanche, ao ar livre, cabe todo mundo
- (D) Sítio: 4 horas, 5 moedas, com lanche, ao ar livre, cabe todo mundo
- (E) Fazendinha: 3 horas, 2 moedas, com lanche, ao ar livre, só 20 vagas
- (F) Praça do bairro: 2 horas, 0 moeda, ao ar livre, cabe todo mundo

Conexões · Fase 2

+2 de bônus para a equipe

CONFERÊNCIA · MISSÃO DO TERRITÓRIO

O Acampamento das Fronteiras

Conexões
Fase 1

✓ VALE SE

Em até 4 minutos, a mesa diz a ordem das 5 barracas, numa só resposta, igual ao gabarito.

RESPOSTA

1 Bia, 2 Davi, 3 Caio, 4 Enzo, 5 Ana.

RECOMPENSA

+2 de bônus para a equipe · anote na Ficha de Expedição (bônus do Marco).

CONFERÊNCIA · MISSÃO DO TERRITÓRIO

A Cúpula da Expedição

Conexões
Fase 2

LEITOR: LEIA EM VOZ ALTA SÓ DEPOIS DO PRIMEIRO PLANO

Virada: vai chover forte! Troquem “ao ar livre” por “tudo coberto”. O resto continua valendo.

✓ VALE SE

Em até 5 minutos, a mesa acerta o plano antes e depois da Virada.

RESPOSTA

Antes da Virada: B (Parque com trilha). Depois da Virada: A (Museu).

RECOMPENSA

+2 de bônus para a equipe · anote na Ficha de Expedição (bônus do Marco).

MISSÃO DO TERRITÓRIO · MARCO
Território das Escolhas

Fase 1
Recursos e prioridades

Acampamento do Marco

A mesa inteira joga · Uma vez por partida · Tem uma parte no verso para ler depois

A mesa inteira planeja o acampamento com R$ 12. Vocês precisam de água, abrigo e luz. Anotem o plano e o total. Só depois o Leitor lê o imprevisto em voz alta.

Orçamento: R$ 12

Precisam de: água · abrigo · luz

Item	Preço	Serve para
Galão de água	R$ 3	água
Filtro de água	R$ 5	água
Lona	R$ 4	abrigo
Barraca	R$ 6	abrigo
Lanterna	R$ 3	luz
Lampião	R$ 5	luz
Kit barraca e lanterna	R$ 7	abrigo, luz

Escolhas · Fase 1

+2 de bônus para a equipe

MISSÃO DO TERRITÓRIO · MARCO
Território das Escolhas

Fase 2
Oportunidades e consequências

Expedição ao Farol

A mesa inteira joga · Uma vez por partida · Tem uma parte no verso para ler depois

Orçamento: R$ 20. Escolham 1 barco, 1 comida e 1 abrigo; o passeio é opcional. Guardem R$ 3 para um imprevisto. Anotem o plano. Depois o Leitor lê a mudança e vocês refazem o plano.

Orçamento: R$ 20 **Reserva:** R$ 3

Barco Barco lento R$ 5 · Barco rápido R$ 8
Comida Marmitas R$ 4 · Restaurante R$ 7
Abrigo Barraca R$ 5 · Pousada R$ 9
Opcional Passeio ao farol R$ 3

Escolhas · Fase 2

+2 de bônus para a equipe

CONFERÊNCIA · MISSÃO DO TERRITÓRIO

Acampamento do Marco

Escolhas
Fase 1

LEITOR: LEIA EM VOZ ALTA SÓ DEPOIS DO PRIMEIRO PLANO

Imprevisto: choveu e as roupas molharam. Secar na lavanderia custa R$ 2.

VALE SE

O plano tem água, abrigo e luz e ainda sobra dinheiro para pagar o imprevisto (plano de até R$ 10).

RESPOSTA

Só 2 planos resistem ao imprevisto: Galão de água + Lona + Lanterna (R$ 10); Galão de água + Kit barraca e lanterna (R$ 10). Outros 4 planos cumprem os objetivos com R$ 12, mas não pagam a lavanderia.

RECOMPENSA

+2 de bônus para a equipe · anote na Ficha de Expedição (bônus do Marco).

CONFERÊNCIA · MISSÃO DO TERRITÓRIO

Expedição ao Farol

Escolhas
Fase 2

LEITOR: LEIA EM VOZ ALTA SÓ DEPOIS DO PRIMEIRO PLANO

Mudança: o barco lento foi cancelado! Refaçam o plano com o mesmo dinheiro e a mesma reserva.

VALE SE

Plano final sem o barco lento, com barco, comida e abrigo, e R$ 3 guardados.

RESPOSTA

Antes da mudança, 3 planos cabiam em R$ 17: Barco lento + Marmitas + Barraca (R$ 14); Barco lento + Restaurante + Barraca (R$ 17); Barco rápido + Marmitas + Barraca (R$ 17). Só o primeiro aceita o passeio ao farol (R$ 17). Depois da mudança, sobra 1 plano: Barco rápido + Marmitas + Barraca (R$ 17), guardando R$ 3.

RECOMPENSA

+2 de bônus para a equipe · anote na Ficha de Expedição (bônus do Marco).

MISSÃO DO TERRITÓRIO · MARCO
Território dos Sinais

Fase 1
Ler o que chega

O Feed da Expedição

A mesa inteira joga · Uma vez por partida

A mesa inteira monta o feed de Nico seguindo as 3 regras da plataforma. Escrevam os 4 vídeos na ordem em que vão aparecer. Uma única tentativa.

REGRAS DA PLATAFORMA

1. Só entram vídeos do assunto que Nico mais assistiu até o fim.
2. Vídeo que Nico já viu não entra de novo.
3. O vídeo mais curto aparece primeiro.

HISTÓRICO

- Assistiu até o fim: 3 vídeos de dinossauros, 2 de futebol e 1 de música.
- Pulou: 2 vídeos de música.
- Já viu: “T-Rex gigante”.

- (A) T-Rex gigante · dinossauros · 4 min
- (B) Dinossauros que voavam · dinossauros · 6 min
- (C) Fóssil no quintal · dinossauros · 2 min
- (D) Gol de bicicleta · futebol · 1 min
- (E) Ovo de dinossauro · dinossauros · 3 min
- (F) Bateria em 1 minuto · música · 1 min
- (G) Dino de massinha · dinossauros · 5 min
- (H) Pênalti decisivo · futebol · 3 min

Sinais · Fase 1

+2 Coordenadas de equipe

MISSÃO DO TERRITÓRIO · MARCO
Território dos Sinais

Fase 2
Decidir com informação

A Rota Confirmada

A mesa inteira joga · Uma vez por partida

A mesa inteira decide qual rota a expedição segue. Regra da checagem: quando duas pistas sobre a mesma rota discordam, vale a mais recente. Se tiverem o mesmo dia, vale a que tem prova (foto ou documento). Só uma rota está aberta.

Ordem dos dias: segunda › terça › quarta › quinta

PISTAS

1. Segunda · Guarda do parque, com foto: Rota Norte fechada.
2. Quarta · Post sem foto: Rota Norte aberta.
3. Quarta · Guarda do parque, com foto: Rota Norte fechada.
4. Terça · Mapa oficial: Rota Leste aberta.
5. Quinta · Aviso da prefeitura, com documento: Rota Leste fechada para obras.
6. Terça · Comentário sem nome: Rota Sul fechada.
7. Quarta · Guarda do parque, com foto: Rota Sul aberta.

OPÇÕES

- (A) Rota Norte
- (B) Rota Leste
- (C) Rota Sul

Sinais · Fase 2

+2 Coordenadas de equipe

CONFERÊNCIA · MISSÃO DO TERRITÓRIO

O Feed da Expedição

Sinais
Fase 1

✓ VALE SE

A ordem dos 4 vídeos está exatamente igual ao gabarito.

RESPOSTA

1º Fóssil no quintal (2 min) · 2º Ovo de dinossauro (3 min) · 3º Dino de massinha (5 min) · 4º Dinossauros que voavam (6 min). “T-Rex gigante” já foi visto; futebol e música ficam de fora.

RECOMPENSA

+2 Coordenadas de equipe · anote na Ficha de Expedição (bônus do Marco).

CONFERÊNCIA · MISSÃO DO TERRITÓRIO

A Rota Confirmada

Sinais
Fase 2

✓ VALE SE

A mesa escolhe a Rota Sul.

RESPOSTA

Rota Sul. Norte: na quarta há duas pistas; vale a da foto (fechada). Leste: a de quinta é a mais recente (fechada). Sul: a de quarta é mais recente que a de terça (aberta).

RECOMPENSA

+2 Coordenadas de equipe · anote na Ficha de Expedição (bônus do Marco).