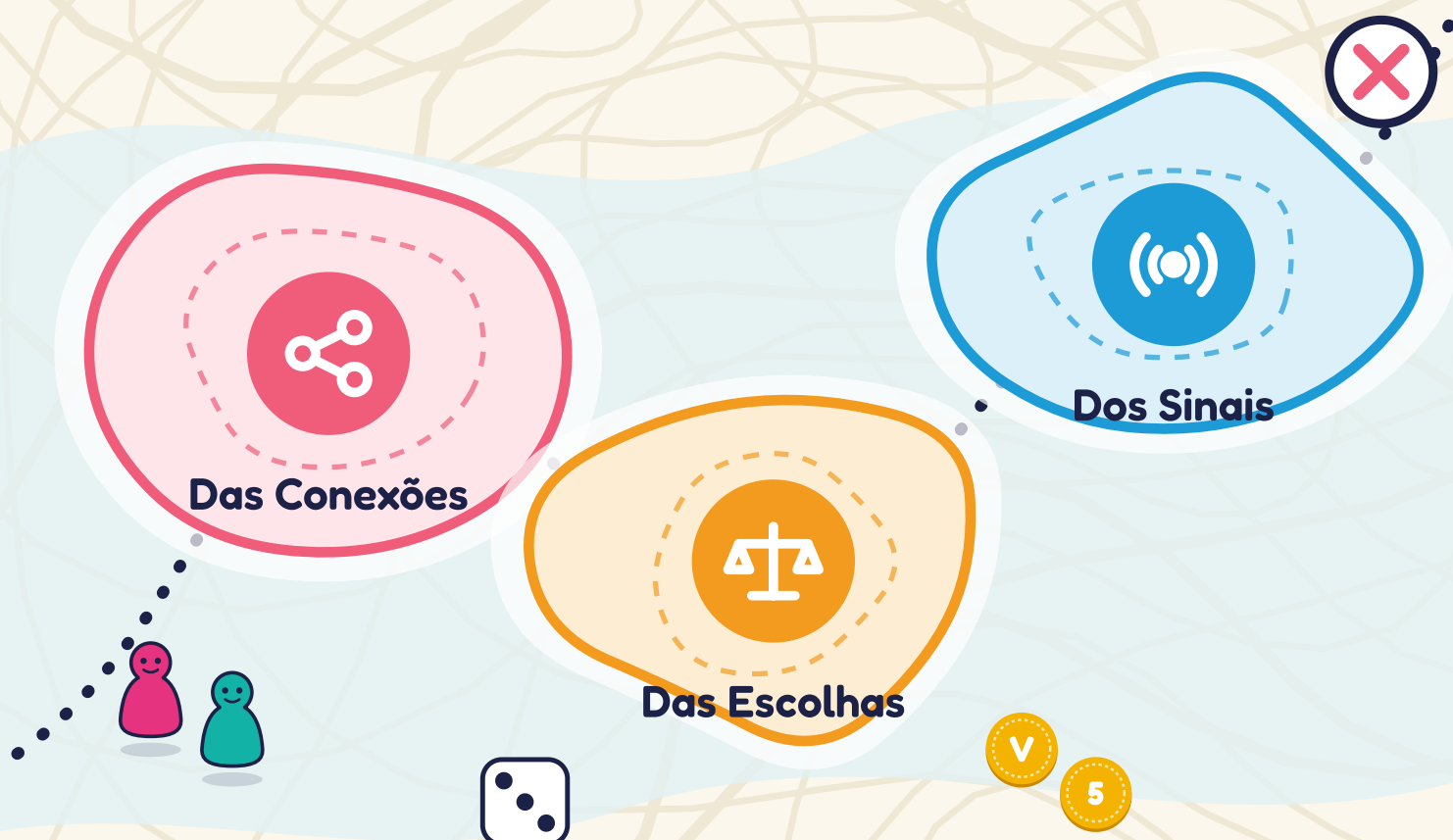




Cartografia da Convivência

A Expedição

Jogo de tabuleiro em campanha para o fechamento do ano: três territórios, seis travessias e uma Grande Missão Final para completar o mapa da turma.



Sumário

Este manual traz tudo o que o professor precisa: regras, roteiros das 8 aulas, a Aula 1 completa, a Grande Missão Final com gabaritos e a folha de registro. Os textos das cartas estão nas próprias cartas.

→ VISÃO GERAL

Como funciona a campanha · 8 aulas, 3 territórios, fases 3

Rotação e versões · completa, reduzida e compacta 4

Componentes do kit · o que imprimir e quantas cópias 5

→ REGRAS

Regras: preparação, vez, Leitor e Guia 6

Regras: casas e famílias de cartas 7

Regras: cofre, Coordenadas e nota · com exemplo de cálculo 8

Fluxograma da vez 9

Imprevistos e papel do professor 10

→ ROTEIRO DAS 8 AULAS

Aula 1 · Entrada na Expedição 11

Aula 1 · formação das ilhas 12

Aula 1 · carta do cartógrafo 13

Aula 1 · roteiro do vídeo 14

Aula 1 · símbolos e partida-teste 15

Aula 2 · Primeiro território · Fase 1 16

Aula 3 · Primeiro território · Fase 2 17

Aula 4 · Segundo território · Fase 1 18

Aula 5 · Segundo território · Fase 2 19

Aula 6 · Terceiro território · Fase 1 20

Aula 7 · Terceiro território · Fase 2 21

Aula 8 · Grande Missão Final · O Mapa Completo 22

→ GRANDE MISSÃO FINAL

Grande Missão Final · regras e pontuação 23

Grande Missão Final · etapas e mapa 24

Gabaritos A–F · respostas, ajudas e mapa 25

Encerramento · Mapa da Turma 28

→ REGISTRO

Folha de registro 29

🎯 Princípios que não se quebram

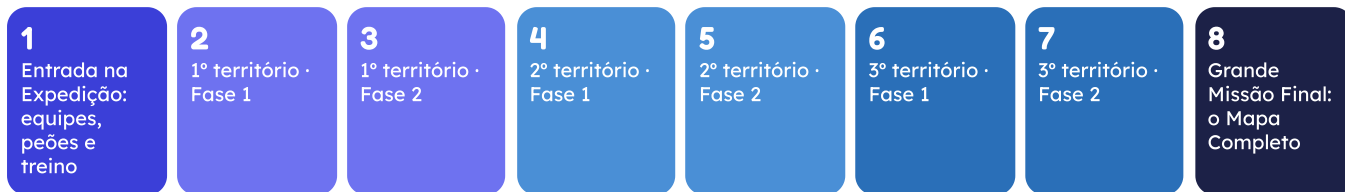
- 1 Toda Missão tem resultado verificável: gabarito, contagem ou saldo. Nunca voto sobre empatia ou comportamento.
- 2 Cartas Meu Rumo não têm resposta certa: 4 opções neutras, e ninguém avalia.
- 3 Toda decisão E Agora? tem duas opções legítimas, cada uma com custo e benefício.
- 4 A competência é usada para jogar, não explicada.
- 5 Cada aula termina com UMA pergunta: “O que fez diferença?”

Arquivos de impressão

manual-professor.pdf · tabuleiros.pdf (A3) · cartas.pdf · componentes.pdf · aluno.pdf

Uma expedição em 8 aulas

O aluno não demonstra o que aprendeu respondendo sobre o conteúdo; demonstra usando aquilo que aprendeu para atravessar melhor o jogo. Cada aula tem uma partida de 30 minutos; as notas de cada fase se somam no Placar da Campanha até a Grande Missão Final.



Três territórios, duas fases cada

Território das Conexões Educação Socioemocional Fase 1 · Eu e os outros - identidade - limites - gatilhos - percepção de si - percepção do outro - formas de reagir Fase 2 · Quando os mapas se encontram - divergência - pressão de grupo - exclusão - rivalidade - frustração - empatia Cofre inicial: 6 moedas	Território das Escolhas Mentalidade Empreendedora e Educação Financeira Fase 1 · Recursos e prioridades - recurso limitado - desejo x necessidade - prioridade - gastar x guardar - custo de escolha - planejamento simples Fase 2 · Oportunidades e consequências - negociação - risco - oportunidade - reserva - imprevistos - planejamento Cofre inicial: 10 moedas	Território dos Sinais Consciência Tecnológica e Pensamento Crítico Fase 1 · Ler o que chega - atenção - influência - recomendação - ruído - hábitos digitais - percepção do próprio comportamento Fase 2 · Decidir com informação - informação incompleta - fontes - checagem - IA - influência - versões diferentes Cofre inicial: 6 moedas
--	---	---

→ O que acontece em cada aula de partida

5–8 min Organização e retomada Equipes sentam, montam o tabuleiro da fase do dia e lembram uma regra.	30 min Partida Cronômetro corre. O professor circula e só responde regra.	5–10 min Fechamento e registro Mesa soma a Ficha de Expedição, calcula a nota e o professor registra no Placar da Campanha.	2–3 min O que fez diferença? Uma única pergunta curta, sem virar roda de conversa.
--	--	--	---

Fase 1 e Fase 2. A Fase 1 apresenta o sistema do território (recursos, regras, o que importa). A Fase 2 usa o verso do mesmo tabuleiro e cartas mais exigentes: o terreno deixa de ser simples. Cada equipe joga as duas fases de um território em aulas seguidas e depois roda.

Rotação das equipes

Cada equipe passa pelos três territórios. Em cada território joga a Fase 1 e, na aula seguinte, a Fase 2 no mesmo tabuleiro virado.

Versão completa · até 6 equipes

	Das Conexões	Das Escolhas	Dos Sinais
Aula 2 Fase 1 · tabuleiro na frente	A B	C D	E F
Aula 3 Fase 2 · tabuleiro no verso	A B	C D	E F
Aula 4 Fase 1 · tabuleiro na frente	E F	A B	C D
Aula 5 Fase 2 · tabuleiro no verso	E F	A B	C D
Aula 6 Fase 1 · tabuleiro na frente	C D	E F	A B
Aula 7 Fase 2 · tabuleiro no verso	C D	E F	A B

Até 6 equipes. Duas equipes jogam ao mesmo tempo em cada território, cada uma no seu tabuleiro. As duas equipes do mesmo território são vizinhas: é com a vizinha que se negocia nas Missões de troca de Escolhas Fase 2.

Versão reduzida · 3 equipes

	Das Conexões	Das Escolhas	Dos Sinais
Aula 2 Fase 1 · tabuleiro na frente	A	B	C
Aula 3 Fase 2 · tabuleiro no verso	A	B	C
Aula 4 Fase 1 · tabuleiro na frente	C	A	B
Aula 5 Fase 2 · tabuleiro no verso	C	A	B
Aula 6 Fase 1 · tabuleiro na frente	B	C	A
Aula 7 Fase 2 · tabuleiro no verso	B	C	A

Turmas pequenas: 3 equipes, uma em cada território, com o mesmo rodízio (rotacaoReduzida). Nas Missões de troca, o Banco faz o papel da vizinha: vende o recurso por 3 moedas.

Versão compacta · 5 aulas

1 Entrada	2 Fase 1	4 Fase 1	6 Fase 1	8 Final
--------------	-------------	-------------	-------------	------------

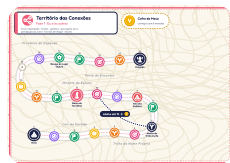
Poucas aulas: jogue só a Fase 1 dos três territórios (Aulas 2, 4 e 6 do rodízio) e a Grande Missão. A Fase 1 fecha sozinha, com começo, desafio, chegada e pontuação própria. Nota da campanha = 3 fases + Final.

Quantas equipes?

ALUNOS	EQUIPES	VERSÃO
até 20	3	reduzida Use as ilhas A, B e C e a rotacaoReduzida.
21 a 29	4 ou 5	completa Use a rotação completa; as letras que faltarem ficam vazias (um território recebe só uma equipe naquela aula).
30 a 42	6	completa Duas equipes por território. Até 7 alunos por equipe.

O que vai na caixa

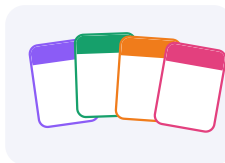
Tudo é impresso a partir de 5 arquivos. Cartas e tabuleiros são frente e verso: imprima em duplex virando pela borda longa (A4) e confira a primeira folha antes de imprimir o resto.



Tabuleiros dos territórios

3 tabuleiros A3 frente e verso (Fase 1 / Fase 2). Versão completa: 2 de cada território (6 folhas A3).

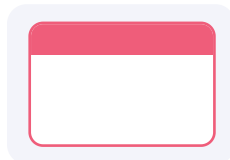
[tabuleiros.pdf](#) · p. 1-6



Baralhos das 6 fases

216 mini-cartas (36 por fase: 9 Meu Rumor, 13 Missão, 7 E Agora?, 7 Virada). Completa: imprima 2 jogos.

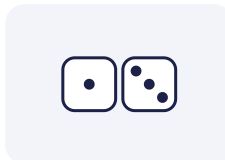
[cartas.pdf](#) · frente e verso



Missões do Território

6 cartas grandes (meia página), uma por fase, feitas no Marco pela mesa toda.

[cartas.pdf](#) · p. 51-56



Dado da Expedição

1 por mesa (6). Faces 1 · 1 · 2 · 2 · 3 · 3, para montar.

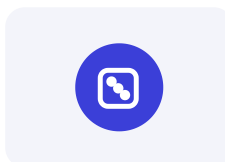
[componentes.pdf](#) · p. 1



Moedas VIALI

6 cofres de 30 (15 de 1 + 3 de 5). Ficam num saquinho por mesa.

[componentes.pdf](#) · p. 2-3



Carta de Regras

1 por mesa, frente e verso: fluxograma da vez, casas, papéis, cofre e pontos.

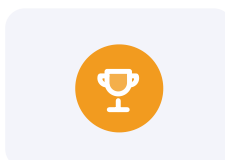
[componentes.pdf](#) · p. 4-5



Ficha de Expedição

1 por equipe em cada partida (6 por aula). Marca Coordenadas e calcula a nota.

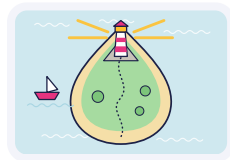
[componentes.pdf](#) · p. 6



Placar da Campanha

1 para a turma, no mural. Notas das 6 fases + Final.

[componentes.pdf](#) · p. 7



Ilhas da Aula 1

6 ilhas em 6 fragmentos cada (36 peças) + selos para alunos extras.

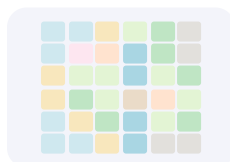
[componentes.pdf](#) · p. 8-14



Dossiês da Grande Missão

1 por equipe (A-F), 4 partes entregues uma de cada vez. Gabarito só neste manual.

[componentes.pdf](#) · p. 15-32



Mapa da Turma

Pôster de 4 folhas A4 (cerca de A2). As equipes colam a Coordenada final na Aula 8.

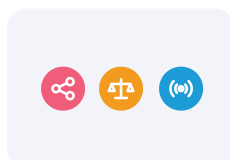
[componentes.pdf](#) · p. 33-36



Peões de expedição

1 por aluno (12 por folha) + folha de silhuetas para desenhar.

[aluno.pdf](#) · p. 1-2



Mini-tabuleiros de treino

Aula 1: 4 por folha A3 (formato A5). 2 folhas para 6 equipes. Cartas de treino: [cartas.pdf](#), p. 49-50.

[tabuleiros.pdf](#) · p. 7



Certificados

Expedicionário (1 por aluno) e Equipe Campeã (1).

[aluno.pdf](#) · p. 3-4

Papel: tabuleiros, cartas, dado, moedas e peões ficam melhores em papel 180-240 g. Guarde cada mesa num envelope: tabuleiro, 4 montes de cartas da fase (com a tampa do monte de Missão), dado, Carta de Regras e saquinho de moedas.

Como se joga

Objetivo: Atravessar o território conquistando Coordenadas. Chegar ao fim ajuda, mas quem faz as Missões é quem mais pontua.

Preparação da mesa

- 1 Abram o tabuleiro na fase do dia (Fase 1 na frente, Fase 2 no verso).
- 2 Separem as cartas em 4 montes virados para baixo: Meu Rumo, Missão, E Agora? e Virada. Embaralhem cada monte.
- 3 Coloquem as moedas iniciais no Cofre da Mesa: 6 (ou 10 no Território das Escolhas).
- 4 Cada um coloca o seu peão na Partida e escreve o nome na Ficha de Expedição.
- 5 Começa quem nasceu mais perto do dia de hoje. O jogo segue para a esquerda.

A vez de cada um

- 1 Jogue o dado.
- 2 Ande com o seu peão o número de casas que saiu (1, 2 ou 3).
- 3 Leia a casa em que parou.
- 4 Faça o que a casa manda. Se for carta, o Leitor ajuda.
- 5 Marque na Ficha de Expedição as Coordenadas que você ganhou.
- 6 Passe o dado para a esquerda.

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. Se houver menos jogadores que pistas, o Leitor continua a volta: alguém recebe duas pistas.

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.

O professor não lê as cartas nem autoriza jogadas. Distribui os materiais. Inicia e encerra o cronômetro. Circula e acompanha as mesas. Esclarece dúvidas de regra (não precisa ler as cartas nem autorizar jogadas). Registra as notas no Placar da Campanha. Faz a pergunta final.

Casas e famílias de cartas

As casas do tabuleiro



Partida

Todos os peões começam aqui.



Meu Rumo

Tire uma carta Meu Rumo e responda. +1 Coordenada.



Virada

Tire uma carta Virada, leia em voz alta e aplique.



Bifurcação

Parada obrigatória: quem chega ou passa aqui para nesta casa. Atalho: o cofre paga 2 (com acordo da mesa) e o peão vai direto à casa indicada. Rota longa: na próxima vez, siga normalmente.



Risco

Faça o que está escrito na casa. Pode evitar pagando 1 moeda do cofre.



Descanso

Nada acontece. Respire e passe o dado.



Missão

Tire uma carta Missão. O Leitor lê e conduz. Confirmam no verso.



E Agora?

Tire uma carta E Agora? e escolha A ou B. Se a opção gasta moedas, a mesa precisa concordar.



Moedas

+2 moedas no Cofre da Mesa.



Marco do Território

O primeiro jogador que parar ou passar aqui chama a mesa inteira: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só acontece uma vez por partida.



Vantagem

Faça o que está escrito na casa.



Chegada

Não precisa de número exato. +2 Coordenadas. Você vira Guia da mesa até o fim do tempo.

Composição de cada trilha: Partida 1 · Missão 4 · Meu Rumo 3 · E Agora? 3 · Virada 3 · Moedas 2 · Marco do Território 1 · Bifurcação 1 · Risco 1 · Vantagem 1 · Descanso o restante · Chegada 1. Os textos de Risco, Vantagem e Atalho de cada fase estão impressos no tabuleiro e têm prioridade.

As quatro famílias de cartas



Meu Rumo

9 por fase

Uma pergunta sobre você. Não tem resposta certa nem errada: escolha a opção que mais combina com você e, se quiser, conte por quê.

Autopercepção real, sem resposta socialmente desejável. Quatro opções neutras ou pergunta aberta. Nunca é avaliada pela mesa.

+1 Coordenada por responder



Missão

13 por fase

Uma tarefa para fazer de verdade, sozinho ou com a mesa. No verso está a resposta: deu certo ou não deu.

Onde a competência do ano vira ferramenta para vencer. Resultado sempre verificável pelo verso da carta.

Individual: +2 ao jogador · De mesa: +1 a cada integrante



E Agora?

7 por fase

Uma situação com duas saídas. As duas têm algo bom e algo que custa. Escolha qual consequência vocês topam assumir.

Decisão com duas opções legítimas, cada uma com custo e benefício. A consequência acontece no jogo (moedas, casas, próxima Missão).

Consequência no jogo



Virada

7 por fase

Algo mudou no caminho! Leia em voz alta e faça o que a carta diz.

Sorte, humor, tensão e mudança de condição. Nem toda Virada precisa ter mensagem pedagógica.

Avança, volta, ganha ou perde moedas, troca de lugar

Cofre da Mesa e Coordenadas

Cofre da Mesa

As moedas ficam no Cofre da Mesa e são de todos. Para gastar, a maioria da mesa precisa concordar. Moedas não são pontos: no fim da partida, se o cofre tiver 3 ou mais, a equipe ganha +1 de bônus; depois o cofre zera.

PARA QUE SERVE	CUSTO
Jogar o dado de novo (uma vez por vez)	1 moeda
Comprar uma pista numa Missão (o Leitor lê a dica do verso)	1 moeda
Tentar de novo uma Missão que falhou	2 moedas
Pegar o atalho da Bifurcação	2 moedas
Evitar o efeito de uma casa de Risco	1 moeda
Trocar uma carta Meu Rumo ou E Agora? por outra da mesma família	1 moeda

Se o cofre não tem moedas para pagar uma penalidade, quem pagaria volta 1 casa no lugar de cada moeda que faltou (máximo 2 casas). Começa com 6 moedas (10 no Território das Escolhas, onde Se o cofre não tem moedas suficientes, a mesa não pode escolher uma opção que custe moedas.).

Coordenadas e bônus

Carta Meu Rumo respondida	+1 Coordenada ao jogador (a resposta não é avaliada)
Missão individual concluída	+2 Coordenadas ao jogador
Missão de mesa concluída	+1 Coordenada a cada integrante da mesa
Chegada ao fim da trilha	+2 Coordenadas ao jogador
Missão do Território (no Marco) concluída	+2 de bônus de equipe
Cofre com 3 moedas ou mais no fim	+1 de bônus de equipe
Grande Missão Final	até 15 pontos de equipe

Nota da equipe em cada fase

nota = (soma das Coordenadas dos jogadores ÷ número de jogadores, com 1 casa decimal) + bônus de equipe



$$6 + 8 + 5 + 9 + 7 = 35 \div 5 \text{ jogadores} = 7,0$$

$$7,0 + 2 \text{ (Marco)} + 1 \text{ (cofre com 4)} = 10,0$$

Uma casa decimal, arredondando para cima a partir de 5 (ex.: 6,45 → 6,5). A média faz equipes grandes e pequenas competirem de igual para igual. Moedas não entram no placar.

Nota da campanha = soma das notas das 6 fases + pontos da Grande Missão Final (até 15).

Fim da partida

A partida acaba quando o cronômetro do professor marca 30 minutos, mesmo que ninguém tenha chegado. Quem está no meio de uma Missão termina essa Missão. Depois, ninguém joga mais.

Se todos chegarem antes dos 30 minutos, a partida acaba ali e a mesa confere a Ficha.

Desempate da campanha

- 1 Maior pontuação na Grande Missão Final.
- 2 Maior número de Missões concluídas na campanha (somar as marcações da Ficha de Expedição).
- 3 Menor número de pistas e ajudas compradas na campanha e na Final.

Meta coletiva: Se todas as equipes colocarem a sua Coordenada no Mapa da Turma na Aula 8, o mapa se completa e a turma inteira recebe o título de Expedição Completa no certificado.

Fluxograma da vez

O mesmo desenho está na Carta de Regras de cada mesa. Na primeira partida, leia junto com a turma em 2 minutos.



🔄 Agora é a vez de quem está à sua esquerda. Volta ao passo 1.

✓ Cartão-resumo da mesa

- Na sua vez: dado → anda → lê a casa → faz.
- Cartas: quem está à sua direita é o Leitor e conduz.
- Moedas são da mesa: gastar só com a maioria de acordo.
- Coordenadas: Meu Rumo +1 · Missão individual +2 · Missão de mesa +1 para todos · Chegada +2.
- 30 minutos no relógio e acabou. Quem chegou vira Guia.

Imprevistos: resolva pela regra

Nenhum imprevisto precisa de votação nem de decisão do professor sobre quem merece. Use a tabela.

SE...	FAÇA ASSIM
A mesa discorda se a Missão deu certo.	Vale o verso da carta. O Leitor lê o critério de sucesso em voz alta e compara. Se o verso não resolve, a Missão não conta e ninguém perde nada.
Alguém leu uma pista secreta em voz alta sem querer.	A Missão continua, mas vale metade para a mesa (Missão de mesa: ninguém ganha Coordenada; o cofre recebe +1 moeda pelo esforço). Na próxima, o Leitor sussurra.
Um aluno faltou na aula anterior ou chegou atrasado.	Entra no próximo turno com o peão na Partida e começa do zero. A média da equipe divide pelo número de jogadores que jogaram.
Acabou um monte de cartas.	Embaralhe as cartas usadas daquela família e forme um novo monte.
O cofre está vazio e alguém precisa pagar.	Quem pagaria volta 1 casa para cada moeda que faltou (máximo 2 casas).
A mesa não chega a acordo para gastar moedas em 30 segundos.	Não gasta. Sem maioria, o cofre fica fechado nessa vez.
Uma Missão tem mais pistas do que jogadores na mesa.	O Leitor continua a volta: alguém recebe duas pistas. Se tem menos pistas que jogadores, quem sobrou ajuda a montar a resposta, sem pista.
O tempo acabou no meio de uma vez.	Quem estava jogando termina a casa (e a Missão, se começou). Ninguém mais joga o dado.

👤 O papel do professor durante a partida

- Distribui os materiais.
- Inicia e encerra o cronômetro.
- Circula e acompanha as mesas.
- Esclarece dúvidas de regra (não precisa ler as cartas nem autorizar jogadas).
- Registra as notas no Placar da Campanha.
- Faz a pergunta final.

Uma pergunta só no fim. O que fez diferença? (uma pergunta por fase, 2 a 3 minutos) Ouça 2 ou 3 respostas curtas; não vire roda de conversa.

✓ **Preparação**

- Recortar os 36 fragmentos das 6 ilhas (Componentes) e embaralhar só as ilhas que serão usadas.
- Deixar o vídeo de abertura pronto (ou a carta impressa para ler).
- Separar um mini-tabuleiro de treino, 1 dado e as 4 cartas de treino por equipe.
- Pedir que cada aluno leve o Guia do Aluno aberto na página do peão, com tesoura e cola.

🕒 **Linha do tempo**

Convite · 5'	Formação das equipes · 8'	Peões de expedição · 10'	Dado e símbolos · 5'	Partida-teste · 14'	3'	Recolher · 5'
0 min			25 min			50 min

0–5'
5 min**Convite**

- Projetar o vídeo de abertura ou ler a carta do cartógrafo.
- Mostrar o Mapa da Turma ainda vazio.

FALA SUGERIDA

“Hoje começa uma expedição. Assistam e prestem atenção: no fim, vocês vão receber um pedaço de mapa.”

5–13'
8 min**Formação das equipes**

- Entregar um fragmento por aluno, virado para baixo.
- Ao sinal, os alunos circulam e montam as ilhas na mesa.
- Quando a ilha fecha, a equipe lê o nome e o lema em voz alta.

FALA SUGERIDA

“Cada um recebeu um fragmento. Sem mostrar o seu para o professor, encontrem os colegas cujos pedaços completam a mesma ilha.”

13–23'
10 min**Peões de expedição**

- Recortar e montar o peão do Guia do Aluno.
- Escrever o nome da ilha na base.

FALA SUGERIDA

“Cada explorador tem um peão. Recortem, dobrem a base e desenhem o seu símbolo de expedição.”

23–28'
5 min**Dado e símbolos**

- Mostrar o dado de papel.
- Apresentar os ícones das casas e as 4 famílias de cartas (cartaz ou Carta de Regras).

FALA SUGERIDA

“Este dado não tem 6. Ele tem 1, 1, 2, 2, 3 e 3: passos curtos, mais casas vividas.”

28–42'
14 min**Partida-teste**

- Cada equipe joga no mini-tabuleiro de treino com as 4 cartas.
- Mostrar o papel do Leitor na carta de Missão.
- Aos 10 minutos de jogo, parar todas as mesas.

FALA SUGERIDA

“Agora é treino. Ninguém ganha nem perde: vocês têm 10 minutos para atravessar o mini-tabuleiro.”

42–45'
3 min**O que fez diferença?**

- Ouvir 2 ou 3 respostas curtas.

FALA SUGERIDA

“O que ajudou mais a sua equipe a entender o jogo: ler a regra, ver alguém jogar ou tentar e errar?”

45–50'
5 min**Recolher**

- Peões ficam no envelope da equipe.
- Fragmentos colados na capa da Ficha de Expedição da equipe.

FALA SUGERIDA

“Guardem o peão: ele vai com vocês até a última aula.”

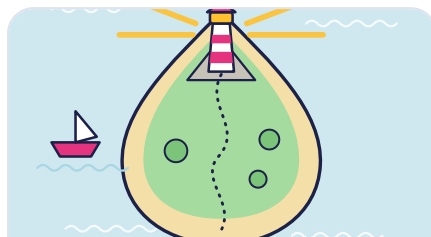
**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

O que ajudou mais a sua equipe a entender o jogo: ler a regra, ver alguém jogar ou tentar e errar?

2 a 3 min

Formação das equipes pelas ilhas

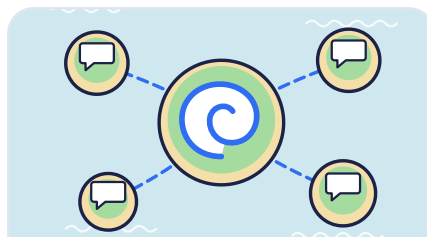
Cada aluno recebe um fragmento virado para baixo. Ao sinal, todos circulam e procuram quem tem o mesmo símbolo no canto. A ilha só vale quando os fragmentos encaixam e o desenho fica completo.



Ilha do Farol

“Quem vê longe avisa primeiro.”

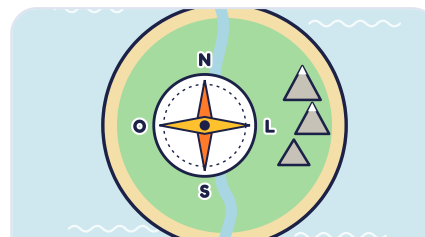
Equipe A · 6 fragmentos



Arquipélago das Vozes

“Muitas ilhas, uma conversa.”

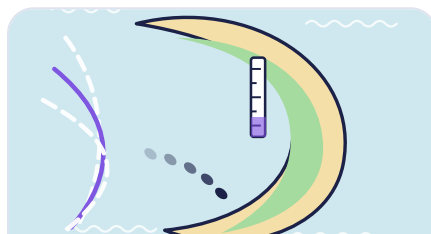
Equipe B · 6 fragmentos



Ilha da Bússola

“Antes de andar, a gente se orienta.”

Equipe C · 6 fragmentos



Ilha das Marés

“A maré muda, a gente ajusta.”

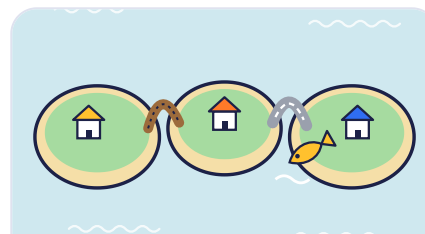
Equipe D · 6 fragmentos



Ilha do Mirante

“Olhar de cima ajuda a escolher o caminho.”

Equipe E · 6 fragmentos



Arquipélago das Pontes

“Toda ilha fica mais perto com uma ponte.”

Equipe F · 6 fragmentos

🎯 Ajustes

- Use só as ilhas necessárias (3 na versão reduzida; até 6 na completa).
- Para equipes de 4 ou 5, retire os fragmentos 6 e 5 da ilha: a ilha fecha com uma borda reta no lugar deles.
- Turmas com mais de 36 alunos: entregue um Selo da Ilha (cartão só com o símbolo) aos alunos extras; eles se juntam à ilha do mesmo símbolo.
- Se o professor quiser equilibrar as equipes, ele mesmo entrega os fragmentos (sem que pareça escolha).

🕒 Como conduzir (8 min)

- 1 Embaralhe só os fragmentos das ilhas que serão usadas.
- 2 Entregue um fragmento por aluno, virado para baixo.
- 3 Ao sinal, todos circulam procurando o mesmo símbolo no canto.
- 4 A ilha só vale quando as peças encaixam e o desenho fecha.
- 5 A equipe lê o nome e o lema da ilha em voz alta.

Carta do Cartógrafo

Para turmas sem projetor: ler em voz alta, devagar, segurando a carta dobrada como se tivesse chegado pelo correio.

Para a turma do 5º ano.

Todo mapa começa incompleto. O de vocês também. Ao longo deste ano, vocês desenharam fronteiras, atravessaram regiões de tensão, abriram rotas de encontro e aprenderam a recalcular o caminho quando ele mudava.

Agora o mapa mostra três territórios. No Território das Conexões, ninguém atravessa sozinho. No Território das Escolhas, o que se gasta agora pode fazer falta depois. No Território dos Sinais, nem toda informação leva aonde promete.

Cada travessia terá Missões de verdade, decisões difíceis e viradas que ninguém espera. Lá, as Coordenadas se conquistam fazendo, não falando.

Seis ilhas esperam suas equipes. Cada um de vocês vai receber um pedaço de uma delas, mas ainda não sabe com quem vai navegar.

No fim da expedição, uma última Coordenada vai completar o mapa. Ela só será encontrada por quem aprender a atravessar os três territórios.

A expedição começa agora.



Assinado: o Cartógrafo.

Dica: copie esta página, dobre a carta em três e entregue “pelo correio” a um aluno, que a abre diante da turma.

Vídeo de abertura

📺 Roteiro do vídeo de abertura (80 s)

Qualquer gerador de vídeo com IA (imagem + narração). Estilo: mapa antigo animado, traço de nanquim e aquarela, sem personagens infantis caricatos.

TEMPO	IMAGEM	NARRAÇÃO
0–8 s	Close de um mapa antigo sobre uma mesa de madeira, iluminado por uma lamparina. Uma parte do mapa está em branco.	<i>“Todo mapa começa incompleto.”</i>
8–20 s	Uma pena desenha sozinha linhas de costa, rios e montanhas. A câmera se afasta e mostra o mapa quase inteiro, com um vazio no centro.	<i>“Ao longo deste ano, vocês desenharam fronteiras, encontraram regiões de tensão, abriram rotas de encontro e aprenderam a recalcular o caminho.”</i>
20–35 s	Três regiões acendem uma de cada vez: um território com pessoas ligadas por linhas (Conexões), um com moedas e caminhos que se dividem (Escolhas) e um com placas, telas e sinais (Sinais).	<i>“Agora o mapa mostra três territórios. Em Conexões, ninguém atravessa sozinho. Em Escolhas, o que se gasta agora faz falta depois. Em Sinais, nem toda informação leva aonde promete.”</i>
35–50 s	Um dado de papel rola sobre o mapa e mostra 1, 2, 3. Peões de papel começam a andar por uma trilha.	<i>“Cada travessia terá Missões de verdade, decisões difíceis e viradas inesperadas. Coordenadas se conquistam fazendo, não falando.”</i>
50–65 s	Seis ilhas surgem no oceano do mapa, uma de cada vez, cada uma com seu símbolo: farol, concha, bússola, onda, luneta e ponte.	<i>“Seis ilhas esperam suas equipes. Cada um de vocês tem um pedaço de uma delas, mas ainda não sabe com quem vai navegar.”</i>
65–80 s	O vazio no centro do mapa pulsa com um ponto de luz. Aparece o título: Cartografia da Convivência — A Expedição.	<i>“No fim, uma última Coordenada vai completar o mapa. Ela só será encontrada por quem aprender a atravessar os três territórios. A expedição começa agora.”</i>

Sugestão de prompt de imagem: ‘mapa antigo em aquarela sobre mesa de madeira, luz de lamparina, traço de nanquim, tons sépia com detalhes em turquesa, laranja e magenta, sem texto, estilo ilustração de livro’.

Sem projetor? Leia a Carta do Cartógrafo (página anterior). O efeito é o mesmo: o mapa começa incompleto e a turma recebe os fragmentos.

Símbolos e partida-teste

Apresentação dos símbolos

FALA SUGERIDA

“Antes de jogar, conheçam o mapa. Cada casa tem um ícone. Vou mostrar os principais; o resto está na Carta de Regras da mesa.”

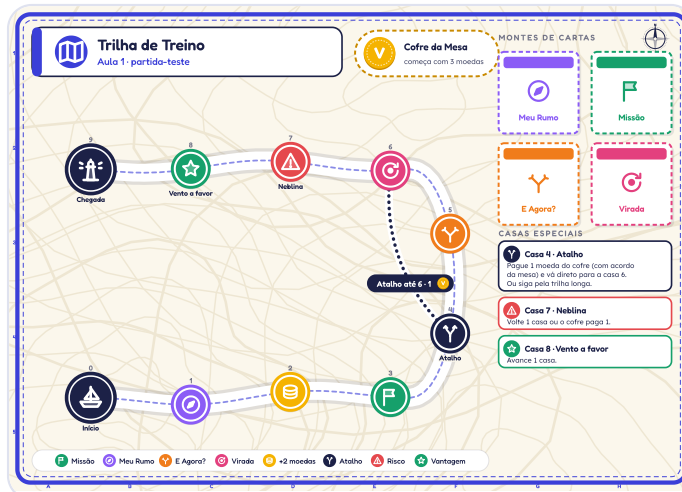


Destaques

- Missão vale mais que chegar: é ali que estão as Coordenadas.
- Moedas são da mesa: gastar exige maioria.
- Bifurcação: parada obrigatória; atalho custa moedas.
- Marco: a mesa inteira faz a Missão do Território.

Partida-teste · 10 min

Mesmas regras do jogo, com cofre de 3 moedas. Ninguém pontua: é só para aprender. Se a carta de uma família já saiu, a próxima casa daquela família vira Descanso.



Mini-tabuleiro: tabuleiros.pdf, p. 7 (4 por folha A3). Cartas de treino: cartas.pdf, p. 49–50.

As 4 cartas de treino

Meu Rumo TR-R01 Num jogo novo, o que você prefere fazer primeiro?	Missão TR-M01 Quem guarda o mapa? Resposta: Duda	E Agora? TR-E01 O cofre está com poucas moedas e ainda falta metade do caminho.	Virada TR-V01 Uma rajada empurra todos os barcos: todos os peões avançam 1 casa.
---	--	---	--

✓ **Preparação**

- Montar 6 mesas conforme a rotação: Conexões (A, B), Escolhas (C, D), Sinais (E, F).
- Em cada mesa: tabuleiro na frente (Fase 1), 4 montes de cartas da Fase 1, dado, Carta de Regras e moedas do cofre (6; 10 em Escolhas).
- Ter a Ficha de Expedição de cada equipe e o Placar da Campanha.

🕒 **Linha do tempo****0–8'**
8 min**Organização e regras**

- Equipes sentam e montam a mesa.
- Ler juntos a Carta de Regras (2 min).
- Mostrar o Marco e a Bifurcação no tabuleiro.

FALA SUGERIDA

“Cada equipe vai para o seu território. Lembrem: dado, anda, lê a casa, faz. O Leitor é quem está à direita.”

8–38'
30 min**Partida**

- Professor circula e responde só dúvidas de regra.
- Avisar quando faltarem 5 minutos.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos.”

38–44'
6 min**Registro**

- Mesa calcula a nota na Ficha de Expedição.
- Professor confere e lança no Placar da Campanha.

FALA SUGERIDA

“Somem as Coordenadas de cada um, dividam pelo número de jogadores e somem os bônus.”

44–47'
3 min**O que fez diferença?**

- Usar a pergunta da fase de cada território (ver território).

FALA SUGERIDA

“Uma pergunta só, resposta curta.”

47–50'
3 min**Recolher**

- Conferir se cada mesa guardou as 36 cartas.

FALA SUGERIDA

“Tabuleiro dobrado, cartas separadas por família, cofre zerado.”

📖 **O que cada território pede nesta aula · Fase 1**

Das Conexões
Fase 1 · Eu e os outros

FOCO
identidade · limites · gatilhos
percepção de si · percepção do outro
formas de reagir · escuta

APRENDIZAGEM EM JOGO
escuta atenta · comunicação clara ·
percepção de si · percepção do outro ·
controle de impulso · integrar informações

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO
Aula 3 · Aula 4 · Aula 6 · Aula 13 · Aula 16

Em que momento ouvir com atenção ajudou vocês a acertar uma Missão?

Das Escolhas
Fase 1 · Recursos e prioridades

FOCO
recurso limitado · desejo x necessidade
prioridade · gastar x guardar · custo de escolha
planejamento simples · valor

APRENDIZAGEM EM JOGO
gestão de recursos · planejamento ·
tomada de decisão · controle de impulso ·
comparação de valor · cálculo com dinheiro

Em que momento guardar um recurso foi mais útil do que gastar?

Dos Sinais
Fase 1 · Ler o que chega

FOCO
atenção · influência · recomendação · ruído
hábitos digitais
percepção do próprio comportamento

APRENDIZAGEM EM JOGO
análise de informação · seleção do que importa · reconhecimento de padrões ·
atenção · controle de impulso ·
autopercepção

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO
Aula 22 · Aula 23

O que ajudou mais: ter muita informação ou descobrir qual informação realmente importava?

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Use a pergunta da Fase 1 de cada território (no rodapé de cada coluna acima).

2 a 3 min

✓ **Preparação**

- Mesmas mesas da Aula 2. Virar o tabuleiro para o verso (Fase 2).
- Trocar os 4 montes de cartas pelos da Fase 2.
- Repor o cofre: 6 moedas (10 em Escolhas).

🕒 **Linha do tempo****0–6'**

6 min

Organização e retomada

- Mostrar o que mudou: nova trilha, novas casas, novas cartas.
- Lembrar a regra do Guia.

FALA SUGERIDA

“Mesmo território, outro caminho. Virem o tabuleiro: hoje a trilha é nova e as cartas são mais difíceis.”

6–36'

30 min

Partida

- Circular; observar como as mesas decidem gastar moedas.
- Avisar aos 25 minutos.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos.”

36–44'

8 min

Registro

- Mesa calcula a nota.
- Professor lança no Placar.
- Equipes veem o total depois de 2 fases.

FALA SUGERIDA

“Calculem a nota da fase. Quem terminou com 3 moedas ou mais no cofre ganha +1.”

44–47'

3 min

O que fez diferença?

- Usar a pergunta da Fase 2 de cada território.

FALA SUGERIDA

“Uma pergunta só.”

47–50'

3 min

Recolher

- Guardar o kit do território completo.

FALA SUGERIDA

“Na próxima aula, cada equipe muda de território.”

O que cada território pede nesta aula · Fase 2**Das Conexões**

Fase 2 · Quando os mapas se encontram

A B**FOCO**

divergência · pressão de grupo · exclusão
rivalidade · frustração · empatia
negociação · acordos · reparação
autorregulação

APRENDIZAGEM EM JOGO

negociação · flexibilidade ·
autorregulação · empatia em ação ·
construção de acordos · decisão em
grupo sob pressão

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 7 · Aula 10 · Aula 11 · Aula 14 ·
Aula 18 · Aula 20

O que fez o grupo funcionar melhor
quando apareceram ideias diferentes?

**Das Escolhas**

Fase 2 · Oportunidades e consequências

C D**FOCO**

negociação · risco · oportunidade · reserva
imprevistos · planejamento · iniciativa
troca · melhoria de estratégia

APRENDIZAGEM EM JOGO

negociação · avaliação de risco ·
planejamento com reserva · flexibilidade
· tomada de decisão · ajuste de
estratégia

Qual decisão de vocês teve uma
consequência que vocês não esperavam?

**Dos Sinais**

Fase 2 · Decidir com informação

E F**FOCO**

informação incompleta · fontes · checagem
IA · influência · versões diferentes
decisão sob incerteza

APRENDIZAGEM EM JOGO

análise de informação · checagem de
fontes · tomada de decisão ·
pensamento crítico · gestão de recursos ·
flexibilidade

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 23 · Aula 24 · Aula 25

Em que momento valeu a pena gastar
uma moeda (ou uma vez) para saber
mais antes de decidir?

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Use a pergunta da Fase 2 de cada território (no rodapé de cada coluna acima).

2 a 3 min

✓ **Preparação**

- Rotação: Conexões (E, F), Escolhas (A, B), Sinais (C, D).
- Tabuleiros na frente (Fase 1) e cartas da Fase 1.
- Cofre: 6 moedas (10 em Escolhas).

⌚ **Linha do tempo**

Organização e regras · 8'

Partida · 30'

Registro · 6'

3'

3'

0 min

25 min

50 min

0–8'

8 min

Organização e regras

- Equipes encontram a nova mesa.
- Ler o nome do território e o foco da fase na borda do tabuleiro.

FALA SUGERIDA

“Território novo. As regras da vez são as mesmas; o que muda são as casas e as Missões.”

8–38'

30 min

Partida

- Circular e responder só regra.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos.”

38–44'

6 min

Registro

- Professor lança no Placar.

FALA SUGERIDA

“Calculem a nota da fase na Ficha.”

44–47'

3 min

O que fez diferença?

- Usar a pergunta da Fase 1 de cada território.

FALA SUGERIDA

“Uma pergunta só.”

47–50'

3 min

Recolher

- Conferir cartas e moedas.

FALA SUGERIDA

“Tudo no kit.”

O que cada território pede nesta aula · Fase 1**Das Conexões**

Fase 1 · Eu e os outros

E**F****FOCO**

identidade · limites · gatilhos
percepção de si · percepção do outro
formas de reagir · escuta

APRENDIZAGEM EM JOGO

escuta atenta · comunicação clara ·
percepção de si · percepção do outro
· controle de impulso · integrar
informações

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 3 · Aula 4 · Aula 6 · Aula 13 · Aula
16

Em que momento ouvir com atenção
ajudou vocês a acertar uma Missão?

**Das Escolhas**Fase 1 · Recursos e
prioridades**A****B****FOCO**

recurso limitado · desejo x necessidade
prioridade · gastar x guardar
custo de escolha · planejamento simples
valor

APRENDIZAGEM EM JOGO

gestão de recursos · planejamento ·
tomada de decisão · controle de
impulso · comparação de valor ·
cálculo com dinheiro

Em que momento guardar um recurso
foi mais útil do que gastar?

**Dos Sinais**

Fase 1 · Ler o que chega

C**D****FOCO**

atenção · influência · recomendação
ruído · hábitos digitais
percepção do próprio comportamento

APRENDIZAGEM EM JOGO

análise de informação · seleção do
que importa · reconhecimento de
padrões · atenção · controle de
impulso · autopercepção

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 22 · Aula 23

O que ajudou mais: ter muita
informação ou descobrir qual
informação realmente importava?

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Use a pergunta da Fase 1 de cada território (no rodapé de cada coluna
acima).

2 a 3 min

✓ **Preparação**

- Mesmas mesas da Aula 4, tabuleiros virados (Fase 2) e cartas da Fase 2.
- Cofre: 6 moedas (10 em Escolhas).

🎯 **Objetivo**

Aprofundar o segundo território com risco, pressão e consequências acumuladas.

⌚ **Linha do tempo**
0-6'
6 min
Organização e retomada

- Lembrar a Bifurcação e o custo do atalho.

FALA SUGERIDA

“Virem o tabuleiro. Na Fase 2, as coisas se complicam: pensem antes de gastar.”

6-36'
30 min
Partida

- Circular; avisar aos 25 minutos.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos.”

36-44'
8 min
Registro

- Lançar no Placar.
- Mostrar o placar parcial (4 fases).

FALA SUGERIDA

“Calculem a nota da fase e confirmem o total da campanha até agora.”

44-47'
3 min
O que fez diferença?

- Usar a pergunta da Fase 2 de cada território.

FALA SUGERIDA

“Uma pergunta só.”

47-50'
3 min
Recolher

- Guardar o kit.

FALA SUGERIDA

“Próxima aula: último território.”

📖 **O que cada território pede nesta aula · Fase 2****Das Conexões**

Fase 2 · Quando os mapas se encontram

E F
FOCO

divergência pressão de grupo exclusão
rivalidade frustração empatia
negociação acordos reparação
autorregulação

APRENDIZAGEM EM JOGO

negociação · flexibilidade ·
autorregulação · empatia em ação ·
construção de acordos · decisão em
grupo sob pressão

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 7 · Aula 10 · Aula 11 · Aula 14 ·
Aula 18 · Aula 20

O que fez o grupo funcionar melhor
quando apareceram ideias diferentes?

**Das Escolhas**

Fase 2 · Oportunidades e consequências

A B
FOCO

negociação risco oportunidade
reserva imprevistos planejamento
iniciativa troca melhoria de estratégia

APRENDIZAGEM EM JOGO

negociação · avaliação de risco ·
planejamento com reserva ·
flexibilidade · tomada de decisão ·
ajuste de estratégia

Qual decisão de vocês teve uma
consequência que vocês não
esperavam?

**Dos Sinais**

Fase 2 · Decidir com informação

C D
FOCO

informação incompleta fontes
checagem IA influência
versões diferentes decisão sob incerteza

APRENDIZAGEM EM JOGO

análise de informação · checagem de
fontes · tomada de decisão ·
pensamento crítico · gestão de
recursos · flexibilidade

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 23 · Aula 24 · Aula 25

Em que momento valeu a pena gastar
uma moeda (ou uma vez) para saber
mais antes de decidir?

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Use a pergunta da Fase 2 de cada território (no rodapé de cada coluna acima).

2 a 3 min

✓ **Preparação**

- Rotação: Conexões (C, D), Escolhas (E, F), Sinais (A, B).
- Tabuleiros na frente (Fase 1) e cartas da Fase 1.
- Cofre: 6 moedas (10 em Escolhas).

⌚ **Linha do tempo**

Organização e regras · 8'

Partida · 30'

Registro · 6'

3'

3'

0 min

25 min

50 min

0–8'

8 min

Organização e regras

- Equipes encontram a nova mesa e montam o jogo sozinhas.

FALA SUGERIDA

“Último território. Vocês já sabem jogar: usem o que aprenderam nos outros dois.”

8–38'

30 min

Partida

- Circular e responder só regra.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos.”

38–44'

6 min

Registro

- Lançar no Placar.

FALA SUGERIDA

“Calculem a nota da fase.”

44–47'

3 min

O que fez diferença?

- Usar a pergunta da Fase 1 de cada território.

FALA SUGERIDA

“Uma pergunta só.”

47–50'

3 min

Recolher

- Conferir cartas e moedas.

FALA SUGERIDA

“Tudo no kit.”

O que cada território pede nesta aula · Fase 1**Das Conexões**

Fase 1 · Eu e os outros

C**D****FOCO**

identidade · limites · gatilhos
percepção de si · percepção do outro
formas de reagir · escuta

APRENDIZAGEM EM JOGO

escuta atenta · comunicação clara ·
percepção de si · percepção do outro
· controle de impulso · integrar
informações

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 3 · Aula 4 · Aula 6 · Aula 13 · Aula
16

Em que momento ouvir com atenção
ajudou vocês a acertar uma Missão?

**Das Escolhas**Fase 1 · Recursos e
prioridades**E****F****FOCO**

recurso limitado · desejo x necessidade
prioridade · gastar x guardar
custo de escolha · planejamento simples
valor

APRENDIZAGEM EM JOGO

gestão de recursos · planejamento ·
tomada de decisão · controle de
impulso · comparação de valor ·
cálculo com dinheiro

Em que momento guardar um recurso
foi mais útil do que gastar?

**Dos Sinais**

Fase 1 · Ler o que chega

A**B****FOCO**

atenção · influência · recomendação
ruído · hábitos digitais
percepção do próprio comportamento

APRENDIZAGEM EM JOGO

análise de informação · seleção do
que importa · reconhecimento de
padrões · atenção · controle de
impulso · autopercepção

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 22 · Aula 23

O que ajudou mais: ter muita
informação ou descobrir qual
informação realmente importava?

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Use a pergunta da Fase 1 de cada território (no rodapé de cada coluna
acima).

2 a 3 min

✓ **Preparação**

- Mesmas mesas da Aula 6, tabuleiros virados (Fase 2) e cartas da Fase 2.
- Cofre: 6 moedas (10 em Escolhas).

🕒 **Linha do tempo****0-6'**

6 min

Organização e retomada

- Lembrar que a Final vale até 15 pontos.

FALA SUGERIDA

“Última partida de território. Depois dela, só falta a Grande Missão.”

6-36'

30 min

Partida

- Circular; avisar aos 25 minutos.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos.”

36-44'

8 min

Registro

- Lançar no Placar.
- Somar as 6 fases de cada equipe e anunciar o placar antes da Final, sem revelar a ordem completa.

FALA SUGERIDA

“Calculem a nota. Com ela, fecha a soma das seis fases.”

44-47'

3 min

O que fez diferença?

- Usar a pergunta da Fase 2 de cada território.

FALA SUGERIDA

“Uma pergunta só.”

47-50'

3 min

Recolher

- Guardar todos os kits.

FALA SUGERIDA

“Na próxima aula, a Grande Missão: tragam o peão.”

📖 **O que cada território pede nesta aula · Fase 2****Das Conexões**

Fase 2 · Quando os mapas se encontram

C D

FOCO

divergência pressão de grupo exclusão
rivalidade frustração empatia
negociação acordos reparação
autorregulação

APRENDIZAGEM EM JOGO

negociação · flexibilidade ·
autorregulação · empatia em ação ·
construção de acordos · decisão em
grupo sob pressão

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 7 · Aula 10 · Aula 11 · Aula 14 ·
Aula 18 · Aula 20

O que fez o grupo funcionar melhor
quando apareceram ideias diferentes?

Das Escolhas

Fase 2 · Oportunidades e consequências

E F

FOCO

negociação risco oportunidade
reserva imprevistos planejamento
iniciativa troca melhoria de estratégia

APRENDIZAGEM EM JOGO

negociação · avaliação de risco ·
planejamento com reserva ·
flexibilidade · tomada de decisão ·
ajuste de estratégia

Qual decisão de vocês teve uma
consequência que vocês não
esperavam?

Dos Sinais

Fase 2 · Decidir com informação

A B

FOCO

informação incompleta fontes checagem
IA influência versões diferentes
decisão sob incerteza

APRENDIZAGEM EM JOGO

análise de informação · checagem de
fontes · tomada de decisão ·
pensamento crítico · gestão de recursos ·
flexibilidade

CONECTA COM O GUIA DO 5º ANO

Aula 23 · Aula 24 · Aula 25

Em que momento valeu a pena gastar
uma moeda (ou uma vez) para saber
mais antes de decidir?

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Use a pergunta da Fase 2 de cada território (no rodapé de cada coluna acima).

2 a 3 min

✓ **Preparação**

- Montar um envelope por equipe com o dossiê da sua letra (4 partes: Etapa 1, Etapa 2, Etapa 3 e Virada).
- Separar 8 moedas por equipe (ficam com o professor até a Etapa 2).
- Fixar o Mapa da Turma no quadro e deixar cola à mão.
- Ter a folha de gabaritos e o Placar da Campanha.

🕒 **Linha do tempo**

Abertura · 5'	Grande Missão · 30'	Mapa da Turma · 7'	Resultado da campanha · 5'	3'
0 min	25 min			50 min

0–5'
5 min**Abertura**

- Explicar as 4 etapas e a pontuação (4 + 4 + 4 + 3).
- Entregar a Etapa 1 de cada dossiê.

FALA SUGERIDA

“Vocês atravessaram os três territórios. Falta uma Coordenada para o mapa ficar completo. Cada etapa só abre com a resposta da anterior.”

5–35'
30 min**Grande Missão**

- Conferir respostas com o gabarito e entregar a etapa seguinte.
- Entregar as 8 moedas junto com a Etapa 2.
- Quando a equipe acertar a Etapa 3, entregar a Virada Final.

FALA SUGERIDA

“Cronômetro valendo: 30 minutos. Tragam a resposta de cada etapa para eu conferir.”

35–42'
7 min**Mapa da Turma**

- Equipes colam a coordenada final (depois da Virada).
- O mapa se completa.

FALA SUGERIDA

“Cada equipe vem ao quadro e cola a sua Coordenada no Mapa da Turma.”

42–47'
5 min**Resultado da campanha**

- Somar a Final ao Placar.
- Revelar do último para o primeiro.
- Anunciar a equipe campeã e a Expedição Completa da turma.

FALA SUGERIDA

“Seis fases e uma Grande Missão. Vamos revelar de trás para frente.”

47–50'
3 min**O que fez diferença?**

- Ouvir 2 ou 3 respostas curtas.
- Entregar os certificados (ou indicar a página do Guia do Aluno).

FALA SUGERIDA

“Qual capacidade que vocês usaram nos territórios foi mais importante para encontrar a última Coordenada?”

**O QUE FEZ DIFERENÇA?**

Qual capacidade que vocês usaram nos territórios foi mais importante para encontrar a última Coordenada?

2 a 3 min

Grande Missão Final: O Mapa Completo

Depois de atravessar os três territórios, cada equipe precisa localizar a última Coordenada e completar o mapa. Cada etapa só abre com a resposta da anterior. Duração: 30 minutos. Vale até 15 pontos de equipe (4 + 4 + 4 + 3).

□ Regras gerais

- O dossiê da equipe tem 4 partes. O professor entrega uma de cada vez.
- Para abrir a próxima etapa, a equipe leva a resposta ao professor, que confere com o gabarito.
- Etapa 1: cada integrante recebe uma pista e não pode mostrá-la. Pode ler em voz alta a própria pista quantas vezes quiser, mas não pode passar o papel.
- Etapa 2: as 8 moedas entram junto com a etapa. O que sobrar fica guardado para a Virada.
- Etapa 3: os 9 cartões ficam abertos na mesa.
- Virada Final: chega quando a equipe acerta a Etapa 3.

Ajudas: Em cada etapa, a equipe pode pedir 1 ajuda ao professor (a dica do gabarito). A ajuda tira 1 ponto daquela etapa (mínimo 1) e é anotada: conta no desempate.

Tempo: Etapa não concluída quando o cronômetro chega a 30 minutos vale 0.

🏆 Pontuação por etapa

1 · Conexões até 4	Código correto: na 1ª entrega 4 · na 2ª 3 · na 3ª ou depois 2.
2 · Escolhas até 4	Cadeado aberto com uma combinação válida: na 1ª entrega 4 · na 2ª 3 · na 3ª ou depois 2.
3 · Sinais até 4	Coordenada correta: na 1ª entrega 4 · na 2ª 3 · na 3ª ou depois 2.
4 · Virada Final até 3	Nova Coordenada correta: 3. Sem reserva, a equipe tem uma única entrega. Com 3 moedas ou mais, pode pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer, e a equipe pode refazer.

As 4 etapas e o Mapa da Expedição

Cada equipe recebe um dossiê da sua letra. As etapas são equivalentes entre as equipes, mas as respostas são diferentes: ninguém copia de ninguém.

→ As 4 etapas do dossiê

1 · Conexões

Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.

Abre: Envelope da Etapa 2 + 8 moedas

2 · Escolhas

Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.

Abre: Envelope da Etapa 3

3 · Sinais

Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

Abre: Cartão da Virada Final

4 · Virada Final

Quando vocês acharam que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Abre: Selo da Coordenada para colar no Mapa da Turma

📖 O mapa que está em todos os dossiês

	A	B	C	D	E	F
1	A1 Mar	B1 Mar	C1 Praia	D1 Campo	E1 Floresta	F1 Montanha
2	A2 Mar	B2 Farol	C2 Vila	D2 Rio	E2 Floresta	F2 Montanha
3	A3 Praia	B3 Campo	C3 Campo	D3 Rio	E3 Campo	F3 Floresta
4	A4 Praia	B4 Floresta	C4 Campo	D4 Ponte	E4 Vila	F4 Campo
5	A5 Mar	B5 Praia	C5 Floresta	D5 Rio	E5 Campo	F5 Floresta
6	A6 Mar	B6 Mar	C6 Praia	D6 Rio	E6 Montanha	F6 Montanha

📖 Mapa da Expedição

Mapa da Expedição: grade de 6 colunas (A a F) e 6 linhas (1 a 6). Uma casa é indicada pela letra da coluna e o número da linha, como no jogo de batalha naval (ex.: C3). Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

Mar Praia Farol Vila Campo Floresta
Montanha Rio Ponte

Distribuição das pistas (Etapa 1): Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

Gabaritos dos dossiês

Confira cada entrega com esta folha. Na Etapa 2, qualquer combinação da lista abre o cadeado. No mapa pequeno: azul = Etapa 3; cor da equipe = Coordenada final.

A Dossiê A · Ilha do Farol		Coordenada final: B3																																																	
ETAPA 1 · CONEXÕES 532 Ordem: 1° Ponte · 2° Mirante · 3° Farol · 4° Cais · 5° Gruta Ajuda: A Ponte é o 1° lugar.	ETAPA 2 · ESCOLHAS Chave do Céu + Chave de Coral (paga 6, devolve 1, sobra 3) Chave Dourada + Chave de Coral (paga 8, devolve 1, sobra 1) Chave do Céu + Chave de Coral + Chave de Pedra (paga 8, devolve 1, sobra 1) Com reserva de 3: Chave do Céu + Chave de Coral. Ajuda: Só uma chave abre a Onda.																																																		
ETAPA 3 · SINAIS C3 1 útil 2 ruído 3 incompleto 4 útil 5 contradiz 6 ruído 7 incompleto 8 útil 9 ruído Ajuda: O cartão 5 não tem data recente nem autor: ele é o contraditório.	ETAPA 4 · VIRADA FINAL B3 Risca o cartão 1. Ajuda: Continua sendo um campo, na linha 2 ou 3. <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> <th>F</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>≈</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>≈</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> </tbody> </table>			A	B	C	D	E	F	1	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	2	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	3	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	4	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	5	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	6	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡
	A	B	C	D	E	F																																													
1	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
2	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
3	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
4	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
5	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
6	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡																																													

B Dossiê B · Arquipélago das Vozes		Coordenada final: F4																																																	
ETAPA 1 · CONEXÕES 413 Ordem: 1° Torre · 2° Cachoeira · 3° Clareira · 4° Moinho · 5° Poço Ajuda: O Poço é o 5° lugar.	ETAPA 2 · ESCOLHAS Chave de Concha + Chave da Serra Estrelada (paga 8, devolve 0, sobra 0) Chave de Concha + Chave do Cometa + Chave de Rocha (paga 8, devolve 0, sobra 0) Chave da Maré Alta + Chave de Rocha (paga 7, devolve 2, sobra 3) Com reserva de 3: Chave da Maré Alta + Chave de Rocha. Ajuda: Olhem com atenção as chaves que devolvem moedas.																																																		
ETAPA 3 · SINAIS E4 1 útil 2 ruído 3 incompleto 4 útil 5 contradiz 6 ruído 7 incompleto 8 útil 9 ruído Ajuda: O cartão 5 é só um áudio de quem ouviu falar: ele contradiz o mapa oficial.	ETAPA 4 · VIRADA FINAL F4 Risca o cartão 8. Ajuda: Continua na linha 4, entre as colunas D e F. <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> <th>F</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>≈</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>≈</td> <td>≈</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> <td>⚡</td> </tr> </tbody> </table>			A	B	C	D	E	F	1	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	2	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	3	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	4	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	5	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	6	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡
	A	B	C	D	E	F																																													
1	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
2	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
3	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
4	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
5	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡																																													
6	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡																																													

C Dossiê C · Ilha da Bússola
Coordenada final: C5

ETAPA 1 · CONEXÕES

253

Ordem: 1º Vila · 2º Lago · 3º Duna · 4º Vulcão · 5º Porto

Ajuda: O Porto é o 5º lugar.

ETAPA 2 · ESCOLHAS

Chave dos Picos Brilhantes + Chave do Anzol (paga 8, devolve 0, sobra 0)

Chave da Garrafa do Mar + Chave da Trilha Noturna (paga 7, devolve 2, sobra 3)

Chave do Anzol + Chave da Trilha Noturna (paga 6, devolve 0, sobra 2)

Com reserva de 3: Chave da Garrafa do Mar + Chave da Trilha Noturna. **Ajuda:** A combinação mais barata na hora de pagar não é a que deixa mais moedas no fim.

ETAPA 3 · SINAIS

B4

1 útil 2 contradiz 3 incompleto 4 útil 5 ruído 6 útil

7 incompleto 8 ruído 9 ruído

Ajuda: O cartão 2 é um vídeo antigo e sem data: confirmam com os cartões oficiais.

ETAPA 4 · VIRADA FINAL

C5

Risca o cartão 6. **Ajuda:** Continua colada a uma praia, entre as colunas B e D.

	A	B	C	D	E	F
1	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡
2	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
3	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
4	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
5	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
6	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡

D Dossiê D · Ilha das Marés
Coordenada final: D4

ETAPA 1 · CONEXÕES

524

Ordem: 1º Bosque · 2º Acampamento · 3º Ilhota · 4º Cabana · 5º Pedra Grande

Ajuda: O Bosque é o 1º lugar.

ETAPA 2 · ESCOLHAS

Chave do Farolete + Chave de Granito (paga 7, devolve 2, sobra 3)

Chave do Farolete + Chave da Vigia (paga 8, devolve 0, sobra 0)

Chave do Remo + Chave da Vigia (paga 7, devolve 0, sobra 1)

Com reserva de 3: Chave do Farolete + Chave de Granito. **Ajuda:** Uma das chaves de Montanha devolve moedas.

ETAPA 3 · SINAIS

E5

1 ruído 2 útil 3 útil 4 incompleto 5 contradiz 6 útil

7 ruído 8 incompleto 9 ruído

Ajuda: O cartão 5 é de um perfil desconhecido e contradiz o mapa oficial.

ETAPA 4 · VIRADA FINAL

D4

Risca o cartão 2. **Ajuda:** Juntando as linhas, só sobra a linha 4.

	A	B	C	D	E	F
1	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡
2	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
3	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
4	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
5	≈	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
6	≈	≈	⚡	⚡	⚡	⚡

E

Dossiê E · Ilha do Mirante

Coordenada final: F5

ETAPA 1 · CONEXÕES

352

Ordem: 1º Recife · 2º Morro · 3º Túnel · 4º Aldeia · 5º Lagoa

Ajuda: A Lagoa é o 5º lugar.

ETAPA 2 · ESCOLHAS

Chave Vulcânica + Chave da Faísca (paga 8, devolve 0, sobra 0)

Chave da Faísca + Chave da Geleira (paga 6, devolve 1, sobra 3)

Chave da Constelação + Chave da Geleira (paga 7, devolve 1, sobra 2)

Com reserva de 3: Chave da Faísca + Chave da Geleira.

Ajuda: Duas chaves abrem Onda e Montanha juntas: comparem preço e devolução.

ETAPA 3 · SINAIS

F3

1 útil 2 incompleto 3 ruído 4 útil 5 contradiz 6 útil

7 incompleto 8 ruído 9 ruído

Ajuda: O cartão 5 é um print sem data: confirmam com o mapa e o caderno.

ETAPA 4 · VIRADA FINAL

F5

Risca o cartão 6. Ajuda: Continua numa floresta, entre as colunas D e F.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

F

Dossiê F · Arquipélago das Pontes

Coordenada final: B2

ETAPA 1 · CONEXÕES

415

Ordem: 1º Colina · 2º Fonte · 3º Ponte Velha · 4º Celeiro · 5º Pântano

Ajuda: A Colina é o 1º lugar.

ETAPA 2 · ESCOLHAS

Chave do Barquinho + Chave da Aurora (paga 6, devolve 1, sobra 3)

Chave do Barquinho + Chave do Planalto (paga 7, devolve 1, sobra 2)

Chave do Barquinho + Chave de Ouro (paga 8, devolve 1, sobra 1)

Com reserva de 3: Chave do Barquinho + Chave da Aurora.

Ajuda: Chave mais cara não abre mais fechaduras.

ETAPA 3 · SINAIS

C1

1 útil 2 ruído 3 útil 4 incompleto 5 contradiz 6 útil

7 incompleto 8 ruído 9 ruído

Ajuda: O cartão 4 é importante: rio e mar não são terra firme.

ETAPA 4 · VIRADA FINAL

B2

Risca o cartão 6. Ajuda: Continua colada à vila, na linha 1 ou 2, em terra firme.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Mapa da Turma: o mapa se completa

Pôster com o mesmo Mapa da Expedição (grade A-F × 1-6) e o centro em branco. Cada equipe recorta o Selo da Coordenada do seu dossiê, escreve o nome da ilha e cola na casa da sua Coordenada final (depois da Virada).

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

📍 Coordenadas finais

A	Ilha do Farol	B3
B	Arquipélago das Vozes	F4
C	Ilha da Bússola	C5
D	Ilha das Marés	D4
E	Ilha do Mirante	F5
F	Arquipélago das Pontes	B2

→ Passo a passo

- 1 Chamar as equipes ao quadro na ordem A a F.
- 2 Cada equipe diz a Coordenada em voz alta e cola o selo.
- 3 Ler a fala de encerramento.
- 4 Revelar o resultado da campanha de trás para frente.

🗨️ FALA DE ENCERRAMENTO

“Nenhuma equipe tinha o mapa inteiro. Cada uma encontrou uma Coordenada diferente. Agora o mapa está completo porque todas chegaram.”

Se faltar alguma equipe: Se alguma equipe não concluiu a Virada, ela cola o selo na Coordenada da Etapa 3 com a borda tracejada: o mapa se completa do mesmo jeito, mostrando o caminho que ainda pode ser recalculado.

Folha de registro da campanha

Uma linha por aula. Marque as equipes presentes, confirme o lançamento no Placar e anote em uma frase o que a turma respondeu à pergunta final.

AULA	DATA	EQUIPES (NOTAS LANÇADAS)	O QUE FEZ DIFERENÇA? · SÍNTESE	AJUSTES / IMPREVISTOS
Aula 1 Entrada na Expedição		A B C D E F		
Aula 2 Fase 1		A B C D E F		
Aula 3 Fase 2		A B C D E F		
Aula 4 Fase 1		A B C D E F		
Aula 5 Fase 2		A B C D E F		
Aula 6 Fase 1		A B C D E F		
Aula 7 Fase 2		A B C D E F		
Aula 8 Grande Missão Final		A B C D E F		

Resultado final

Equipe campeã: _____

Expedição Completa (todas as Coordenadas no mapa): ☐ sim ☐ não

Observações para o próximo ano