

JOGO EDUCATIVO SEGREDOS DA FLORESTA

Manual do Professor

Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo

Curso de Licenciatura em Enfermagem

Trabalho de Conclusão de Curso

**Licenciandos: Maiara Aurichio Santos, Mateus Aurichio dos Santos
e Pâmella Simões Barel**

Orientadora: Educadora Ma. Denise M. Almeida

São Paulo - 2016



SEGREDOS DA FLORESTA

O jogo educativo “Segredos da Floresta” tem como propósito subsidiar a discussão dos critérios de mediação pedagógica segundo Reuven Fuerstein. O professor pode abordar a mediação pedagógica por meio do jogo de três maneiras:

- Como estratégia para mobilização para o conhecimento: o professor faz uma breve explicação, ou indica alguma leitura sobre o tema previamente. Os estudantes jogam e depois da partida o professor promove a discussão dos critérios de mediação fazendo analogia com os desafios do jogo.
- Como estratégia para construção do conhecimento: os estudantes vão jogando e a cada desafio têm que recorrer ao referencial teórico para identificar o critério de mediação. O professor faz analogia entre os desafios e situações reais do dia a dia da sala de aula.
- Como estratégia para síntese do conhecimento: o professor trabalha todo o conteúdo com os estudantes e depois apresenta o jogo. Os estudantes ao jogar vão tecendo relações com o conteúdo estudado.

REINO DAS FADAS E GNOMOS		
DESAFIO	OPÇÕES DE RESOLUÇÃO	CRITÉRIO(S) DE MEDIAÇÃO
<p>Alguns gnomos ambiciosos querem sair para procurar ouro para confeccionar moedas, porém não possuem o mapa do arco-íris da floresta. Este fica sob a guarda do gnomo ancião. Eles pedem sua ajuda para pegar o mapa. O que você faz?</p>	<p>a) Aconselha os gnomos a refletirem melhor sobre as consequências dessa ação. (Muito bem você evitou que eles fossem banidos do reino. Jogue o dado mais uma vez)</p> <p>b) Faz o trato com os gnomos, pegam o mapa e saem atrás dos potes de ouro. (Que pena, só havia um pote de ouro. Os gnomos ficaram com ele e te deixaram perdido na floresta. Jogue o dado e volte o número de casas correspondente)</p>	<p>Transcedência Significado</p>
<p>As fadas do ar tocam instrumentos de vento, como as flautas; as fadas marinhas preferem elementos de corda, como liras e harpas. Uma jovem fada, bastante afoita, quer tocar no próximo baile, mesmo sem ter participado das aulas de música. A Rainha das fadas pede sua ajuda para encontrar a solução. O que você faz?</p>	<p>a) Orienta a jovem fada quanto às implicações de se tocar um instrumento, e a importância de se preparar para o evento, (Muito bem, tocar um instrumento requer prática e a jovem fada terá outras oportunidades para tocar nos futuros bailes. Sábio conselho, avance 3 casas)</p> <p>b) Apoia a decisão da jovem fada de usar o pó mágico dos talentos para tocar no baile, pois o tempo é curto para aprender a tocar qualquer instrumento. (Infelizmente, o efeito do pó mágico acabou antes do término do baile e a jovem fada foi vaiada por todos. Sua decisão colaborou para colocá-la nessa situação, volte 5 casas)</p>	<p>Transcedência Autorregulação</p>

<p>A lenda das fadas nos diz que elas são capazes de distorcer o tempo e que alguns minutos em seu Reino equivalem à vários anos em nosso mundo. Um de seus colegas encontra um frasco com uma poção do tempo e decide tomá-la.</p>	<p>a) No rótulo da poção existe a figura de uma bela fada, assim vocês decidem dividir a poção entre todos acreditando que ela é rejuvenescedora. (Ops, nesse reino este tipo de poção reduz o tempo em anos a serem vividos. Péssima ideia, volte 4 casas) b) Você diz a ele para não tomar a poção, pois não sabem qual será o efeito. (Muito bem, como vocês não sabem o efeito o mais prudente é aconselhá-lo a não tomar a poção Avance 3 casas)</p>	<p>Autorregulação</p>
<p>Gnomos são exímios sapateiros. Seus sapatos são famosos pelo capricho da produção artesanal. Alguns gnomos têm tentado aumentar a produção pulando algumas etapas, apenas para lucrar mais com as vendas, e com isso os sapatos perderam a qualidade. O que você pode fazer para ajudá-los?</p>	<p>a) Ajudá-los a entender a complexidade e o valor da produção artesanal de sapatos. (O gnomos estavam mais preocupados com o dinheiro que vão ganhar e nem prestaram atenção ao que você falava. Volte o numero de casas sorteadas no dado) b) Orientá-los a analisar todo o processo de produção para agilizar o mesmo sem perder a qualidade dos sapatos. (Parabéns, eles conseguiram rever o processo e aliar qualidade e quantidade. Avance o numero de casas sorteadas no dado)</p>	<p>Competência Autorregulação Transcedência</p>
<p>Vocês já estão na caminhada há algum tempo e os seus amigos ficam desanimados por não encontrarem a saída do reino das fadas, sabendo que ainda teriam que percorrer outros dois reinos para sair da floresta. O que você faz?</p>	<p>a) Continua a caminhada pedindo a seus companheiros que confiem em você e não desanimem. (Mensagens de incentivo são importantes, mas não substituem um bom planejamento. Fique uma rodada sem jogar) b) Mostra ao grupo onde estão no mapa e estabelece com eles metas claras a serem alcançadas de acordo com o caminho a ser percorrido. (Muito bem, graças a sua estratégia de planejamento o grupo conseguiu recuperar o ânimo. Avance 4 casas)</p>	<p>Planejamento</p>
<p>Uma fada descontente com a vida, por acreditar que já havia realizado os maiores feitos que existiam no seu Reino, pede tua ajuda.</p>	<p>a) Você parabeniza-a pelas conquistas, lembra que os mistérios da floresta se renovam constantemente e ainda há muito por descobrir e que ela deve projetar novas realizações. (Muito bem, é importante projetar novas realizações mesmo para o Reino das Fadas. Avance 4 casas) b) Diz-lhe que chegou ao patamar mais alto de todas as fadas e que muitas gostariam de estar nesse lugar.(Valorizar conquistas é importante, porém isso não permitiu que a Fada evoluísse. Volte 5 casas)</p>	<p>Competência</p>

<p>Um grupo de gnomos está construindo uma cabana típica, porém percebem que a palha que recolheram para o telhado não será suficiente e que não projetaram adequadamente as portas e janelas. O mestre dos gnomos pede sua ajuda.</p>	<p>a) Você e seus colegas levantam as quantidades de cada material e medidas para a construção de uma cabana padrão e ajudam os gnomos na construção. (Que pena, como vocês já estão de partida, os gnomos não saberão como construir cabanas corretamente sem vocês. Fique uma rodada sem jogar)</p> <p>b) Você e seus colegas se sentam com os gnomos, analisam com eles a situação, e discutem a importância de fazerem a previsão das quantidades e medidas para a cabana antes de construí-la. (Muito bem, assim eles podem construir sozinhos novas cabanas com os conhecimentos adquiridos. Avance 3 casas.)</p>	<p>Planejamento</p>
<p>No Reino das fadas a cerimônia de troca de asas acontece uma vez por ano. As responsáveis pela organização do evento são as fadas recém formadas. A festa será na próxima semana e o grupo ainda não escolheu a decoração. Como você pode ajudá-las?</p>	<p>a) Reúne o grupo, fixa os objetivos que pretendem atingir com a decoração e estabelecem metas e prazos para cumpri-los. (A festa foi maravilhosa, todos os convidados elogiaram a decoração, avance 4 casas)</p> <p>b) Divide as tarefas a serem realizadas entre as fadas do grupo para concluir no tempo planejado. (A festa foi boa, mas poderia ter sido melhor e mais elogiada, por isso, fique onde está)</p>	<p>Planejamento</p>

<p>REINO DAS SEREIAS</p>		
<p>DESAFIO</p>	<p>OPÇÕES DE RESOLUÇÃO</p>	<p>CRITÉRIO(S) DE MEDIAÇÃO</p>
<p>Está amanhecendo na floresta, o sol já começa a raiar no horizonte, vocês se encontram muito próximos ao rio e faz muito frio. Você sente a necessidade de fazer uma fogueira para se aquecer. Qual material você utilizaria para gerar fogo?</p>	<p>a) Utilizaria o óculos do seu amigo como uma lupa para concentrar os raios solares em um pedaço de madeira seca. (Com um pouco de trabalho isso funcionou muito bem, ótimas lembranças das aulas de física! Avance 3 casas.)</p> <p>b) Utilizaria o último fósforo disponível para tentar criar a chama da fogueira. (Infelizmente a chama do fósforo não foi suficiente para queimar a madeira e se extinguiu, volte 3 casas para se aquecer.)</p>	<p>Transcedência Significado</p>

<p>A comida que vocês carregavam para o piquenique está acabando, a única coisa que vocês têm em frente é a mata inacabável. O que você faria?</p>	<p>a) Colheria frutas e verduras conhecidas e que estão abundantes no local para serem consumidas intercaladas com o que vocês já possuem. (Utilizar o conhecimento prévio do grupo sobre frutas e verduras foi um ótimo meio de aumentar suas chances de escapar da floresta, avance 2 casas.)</p> <p>b) Entraria no rio para caçar alguns peixes, um pouco de proteína depois de todos esses dias será uma ótima fonte de energia. (Embora a proteína seja um nutriente importante você se esqueceu das sereias, disputar alimentos com elas não foi uma boa estratégia, volte 2 casas.)</p>	<p>Transcedência Significado Planejamento</p>
<p>Uma sereia surge no rio e convida vocês para conhecerem o fundo do “Rio das Almas”. Lá você e seus companheiros de jornada podem encontrar muitos tesouros como: ouro, prata, joias e pedras preciosas. Para agradecer as sereias vocês devem decifrar o enigma, mergulhar e recolher alguns tesouros. Antes de vocês mergulharem ela apresenta o enigma: “Transforme as pedras que você tropeça nas pedras de sua escada”. Seu desafio aqui é: recolher o maior número possível de tesouros indicados no enigma pelas sereias em quatro minutos. Para isso você:</p>	<p>a) Você rapidamente mergulha e recolhe o máximo de tesouros possível e volta à superfície. Vários de seus amigos recolheram tesouros errados e ultrapassaram os quatro minutos submersos, fique 1 rodada sem jogar)</p> <p>b) Reúne-se com seus amigos, decifram o enigma e resolvem recolher os tesouros no tempo previsto. (A interpretação e transferência de conhecimento é essencial para recolher as peças corretas do tesouro, avance 4 casas)</p>	<p>Planejamento Autorregulação</p>
<p>De manhã, você pode observar uma sereia cantando na beira do rio. Seu melhor amigo ficou atordoado pelo seu canto e quer de qualquer maneira entrar no rio para se juntar à ela. Para impedir que isso ocorra, o que você faz?</p>	<p>a) Começa a cantar a música que ele mais gosta, fazendo com que ele cante junto, desestabilizando a hipnose provocada pela sereia. (Você salvou seu amigo, avance 1 casa)</p> <p>b) Seguraria seu amigo e pediria ajuda para os outros para retirá-lo do local em que se encontram. (Que pena, seus companheiros também foram hipnotizados pelo canto das sereias e se jogaram no rio, volte 2 casas.)</p>	<p>Planejamento</p>
<p>Vocês percebem um novo local na outra margem do rio, ideal para montar acampamento e decidem atravessá-lo, o que você sugere ao grupo?</p>	<p>a) Atravessar o rio a nado, visto que a outra margem não é tão distante, economizando tempo. (Oh não! Um de seus amigos foi enfeitiçado ao ser tocado por uma sereia, fique uma jogada sem jogar para recuperá-lo)</p> <p>b) Montarem uma jangada com as madeiras e cipós disponíveis no local. (Muito bem, como visto, uma vez dentro do rio as sereias farão de tudo para vocês não saírem. Construir a jangada foi uma ótima jogada! Avance o número de casas sorteado no dado)</p>	<p>Planejamento</p>

<p>Um de seus amigos entra em desespero achando que nunca irão conseguir escapar dessa floresta cheia de seres místicos. O que você faz?</p>	<p>a) Mostra pra ele todo o caminho que percorreram, e todos os obstáculos que superaram, indicando que serão capazes de voltar à suas casas. (Apesar de todo esforço seu amigo não ficou convencido e se sentiu paralisado. Volte 2 casas para tentar estimulá-lo)</p> <p>b) Senta com ele e conversa, fazendo com que ele se lembre de todas as situações que conseguiu superar até agora nessa floresta. (Muito bem, estimular a sua autopercepção deu o sopro de esperança que seu amigo precisava para continuar. Caminhe 3 casas.)</p>	<p>Competência</p>
<p>Uma sereia está na beira do rio, chora muito por não se sentir preparada para a competição de natação que irá participar, porém durante a conversa ela acaba contando que era a melhor de sua turma. Como você a aconselharia?</p>	<p>a) Conduz a conversa para que ela exponha seus pontos fortes e perceba em si mesma sua potencialidade para poder competir. (A sereia ficou muito segura de si após a conversa, bom trabalho! Jogue o dado novamente.)</p> <p>b) Retoma o que ela disse, exaltando os pontos mais fortes dela e diz para ela que é uma excelente nadadora. (Que pena, a sereia deve estar com a autoestima abalada e não acreditou o que você disse. Volte 3 casas.)</p>	<p>Competência</p>
<p>Alana, uma pequena sereia, precisa guiar um grupo de novas sereias pelo rio. Para isso deve usar uma bússola mágica. Ela está muito ansiosa e chorando porque não sabe lidar com a bússola. Como você ajudaria Alana?</p>	<p>a) Pede a Alana que explique o funcionamento da bússola que aprendeu nas aulas. (Alana conseguiu lembrar tudo sobre a bússola e irá utilizá-la quando guiar o seu grupo, avance 2 casas)</p> <p>b) Diz para ela procurar a ajuda de sereias mais experientes. (que pena ela não conseguiu guiar o grupo por isso pune TODOS vocês fazendo-os voltar 2 casas).</p>	<p>Significado Competência</p>

<p align="center">REINO DAS BRUXAS</p>		
<p align="center">DESAFIO</p>	<p align="center">OPÇÕES DE RESOLUÇÃO</p>	<p align="center">CRITÉRIO(S) DE MEDIAÇÃO</p>
<p>O gato Salem pede sua ajuda para ensinar a bruxa Sarah, a melhor maneira, de se lançar um novo feitiço. O que você faz para ajudá-la?</p>	<p>a) Somente apresentar e fazê-la repetir por várias e várias vezes, até ela conseguir reproduzir o feitiço correto (Sarah não gostou de repetir mil vezes o feitiço, volte 3 casas)</p> <p>b) Promover curiosidade e expectativa, para atrair a atenção da bruxa, de maneira motivadora e desafiadora (Sarah gostou de ter o gato Salém como mestre, ande 2 casas)</p>	<p align="center">Significado Transcedência</p>

<p>Nesse momento o gato Salém propõe um desafio, todas as bruxas deverão lançar um feitiço para fazer uma pena levitar. Somente a bruxa Zelena ainda não conseguiu. O que você faz para ajudá-la?</p>	<p>a) Você diz que ela é muito nova e com o tempo irá conseguir realizar o feitiço. (Mas preciso imaginar e querer fazer o feitiço, sinto muito, mas ficará a próxima rodada sem jogar) b) Explica de forma mais estimulante como realizar o feitiço. (Como ela se interessou pelo feitiço, foi capaz de fazê-lo várias vezes, ande mais 2 casas)</p>	<p>Significado Transcedência</p>
<p>A bruxa Samantha encontrou um novo livro cheio de feitiços difíceis. Muito curiosa ela corre para pedir sua ajuda e, juntos, lancem os feitiços. Os dois percebem que terão que encontrar vários ingredientes raros e para isso:</p>	<p>a) Vocês realizam os feitiços possíveis com alguns dos ingredientes que possuem. (Juntos encontraram os ingredientes que precisavam e criam novos feitiços. Jogue o dado e caminhe o numero de casas) b) Você fala para Samantha desistir desses feitiços porque irão demorar muito para encontrar os ingredientes (Você a desmotivou, fique uma rodada sem jogar)</p>	<p>Significado Transcedência Competência</p>
<p>Uma bruxa iniciante está preparando uma poção mágica e deve dizer a palavra “abracadabra” como parte do feitiço. Como ela não conhece os efeitos dessa palavra, pede sua ajuda. O que você faz para ajudá-la?</p>	<p>a) Pede que ela pesquise o feitiço nos livros de magia e se prepare melhor para realizá-lo. (Ela aprendeu para que serve o feitiço, utilizando-o mais adequadamente. Ande 3 casas) b) A incentiva a realizar o feitiço até que descubra o efeito da palavra. (Ela não consegue realizar o feitiço pois não tinha clareza se queria, ou não, descobrir o efeito da palavra Volte 3 casas)</p>	<p>Autorregulação Planejamento</p>
<p>O gato Salem percebeu que a bruxa Úrsula estava jogando fora alguns ingredientes pelo caminho da trilha. Ele pede sua ajuda para decidirem o que fazer com essa atitude de Úrsula.</p>	<p>a) Vocês voltam pegando os ingredientes largados e devolvendo-os na bolsa de Úrsula (Ela continuou jogando fora os ingredientes, portanto, volte ao começo da trilha e ajude Salém a pegar tais ingredientes) b) Buscam conversar com Úrsula para que ela perceba a importância de cada ingrediente (Ela parou de jogar os ingredientes fora, jogue os dados mais uma vez)</p>	<p>Significado</p>
<p>As bruxas estavam aprendendo a transformar laranja em maçã. O gato Salem, como um bom mestre, as avisou para tomar cuidado ao apontar a varinha. Contudo, elas não levaram muito a sério o conselho do gato, você então:</p>	<p>a) Você conta a história do Salem, falando que foi condenado a viver mil anos como gato por ter descumprido uma regra do código das bruxas (com um exemplo real, vocês perceberam que devem tomar cuidado com a magia, avance 2 casa) b) Você as proíbe de usar magia, até que elas compreendam o código das bruxas (Sem usar magia elas ficam irritadas e perdem a vontade de usar sua varinha, volte 2 casas)</p>	<p>Significado Autorregulação</p>

<p>Para acabar com a falta de alimentos que atinge o reino das bruxas, Sarah, precisa realizar uma magia que usa 03 trevos de três folhas. Como Sarah não encontrou um dos trevos de três folhas, pensa em substituí-lo por um de quatro folhas e pede seu conselho. Que conselho você considera mais apropriado?</p>	<p>a) Aconselhar Sarah a refletir sobre a importância da magia para sobrevivência das bruxas. (Sábio conselho, pois a substituição do trevo provocaria a ira das criaturas mágicas. Ande 4 casas)</p> <p>b) Aconselhar Sarah a tentar realizar a magia porque uma folha por certo não vai interferir no efeito esperado. (As criaturas mágicas não suportam ser enganados, você e Sarah terão que enfrentar a ira deles. Volte o número de casas sorteado no dado)</p>	<p>Significado Transcedência</p>
<p>Uma bruxa não vê mais sentido em continuar realizando feitiços, pois não consegue descobrir a origem do poder da magia. O que você faz para que ela não desista do mundo da magia?</p>	<p>a) Pede para ela pesquisar na sala dos livros o sentido da magia (Ela está cansada de ler tantos livros e continuar em dúvida qto a origem do poder da magia. Fique uma rodada sem jogar)</p> <p>b) Discute com ela sobre a importância de manter a magia ativa no reino. (Depois da conversa a bruxa volta a perceber o significado da magia para o reino. Avance 3 casas)</p>	<p>Significado Transcedência Escolha da alternativa otimista</p>

<p style="text-align: center;">REINO ASSOMBRADO</p>		
<p style="text-align: center;">DESAFIO</p>	<p style="text-align: center;">OPÇÕES DE RESOLUÇÃO</p>	<p style="text-align: center;">CRITÉRIO(S) DE MEDIAÇÃO</p>
<p>Caminhando pelo Reino Assombrado vocês se deparam com um Vampiro ainda com vestígios de sangue, mas aparentemente com cara de arrependido dizendo que não quer mais se alimentar de sangue humano para não perder suas características humanas. O que você faz?</p>	<p>a) Diz que ele pode se adaptar e começar a se alimentar de sangue de animais (Muito bem! Dessa forma ele pode experimentar mudanças significativas. Avance 2 casas.)</p> <p>b) Sai correndo por não acreditar que um vampiro possa mudar esse comportamento. (Você deveria ter acreditado capacidade dele de se adaptar. Volte 3 casas.)</p>	<p>Automodificação</p>
<p>Sempre que fica nervoso Jackson se transforma em lobisomem, porém ele não gosta de machucar ninguém quando se transforma, e se sente incapaz de se livrar dessa maldição como você pode ajudá-lo?</p>	<p>a) Conversa com Jackson fazendo com que ele relembre ocasiões em que fez mudanças importantes em sua vida. (Pode ser um belo início para Jackson se conhecer mais e conseguir mudar. Avance 2 casas.)</p> <p>b) Conversa com ele e sugere, para quando ele se sentir nervoso ou estranho, que se tranque no quarto afim de não ferir as pessoas. (Isso pode até funcionar, mas Jackson a longo prazo não mudará. Volte 2 casas)</p>	<p>Automodificação</p>

<p>A aranha Corine ao ser amaldiçoada pelo bruxo Flamel perdeu sua capacidade de produzir teias de captura de insetos e está certa que morrerá de fome. A capacidade de Corine de produzir teias de refúgio se mantém intacta e por isso ela pensa em construir um casulo e permanecer lá já que seu destino é mesmo a morte. Como você e seus amigos podem ajudá-la?</p>	<p>a) Conversando com ela para juntos descobrirem uma maneira de converter a teia casulo em teia de captura. (Muito bem, você mostrou a Corine que ela é capaz de se modificar. Avance 1 casa) b) Dizendo a ela que construa parcerias com as outras aranhas para que elas compartilhem com Corine seus insetos. (Provisoriamente, essa pode ser uma boa alternativa, mas não temos como garantir a colaboração permanente das outras aranhas. Volte 1 casa)</p>	<p>Automodificação</p>
<p>Os fantasmas se alimentam do medo que causam às pessoas ao assustá-las. O fantasma Billy está com dificuldade para assustar pessoas porque tem medo delas. Se não conseguir superar o medo e melhorar suas habilidades será expulso do reino. Ele pede sua ajuda e para isso você:</p>	<p>a) Finge que está com medo para deixá-lo mais confiante e sai correndo. (Ele não se convenceu e sua autoconfiança diminuiu mais ainda. Corra 3 casas para trás) b) Mostra que ele, ao conversar com você, está superando o medo dos humanos e isso já é uma nova habilidade. (Ao poucos, ele vai se tornar mais confiante, jogue mais uma vez o dado)</p>	<p>Automodificação</p>
<p>Numa ninhada de aranhas viúvas-negras nasceu Suri, uma aranha albina. Ela cresceu se sentindo excluída do grupo e nunca a chamavam para participar da construção da teia que captura os viajantes. Mesmo você sabendo do risco de ser capturado pelas aranhas, você resolve ajudar a aranha albina e:</p>	<p>a) Diz a ela para construir sua própria teia, tão grande quanto das demais viúvas-negras, mostrando que ela é capaz de superar sozinha as demais. (Suri não conseguiu construir sua própria teia, mostrando que a construção com os pares seria melhor. Fique uma rodada sem jogar) b) Convince as demais aranhas a permitir que Suri ajude na construção da teia, porque todas juntas construiriam uma teia melhor e maior. (Além de trabalhar em equipe, Suri conseguiu mostrar para as demais que pode ajudar na construção. Jogue o dado novamente e ande o número de casas sorteado).</p>	<p>Inclusão</p>
<p>Numa parte sombria da floresta se esconde uma família de vampiros que se alimenta do sangue de animais ao invés do sangue humano. Eles vivem sozinhos porque não são aceitos pelos vampiros mais velhos que querem preservar as tradições do grupo. Para ajudá-los você:</p>	<p>a) Organiza e conduz uma reunião do Conselho de Vampiros para ajudá-los a entender os diferentes pontos de vista (Após a reunião o Conselho libera esse novo estilo de vida. Avance 3 casas) b) Propõe para que eles saiam da floresta e procurem por seus semelhantes em outros lugares (Apesar de encontrarem seus pares, os vampiros mais velhos os pressionam para desistirem desse modo de vida. Retorne 5 casas)</p>	<p>Inclusão</p>

<p>Algumas criaturas são capazes de abrir portais através de brumas, que são como névoas que escondem uma passagem secreta. Um de seus colegas se encantou por esse feitiço e ao abrir e atravessar um desses portais se perdeu na Floresta. Seus amigos insistem que vocês devem resgatá-lo, mas você está certo que se fizerem isso irão se perder também. O que você faz?</p>	<p>a) Decide deixá-los e continua buscando a saída da floresta. (Não foi certo abandonar o grupo e seguir sozinho. Volte 5 casas) b) Decide acompanhar seu grupo e iniciam as buscas pela Floresta pedindo a ajuda das criaturas do bem. (Algumas criaturas os ajudaram e assim foi possível encontrar seu amigo. Avance 2 casas)</p>	<p>Inclusão</p>
<p>Passando por uma área deste Reino que mais parece um cemitério você se assusta com a múmia Tutti vagando sozinha sem um sarcófago para repousar. O que você faz?</p>	<p>a) Incentiva outras múmias a compartilharem um sarcófago com Tutti. (Muito bem, dessa maneira você incentivou a busca pelo coletivo. Avance 3 casas) b) Auxilia a Tutti a construir seu próprio sarcófago. (Ups! Nenhum de vocês sabia como realizar essa tarefa e a múmia se zangou. Volte 3 casas para fugir dela).</p>	<p>Inclusão</p>