

AVENTURAS NAS FLORESTAS TROPICAIS

Tou da Mata

Água





AVENTURAS

NAS FLORESTAS TROPICAIS

Tou da Mata

FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO

PRESIDENTE

Roberto Marinho

DIRETOR GERAL

José Roberto Marinho

SUPERINTENDENTES EXECUTIVOS

Nelson Savioli

Hugo Barreto

GERENTE GERAL DE PATRIMÔNIO E ECOLOGIA

Silvia Finguerut

GERENTE DE EDUCAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO

Vilma Guimarães

CONCEPÇÃO PEDAGÓGICA

Vilma Guimarães

EQUIPE DE IMPLEMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Marisa Vassimon

Ricardo Pontes

Vitória Peres

GERENTE DO PROJETO

Lacy Barca

FURNAS CENTRAIS ELÉTRICAS

PRESIDENTE

Luiz Carlos Santos

GERENTE DE ACESSORIA DE ARTICULAÇÃO COM A SOCIEDADE

André Spitz

COORDENADORA DO PROJETO

Gleyse Peiter

INSTITUTO ANTONIO CARLOS JOBIM

REPRESENTANTE

Paulo Jobim



FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO

PRESIDENTE

Roberto Marinho

DIRETOR-GERAL

José Roberto Marinho

SECRETÁRIO-GERAL

Joaquim Falcão

SUPERINTENDENTE DE PATRIMÔNIO E ECOLOGIA

Silvia Finguerut

GERENTE DE CIÊNCIA E ECOLOGIA

Lacy Barca

FURNAS CENTRAIS ELÉTRICAS

PRESIDENTE

Luiz Laércio Simões Machado

SUPERINTENDENTE DE RELAÇÕES INSTITUCIONAIS

André Spitz

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Telma Malheiros

Gleyse Peiter

INSTITUTO ANTONIO CARLOS JOBIM

REPRESENTANTE

Paulo Jobim

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO PEDAGÓGICA	
Porque o RPG se Tornou Material Didático	7
COMO USAR	
A Cidade se Mobiliza	11
EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
Brigada Arco-Íris	17
EDUCAÇÃO MUSICAL	
Os Perigos da Floresta	25
MATA ATLÂNTICA	
O Velho Firmino	31
SOLOS	
Terra Viva Ltda Projetos Ambientais	37
FAUNA	
O Gnomo Brincalhão	43
FLORA	
Perdidos na Floresta	47
ÁGUA	
A Água Acabou!	53
BIODIVERSIDADE	
O Curupira	57
O HOMEM E A MATA	
Em Defesa de Marilândia	63
USOS DA MATA	
Em Caráter de Urgência	73
CIDADES	
A Comissão Técnica	79
PARQUES E RESERVAS	
De Mãos Dadas com a Terra	89

O RPG NA SALA DE AULA



PORQUE O RPG SE TORNOU MATERIAL DIDÁTICO

Quando, em 1974, o RPG surgiu no mercado norte-americano, seus criadores – na verdade – estavam sofisticando e atualizando uma antiga brincadeira de meninas. – Eu sou uma moça bonita e fui convidada para o baile no castelo – diz uma delas. – Eu sou uma moça bonita, fui convidada para o baile no castelo e vou usar meu vestido de rendas brancas – acrescenta a amiga. – Eu uso meu vestido branco e chego pelas escadarias de mármore, enquanto a orquestra toca uma linda valsa... É disso que brincam Lilian e Júlia, no romântico quarto de adolescentes da década de 20, que está em *Pentimentos – a book of portraits* e no filme *Júlia*, baseado neste livro autobiográfico da escritora norte-americana Lilian Hellman. As meninas sonhavam e construíam o futuro em um joguinho de pura imaginação e criatividade. No momento em que o RPG surgiu no mercado, mudanças muito importantes estavam ocorrendo nas concepções do que seria ensinar, aprender, quem ensina, quem aprende, como se ensina, como e para quem se aprende. As teorias desenvolvidas e testadas pelo Instituto Jean Piaget, ainda sob a chefia do seu fundador, no campo da psicologia do desenvolvimento – a epistemologia genética – trazia pistas para várias questões na relação ensino-aprendizagem. Ao mesmo tempo, educadores antenados com estas questões redescobriam no trabalho do mestre-escola francês Célestin Freinet as portas para a interação de que Vigotski falava como pressuposto para o aprendizado. Nos anos 80, cresceu o fascínio pela imagem – a marca do século 20. Ao mesmo tempo, caminhamos para a era da informática, dos bancos de dados, numa estrada que passa agora pelas infovias e nos leva aos “armazéns” de conhecimentos acumulados, às possibilidades quase infinitas de interação e construção social de novos conhecimentos. Aos protagonistas dessa nova sociedade já é cobrado – e o será cada vez mais – criatividade, iniciativa, capacidade de tomar decisões diante de imprevistos. Seres históricos e como tais inseridos em seu tempo, os jovens alunos de hoje respondem com entusiasmo a essas mudanças. A seu modo, eles sabem o que os espera e vivenciam suas experiências já balizados pelas novas demandas. Por isso, muitos alunos prefe-

rem os jogos eletrônicos aos estudos. Se o conhecimento é construído num processo de interação entre as pessoas e entre as pessoas e o meio que as cerca, para que essa interação ocorra, é preciso que exista interesse, afeto, envolvimento. Alegria, diria Paulo Freire. Trabalhar com esses jovens constitui-se hoje em desafio que todos os professores enfrentam no seu dia-a-dia. Como fazer seus meninos se interessarem pelas aulas? Receitas prontinhas e engessadas em procedimentos pré-determinados já não funcionam, menos ainda num país como o nosso, marcado pela diversidade sociocultural. O RPG é, por excelência, um instrumento que se encaixa como uma luva nesse caminho da relação ensino/aprendizagem. Nele, mestre e jogadores aprendem juntos, criam juntos os desafios, encontram juntos as saídas diante dos imprevistos, pesquisam e estudam juntos informações e dados que possam facilitar as jogadas.

Ao construir a aventura a partir de um núcleo mínimo pré-estabelecido, o jogo preenche todas as demandas:

- respeita o conhecimento do professor, porque é ele que dá o núcleo do trabalho;
- trabalha em grupo;
- é decidido a cada rodada;
- lida com o imprevisto, com o imponderável;
- se fundamenta na criatividade;
- pressupõe mudanças de atitudes de professores e alunos, diante do jogo e a cada rodada, dependendo do encaminhamento da história;
- não é competitivo, mas é empreendedor;
- é solidário.

Por isso, cada vez mais, o RPG vem sendo utilizado pelos professores como instrumento didático.

Ana Lagôa

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Como esta será, provavelmente, a primeira aventura de RPG que você irá *mestrar* e, também, a primeira de que irão participar seus colegas, ela será descrita de modo mais detalhado, passo-a-passo. Desta aventura poderão participar professores, coordenadores pedagógicos, diretores e funcionários, que acompanharão os alunos durante a execução do **Projeto Tom da Mata**. Reserve cerca de uma hora e meia para a atividade. Nos

primeiros 50 minutos, aplique a aventura. Em seguida, discuta com o grupo o método utilizado e tire as dúvidas dos participantes. Como esta aventura envolve muita discussão e, provavelmente, você é um mestre iniciante, é melhor realizar esta atividade com até 20 participantes. Depois você terá subsídios para trabalhar com grupos maiores. Leia antes, atentamente, o texto **O uso do RPG na Escola**, no **Caderno do Professor**. Ele traz as informações necessárias para a correta aplicação do RPG em sala de aula. Você deverá preparar, com antecedência, personagens em número suficiente para seu grupo. Anote a descrição de cada personagem em tiras de papel, que poderão ser distribuídas ou sorteadas entre os participantes. A seguir você encontrará várias descrições já prontas. Use-as e crie novas, seguindo o mesmo estilo. Procure adaptar as descrições para se adequarem à realidade da região e aos hábitos dos participantes. O mestre, você, também representa personagens. Qualquer personagem que não esteja atribuído aos participantes será representado por você. Veja abaixo **Personagens Não Jogadores (NPCs)**. Seu personagem é o de um morador de Dourados, uma cidade hipotética, que convoca uma reunião com os demais moradores (os outros personagens) para discutir a necessidade de se organizarem em prol da defesa do meio ambiente com ênfase na preservação da Mata Atlântica. Procure representá-lo como se estivesse num teatro, com gestos, tom de voz e postura de um morador local, mas evite ser caricatural. O RPG não exige que sejamos artistas, muito menos comediantes. A diversão e o conteúdo informativo são mais importantes. Uma vez que seu grupo esteja reunido, dê informações básicas sobre a atividade, sem detalhar demais para não criar expectativas e fantasias:

“Nós vamos simular uma reunião entre moradores de uma hipotética cidade chamada Dourados. Eu vou representar o morador que convidou vocês para esta reunião. Vocês irão representar os personagens que estão descritos nestes papéis que iremos sortear. O Projeto Tom da Mata traz simulações semelhantes que vocês poderão utilizar com seus alunos.”

Sorteie os personagens. Durante a aventura você dará outros esclarecimentos, se necessário, sobre como deverá ser representado o personagem. Assuma seu personagem e dê início à aventura.



A CIDADE SE MOBILIZA

Antes de mais nada, quero agradecer a todos vocês pela presença nesta reunião. Sabemos que todos nós

somos muito ocupados – muitos tiveram que largar seu trabalho e suas famílias para estarem aqui hoje – mas tenho certeza de que ganharemos muito com a participação de todos. Convoquei esta reunião porque tenho estado muito preocupado com os sérios problemas ambientais que estão ocorrendo aqui em Dourados. Vou citar alguns, mas com certeza vocês terão outros ainda para acrescentar a esta lista. A Mata Atlântica, que ocupa 1/3 do território de nossa cidade, está em processo de degradação contínua. O que não é diferente no resto do Brasil. Retirada de madeira, queimadas que atingem a floresta, caça ilegal e, em algumas regiões, altos índices de desmatamento para criação de pastos. Vocês sabem muito bem, não preciso explicar, a importância da preservação da Mata Atlântica não só porque é fundamental para a manutenção do equilíbrio ecológico, mas porque nós, humanos, temos o dever moral de preservar a natureza. Não podemos simplesmente destruir a vida ao nosso bel prazer ou para atender interesses particulares e necessidades imediatas. A zona urbana de nossa cidade apresenta problemas igualmente graves. Alguns com relação direta com a degradação da região de mata. O rio Guarú, que corta a cidade, como vocês sabem, está poluído. O mau cheiro é terrível. Os ratos e baratas proliferam. Semana passada, acho que vocês leram no Diário de Dourados, uma garotinha foi atacada por uma ratazana. Quase ficou sem o dedo do pé. Tem havido cada vez mais casos de problemas respiratórios e não só de quem mora nas margens do Guarú. O pessoal do centro da cidade também está sofrendo muito com a poluição do ar. O volume de carros aumentou e, em alguns horários, o ar se torna irrespirável. Esta poluição atmosférica contribui também para a degradação da Mata Atlântica que está nas proximidades. Boa parte da poluição vem da petroquímica, da fábrica de asfalto e da fábrica de adubos, mas não é só isso. Os próprios moradores têm jogado lixo nos terrenos baldios. A Prefeitura diz que não tem dinheiro para fiscalizar. Aí estão nossos problemas. Há ainda outros. Precisamos agir. Não podemos ficar esperando que os órgãos públicos resolvam nossos problemas. O que vocês pensam sobre isso?

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A partir de agora, como mestre, você deverá coordenar e incentivar

o debate entre todos os personagens. O objetivo desta aventura não é chegar a soluções viáveis para os problemas levantados, mas apresentar o RPG aos educadores, demonstrando a função do **mestre**, dos **personagens-jogadores** (PCs) e dos **personagens-não-jogadores** (NPCs).

Como mestre você poderá fazer alguns questionamentos para estimular e direcionar o debate:

- Alguém gostaria de apresentar mais algum problema de que tenha conhecimento? (Lembre os participantes para lerem a descrição de seus personagens)
- Talvez fosse bom trabalharmos um problema de cada vez. Qual pegaremos primeiro?
- Que ações poderíamos adotar para encaminharmos soluções para este problema?
- Que recursos possuímos para facilitar nossa ação? (Há personagens que têm acesso a recursos interessantes como gráfica, equipamentos de filmagem etc.)
- Não precisamos nos restringir aos recursos que já estão descritos no papel do personagem. Tudo o que vocês souberem, como participantes, pode ser usado. Por exemplo: se alguém sabe escrever um artigo para o jornal local, ou gostaria de fazê-lo, pode se candidatar, mesmo que seu papel não fale nada sobre isto.

É importante manter um clima lúdico, informal. Não obrigue ninguém a falar; puxe pela participação, sem forçar. É fundamental, também, não criar regras rígidas para os debates. O objetivo é despertar o interesse do grupo com uma atividade leve e divertida.

ALTERNATIVAS

Caso o grupo defina algumas áreas de atuação, você poderá sugerir, se ninguém o fizer, a divisão em sub-grupos. Cada sub-grupo escolherá uma área e discutirá como viabilizar atividades ambientais. No final da aventura, cada sub-grupo apresentará as conclusões a que chegou.

DESCRIÇÕES DE PERSONAGEM JOGADOR

Quitandeiro(a) Você possui uma quitanda. Compra frutas, verduras e legumes diretamente de produtores da região. Acredita que, para irrigar suas plantações, possam estar usando água do Rio Guarú, que corta nossa cidade e que, como todos sabem, está bastante poluído.

Morador(a) Ontem você estava jogando bola no campo de futebol e um caminhão descarregou um monte de lixo num terreno baldio ao lado. Você e seus amigos estão preocupados, porque não é a primeira vez que isto acontece e o lixo neste terreno acumula-se cada vez mais.

Açougueiro(a) Você é dono(a) de um açougue. Apesar de comprar carne apenas de abatedouros sob fiscalização do Departamento de Saúde Pública, está preocupado(a) com o tipo de alimentação, hormônios e medicamentos dados ao gado. Será que podem fazer mal aos consumidores?

Morador(a) Ontem você estava tão irritado(a) com o trânsito, muito intenso, que acabou xingando um motorista que deu uma ‘fechada’ no seu carro. Depois passou horas lembrando-se do incidente, pensando no risco que correu – poderia ter começado uma briga.

Morador(a) Você não tem conseguido dormir direito ultimamente. Uma fábrica vizinha faz um barulho enorme durante a noite toda.

Morador(a) Hoje de manhã, quando ia ao trabalho, levou um susto tremendo quando um rato enorme saiu de um bueiro e atravessou a rua na sua frente. Parecia até um gato, de tão grande.

Morador(a) No jornal de domingo uma notícia chamou sua atenção: ‘Não Há Mais Espaço Para o Lixo’ – dizia. Afirmava que não havia mais onde colocar, em sua cidade, o lixo residencial, hospitalar e industrial.

Morador(a) Ultimamente você tem pensado muito sobre como conseguir que a cidade fique mais limpa, sem lixo nas ruas e nos terrenos baldios.

Morador(a) Você é muito amigo(a) de um empresário local que tem uma fábrica de asfalto.

Morador(a) Você não agüenta mais a fumaça e fuligem que é despejada o dia todo pelas chaminés de uma fábrica de asfalto vizinha de sua casa.

Gráfico(a) Você possui uma gráfica.

Fotógrafo(a) Seu trabalho é fazer filmagens de casamentos e festas de aniversário.

Catador(a) de Sucata Você tem um carrinho de mão com que recolhe sucata (garrafas, latas, papel, papelão e plástico) das ruas e vende para reciclagem. A prefeitura proibiu a circulação de carrinhos de mão no centro da cidade. Além de prejudicar seus ganhos ainda reduziu a quantidade de material que a usina de reciclagem recebe.

Morador(a) Você trabalha numa fábrica de asfalto. Ultimamente têm surgido boatos de que a fábrica teria que demitir pessoal a fim de ter dinheiro para instalar filtros anti-poluição. Você e seus colegas estão com muito medo porque, se demitidos, terão muita dificuldade em conseguir outro emprego.

Diretor(a) da escola pública local Você tem estado muito preocupado(a) com a situação ambiental da cidade e gostaria de envolver professores e alunos no assunto; no entanto, não gostaria de tomar a iniciativa, preferindo que eles mesmos percebam esta necessidade.

Locutor(a) esportivo(a) Você é locutor(a) de esportes na rádio local.

Taxista Você tem um taxi e trafega continuamente pelo centro da cidade. Tem uma tosse crônica que, acredita, seja devida à poluição atmosférica.

Morador(a) Você pertence à Sociedade dos Amigos do Bairro Sereno.

Lavrador(a) Você tem um sítio no qual planta legumes e verduras, vendendo-os no mercado local. Esta é sua única fonte de renda. Seu sítio está nas proximidades da região de Mata Atlântica e, freqüentemente, você faz incursões na mata para colher palmito, caçar pequenos animais ou mesmo conseguir madeira para usar em seu sítio.

Caçador(a) Nos finais de semana seu esporte preferido é caçar pequenos animais na floresta. Tem percebido a redução gradativa de espécimes e lembra com saudades do tempo em que a caça era farta e variada. Você é um(a) defensor(a) da caça como meio de preservação das espécies e da natureza em geral.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Se for necessário e oportuno inclua outros personagens que julgar convenientes. Eles não precisarão “estar presentes” na reunião. Poderão ser contatados por telefone. Simule o telefonema.

Alguns personagens prováveis que você mesmo deverá representar:

O prefeito Coloca-se à disposição para contribuir com as atividades do grupo.

Um vereador Coloca-se à disposição para contribuir e sugere a organização de uma Semana do Meio Ambiente, envolvendo a mídia local, escolas, indústrias, comércio e população.

O dono do Diário de Dourados, o jornal local Dispõe-se a criar uma Coluna do Meio Ambiente, desde que o grupo contribua com artigos e fotos pertinentes.

O dono da fábrica de asfalto Informa que não tem capital para instalar filtros adequados e que, para fazê-lo, poderá ter que demitir 10% dos seus empregados.

MATERIAL NECESSÁRIO

Fichas com as descrições dos personagens para serem sorteadas entre os participantes.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Esta aventura é um exemplo do RPG aplicado à educação. Há vários outros formatos de aventuras e todos prevêm facilidades para o trabalho com grupos grandes, de até 40 participantes.

Esta aventura exige maior tempo para aplicação, porque os educadores desejaram discutir princípios e características do RPG. As demais aventuras têm duração prevista de uma aula.

BRIGADA ARCO-ÍRIS

Vocês são um grupo de amigos. Nos fins de semana sempre se reúnem para fazer passeios, viagens ou simplesmente para bater papo. Há três meses resolveram que, nas próximas férias, iriam fazer um acampamento selvagem de trinta dias, em Minas Gerais, numa região próxima a Pirapora, entre o rio das Velhas e o rio Jequitaí. Organizaram-se, prepararam os alimentos e material de acampamento e alugaram um ônibus para levá-los o mais próximo possível do local. Marcaram com o motorista para retornar em trinta dias. Depois, a pé, andaram dois dias. Chegando ao local, uma região de serra, armaram o acampamento, preparando toda a infraestrutura necessária para mantê-los bem acomodados. Levaram o dia todo nisso.

Agora são 22:17 horas. Vocês terminaram o jantar e estão sentados à volta da fogueira, conversando animadamente, apesar do cansaço das atividades desses três dias. O céu está límpido e vocês se distraem tentando lembrar os nomes das estrelas e das constelações. As mais fáceis todos identificam: as Três Marias no cinturão do guerreiro Órion, quase acima de suas cabeças. Sírius, bem brilhante, mais para leste, Canopus mais ao sul, Aldebaran ao norte. Atentos, todos notam uma luz brilhante que surge no noroeste, entre as constelações de Peixes e Auriga. A princípio, imaginam tratar-se de um avião, mas a luz rapidamente atinge o zênite e pára de repente. Começa a crescer. Alguém fala, já meio assustado:

– Parece que ela está descendo...

Entre murmúrios de surpresa e preocupação, vocês acompanham a rápida aproximação do globo de luz. Ele paira a uma distância indefinida, mas perto, sobre vocês. É uma esfera semi-transparente de luz.

Vocês ouvem uma voz suave mas firme, não com seus ouvidos, mas como se fosse falada diretamente dentro dos seus cérebros:

– Somos os mentores espirituais do planeta Spyx. Ele é bem parecido com o planeta de vocês, a Terra. Durante centenas de anos acompanhamos a destruição gradativa do meio ambiente de Spyx, esperando que sua população tomasse consciência do que estava fazendo e conseguisse mudar seus hábitos a tempo. Infelizmente, isso não aconteceu. A situação está chegando a um ponto sem retorno. Precisamos da ajuda de vocês. Nós os escolhemos porque sua cultura e hábitos são muito semelhantes aos do planeta em perigo e vocês têm a vantagem de disporem de muito mais informações do que os habitantes de lá. Precisamos de vocês porque em nossa condição espiritual não podemos fazer nada diretamente. Se vocês aceitarem essa missão, se tornarão a Brigada Arco-Íris, serão teletransportados à Spyx e deverão ajudar seus habitantes. Vamos preparar espiritualmente o povo e autoridades para darem toda a atenção às suas sugestões. Vocês serão trazidos de volta em 23 dias sãos e salvos. Não correm nenhum perigo. Vocês aceitam?

A BRIGADA ARCO-ÍRIS EM AÇÃO

Se aceitarem, uma forte luz inundará o acampamento. O grupo sente-se leve, entorpecido. A luz aumenta e todos fecham os olhos. Em segundos, a luz diminui. Quando abrem os olhos, se vêem próximos de uma cidade. Todos estão com roupas diferentes, no estilo das dos moradores locais.

Divida a classe em grupos e entregue um Relatório de Situação para cada grupo.

Informe que cada idéia de ajuda aos habitantes deverá ser comunicada ao mestre que irá avaliar seu Potencial de Solução, jogando 1D6.

O trabalho de análise do grupo será considerado encerrado quando a soma dos Potenciais de Solução das idéias apresentadas chegar a 25 pontos.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Os personagens podem desejar fazer perguntas aos mentores espirituais antes de aceitarem serem teletransportados a Spyx. Se o mestre não puder encontrar alguma resposta aceitável pode recusar-se a responder. Lembre o grupo que o mestre da aventura não pode mentir. Tudo o que disser será a mais absoluta verdade.

PERGUNTAS PROVÁVEIS:

– **Como podemos ter certeza de que voltaremos à Terra?**

– Nossa maior virtude é o amor. Queremos ajudar Spyx mas, em hipótese alguma, prejudicar vocês ou a Terra. Vocês não pertencem a Spyx e não poderão ficar lá. Em 23 dias estarão de volta.

– **E se pegarmos alguma doença típica de Spyx?**

– Vocês estarão protegidos por nós. Não há perigo.

– **Como falaremos com os habitantes de lá?**

– Temos técnica para isso. Vocês falarão em sua língua e os spyxinianos ouvirão na deles. Falarão na deles e vocês ouvirão na sua. Eles não saberão que estão falando com terráqueos.

– **E se nem todos nós quisermos ir?**

O mestre deverá decidir. Alternativas:

1. O grupo deve ficar junto. Ou irão todos ou ninguém.

Se o grupo decidir não ir, o mestre pode mudar o tema desta aventura transformando-a em outra adequada à situação. Exemplo: Fauna, Flora e Biodiversidade.

2. O grupo não tem escolha. Deve ir.

Neste caso mude a pergunta do mentor para uma afirmação: “Como vocês são muito inseguros não nos resta alternativa senão transportarmos todos imediatamente”. Segue-se a aventura como se tivessem ido por livre vontade.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

DELTA ERIDANI

Essa estrela tem 3,73 de magnitude absoluta, portanto é mais brilhante que o Sol, que tem magnitude absoluta de 4,7. Spyx (o planeta imaginário) é o quinto planeta em órbita de Delta Eridani e não pode ser detectado da Terra pelos instrumentos disponíveis atualmente. Spyx tem dimensões um pouco menores que a Terra e um satélite natural do tamanho aproximado da nossa Lua.

A POSIÇÃO

Foi considerada a posição do céu na latitude 17° 20' Sul e longitude de 44°40' Oeste (proximidades de Pirapora), no dia 15/01/2000 às 22:17 horas.

POTENCIAL DE SOLUÇÃO

Cada idéia de ajuda aos habitantes gerada pelos grupos deverá ser apresentada ao mestre que deverá avaliá-la, recusando-a se for incompatível com o universo da aventura. Sendo compatível, não cabe ao mestre julgar a viabilidade ou não da solução. Passa-se, então, a definição do Potencial de Solução.

Exemplo de alternativa incompatível: o grupo que trabalha com o assunto Ar

sugere que os mentores espirituais criem um imenso purificador que limparia o ar da cidade. É incompatível porque a aventura se passa num “universo real”, semelhante à Terra, em que tal máquina não existe. Num universo fantástico ela até poderia ser considerada.

Exemplo de alternativa compatível:

o grupo que trabalha com o assunto Poluição Visual sugere a proibição total das propagandas visuais. É, provavelmente, uma alternativa inviável, mas não cabe ao mestre decidí-lo, já que no ambiente da aventura ela poderia mesmo existir. Caberia, talvez, uma discussão posterior à aventura sobre a adequação desta ou daquela idéia. Se, durante a aventura, o mestre perceber que o grupo não está analisando as possíveis conseqüências de suas sugestões, mas apenas criando-as, pode sugerir ou mesmo colocar como regra esta análise, recusando-se a aceitar sugestões não discutidas pelo grupo.

O objetivo desta aventura não é encontrar soluções realistas, válidas, mas incentivar a análise e discussão dos problemas. Pode-se sugerir que os participantes sejam o mais realistas possível, mas não se pode exigir.

3. O grupo pode separar-se.

O mestre deverá ter alternativas de atividades para o grupo que ficar. Pode recorrer às aventuras Fauna, Flora ou Biodiversidade ou ainda dar-lhes atividades fora da sala de aula, já que não poderão permanecer em contato com os que estão em Spyx. O grupo que desistiu ficará curioso sobre o que vai acontecer aos outros. Nas próximas aventuras estarão mais dispostos a participar.

– **Como vamos nos alimentar e dormir?**

Em seus bolsos haverá o endereço de um hotel no centro da cidade. Seus aposentos já estão reservados por um emissário nosso, o Bernardo. Lá encontrarão tudo o que precisam: roupas, dinheiro e o telefone dele. Qualquer coisa que desejarem é só pedir e terão, mas nada poderá ser trazido de Spyx para a Terra.

– **Podemos ver para onde vamos?**

Todos recebem, telepaticamente, a localização do planeta. Está quase acima de vocês. Carlos, que conhece bem as estrelas, informa:

– **É em Delta Eridani”.**

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Mentores Espirituais do planeta Spyx Carlos, citado na história, não é considerado NPC já que não terá outros papéis na aventura. Você até poderá, quando contar a história, substituir esse nome pelo nome de um aluno. Dará um tom mais realista. Poderá também torná-lo o “especialista em astronomia”, mas terá que estar preparado para responder às perguntas do grupo. Uma boa alternativa é contar com o apoio do professor de Geografia ou Ciências que representará Carlos. Bernardo o emissário dos mentores espirituais. Atende a todas as necessidades dos participantes.

RELATÓRIO DE SITUAÇÃO

Saneamento Básico

Andando pela cidade vocês percebem o tamanho do problema que têm pela frente.

As ruas estão cheias de lixo. Em alguns lugares o mau cheiro é insuportável.

As pessoas olham para vocês com ar de estranheza. De início vocês imaginam que estão sendo reconhecidos como alienígenas, mas percebem que eles apenas estranham o fato de vocês estarem usando roupas limpas. As deles são, em geral, imundas.

Crianças brincam em pequenas lagoas, provavelmente formadas pela última chuva. As águas estão cheias de detritos.

Um riacho próximo exala mau cheiro. Vocês vêem ratos circulando livremente pelas margens em meio ao mato misturado ao lixo.

As casas são feitas sem cuidado, com material impróprio para construções. Algumas ameaçam desabar.

Uma mulher sai de um desses casebres com uma tigela na mão, provavelmente contendo restos do almoço, e a limpa na rua. Vários cães disputam os restos.

Chegam a uma construção que parece uma escola. As paredes estão imundas, depredadas, cheias de pinturas mal feitas. Espiam por sobre os muros e a situação lá dentro não é diferente do que já viram no restante da cidade

Ar

À medida em que se aproximam do centro da cidade, o ar se torna irrespirável. Vocês têm freqüentes acessos de tosse. Imaginam que isso acontece porque não estão ainda acostumados, mas rapidamente se dão conta de que muitos outros moradores locais também tossam freqüentemente.

MATERIAL NECESSÁRIO

Cópias dos Relatórios de Situação para cada grupo.

O QUE PRECISAMOS PARA ACAMPAR

- barracas
- fogareiro a gás
- colchonetes ou sacos de dormir
- cantil
- mantas
- jogo de panelas apropriados
- alimentos enlatados e desidratados
- lampiões e lanternas
- fósforos/isqueiros
- estojo de primeiros-socorros
- repelente contra insetos

MAPA ESTELAR

É o mapa da posição de estrelas e outros corpos siderais, como são vistos por um observador situado na Terra num determinado local e horário. Antigamente, esses mapas eram desenhados com o que era possível ver a olho nu. Depois, pudemos ter mapas mais detalhados, feitos com telescópios e outros instrumentos ópticos. Hoje há programas de computador que podem calcular facilmente o mapa estelar em qualquer região da Terra e em qualquer data e horário.

ZÊNITE

ponto da abóbada celeste cortado pela vertical de um lugar, ou seja, ponto mais elevado na abóbada celeste.

MAGNITUDE

é o termo usado em astronomia para designar a luminosidade de uma estrela. A magnitude aparente designa a luminosidade da estrela como é vista da Terra. A magnitude absoluta designa a luminosidade da estrela como seria vista por um observador distante 32,6 anos-luz.

Os veículos, parecidos com os da Terra mas bem mais feios e estragados, soltam uma fumaça preta malcheirosa.

Ao longe podem ver chaminés soltando rolos de fumaça. Provavelmente é o parque industrial da cidade.

Quando olham para distâncias maiores, notam uma bruma cinzenta pairando sobre a cidade.

Poluição Visual

A cidade é uma confusão de cores, sinais luminosos, letreiros. Parece que todos os vendedores da cidade resolveram disputar um concurso de “quem consegue fazer a pior propaganda”

As propagandas são afixadas em qualquer lugar, sem critério, umas por cima das outras, gerando um visual caótico. Muitas janelas nos prédios estão encobertas por painéis de publicidade.

As pessoas andam olhando para baixo, o que é compreensível já que não há nada interessante para ser visto.

Poluição Sonora

A cidade parece uma imensa feira livre. Além do ruído do motor dos veículos, que já é grande, os motoristas insistem em buzinar o tempo todo.

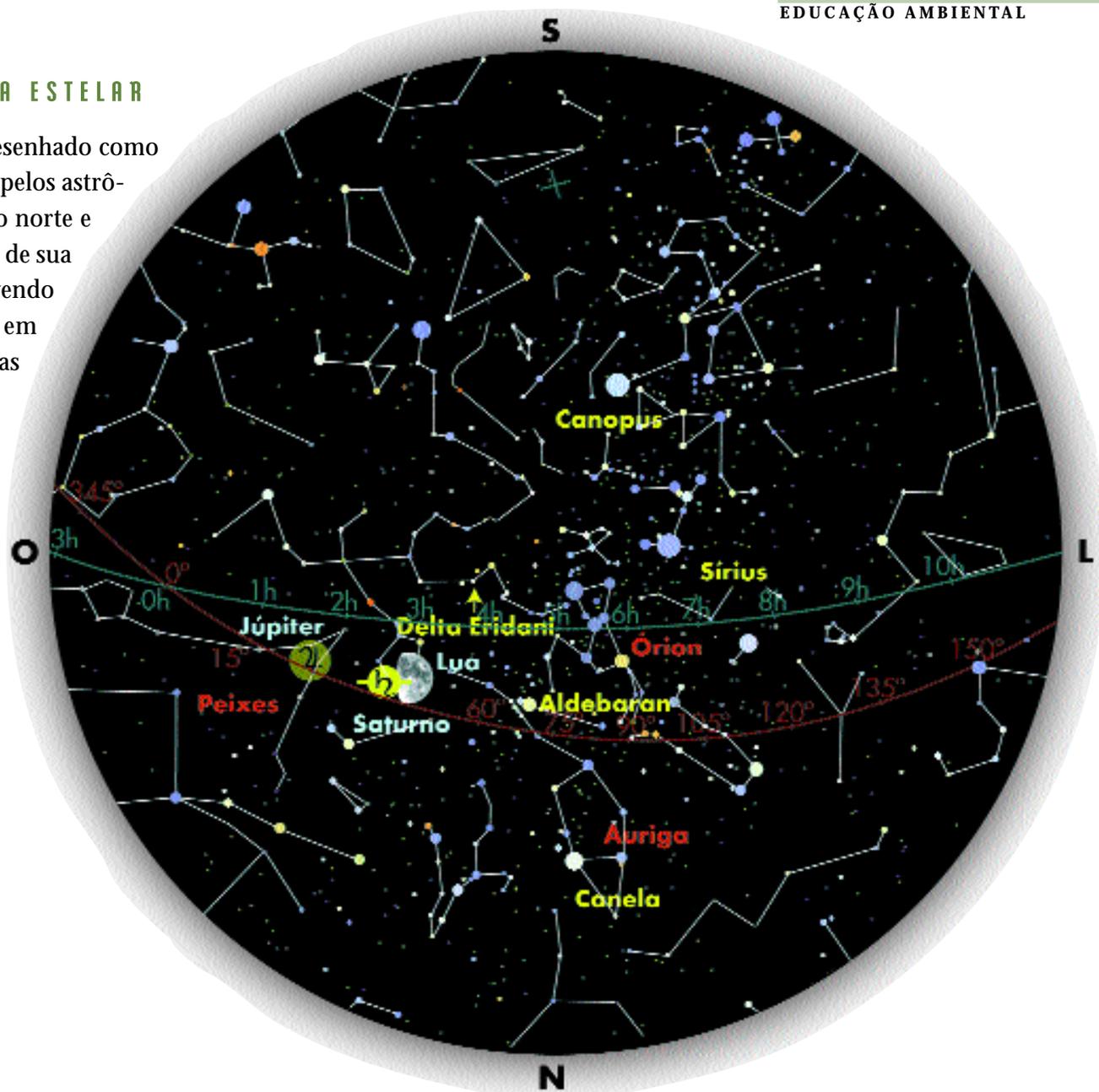
Os vendedores parecem estar num concurso disputando quem grita mais alto. Há carros de som tocando músicas estridentes e anunciando produtos através de frases repetitivas.

Vocês notam que as pessoas tendem a conversar como se estivessem a quilômetros de distância. Não é difícil entender a razão. Nessa barulheira infernal, só gritando mesmo para ser ouvido.

Há algumas pessoas com tampões nos ouvidos. Vocês desejam tê-los também.

COMO LER O MAPA ESTELAR

O mapa estelar está desenhado como normalmente é usado pelos astrônomos. Volte-se para o norte e coloque o mapa acima de sua cabeça. Você estará vendo os corpos siderais em suas posições corretas no céu.



Caimitero
Caimito
Cajá
Cajá-manga
Cajá-mirim
Cajarana
Caju



Acirras sapota (sapoti)

Camiquiê

Pouteria ucuqui (ucucu)

speciosa



anha-de-galinha
stanha de Brasil
stanha-do-nhão
anha-do-p
stanha
stanha-laia
Cororana
Cereja das Ilhas
Cereja dos Barbidos

Caju-nariz
Cajutim
Camapu

Manilkara huberi (maçaranduba)

OS PERIGOS DA FLORESTA

Vocês são um grupo de amigos e resolvem, num sábado ensolarado, dar um passeio pela floresta.

Preparam seus lanches e, animados, penetram na mata por um caminho que conhecem bem. Após uma hora de caminhada chegam à Cachoeirinha, que é como chamam uma pequena, mas muito bonita, queda d'água que desemboca em um riacho sinuoso. A água corre rápido por entre as pedras e vocês se acomodam por ali para curtirem a beleza e a tranqüilidade do lugar. Como sempre, Carlinhos resolve explorar a região. Vocês, também como sempre, avisam que ele deve tomar cuidado e não se distanciar porque, apesar de conhecerem bem o local, a floresta é densa e a poucos metros de distância já há risco de se perder. Carlinhos diz sua fala costumeira:

– Sim papais e mamães, eu sei me cuidar. Fiquem tranqüilos, vocês conhecem meu assobio de localização. De vez em quando assobio pra vocês ficarem tranqüilos com o filhinho aqui.

E sai, rindo, para seu passeio. Vocês continuam com suas brincadeiras e papos à beira do riacho enquanto ouvem, cada vez mais distantes, os “assobios de localização” de Carlinhos. Em resposta, vocês também assobiam e gritam. Quinze minutos depois, mais ou menos, ouvem um chamado de Carlinhos. Fazem silêncio, preocupados, temendo que algo possa ter acontecido a ele. Conseguem ouvir, ao longe:

– Venham aqui, achei uma coisa interessante.

Tranqüilizam-se e resolvem ir até onde ele está. Com gritos e assobios vão se comunicando e estabelecendo a direção em que está o explorador. Todos estão curiosos.

– O que será que ele descobriu? – perguntam-se.

Vocês sabem que não é brincadeira, porque Carlinhos não é de fazer isso. Alguma coisa ele deve ter achado mesmo. Depois de algumas quedas e tropeções, conseguem chegar até onde ele está. Encontram Carlinhos em cima de uma árvore não muito alta. A árvore está coberta de frutos avermelhados e muito bonitos. Parecem pêssegos. Carlinhos está colhendo alguns que parecem maduros.

MATERIAL NECESSÁRIO

Vendas de tecido para os olhos em número suficiente para metade do grupo.

LÍNGUA PORTUGUESA

EXPRESSÕES DE GÍRIA

Curtir O mesmo que aproveitar, desfrutar, e gostar.

Papo Conversa.

Meu Pronome possessivo. Pode-se dizer que é a sobra de uma frase que originalmente pode ter sido, meu irmão, meu caro, meu amigo.

Virivorta Forma popular com que é denominada a fruta imaginária Vira-e-Volta.

As gírias são formas do falar de grupos, específicas de cada época, de faixas etárias, estratos sociais etc. Algumas são válidas por muitos anos e extrapolam os limites do grupo, sendo adotadas por largas faixas da população. Como **papo**, **curtir**. Outras não. **Bárbaro**, **bicho**, por exemplo, são expressões típicas dos jovens do final dos anos 60 e só algumas pessoas ainda usam com o sentido que tinham.

– **Que frutas são essas?** – pergunta Letícia.

– **Não sei** - responde Carlinhos – **mas são uma delícia.**

– **Como é que você come uma coisa sem saber o que é?** – questiona Eliza.

– **Nem imagino o que seja** – completa Renato – **e olha que conheço muitas frutas.**

– **Alguém sabe que fruta é essa?** – pergunta Letícia.

Vários “não sei”, “nem imagino”, “parece pêssego, mas acho que não é, porque é vermelho demais para ser pêssego”, são ouvidos no grupo.

– **Ora pessoal, a fruta está aí, é uma delícia, já comi várias e ainda não morri. Pra que se preocupar?** – ri Carlinhos.

Sandrinha resolve experimentar:

– **Que delícia pessoal. É boa mesmo** – já dando uma para Fernando.

– **Ah! Vou experimentar. Dá uma aí, Carlinhos** – pede Cristina.

Todos experimentam a fruta e não se cansam de repetir o quanto é gostosa. Carlinhos, que passou o tempo todo encarapitado na árvore, desce e avisa:

– **Acho melhor não comermos muito. Sabe como é, de barriga cheia não é fácil andar por essa mata.**

Todos concordam e resolvem voltar à cachoeira. Entre brincadeiras, com alguns fazendo de conta que estão morrendo envenenados, chegam ao riachinho e sentam-se para continuar os papos.

Não deu meia hora e Carlinhos fica com uma cara estranha. Parece preocupado. Abre e fecha os olhos repetidamente como se tentasse enxergar melhor.

– **O que houve?** – pergunta Stela.

– **Não sei, parece que não estou enxergando direito** – responde, preocupado, Carlinhos.

- **Deixa de brincadeira, meu** – critica Sandra – **chega desse negócio de envenenamento.**
- **É sério, pessoal, não estou enxergando direito mesmo. Não ia brincar com isso** – afirma Carlinhos.
- **Ih! Acho que também estou sentindo isso** – diz, com medo, Leandro.
- **E e e e eu tô tô sentin sentindo a li língua en ro enrola da** – gagueja Letícia.
- **Será que foi essa fruta que comemos?** – pergunta, assustada, Andréa.

Horrorizados, vocês descobrem que foram envenenados. Poucos minutos depois o veneno já fez seu efeito em todos. Metade do grupo ficou completamente cega. A outra metade ficou muda. Entre choros de desespero e lamentações, vocês ouvem um ruído na mata. Alguém parece estar se aproximando. Os que conseguem ver olham atentamente para o lugar de onde vem o ruído. Os cegos perguntam, ansiosos, o que está acontecendo. Os mudos tentam falar, mas só conseguem emitir grunhidos. Surge, de trás do mato, um caboclo:

- **Bastarde pessoas...**
 - **Moço, estamos morrendo** – chora Eliza.
- Todos os cegos falam ao mesmo tempo.
- **Qui qui houve, moçada. Porque tão tão apavorado?** – pergunta o caboclo.
 - **Comemos uma frutinha vermelha e uns ficaram cegos e outros, mudos** – responde, desesperado, Carlinhos.
 - **Ah! Ocêis cumeram a Virivorta** – explica, rindo, o caboclo.
 - **A gente morrendo aqui e o senhor fica rindo?** – reclama Sandra.
 - **Mais isso num mata não, pessoal. Pode ficá tranqüilo. A Virivorta é uma frutinha muito da danada. Dá um susto na gente mais num faz mar não. Ela é uma fruta sapeca. Argumas pessoas ficam cega por umas duas hora e dispois vortam a vê, só pra ficarem muda mais umas duas hora. Otras pessoa começa ficando muda e dispois di duas hora ficam cega. Em**

As gírias tanto podem surgir de uma palavra inteiramente nova, como **trampo**, por exemplo, muito usada por uma faixa de jovens de São Paulo para designar um trabalho. Ou dar um sentido novo a uma palavra já existente, como **animal**, que hoje significa, entre uma faixa jovem, algo muito bom. Há ainda expressões de gíria que só circulam em determinadas cidades. No Rio de Janeiro, por exemplo, o povo nas ruas usa muito se referir a outro como *meu irmão*, dito com o som de *mer-mão*. Já em São Paulo, a mesma expressão corresponde ao *meu*, consagrado por Rita Lee na canção que fez muito sucesso nos anos 70. Há ainda expressões como **cara**, com sentido de colega, amigo e até um chamativo. Exemplo: *ei, cara, você aí!* A expressão *falô*, no sentido de concordo. Assim como muitos jovens do nordeste se dirigem ao outro, numa exclamação de surpresa: *Rapaz!* Usado tanto para homem como para mulher.

FALA CAIPIRA

Toda a fala do caboclo que encontra a turma na floresta pode ser cuidadosamente analisada numa aula de Língua Portuguesa. Falas regionais brasileiras é um tema que mobiliza os alunos. Mesmo que no início eles levem muito na brincadeira, logo se darão conta da riqueza dessas falas para entenderem nossa cultura e sua diversidade.

quatro hora, mais ou menos, todo mundo fica bom di novo – tranquiliza o caboclo.

– Isso é procêis aprendê – continua – **a não botá na boca quarqué coisa que acha na mata sem antes sabê si num faiz mar. A mata tem muita coisa boa mais também tem seus pirigo.**

– Mas o senhor tem certeza de que não vamos ficar com nenhum problema mesmo? – duvida o cego Leandro.

– Pode fica tranqüilo, gente. Aqui na mata os mais antigo conhece muito bem a Virivorta. Tinha muito, mais faiz tempo que eu num via a danada. Eu mesmo já comi dela e me estrepei. Mais podem olhá pra mim, os que tão mudo, craro. Num tenho nenhum pobrema.

– Ói – continua o caboclo – **ocêis pode aproveitá a oportunidade pra aprendê mais sobre a mata. Vão vortando devagar pra casa cos mudo guiando os cego. Os cego vão aprendê a descobrí a mata pelo tato, percebeno as textura, as temperatura, os formato das coisa. Vão ouvi mior os som da mata. Os mudo vão tê que aprende a se comunicá cos cego através do toque. Vão aprendê a sê carinhoso cos cego. Daqui a duas hora vai inverte tudo. É mior ocêis aproveitá purque num dá pra fazê otra coisa mesmo.**

– Basterde gente, tenho que í – despede-se o caboclo, já retomando seu caminho – **í aprendam a curtí a mata, como ocês diz, mas com respeito.”**

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Divida o grupo em dois sub-grupos. Entregue uma venda para os olhos ao grupo que vai representar a metade cega. Cada mudo pega seu par, cego, e sai numa exploração pelo local. Após cerca de 30 minutos (ou quando achar conveniente) troque as posições dando oportunidade para que todos representem cegos e mudos.

Pode ser importante salientar que os mudos devem ser cuidadosos e carinhosos com os cegos. Não podem, em hipótese alguma, colocá-los em situação de risco. Seu grupo deverá ter número par de participantes. Se for ímpar, consiga a participação de outra pessoa. A não

ser que tenha absoluta confiança em seu grupo, o melhor é que você não participe como personagem cego ou mudo, assim você poderá acompanhar o comportamento dos participantes. É muito interessante reservar cerca de 20 minutos no final da atividade para que todos possam falar de suas descobertas como cegos e mudos.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

O caboclo. Provavelmente não aparecerá mais na história, mas você pode representá-lo novamente se achar necessário. Para grupos de menos idade pode ser interessante fazer com que o caboclo explique mais detalhadamente, para os cegos, como sentir a mata e o local em que estão através do tato e da audição; e, para os mudos, como acompanhar o cego.

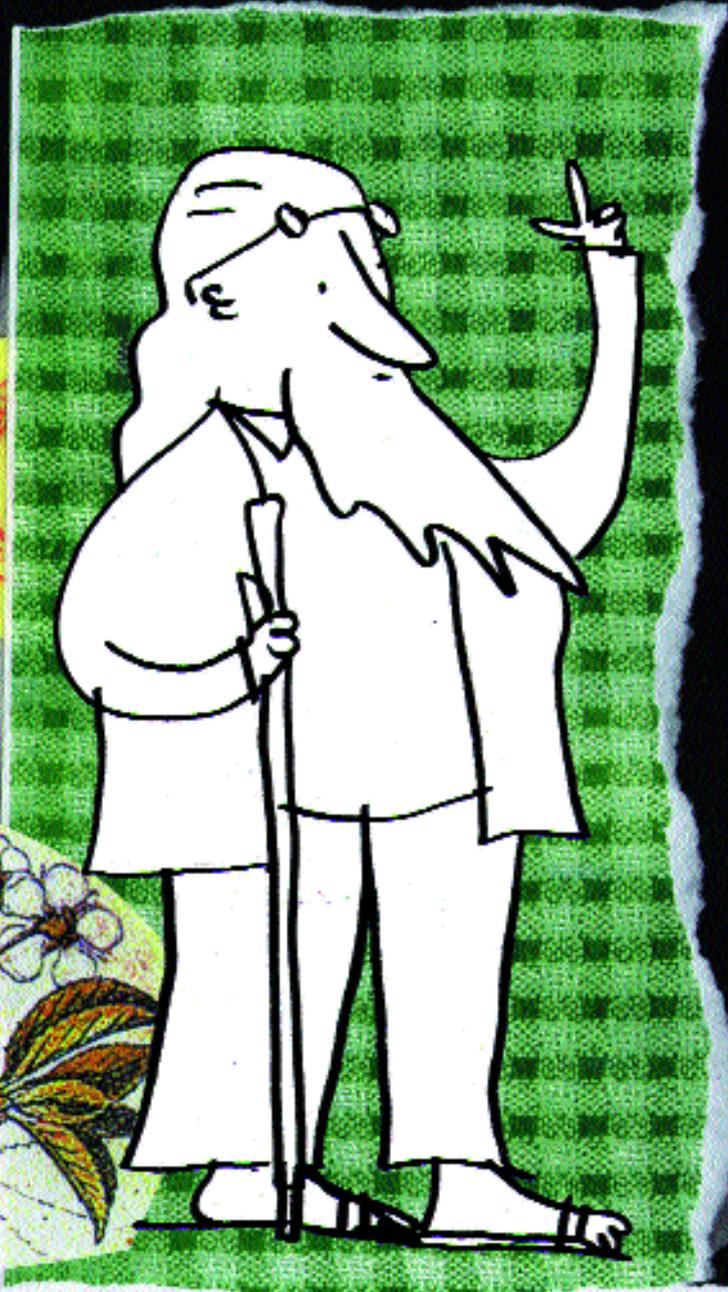
Os alunos citados nominalmente na história não são considerados NPCs já que não terão outros papéis na aventura, mas você poderá, antes de iniciar, pedir que cada aluno escolha outro nome para si e escreva numa etiqueta afixada em sua roupa. Ao contar a história, vá trocando os nomes.

ALTERNATIVAS

Pode-se incluir situações que estimulem a consciência do paladar e do olfato. Você poderá pedir, com antecedência, que o grupo traga para a aula algumas frutas, doces, salgados, sucos ou refrigerantes. Todos podem alimentar-se juntos, com os cegos devendo identificar o que estão comendo e bebendo. Fiscalize a atividade para evitar brincadeiras.

A atividade poderá ser desenvolvida nas dependências da escola, mas será mais estimulante e prazerosa se realizada num parque. Neste caso, pode ser importante, principalmente com os alunos menores, manter todos à vista.

O professor de Língua Portuguesa poderá aproveitar o texto da fala do caboclo para fazer exercícios de pesquisa sobre os modos diferentes de falar a mesma língua.



O VELHO FIRMINO

Não há quem nunca tenha ouvido falar no Seu Firmino em *Bela Vista*. Ele mora sozinho num casebre à beira da floresta – ou o que restou dela – há

muito tempo. Ninguém sabe, exatamente, porque ele se estabeleceu ali. Mas os mais velhos contam, que um dia chegou à cidade um viajante com um pouco de dinheiro no bolso. Comprou um pedaço de terra e construiu, com as próprias mãos, uma pequena casa de madeira e lá ficou, sempre sozinho e de poucas conversas. Quando anda lentamente pelas ruas de *Bela Vista* – o que faz raramente – algumas pessoas fazem piadinhas. Chamam Firmino de “velho louco”. Mas a maioria o cumprimenta respeitosamente. Seu Firmino já foi muito requisitado em *Bela Vista*. Vinha gente até de outras cidades para se consultar com ele sobre ervas medicinais. Dizem que ele salvou a vida de muitas pessoas com seus preparados. Mas isso foi há muito tempo. Com o aparecimento dos remédios industrializados, quase ninguém se lembra que Seu Firmino era O Bruxo das Ervas. Ninguém o procura mais.

MARCELINHO E A FLORESTA

Hoje, Marcelinho disse que queria contar uma história a vocês assim que as aulas acabassem. Vocês estão curiosos. Tentaram fazê-lo falar sobre o que era a história, mas ele disse que era um pouco demorada e só depois contaria. Quando toca o sinal, vocês se reúnem, ansiosos, em torno de Marcelinho.

– **E aí, cara, fala logo que história é essa** – cobra Carolina.

– **Vocês sabem** – Marcelinho começou – **como gosto de passear pelo mato. Vou sempre ao riacho e sento lá, vendo a água rolar e escutando passarinhos.**

– **Como o Tom Jobim fazia, quando passeava na mata, né?** – indaga Carolina.

– **É, bem assim. Mas, continuando, faz um mês, mais ou menos, que eu estava lá deitado e acabei dormindo. Acordei com um ruído estranho. Já era noite. A princípio, pensei que fosse um animal e tentei imaginar qual podia ser. Mas, prestando mais atenção,**

notei que nenhum animal podia fazer aquele som... Parecia uma cantoria. Comecei a ficar com medo. Pensei em Mula-sem-cabeça, Saci, Curupira. Me levantei apavorado e, sem muita coragem, olhei na direção de onde vinha o ruído. Era noite de lua cheia e a mata estava razoavelmente clara. Em meio às folhagens pude ver um vulto. Acho que gritei de medo, porque o vulto se voltou rápido para mim. “Tô perdido”, pensei. Aí, o vulto falou: “O que é que é meu filho? Tá achando que sou assombração?” E veio em minha direção.

– Eu estava paralisado de medo – continuou Marcelinho. – Pensava em lobisomem, vampiro, e não conseguia sair do lugar. O vulto foi chegando e eu com o coração na boca. Quando chegou mais perto, mais perto, respirei aliviado. Era o Bruxo Firmino.

– Aquele velho que mora na floresta? – perguntou Fernando.

– Ele mesmo. Fiquei tranqüilo porque, pelo menos, ele é humano, né? Já pensou se fosse um monstro? Bem, ele me acalmou e disse que na floresta não havia nada de sobrenatural. Que, se as pessoas compreendessem a floresta, os bichos, as plantas, aprenderiam a amá-la e perderiam o medo. Ficamos conversando um tempão. Ele disse que gostaria de me conhecer melhor porque, se eu gostava tanto do mato pra ir lá sozinho, teria algumas coisas para me dizer. Marcamos que, de vez em quando, eu iria até a casinha dele.

– E tem um mês que faço isso. Gente, vocês nem podem imaginar o quanto conversamos! Ele me mostrou um laboratório de química, com muitos frascos e ervas. Contou que gostava de ir à noite à floresta e cantar sons que ele mesmo inventava. Aí, eu entendi o que me assustou.

– Ele me falou do quanto a floresta tem para nos oferecer, mas muitas vezes ficou triste, dizendo que estávamos destruindo tudo, sem perceber que, ao destruir a floresta, estávamos destruindo a nós mesmos. E ele me fez um pedido, que passo agora para vocês: “A gente precisa fazê alguma coisa”, disse o velho. “Você pode arranjar alguns amigos e começá a trabalhar. Em grupo, vocês podem trazê nova vida pra Bela Vista. Podem incentivá as pessoas a plantá árvores na cidade, criá parques, trazê os animais de volta à floresta; educá as pessoas para não acabá com a floresta. Posso dá algumas dicas pra vocês”.

– E é isso que estou querendo fazer agora. Vocês vêm comigo?

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Se seus alunos aceitarem participar desta aventura, marque

um encontro com o Velho Firmino. Ele tem algumas sugestões:

- *Façam um desenho ou uma maquete de Bela Vista. Incluam o que sobrou da floresta, o rio, a zona rural, a parte urbana da cidade.*
- *Façam uma lista das árvores e outras plantas nativas desta região. Pesquisem como reflorestar nossa mata.*
- *Listem animais que são ou eram encontrados por aqui e que poderiam voltar a habitar essas matas. Não esqueçam dos peixes. Pesquisem como trazê-los de volta.*
- *Falem com seus pais, seus avós e outras pessoas idosas. Eles vão lembrar de como Bela Vista era realmente bela, e vocês saberão o que perderam, mas que podem ter de volta se trabalharem para isso.*
- *Criem campanhas para educar a população sobre a importância da Mata Atlântica e sobre como preservá-la.*

AO MESTRE:

Divida a classe em grupos, se for grande. Deixe que criem sua própria *Bela Vista*, escolhendo um modelo único ou um para cada grupo. Você poderá também fornecer um mapa ou fotografia de alguma cidade real.

Se pesquisarem com outras pessoas, como seus avós, tudo o que disserem sobre as antigas cidades em que moraram deverá ser considerado como sendo da antiga *Bela Vista*.

MATERIAL NECESSÁRIO

Os participantes escolhem o material que desejarem usar para cumprir suas tarefas.

Nas pesquisas, é preciso ter pelo menos um destes meios de registro: papel, caneta, gravador, filmadora.

Para maquetes é preciso papelão, cola, guache, pincéis, panos de limpeza, tesouras. E um local com espaço para trabalhar e montar.

BELA VISTA

A cidade pode ter o tamanho e o número de habitantes que a turma desejar. É importante que eles mesmos dimensionem o espaço urbano em que pretendem atuar. O mestre pode animar a turma a descrever detalhadamente a cidade e os seus habitantes. E ainda contar a história da sua formação, de como vive sua população etc.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Velho Firmino O Bruxo das Ervas Ele estará sempre à disposição dos participantes para sugerir trabalhos e esclarecer dúvidas.

Marcelinho Sua missão acaba quando organiza o grupo. Poderá, no entanto, estar presente eventualmente, para incentivar o pessoal a trabalhar animadamente.

Carolina e Fernando Citados na história, não são considerados NPCs já que não terão outros papéis na aventura. Você até poderá, quando contar a história, substituir esses nomes por nomes reais de alunos da classe. Dará um tom mais realista.

BRUXO DAS ERVAS

Houve um tempo – antes do surgimento da Ciência como forma de sabedoria – em que as doenças eram tratadas com chás, infusões, emplastros, compressas, banhos – tudo feito com folhas, flores, raízes e até cascas de árvores. Ainda hoje, muitas culturas conservam essa outra forma de sabedoria.

Na medicina oriental, por exemplo, os chás e os banhos são muito importantes. Aqui, como em toda a América, os colonizadores europeus encontraram povos que também tinham essa sabedoria.

Na Idade Média, as mulheres eram as donas dessa sabedoria. Elas faziam as infusões, cuidavam da saúde das pessoas. Mas acabaram sendo perseguidas, e acusadas de bruxaria, pelas pessoas que não entendiam aquele jeito de usar – em nosso favor – o que as plantas têm de curativas – aquilo que chamamos de princípio ativo da planta. Por isso, quando alguém, hoje em dia, é um grande conhecedor de ervas medicinais, acaba sendo chamado de Bruxo ou Bruxa, como o Velho Firmino.

VOCÊIS, FAZÊ, AARRANJÁ, INCENTIVÁ, TRAZÊ?

A língua que a gente fala é sempre diferente da língua que usamos para escrever um texto. O texto tem sempre normas, regras construídas ao longo da história da escrita nessa língua. Já a fala é mais complicada, porque cada pessoa fala – uma mesma língua – de um jeito. Cada região de um mesmo país tem um linguajar próprio, seus sotaques, suas heranças. Há países que, inclusive, têm dialetos. Na Espanha, por exemplo, os bascos falam uma língua completamente diferente do castelhano, assim como os catalões falam o catalão, que apenas lembra o castelhano. Na Grã-Bretanha, os escoceses pronunciam tudo diferente dos ingleses. Na Itália, os napolitanos falam diferente dos romanos. Muitas vezes, há pessoas que escrevem seguindo à risca a chamada norma da língua escrita, mas falam diferente, comendo letras, simplificando, colando palavras umas nas outras. Os paulistanos que descendem de italianos, por exemplo, relutam – ao falarem – em fazer os plurais, porque no italiano o plural não tem “s” e sim a letra “i”. As variações da língua falada eram consideradas apenas como erros, como indicadores de falta de cultura. Hoje, porém, existem muitos estudos sobre as línguas faladas. No Brasil, por exemplo, muita gente fala como o Velho Firmino. Por isso, no texto do nosso jogo, transcrevemos as omissões de finais de verbo que ele faz no seu dia-a-dia. Isso é muito comum entre nós. Da mesma forma que é muito comum os brasileiros pronunciarem vocês em vez de você; nós em vez de eu. A televisão introduziu uma outra linguagem nesse mundo da língua falada. Os atores, apresentadores, artistas em geral, não devem falar com erros de concordância, entonação, sintaxe, mas também não podem falar muito empolado, muito formal, nem usam palavras complicadas, pois devem ser entendidos por grande número de pessoas. Já na escola, a história é outra: temos que procurar sempre obedecer às regras, às convenções. A escola, afinal, é o espaço apropriado para se aprender as normas da língua escrita. Mas é também o espaço onde se pode pesquisar a diversidade das falas brasileiras.

LEITURAS

- BORNHAUSEN, Rosy L. *As Ervas do Sítio - História, Magia, Saúde, Culinária e Cosmética*. São Paulo, MAS, 1991.
- BURKE, Peter. *A Arte da Conversação*. São Paulo, Unesp, 1995.
- OLSON, David R. e Nancy Torrance. *Cultura Escrita e Oralidade*. São Paulo, Atica, 1995.



Vocês são engenheiros e sócios da Terra Viva Ltda, empresa especializada em projetos ambientais. A empresa Terra Viva foi contratada pela prefeitura da cidade de Serra Alta

para o desenvolvimento de um projeto, com o objetivo de reduzir a degradação do meio ambiente na região de mata atlântica da cidade. Os técnicos da prefeitura fizeram um levantamento dos principais problemas. Vocês deverão propor hipóteses de causas e soluções para os problemas levantados.

A prefeitura forneceu o mapa da cidade e uma relação dos principais problemas ambientais. Visando o melhor desempenho no desenvolvimento dos projetos vocês decidiram dividir a equipe em sub-grupos de 6 engenheiros.

Cada sub-grupo receberá o mapa e a lista de problemas e deverá gerar um projeto completo escolhendo um relator que o apresentará, com o apoio do sub-grupo, à equipe toda. Após as apresentações será elaborado o projeto final – com base nos argumentos considerados mais adequados – que será encaminhado à prefeitura de Serra Alta.

ALTERNATIVAS

1. Durante a apresentação escolhe-se um problema. Todos os sub-grupos apresentam seus argumentos para aquele problema. Joga-se **3D10** para cada sub-grupo. O maior resultado define quais serão os argumentos que comporão o projeto final. Procede-se da mesma forma com os problemas seguintes.
2. Os projetos são afixados no quadro de avisos da sala de aula. Durante a semana todos têm a oportunidade de avaliar cada argumento escolhendo individualmente os mais adequados. Ao final, faz-se uma votação. Os mais votados comporão o projeto final.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Mapa de Serra Alta (cópias suficientes para os sub-grupos).
- Relação de problemas ambientais prioritários (cópias suficientes para os sub-grupos).
- 1 dado de 10 faces.

3. Cada sub-grupo representa uma empresa Terra Viva completa. Durante a apresentação do projeto os demais grupos trocam de papel passando a representar o de “técnicos da prefeitura”.

4. Cada sub-grupo representa uma empresa diferente. O próprio sub-grupo escolhe o nome de sua empresa e a forma da apresentação do projeto à prefeitura (restante da classe). Se duas empresas resolverem se unir para apresentar um projeto único, o mestre deverá aceitar, já que isso é possível na vida real.

Escolhe-se a empresa vencedora jogando-se 3D10 para cada uma. Vence a que obtiver a maior contagem de pontos.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Esta aventura não deve se tornar competitiva, pois não existem critérios objetivos para avaliar cada projeto apresentado. O recurso de utilização dos dados para estabelecer o projeto ganhador não estimula a competição já que depende exclusivamente do fator sorte.

As reuniões dos sub-grupos poderão ser realizadas durante uma aula normal ou fora do ambiente escolar. Informar aos personagens a existência do NPC “Técnico da Prefeitura” e os critérios para consultá-lo.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Técnico da Prefeitura Este personagem está à disposição dos engenheiros para atender a pedidos de esclarecimentos adicionais. O mestre pode determinar quantos esclarecimentos podem ser dados. Se o mestre decidir limitar o número de esclarecimentos a 3, por exemplo, cada sub-grupo deverá avaliar criteriosamente quando deve solicitá-los.

ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS

1. Há uma grande concentração de indústrias produtoras de adubos organo-fosforados instaladas em áreas próximas à Mata Atlântica produzindo gases tóxicos que são liberados para a atmosfera, provocando chuvas ácidas na região de floresta.
2. Essas indústrias não possuem filtros para gases tóxicos.
3. Há na região freqüente incidência de ventos de oeste para leste.
4. Os pequenos proprietários rurais estão bem organizados no Sindicato dos Produtores Rurais de Serra Alta.
5. A imprensa e a TV de Serra Alta têm apresentado freqüentes reportagens sobre os problemas ambientais da região e se mostram disponíveis para colaborar em projetos de preservação e recuperação ambiental.
6. As escolas de Serra Alta estão se organizando para debater problemas ambientais com seus alunos e a população.

DOCUMENTO

PREFEITURA DE SERRA ALTA

Com base em levantamentos realizados na região de mata atlântica de Serra Alta e proximidades, consideramos os problemas abaixo relacionados como indicadores de forte degradação do meio ambiente local. Solicitamos providências urgentes.

1. Nos últimos 10 anos houve redução de cerca de 50% no número de aves avistadas na região da mata. Estas aves estão migrando para o norte, além dos limites de Serra Alta.
2. Espécies como antas, capivaras e pacas raramente são avistadas na região sul da mata.
3. Tem havido redução lenta, mas constante, do volume de água dos rios que abastecem a represa de Serra Alta.
4. Espécies de árvores nativas como jequitibás, canelas, cedros e ipês têm sido extraídas continuamente na região norte de Serra Alta.
5. Freqüentes queimadas produzidas por proprietários rurais em suas terras têm atingido a região de mata.
6. Redução acentuada da cobertura vegetal na região sul.

Dep. de Planejamento Ambiental

MAPA DE SERRA ALTA



Mata Atlântica

rios

Região Montanhosa
alta concentração de favelas

Represa

borda da floresta
e base das montanhas

favelas

pequenas propriedades rurais

alta concentração de favelas

média densidade populacional

Zona Comercial e Residencial
alta densidade populacional
trânsito intenso de veículos

Zona Rural

Zona Industrial
intensa emissão de poluentes



51

46

45

33

38

49

G. C. TRIP

O GNOMO BRINCALHÃO

Vocês estão brincando num campinho perto da escola. Alguns jogam bola, alguns conversam, outros brincam de esconde-esconde. De repente, ouvem um grito. Francisca, próxima de uns arbustos, está com as mãos na cabeça, desesperada, olhando para alguma coisa entre as moitas. Vocês correm até ela que, tremendo de medo, consegue dizer:

– **Vi um gnomo.**

Vocês se olham, temendo pela sanidade mental de Francisca. Enquanto alguns vasculham o mato, mal contendo o riso, outros se aglomeram em torno dela.

– **Ah! que é isso, Francisca, gnomos não existem** – acalma Joãozinho.

– **Mas eu vi sim. Um sujeitinho baixinho assim ó...** – Francisca mostra com as mãos o tamanho do tal ser, uns 20 centímetros de altura.

– **Ih! Fram. Você deve ter tomado muito sol. Já está delirando** – brinca Rodrigo.

– **Pessoal, vamos parar com isso!** – ordena Roberta.

– **Não estão vendo que a Fram está assustada? Parem com essa brincadeira. O que foi que você viu mesmo, amiga?**

– **Ele estava ali, no meio daquela moita. Olhou pra mim com uma carinha feia e desapareceu.**

– **Você deve ter imaginado, querida** – completou Amanda.

De repente, outro grito. Desta vez foi Carlos, que estava vasculhando o mato. Carlos sai correndo e pára, a uma distância segura. Apontando com o dedo trêmulo para o lugar onde estava. Branco como leite, gagueja:

– **Tá tá ali, tá tá ali.**

Vocês se afastam, já começando a acreditar que alguma coisa estranha está acontecendo. O mato se mexe. Vocês dão um passo atrás. Os corações disparam. Claudinha já correu pro outro lado da

SERES DA MATA

As matas – em todas as culturas – são sempre habitadas por muitos seres mitológicos, ou seja, imaginários. Na Europa, por exemplo, eles podem ter a forma de duendes, anões, gnomos e fadinhas, e moram no interior das plantas. Alguns têm cara de maus, como os Leprechauns, que aqui até virou nome de banda de rock. Da cultura africana, nós herdamos os orixás que são – quase todos - seres do chamado mundo natural. Do encontro da mitologia indígena com a africana, nossas matas e águas acabaram habitadas pelo Saci, Curupira, Boto, Iara. Em geral, eles existem para proteger a mata e a eles se pede licença antes de passear na floresta.

LEITURAS

LARKIN, David. *Fadas*, São Paulo, Siciliano, 1992.

VERGER, Pierre. *Orixás*. Corrupiu. 1997.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Dê sugestões aos grupos sobre como “viver” o animal:

1. Observação. Procurem o animal do grupo na região próxima às suas casas e à escola. De uma distância que não incomode o animal, observem-no, procurando levantar o máximo de informações sobre ele.

2. Pesquisa. Procurem livros que falem sobre o animal. Façam desenhos dele ou usem recortes de fotos.

Procurem levantar o máximo possível de informações. Alguns exemplos de pesquisa:

- Qual o seu alimento e onde o encontra.
- Onde e como se protege, como foge das ameaças.
- Onde acha água.
- Como cria seus filhotes.
- Se anda em grupo ou é solitário.
- Se marca território.
- Sua posição na pirâmide alimentar.
- Se tem hábitos noturnos ou diurnos.

Quem puder dispor de gravador de som, pode tentar gravar os sons emitidos pelo animal.

Quem dispuser de uma câmara de vídeo pode filmar o animal em

rua, Sérgio tapa os olhos com as mãos. Aterrorizados, mas sem conseguir se mover, todos vêm quando um pequenino ser sai do meio do mato. É um gnomo. Pequeno, uns 20 centímetros, como disse Francisca. E com uma cara nada amigável. Ninguém consegue se mexer nem fugir.

– Ah! então são vocês os corajosos. Um bando de corajosos que nem consegue sair do lugar. Tem até um aí fazendo xixi nas calças, mas não vou dizer quem – ri o gnomo.

“E ainda por cima um gnomo gozador”, pensa Estela, sem conseguir falar nada.

– Então, quando é hora de matar passarinho, maltratar lagartixa, amarrar lata no rabo do gato, todo mundo é forte, seguro, alegre. Agora, só porque estão diante de um baixinho que sabe falar, taí, todo mundo apavorado.

O gnomo circula, saltitando, entre o grupo de estátuas trêmulas. Ele olha para um, depois para outro, fazendo umas caretas esquisitas, num misto de raiva e riso. Marcos, num esforço sobre-humano, consegue falar algumas palavras:

– Mas, Seu Gnomo, aqui ninguém mata passarinho.

– Ah! Alguém conseguiu falar. Finalmente. Já estava me sentindo solitário. Vocês não matam, sei disso, mas há um monte de gente que mata. E mata só por matar, “para se divertir”, eles dizem. Se levassem uma pedrada no peito, não gostariam nadinha – reclama o gnomo.

– E vocês – completa – são gente como eles, são da mesma raça. E, se vocês aqui não matam passarinho, não maltratam os animais, são vocês que jogam lixo no mato, não cuidam das árvores, o que também acaba prejudicando a vida dos bichos. Dá quase na mesma.

– Eu acho – diz – que só há uma maneira da humanidade aprender que deve cuidar mais dos animais, da natureza. É cada um se sentir como os bichos se sentem. Não se preocupem. Não vou fazer mal a vocês. Na verdade estou justamente querendo proteger vocês também, já que suas vidas também dependem da existência dos bichos, plantas e tudo o mais que existe na natureza.

“Será que ele é bonzinho?” Todos se perguntam ainda sem coragem para falar.

– **Vou fazer um favor à humanidade e à vida selvagem. Vou dar uma oportunidade para vocês aprenderem, crescerem e ajudarem os outros. Estarão ajudando todo o planeta.**

“Oba, o que será que vamos ganhar?” – alguns, mais otimistas, pensam.

– **Vou transformá-los em bichos.**

“Caramba, e eu que pensava que a coisa estava melhorando”, foi o pensamento unânime.

– **A partir de agora vocês virarão bichos e terão que viver como eles. Por um tempo, não para sempre. Quando achar que vocês já aprenderam, desfaço o feitiço e vocês voltarão ao normal, mais maduros, mais sábios, mais capazes de contribuir para a vida, e não para a morte, do nosso planeta Terra.**

Sem dar tempo para discussões, o gnomo faz um gesto com as mãos e fala algumas palavras mágicas ininteligíveis. Vocês, imediatamente, viram bichos. O mestre divide a classe em sub-grupos e entrega a cada um o nome do bicho no qual todos do sub-grupo foram transformados. A partir de agora, e até quando o gnomo achar necessário, deverão viver como o bicho, aprendendo tudo o que conseguirem sobre ele.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

“o que fez o xixi”, retire esta fala da história. Se achar que a turma não receberá com naturalidade essa frase, retire-a. Regra básica do RPG: evite constranger os participantes.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

O gnomo. Quando julgar que os grupos já cumpriram a tarefa, faça a magia que os devolve à condição humana. Os alunos citados nominalmente na história não são considerados NPCs já que não terão outros papéis na aventura; mas você poderá, antes de iniciar, pedir que cada aluno escolha outro nome para si e o escreva numa etiqueta afixada em sua roupa.

seu *habitat*, sempre cuidando para não incomodá-lo.

Quem tiver como conseguir uma máquina fotográfica pode fazer fotos do bicho.

PREPARAÇÃO

Antes de dar essa aventura à classe, considere em quantos sub-grupos deve dividi-la (aproximadamente 5 alunos por sub-grupo) e selecione, para cada grupo, um animal diferente que possa ser encontrado nas proximidades da escola.

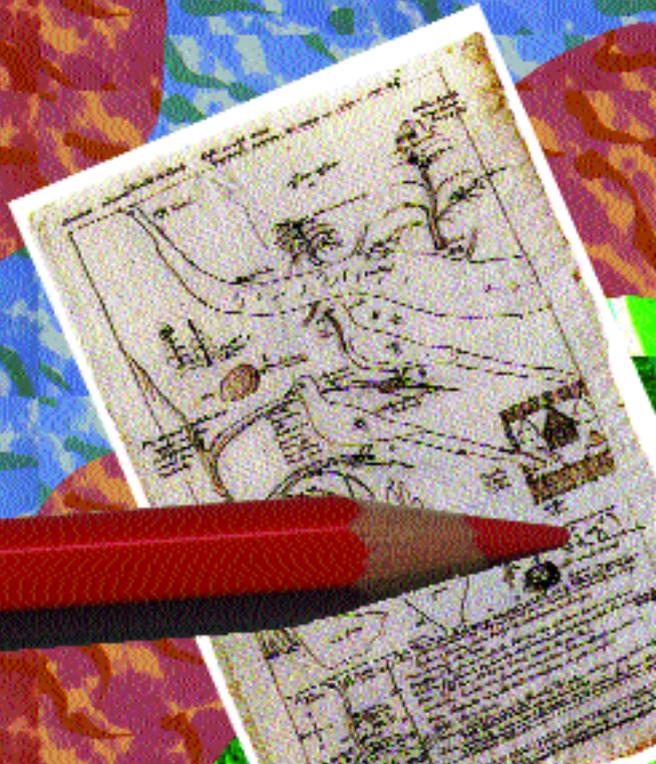
MATERIAL NECESSÁRIO

Nenhum. Cada grupo deverá encontrar formas de registrar os dados sobre o animal que representa.

É expressamente proibido tocar no animal ou tentar aprisioná-lo. Lembrem-se de que vocês estão aprendendo a cuidar dele e não prejudicá-lo.

ALTERNATIVAS

Após colherem as informações, os grupos poderão fazer máscaras imitando seu bicho e representá-lo para a classe, imitando sons, movimentos e hábitos.



PERDIDOS NA FLORESTA

Vocês são um grupo de amigos. Há anos vocês observam, com apreensão, a constante destruição das florestas brasileiras, em especial nas regiões da Mata Atlântica. Cada vez mais frequentemente conversam sobre a necessidade urgente de preservar o que resta da mata e de educar a população para evitar mais desmatamentos desordenados, caça e ocupação ilegal das regiões de floresta.

Decidem que é hora de agir. Criam uma ONG (organização não-governamental), chamada **O Pagé Sabe**, que tem como principal objetivo sensibilizar a população e as autoridades para a preservação da Mata Atlântica. Fazem várias reuniões procurando encontrar uma forma de despertar a consciência ecológica da população e, entre muitas sugestões viáveis, decidem pela mais ousada, mais trabalhosa, mas que promete trazer melhores resultados: **Uma Viagem Ecológica**.

Vocês farão uma excursão de 30 dias numa região inexplorada da Mata Atlântica. Durante a excursão irão fotografar e desenhar as plantas, animais, rios e cachoeiras. No final da viagem escreverão um livro contando a aventura. O livro será ilustrado com as fotografias que vocês tirarão na viagem e desenhos. Já conseguiram até patrocínio para a primeira edição.

Graças aos seus contatos e ao interesse que conseguiram despertar na mídia, o dia do início da viagem virou um grande evento. Tinha jornal, rádio e até TV. Vocês foram entrevistados, fotografados e conseguiram criar, na população, uma expectativa positiva quanto aos resultados da excursão. Muitas pessoas já demonstraram interesse no livro e nos relatos da viagem. A **O Pagé Sabe** conseguiu seu primeiro sucesso.

Entusiasmados, vocês entram na mata. Levam um mapa mostrando, em detalhes, os acidentes geográficos da região, uma bússola, equipamento de camping, alimentos para 40 dias e estojo de primeiros socorros.

Há 15 dias que estão na mata. Já se acostumaram aos mosquitos, aos tombos e esfoladas, e colheram muito material para o livro. Há fotos e desenhos de plantas e animais. Há descrições detalhadas das belezas que encontraram, dos riachos, cachoeiras e pequenos lagos.

São 14 horas. O tempo começa a fechar e ameaça chover em breve. Vocês decidem armar acampamento num bonito vale entre duas montanhas nas margens de um riachinho. Mal deu tempo para montar as barracas e nuvens escuras de tempestade encobrem o céu completamente. Com um profundo ribombo de trovão, a água desce. O barulho é ensurdecedor. O dia vira noite. A chuva, fortíssima, é assustadora. Os relâmpagos iluminam seguidamente todo o vale.

Faz uma hora que a chuva começou e não dá sinais de diminuição. Vocês não se lembram de já terem visto uma tal tempestade. Suas barracas estão agüentando a força do vento, mas vocês são obrigados a segurar, por dentro, a estrutura e o tecido para melhorar a resistência. Num intervalo entre os trovões ouvem alguém gritando:

– **Saiam, saiam todos, rápido!**

Sem entender o que está acontecendo, saem das barracas e vêem, aterrorizados, um grande volume de água que desce por entre as montanhas ganhando o vale em que estão. A onda de água barrenta já está chegando perto trazendo junto um imenso emaranhado de galhos e pedras. Vocês mal têm tempo de correr para uma elevação e assistir à incrível enxurrada arrastar todas as barracas, com tudo o que trouxeram. O riacho transformou-se em rio caudaloso. Desesperados, vocês discutem se deveriam tentar recuperar alguma coisa mas decidem que é impossível. A força da água já destruiu tudo e carregou para sabe-se-lá-onde os destroços. Não há nada a fazer a não ser esperar, tremendo de frio, a chuva passar.

São 18 horas e a chuva finalmente pára. Vocês estão ensopados e com muito frio. Somente duas coisas sobraram da expedição: o caderno em que o desenhista do grupo retratou várias

das plantas encontradas e um livreto que fala das propriedades alimentícias e medicamentosas de algumas plantas, inclusive de algumas das encontradas por vocês que, por sorte, o desenhista pegou antes de sair de sua barraca. Este se tornou seu único tesouro.

A **O Pagé Sabe** sofreu seu primeiro revés.

Durante a noite, todos juntos para se aquecerem, decidem voltar por onde vieram esperando que o caminho que fizeram ainda esteja visível. Sem mapa é impossível prosseguir a viagem por regiões desconhecidas. No dia seguinte, cansados e famintos, começam a viagem de volta. Após 3 horas de caminhada seguindo o que parecia ser o caminho por onde vieram, descobrem, assustados, que voltaram ao mesmo local em que acamparam no dia anterior. Em pânico, percebem que andaram em círculo. Estão perdidos.

PROVIDÊNCIAS

O grupo deverá sobreviver na floresta com os recursos que ela oferece. Deverão pesquisar em livros, com os avós, os pais e moradores da região:

- *Plantas que podem servir de alimento e como identificá-las.*
- *Plantas que podem ser utilizadas como medicamento para nervosismo, febre, ferimentos, dores, inflamações, e como identificá-las.*
- *Como encontrar água potável.*
- *Como fazer fogo sem fósforos e isqueiro.*
- *Como construir uma habitação.*
- *Como construir utensílios que substituam panelas, copos e garfos.*
- *Como se proteger de animais selvagens.*
- *Como sair da floresta.*

ALTERNATIVAS

Esta história poderá ser vivida em duas etapas. Na primeira, conta-se até o ponto em que o grupo monta o acampamento devido à ameaça de chuva. O mestre dá uma semana para que o grupo pesquise plantas alimentícias e medicamentosas, avisando que “a vida de todos, na próxima aula, poderá depender dessa pesquisa”. Deverão recortar revistas e desenhá-las para poderem identificar depois. Este material será salvo da enxurrada.

Quando os alunos estiverem de posse deste material, conta-se a segunda parte. Eles já terão um ponto de partida para a sobrevivência.

Os alunos podem ser divididos em sub-grupos. Cada sub-grupo será responsável por parte das necessidades descritas em “Providências”.

O grupo todo pode começar a aventura com 10 pontos de vida. A cada dia perdem 1 ponto. A cada solução encontrada para a sobrevivência, ganham 1 ponto. Se chegarem a zero, todos morrem ou, se não quiser um final tão trágico, crie um helicóptero do Salvamento Aéreo que os resgata no último momento.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Crie problemas que o grupo deverá resolver, como doenças, ameaça de animais selvagens, frio, chuvas. Enquanto o grupo estiver vivendo a aventura, vá contando e informando o passar dos dias.

Caso o grupo não consiga encontrar maneiras de sair da mata após 40 dias da partida, um helicóptero do Salvamento Aéreo avista o grupo resgatando a todos. Você poderá regular a contagem dos dias com o tempo de que dispõe para a aventura. Faltam 25 dias para o resgate. Se você tem 50 minutos, a cada 2 minutos passa-se um dia.

Informe, no final, que a expedição se tornou um sucesso internacional. A **O Pagé Sabe** editou seu livro, apenas com alguns desenhos que sobraram, mas com muito mais aventura para contar.

Se ficar em dúvida quanto à validade de uma determinada alternativa encontrada pelo grupo, jogue **1D10**. Se o resultado for 5 ou mais, é válida. Se o grupo estiver com muitas dificuldades, reduza para 4 ou 3.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Pagé Geraldino O grupo poderá encontrar um pagé solitário que habita a mata. Ele irá mostrar ao grupo como podem sobreviver na floresta e sair dela. O mestre deverá, antes, pesquisar os elementos descritos em “Providências” para poder representar adequadamente o pagé.

Este NPC não é obrigatório mas poderá atuar como facilitador caso o grupo não esteja conseguindo obter as informações necessárias.

MATERIAL NECESSÁRIO

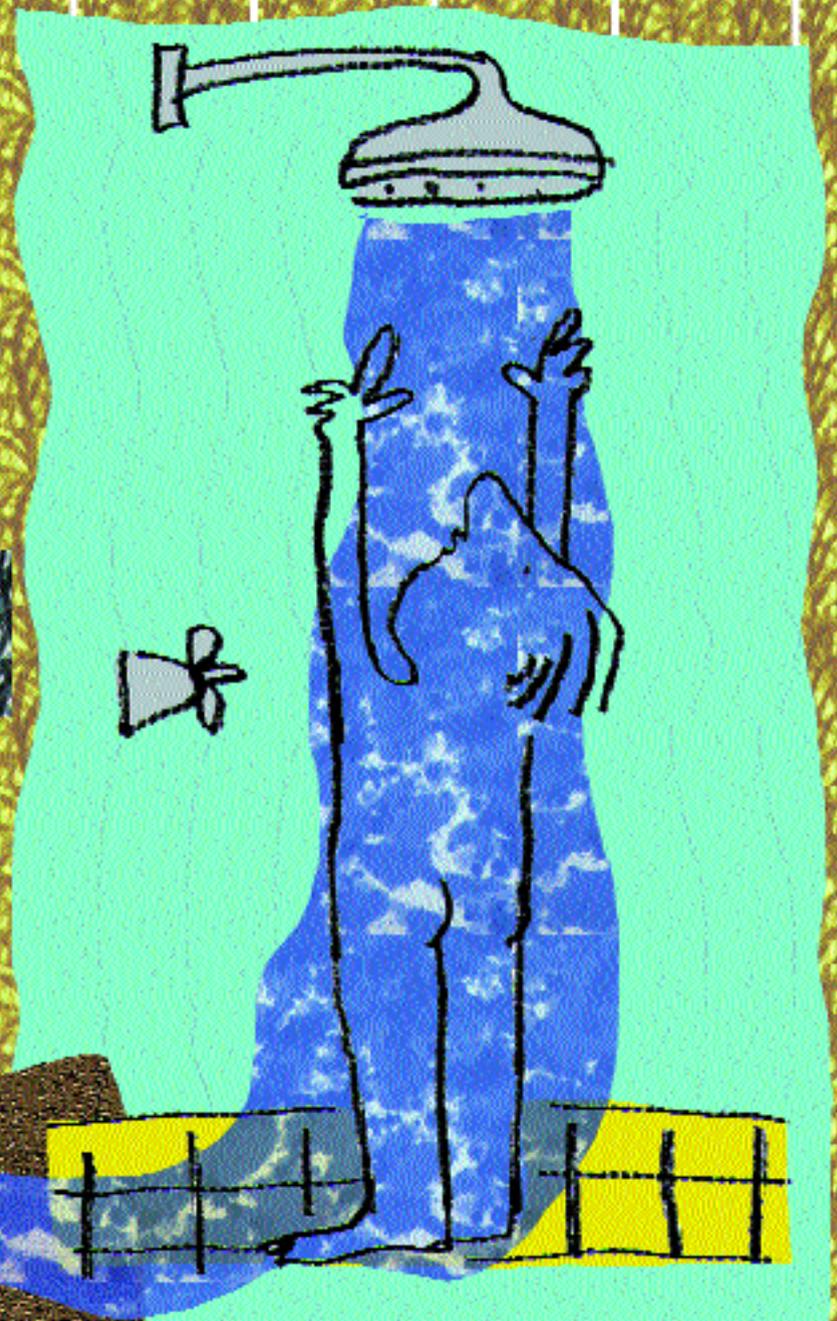
Somente o material pesquisado pelos próprios alunos.

PAGÉ

Todas as culturas têm seus homens sábios, seus xamãs, seus magos, seus mestres. Nas culturas que não se valem da escrita, são os guardiões dos conhecimentos e das histórias do grupo social a que pertencem. Nas culturas que se valem do registro escrito, eles guardam as escrituras sagradas.

ONG

Organização não-governamental é o nome que se dá genericamente a instituições criadas sem fins lucrativos, em geral para a defesa de interesses gerais ou de grupos de uma determinada sociedade. Vivem de fundos de financiamento de projetos sociais e não têm ligação com órgãos de governo.



A ÁGUA ACABOU!

O professor chega para a aula com um ar preocupado.

– Pessoal, acho que vocês estão acompanhando pelos jornais a grave situação da reserva de água potável aqui em nossa cidade. O Clarim noticiou hoje que, mantidos os índices de consumo atual, só teremos água para mais 15 dias. O mais preocupante é que esse problema já vem sendo noticiado há um bom tempo, mas o consumo não diminuiu nada. Pelo jeito, mesmo essa notícia de hoje não vai conseguir sensibilizar a população para o problema. O poder público nada faz, não sei se por falta de interesse ou de dinheiro para fazer uma propaganda eficaz que alerte a população. O fato é que só temos água para mais 15 dias e as próximas chuvas estão previstas para daqui 30 dias, conforme relatório do Instituto Meteorológico. E nem esta previsão é garantida. As chuvas podem adiantar, mas também podem atrasar sabe-se lá quanto tempo. Pessoal, precisamos agir, e já. Não temos tempo a perder. Penso que se juntarmos nossos esforços poderemos descobrir maneiras de resolver ou, pelo menos, minimizar o problema. Poderíamos começar trabalhando no seguinte:

1. Como reduzir o consumo?
 2. Como conseguir mais água?
 3. Como conseguir dinheiro para comprar água de Guaratuba, a cidade vizinha?
- Vocês topam se engajar nessa luta?

Se os alunos aceitarem a tarefa, deverão dividir-se em sub-grupos e propor medidas.

ALTERNATIVAS

Não divida a classe em sub-grupos, mas deixe que discutam como vão se organizar para discutir os problemas e buscar soluções. Provavelmente, após algum debate, chegarão à conclusão de que os sub-grupos serão mais eficientes. Se não decidirem pelos sub-grupos e se a comunicação

estiver prejudicada por muitas conversas paralelas e vários personagens sem participação, sugira essa alternativa. É interessante dar tempo para que o próprio grupo busque soluções de como se organizar, porque estarão desenvolvendo sua capacidade de solução de problemas.

As soluções encontradas que puderem ser realizadas no ambiente escolar como folhetos, faixas, cartazes, mensagens de rádio, reportagens, entrevistas, carta ao prefeito deverão ser executadas concretamente. Pode-se fazer uma exposição com este material. Se esta aventura estiver sendo vivida simultaneamente por várias classes, esta exposição pode ser conjunta. Até mesmo um concurso é viável, escolhendo-se as medidas mais prováveis de alcançar sucesso, mas lembre-se de uma regra básica do RPG: nunca premiar o participante pelo desempenho em aventuras. Pode-se premiar o personagem com pontos e até dinheiro virtual, mas nunca a pessoa real que o representou. Não é obrigatório, mas você poderá usar os dados para validar as sugestões apresentadas. Para cada solução jogue **1D6**. Este índice representa seu Potencial de Solução.

Quando a somatória dos Potenciais de Solução atingir 50 (aproximadamente 15 sugestões), os trabalhos estão encerrados e a classe terá conseguido reduzir o consumo de água a níveis adequados. Se quiser aumentar ou diminuir a quantidade total desejável de soluções, multiplique esse número por 3,5 e terá a somatória dos Potenciais de Solução a ser alcançada.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

O professor No RPG, mesmo quando você, professor, estiver representando um professor, está assumindo um papel diferente de você mesmo na vida real, o que também vale para seus alunos. Alguns professores preferem escolher nomes para seus personagens. Isto ajuda a diferenciar o universo de jogo da vida real. Sugira a seus alunos que também escolham nomes para seus personagens “alunos”, diferentes dos seus nomes reais.

Jornalista, prefeito e outros que julgar adequados. Veja os “Eventos” ao lado.

EVENTOS

Não são obrigatórios nesta aventura, mas podem ser utilizados para aumentar o clima de urgência e dar mais motivação aos participantes. Crie outros eventos, até mesmo com base nas soluções encontradas pelo grupo.

Exemplo: um grupo sugere reunir representantes de segmentos da população para convencê-los da gravidade da situação. O mestre informa que existe uma entidade que congrega representantes das Associações de Bairro que poderia ser acionada para uma reunião. Isto facilita o trabalho do grupo, mas cria uma tarefa extra: organizar a reunião e sua pauta.

Pode-se também criar eventos que tragam dificuldade para os jogadores. Um grupo sugere que a imprensa faça uma campanha incentivando a população a doar dinheiro para compra de água da cidade vizinha.

O Mestre informa que a imprensa recusa-se a divulgar campanhas para angariar fundos. Evite, no entanto, criar muitos eventos que dificultem o andamento do trabalho dos grupos, pois pode dar a sensação de que o mestre está tentando, sempre, atraparalhar os personagens.

1. O calor aumenta e com isso o consumo também. Água disponível para somente 10 dias.
2. O Clarim, jornal local, descobre que sua escola está buscando soluções e envia um jornalista à sala. Você, como mestre, deverá representar o jornalista.
3. O prefeito da cidade descobre que sua escola está buscando soluções e visita a turma para saber dos trabalhos que estão sendo feitos. Você, como mestre, deverá representar o prefeito.
4. Vocês são informados de que uma parcela da população está marcando uma manifestação para daqui 2 dias, em frente à Prefeitura, para exigir maior disponibilidade de água, pois já está faltando em bairros da periferia.

MATERIAL NECESSÁRIO

Nenhum pré-requisitado. Os alunos poderão utilizar material de uso corriqueiro, tais como cartolina, canetas coloridas, tinta e pincel para concretizar as soluções encontradas.

MUNICÍPIO DE CERRO BRANCO

A cidade que está prestes a ficar sem água tem 100.000 habitantes, um jornal, duas escolas no centro, mais 13 escolas rurais, uma biblioteca pública, duas igrejas católicas, uma evangélica, uma rádio, o rio que corta a cidade não é potável, porque foi poluído com dejetos industriais. Há duas indústrias de mineração e algumas pequenas usinas de açúcar e álcool.

assas e a um
médico bem, a
das os vós a m
teiga pedite e a
distant, sapu
so comi e op
ha e v



O CURUPIRA

Hoje é sábado. Vocês são um grupo de amigos e resolveram fazer um passeio pela floresta. Prepararam alimentos, água e, animadamente, embrenharam-se na mata.

César conhece bem a região e vocês estão seguros de que não vão se perder. Já andaram um bocado e viram muitas plantas interessantes, pássaros e alguns pequenos animais. Até uma cobra Agnes jura que viu.

Encontraram um riacho com água límpida e gelada. Alguns, mais corajosos, até entraram na água para saírem arrepiados e tremendo de frio logo depois. Vocês se divertem muito.

Cantam, contam piadas, fazem brincadeiras, riem dos que escorregam no mato, estão felizes.

Há muitos pássaros cantando e ruídos do vento, mas Teresa, pela terceira vez, chama a atenção de todos para um ruído que, segundo ela, parece um grito estridente.

Vocês não conseguem identificar nada diferente e já estão achando que Teresa está imaginando coisas.

Fazem gracinhas com ela, chamando-a de medrosa. Dão cutucões nas costas dela para assustá-la.

– **Olha o bicho, Teresa** – brincam. Ela já está começando a ficar brava.

São 4 horas da tarde e vocês fazem uma parada para o último lanche. Precisam começar o retorno para saírem da floresta ainda à luz do dia.

Sentam-se numas pedras ao lado de um riachinho e, alguns com os pés na água gelada, desembulham seus lanches. Estão comendo animadamente quando um silvo agudo e longo corta o ar. Teresa grita:

- **É isso, o grito de novo, ouviram agora? Foi mais longo.**

Todos ouviram, mas alguns comentam que só pode ser um pássaro. César é consultado e concorda que deve ser mesmo um pássaro, apesar de nunca ter ouvido antes um som parecido. Ninguém brinca com Teresa, já que está assustada, mas também porque o ruído era estranho, parecendo grito mesmo. Alguns sentem um friozinho percorrer a espinha. Depois de alguns instantes em silêncio, retomam a conversa mas não tão animadamente como antes.

Poucos minutos depois, novo grito, desta vez mais perto. Agora todos prestam atenção nas copas das árvores, do lado em que veio o ruído, tentando identificar algum pássaro diferente. A tensão aumenta e alguns se mexem desconfortavelmente. “Tomara que seja mesmo um pássaro”, pensam.

Em seguida, o grito novamente. Vocês percebem que não vem do alto das árvores, mas de baixo e cada vez mais próximo. Alguém pergunta se poderia ser uma cobra, mas César diz que não.

– Há cascavéis que emitem ruído, mas com o chocalho que tem na cauda e é bem diferente. Animal grande também não pode ser, já que não há animais muito perigosos nesta mata e eles não se arriscariam a chegar perto de tantas pessoas – completa César.

Ninguém mais conversa. Toda a atenção é para o mato compacto próximo, de onde veio o som. César decide investigar. Alguns se levantam para ir com ele, outros pedem cuidado, afinal não sabem do que se trata.

Nem bem tinham dado os primeiros passos, um farfalhar no mato indica que algo está lá e parece estar vindo em direção a vocês. Todos ficam arrepiados de medo. O que pode sair do mato?

De repente – terror total – um ser peludo sai do mato e pula numa pedra próxima a vocês. Gritos de puro pânico no grupo. Uns se agarram aos outros tentando se proteger.

– É um indiozinho peludo – Teresa consegue dizer – **e com cabelos vermelhos.**

César nota que seus pés são virados para trás e, gaguejando, aponta:

– É o Curupira.

– Esse é o meu nome – diz o ser – ou como os humanos me chamam. Curupira. Até gosto de ser chamado assim. Mas parem de tremer, não vou fazer mal algum a vocês, mesmo porque estou acompanhando vocês já há um bom tempo e vi que cuidam muito bem da mata. Ninguém jogou lixo, até recolheram o lixo que encontraram. Não fizeram mal às plantas nem incomodaram os bichos. Parabéns. Se todos os humanos fossem como vocês, nós viveríamos muito melhor e eu não teria tanto trabalho tentando proteger a floresta.

Vocês relaxam um pouco, mas ainda não estão seguros de que esse Curupira seja bonzinho como diz ser. Ninguém consegue falar nada. O Curupira, com olhar gozador, começa a se aproximar mais saltitando em torno do grupo.

Quando ele chega perto de alguém já encolhido de medo, ri muito e repete que não está ali para fazer mal a ninguém.

– Tupã não me criou para fazer mal a quem cuida da floresta. Mas vocês não são tão perfeitos assim.

– Epa! Lá vem bronca – Paulinho comenta com Toninho – vocês não estragam a mata mas fazem pouco para protegê-la. Até parece que o problema não é de vocês, mas é sim. O problema é de todos os que percebem que ele existe. E quem percebe deve fazer com que cada vez mais gente também o perceba, assim mais e mais pessoas vão ajudar a preservar uma das coisas mais importantes na Terra: a vida.

– Há muitas formas de colaborar – ensina. – Uma maneira muito poderosa é despertar o interesse das pessoas pela floresta. Histórias sobre os animais e plantas, lendas, cantigas, poesias, danças, tudo o que seus avós contavam quando vocês eram pequenos. Tudo isso

está se perdendo e vocês ajudam o esquecimento ao não darem importância à tradição de contar histórias, de brincar de roda cantando canções sobre a mata, de dançarem para os pássaros, para a chuva, para o sol.

– Vou lhes dar uma tarefa, meus amigos. É uma tarefa muito divertida. Pesquisem lendas e histórias sobre a floresta, músicas e danças. Vejam em seus livros, perguntem aos seus avós, seus pais, aos caboclos que ainda guardam a lembrança de quando a floresta fazia parte de suas vidas. Escrevam o que descobrirem e contem para os seus amigos. Dancem para os seus amigos, declamem poesias sobre a mata. E quando sentirem que isto os torna mais felizes, lembrem-se de que também estarei mais feliz, os bichos e as plantas também estarão mais felizes. A água correrá mais alegre, o ar sorrirá mais puro, o sol brilhará contente.

E, já se afastando, completa rindo:

– E quem não fizer, vai ter uma surpresa.

– Mas, Seu Curupira – começa Danilo – como vamos...

Mas ele nem ouviu. Já ia longe, no meio do mato.

O ruído dos pássaros e do vento volta e vocês se dão conta de que, enquanto o Curupira estava com vocês, todos os outros ruídos tinham parado, o mato todo tinha parado, até o vento parou de ventar. Parece até que vocês acabam de despertar de um sonho. Aliviados, retomam o caminho de volta. Todos falando ao mesmo tempo e concordando que precisavam mesmo se dedicar à tarefa dada pelo Curupira.

Algumas vezes puderam ouvir, cada vez mais longe, o grito do Curupira que, agora, é amigo de vocês. Ao saírem do mato, alguém lembra a última coisa que disse o Curupira: “Quem não fizer vai ter uma surpresa”.

– Ah! Mas acho que é brincadeira dele – arrisca Beth – ele é tão bonzinho.

– Bem, também acho – completa César – mas, por via das dúvidas, é melhor atender. Eu é que não quero passar o resto da minha vida esperando levar um susto ou coisa que o valha.

ALTERNATIVAS

Com o material coletado pelos alunos pode-se montar na escola um Festival de Lendas e Danças. Organizar grupos de contadores de histórias. Alunos de uma classe ensinam grupos de outras classes a dançar as “danças da floresta”.

Classes de menor idade podem participar com pinturas e colagens sobre a mata.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Não represente um Curupira muito agressivo ou rude. Evite mostrar a tarefa como castigo. Não construa nenhuma vingança do Curupira. A ameaça deve ficar mais como uma das brincadeiras dele.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

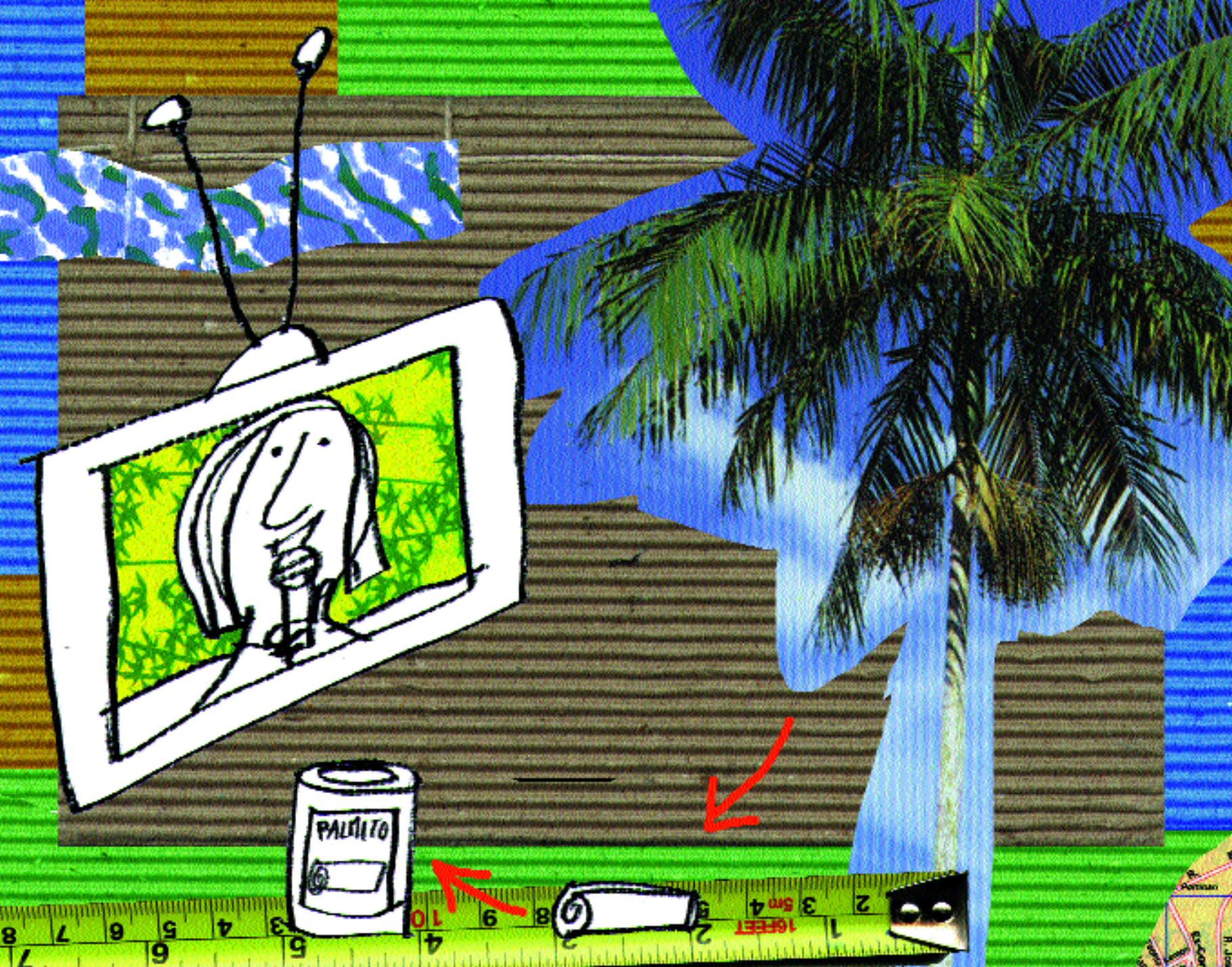
Curupira Eventualmente os alunos podem ter outros encontros com ele. Você poderá fornecer aos alunos livros, revistas e filmes como fontes de pesquisa. Os nomes citados na história não são considerados NPCs já que não terão outros papéis na aventura. Você até poderá, quando contar a história, substituir esses nomes por nomes reais de alunos da classe. Irá dar um tom mais realista.

MATERIAL NECESSÁRIO

Somente os gerados pelos próprios alunos a partir de suas pesquisas.

CURUPIRA

Ser mitológico das matas brasileiras, castiga as pessoas que destróem a floresta ou os animais confundindo os caminhos e fazendo com que se percam, guia a caça para que escape continuamente do caçador até que este não consiga mais voltar à sua casa.



EM DEFESA DE MARILÂNDIA

Sou, como os senhores e senhoras sabem, o prefeito de Marilândia, nossa cidade.

Convoquei esta reunião para discutirmos um assunto da mais alta importância: a polêmica existente sobre a atividade de extração e industrialização de palmito. Creio que todos os senhores e senhoras já estão bem informados, pela imprensa, dos conflitos de interesses que têm aumentado nos últimos anos entre as indústrias do palmito e segmentos da população. Mas para termos aqui uma uniformidade de informações, vou relatar os fatos mais significativos. A situação chegou a um ponto insustentável e precisamos, o mais breve possível, chegar a conclusões definitivas sobre a questão. Marilândia é uma pequena cidade cercada pela Mata Atlântica. Nossas principais atividades econômicas são: pequenas propriedades rurais dedicadas à agricultura, empresas de turismo e empresas de extração e industrialização de palmito. Os pequenos lavradores empregam 45% da população ativa e dedicam-se principalmente à produção de frutas, legumes e verduras que são distribuídos, por atacadistas, para outras regiões do país.

O turismo ecológico emprega 10% da população ativa, atuando em hotelaria, pesca e esportes náuticos no rio Gaborá e passeios ecológicos pela floresta. A extração e industrialização de palmitos é realizada por 15 empresas e emprega 25% da população ativa. Há 5% de desempregados na cidade. O restante da população ativa está empregada no comércio local e outros serviços. Temos aqui reunidos, de um lado representantes das empresas de palmito, do sindicato dos empregados da indústria palmiteira e uma comissão formada por familiares dos trabalhadores dessas indústrias. De outro lado temos representantes das empresas de turismo, uma comissão formada por familiares dos trabalhadores dessas empresas e de representantes da ONG “Marilândia XXI”.

Nossa reunião será dividida em três etapas:

1. Os senhores e senhoras deverão discutir em seus sub-grupos os elementos que irão apresentar no debate, selecionando dois porta-vozes para cada sub-grupo.

ONG

Organização Não-Governamental - ver página 47.

2. Os porta-vozes dos grupos afins se reunirão, com o apoio permanente dos demais participantes, para montarem uma argumentação conjunta.
3. Todos os porta-vozes se reúnem e apresentam os argumentos de cada sub-grupo, debatendo com os demais representantes. Durante o debate os demais participantes dos sub-grupos poderão falar apenas com os respectivos porta-vozes.

Tenho certeza de que as senhoras e os senhores compreendem que esta limitação é necessária para podermos realizar esta reunião de modo ordeiro e produtivo. Conto com o empenho de todos para chegarmos a conclusões que permitam a Marilândia o desenvolvimento econômico e social que tanto almejamos. Desejo sucesso a todos nós.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Antes de apresentar a história aos alunos, defina os personagens

fazendo um sorteio dos vários papéis. Divida a classe em seis grupos:

1. Representantes das empresas de extração e industrialização de palmito
2. Representantes do sindicato dos empregados da indústria palmiteira
3. Comissão de familiares dos trabalhadores da indústria palmiteira
4. Representantes das empresas de turismo
5. Comissão de familiares dos trabalhadores de empresas de turismo
6. Representantes da ONG “Marilândia XXI”

Conte a história e entregue a cada grupo a respectiva ficha de Informações Básicas que contém elementos facilitadores do debate.

Durante os debates nos sub-grupos os argumentos deverão ser anotados pelos porta-vozes. Na 2ª etapa organize o debate colocando no círculo central os porta-vozes dos grupos afins e atrás deles, respectivamente, os demais participantes dos sub-grupos que poderão discutir entre si, sem atrapalhar o debate dos porta-vozes, e passar informações complementares a eles.

MATERIAL NECESSÁRIO

Fichas de Informações Básicas para cada sub-grupo. Reproduzir.

Na 3a. etapa junte num círculo central todos os porta-vozes, organizando os demais participantes como na 2ª etapa.

O tempo para cada etapa irá variar segundo sua disponibilidade e características da classe. Consideramos, aproximadamente, 20 minutos para a 1a. etapa, 30 minutos para a 2ª etapa e 50 minutos para a 3ª.

Uma alternativa muito interessante é tornar a 1a. e 2a. etapas atividades extra-classe. Dê uma semana para que os sub-grupos realizem a 1a. etapa e a 2a. como desejarem.

A 3a. etapa será realizada em uma aula normal. Durante a semana você deverá estar disponível, em alguns horários, para atender às dúvidas dos alunos.

Pode ser necessário, devido à complexidade da situação, que a primeira etapa, principalmente, seja acompanhada mais de perto por você e mesmo contar com o apoio de outros professores para esclarecimentos aos alunos.

ALTERNATIVAS

Realize a aventura como acima descrito. Após alguns dias, realize-a novamente, mas invertendo os papéis dos personagens. Quem participou do grupo defensor da indústria do palmito deverá participar do grupo contrário.

Esta alternativa é particularmente interessante se os debates foram bastante acirrados e se houve dificuldades em chegar a conclusões satisfatórias para todos. Seus alunos estarão aprendendo a se colocar no lugar do adversário. Isto certamente os ajudará a desenvolver o respeito e consideração aos diversos pontos de vista de uma determinada situação. Para os alunos de menor escolaridade poderá ser necessário simplificar os elementos e terminologia da aventura.

O professor pode e deve reescrever a aventura, considerando as características de sua classe.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Prefeito de Marilândia Devido à complexidade e extensão da aventura não consideramos apropriada a inclusão de outros NPCs, mas você poderá fazê-lo desde que tenha tempo disponível e sempre tendo em vista as características de sua classe. Algumas sugestões:

Repórter da TV Marilândia Busca informações junto aos participantes para divulgar os debates na TV.

O Palmitão S/A Solicita autorização da Prefeitura para a criação de filial em Marilândia. O prefeito coloca o pedido em discussão pelo grupo que deverá decidir sua aprovação ou não.

Comissão de Moradores da Favela Nova Marilândia Fazem manifestação exigindo mais empregos.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

REPRESENTANTES DAS EMPRESAS DE EXTRAÇÃO E INDUSTRIALIZAÇÃO DE PALMITO

O palmito é extraído da floresta e industrializado pelas empresas. Para a extração, a árvore do palmito é cortada e não se regenera. Demora 20 anos para estar em condições de ser colhido. Os palmitos extraídos não são replantados. Mantido o ritmo atual de extração, há na floresta palmito suficiente para mais 15 anos. A única fonte de renda que vocês possuem são suas indústrias e não pretendem mudar de ramo de atuação. Marilândia é uma cidade pequena e não oferece alternativas de trabalho.

Vocês não acreditam que o negócio do turismo possa crescer o suficiente para garantir dinheiro e emprego também para os trabalhadores do palmito.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

COMISSÃO DE FAMILIARES DOS TRABALHADORES DE EMPRESAS DE TURISMO

O palmito é extraído da floresta e industrializado pelas empresas. Para a extração a árvore do palmito é cortada e não se regenera. Demora 20 anos para estar em condições de ser colhido. Os palmitos extraídos não são replantados.

Suas famílias dependem totalmente das empresas de turismo. Vocês não possuem terra para plantio ou criação de animais nem mesmo para consumo próprio. Em Marilândia não há outros empregos disponíveis. Se seus familiares forem demitidos das empresas de turismo terão que imigrar para outras cidades ou, mais provavelmente, recorrer à caridade pública.

Vocês estão com muito medo de que isso possa acontecer. Estão decididos a fazer passeatas e manifestações diante das empresas extrativistas para garantir o emprego de seus familiares.

Vocês estão preocupados porque têm chegado a Marilândia imigrantes pobres de outras cidades que poderão tirar o emprego de seus familiares.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

REPRESENTANTES DO SINDICATO DOS EMPREGADOS DA INDÚSTRIA PALMITEIRA

O palmito é extraído da floresta e industrializado pelas empresas. Para a extração a árvore do palmito é cortada e não se regenera.

Demora 20 anos para estar em condições de ser colhido. Os palmitos extraídos não são replantados.

A função de vocês é defender os empregos, salários e condições de trabalho dos empregados das indústrias extratoras do palmito. Pretendem ampliar a extração para garantir os atuais níveis de emprego.

Tem havido uma lenta mas contínua imigração para Marilândia de moradores de regiões mais pobres e vocês temem que, se as indústrias não crescerem, poderão em breve ter redução no número de empregos e salários.

Vocês concordam que a preservação ambiental é importante, mas consideram que sem a indústria do palmito, Marilândia ficará sem uma de suas maiores fontes de emprego e renda, com terríveis conseqüências sociais como desemprego e aumento da pobreza da população.

Há estudos que comprovam que o aumento da violência urbana está diretamente associado ao aumento da pobreza e precárias condições de vida da população, e vocês temem que isto possa ocorrer em Marilândia se houver redução na extração do palmito.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

COMISSÃO DE FAMILIARES DOS TRABALHADORES DA INDÚSTRIA PALMITEIRA

O palmito é extraído da floresta e industrializado pelas empresas. Para a extração a árvore do palmito é cortada e não se regenera. Demora 20 anos para estar em condições de ser colhido. Os palmitos extraídos não são replantados.

Suas famílias dependem totalmente das empresas de extração e industrialização do palmito. Vocês não possuem terra para plantio ou criação de animais nem para consumo próprio.

Em Marilândia não há outros empregos disponíveis. Se seus familiares forem demitidos das empresas de palmito terão que recorrer à mendicância para sobreviver.

Vocês estão com muito medo de que isso possa acontecer. Estão decididos a fazer passeatas e manifestações para garantir o emprego de seus familiares. Não hesitarão em pedir o apoio da imprensa e da TV para divulgar o risco que estão correndo.

Vocês estão preocupados porque têm chegado a Marilândia imigrantes pobres de outras cidades que poderão tirar o emprego de seus familiares.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

REPRESENTANTES DAS EMPRESAS DE TURISMO

O palmito é extraído da floresta e industrializado pelas empresas. Para a extração a árvore do palmito é cortada e não se regenera. Demora 20 anos para estar em condições de ser colhido. Os palmitos extraídos não são replantados.

A exploração do turismo ecológico em Marilândia surgiu, de maneira organizada, há apenas 5 anos e tem crescido continuamente, mas não em ritmo que possa absorver mais que 5% da população ativa nos próximos 3 anos.

Vocês têm acompanhado, com preocupação, a crescente degradação das florestas pelos extractores do palmito. Os turistas são atraídos a Marilândia porque suas empresas, em conjunto, têm um excelente programa de marketing que ressalta a vocação ambientalista da cidade. Mas, ultimamente, muitos turistas têm questionado essa filosofia de Marilândia porque já começam a transparecer, pelos noticiários, os problemas causados pela indústria extrativista.

Vocês querem evitar, a todo custo, que esses problemas sejam veiculados ainda mais na imprensa e na TV. Isto poderia criar um boicote dos turistas ecológicos, inclusive estrangeiros, à cidade. Se isto acontecer, suas empresas correm perigo. Haveria desemprego com consequências sociais como aumento da pobreza e piores condições de vida da população.

Há rumores de que parte da população que depende das indústrias de extração do palmito está se organizando para realizar manifestações em defesa dos seus empregos. Se isto acontecer os problemas ambientais de Marilândia ganharão a imprensa. Um ponto alto de Marilândia, sempre elogiado pelos turistas, é o baixo índice de pobreza de sua população.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

REPRESENTANTES DA ONG “MARILÂNDIA XXI”

O palmito é extraído da floresta e industrializado pelas empresas. Para a extração a árvore do palmito é cortada e não se regenera. Demora 20 anos para estar em condições de ser colhido. Os palmitos extraídos não são replantados.

Vocês estão conscientes da importância do palmito para a economia e manutenção dos empregos de Marilândia, no entanto sabem que, mantido o atual ritmo de extração, há na floresta palmito suficiente somente para mais 15 anos.

Vocês têm atuado em conjunto com as empresas turísticas da cidade, incentivando campanhas ambientalistas de cunho social, contribuindo para a melhoria do nível econômico e cultural da população, fatores essenciais para atrair turistas, inclusive estrangeiros.

Vocês têm acompanhado os balanços financeiros das empresas extrativistas que confirmam que o lucro dessas empresas tem aumentado significativamente, sem o correspondente repasse desse lucro aos empregados na forma de melhores salários e condições de trabalho.

Vocês não hesitarão em recorrer aos meios de divulgação, a imprensa e a TV, para mostrar os perigos da extração não organizada do palmito. Acima de tudo querem preservar a imagem ecológica de Marilândia.



AN

DO BRASIL

DEUS SE

BREA

RO DA PA

RESIDENTE
CENTRAL

0313

EM CARÁTER DE URGÊNCIA

Vocês são deputados federais. Sua principal função é legislativa. Ou seja, vocês devem – em nome dos eleitores que os elegeram – formular leis e aprová-las em plenário. Há uma série de projetos de lei com impacto ambiental para serem votados em caráter de urgência. São eles:

- Liberação da extração de madeira de regiões de mata (uso das florestas como recurso energético).
- Liberação da extração comercial de produtos florestais (palmito, cultivo de cabruca, plantas medicinais).
- Implantação de sistema de cobrança de taxas, para o uso da água, diferenciadas para poluidores e usuários.
- Liberação da pesca esportiva sem limites.
- Liberação da caça esportiva sem limites.
- Liberação do turismo ecológico em regiões de mata, públicas ou privadas, reservas e parques florestais.
- Garantia do direito de “águas privadas” aos proprietários de terras nas margens de rios e praias.
- Garantia do direito de exploração comercial de reservas florestais particulares.

PROCEDIMENTO

1. **Câmara:** estabelecer uma escala de prioridades para os projetos de lei.
2. **Deputado:** levantar informações sobre o projeto em estudo, utilizando o material fornecido pelo **Projeto Tom da Mata**, livros, revistas, sites na internet, consulta às bases eleitorais de

CABRUCA

Cacau cultivado no sub-bosque da mata.

cada deputado (pais, parentes, amigos, vizinhos), pesquisas de opinião pública realizadas na escola e comunidade.

3. Deputado: analisar os dados e decisão individual. Se decidir aprovar o projeto mas com restrições, deverá listá-las com objetividade.

4. Deputado (facultativo): criar partido político ou filiar-se a partido já existente (veja regras abaixo).

5. Deputado/partido (facultativo): fazer *lobby* na Câmara buscando influenciar outros legisladores para sua causa. Usar recursos como panfletagem e cartazes.

6. Deputado/partido (facultativo): inscrever-se junto ao Presidente da Câmara (mestre) para expor suas opiniões aos demais deputados.

7. Câmara: votar o projeto de lei (veja regras abaixo).

REGRAS PARA A CRIAÇÃO DE PARTIDOS POLÍTICOS

Um partido é composto, no mínimo, por 5 membros. O partido deverá ter uma denominação e uma sigla. Fidelidade partidária obrigatória.

REGRAS PARA A VOTAÇÃO DO PROJETO DE LEI

O Presidente da Câmara abre a palavra para os deputados/partidos que se inscreveram, com base na ordem de inscrição. O tempo para cada exposição será baseado no tempo disponível para a atividade. A exposição é livre.

Não haverá nenhuma espécie de restrição ou censura uma vez que os deputados gozam de imunidade parlamentar. Será permitido somente um aparte por exposição e uma réplica.

Após a conclusão das exposições efetuam-se as votações com o critério de maioria simples (metade do *quorum* mais um):

1. Realização imediata da votação do projeto de lei ou adiamento da sessão. O adiamento poderá ser vontade da maioria, quando as exposições apresentarem elementos novos a serem considerados. Somente poderá ser realizado uma vez e deverá ser estabelecida a data da sessão definitiva. Nesta nova sessão será excluída a 1a. votação.
2. Aprovar (completamente ou com restrições) ou vetar completamente o projeto de lei.
3. Se VETADO, o projeto será arquivado. Encerra-se a sessão.
4. Se APROVADO, os partidos políticos poderão apresentar no máximo 2 restrições. Os deputados não afiliados não poderão fazê-lo. As restrições são listadas no quadro de giz, agrupadas em função de suas características, e votadas uma a uma pelo critério de maioria simples. Cabe ao Presidente da Câmara permitir ou não a palavra aos parlamentares para pedidos de esclarecimentos e apartes.
5. Elaboração do texto final da lei incluindo, se houver, as restrições aprovadas.

ALTERNATIVAS

A escala de prioridades dos projetos de lei poderá ser feita pelo próprio mestre, com base nos seus objetivos pedagógicos. Outros projetos poderão ser incluídos ou eliminados antes da apresentação à classe. Eventualmente a própria classe poderá gerar a relação de projetos de lei a serem votados.

Não é necessário definir toda a escala de prioridades. Pode-se escolher, por votação simples, o primeiro projeto a ser votado. Encerrados os trabalhos da Câmara, com aprovação ou veto, escolhe-se o próximo e assim sucessivamente.

A quantidade mínima de parlamentares para a criação de um partido político poderá ser modificada em função do número de alunos participantes.

A afiliação a um partido poderá ser considerada obrigatória. Como isto poderá ampliar os debates dentro dos partidos considere antes as características de seus alunos.

Os partidos não precisam continuar existindo para os próximos projetos de lei. Pelas características da atividade é interessante manter flexibilidade para a criação e extinção de partidos.

A primeira votação (realização imediata da votação do projeto de lei ou adiamento da sessão) poderá ser eliminada, objetivando economia de tempo de aula.

O número de restrições que cada partido pode apresentar dependerá do tempo disponível e da quantidade de partidos. Também dependerá disso se os deputados não afiliados poderão ou não fazer restrições.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Esta aventura não tem por objetivo chegar a conclusões viáveis na

realidade. É um exercício de cidadania e participação. Os objetivos serão atingidos quando a aventura despertar interesse e envolvimento por parte dos alunos.

Os projetos de lei têm alcance nacional mas, para viabilizar esta atividade, serão considerados apenas os elementos trazidos pelos alunos, evitando-se ampliar demasiadamente a abrangência dos debates.

Os deputados podem tomar decisões de âmbito nacional com base exclusivamente na realidade regional que conhecem.

As regras do debate existem para evitar polêmicas infundáveis. Cabe a você, no entanto, torná-las mais rígidas ou flexíveis com base no tempo disponível e características de seus

alunos. Informe a seus alunos que o procedimento e regras adotadas nesta atividade não são uma reprodução fiel dos procedimentos adotados no Congresso Nacional real.

Pode ser especialmente útil, após vivenciar uma vez esta aventura, utilizar uma aula para estudar a organização real do Congresso Nacional.

A utilização desta história no jogo pode ser simplificada, caso você deseje.

- *Trabalhe com menor número de projetos de lei.*
- *Simplifique as exigências para a formação dos partidos.*

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Presidente da Câmara Cabe a ele a organização das atividades da Câmara, a coordenação dos debates e das votações. Por ser também um deputado, terá direitos iguais aos demais, inclusive de voto.

Como é representado pelo professor, que na vida real detém uma posição de autoridade diante dos alunos, pode ser interessante evitar sua filiação a partidos e expressão de opiniões. Até mesmo seu direito de voto poderá ser eliminado, alertando os alunos de que esta regra não se aplica ao Congresso Nacional real.

Lobistas Pode ser criado um personagem não jogador que esteja pressionando os deputados para que aprovelem a liberação da extração de madeira numa determinada área do país, alegando que essa atividade vai gerar empregos e trazer o progresso para a região.

Outro lobista pode estar fazendo pressão justamente no sentido contrário, alertando os deputados para o impacto ambiental e cultural da chegada de grandes contingentes de trabalhadores de outras regiões, fazendo clareiras e acampamentos na mata e alterando os hábitos dos habitantes das vilas e das aldeias próximas.

MATERIAL NECESSÁRIO

Material de pesquisa como livros, revistas, jornais, endereços de sites na internet.

LOCAL

Câmara dos Deputados - Congresso Nacional

FIDELIDADE PARTIDÁRIA

Todos os membros devem opinar e votar conforme a decisão do partido.

LOBBY

Termo em inglês amplamente usado nos meios políticos. Significa vestibulo, sala de espera, corredor de teatro, pessoa ou grupo que procura influenciar legisladores, pedir votos a membros da câmara; intrigar.



A COMISSÃO TÉCNICA

havia se comprometido durante a campanha eleitoral, seu primeiro decreto foi a criação do Departamento do Meio Ambiente. Em seguida contratou vocês como técnicos. Vocês decidiram dividir o departamento em cinco áreas de atuação: Lixo, Solo, Prevenção de Enchentes, Ar e Poluição Sonora. Dividiram-se em cinco comissões, cada uma se responsabilizando por uma área, e iniciaram suas atividades.

A primeira providência foi efetuar um amplo levantamento da situação do meio ambiente do município, que incluiu relatórios técnicos já existentes, reclamações da população e dos meios de comunicação. Há um mês os jornais de Águas Claras começaram a cobrar resultados do novo departamento, acusando o prefeito de não cumprir o prometido já que nenhum trabalho parece estar sendo feito por vocês. O prefeito pediu urgência nos trabalhos das comissões. Vocês deverão discutir os problemas apontados no relatório “Levantamento de Situação” e propor soluções. Cada proposta será comunicada ao mestre que irá avaliar seu “Potencial de Solução” jogando 1D6. O trabalho de análise da comissão será considerado encerrado quando a soma dos Potenciais de Solução das alternativas apresentadas chegar a 25 pontos.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A quantidade de eventos sugeridos pode ser reduzida de acordo com a avaliação do professor. Cada alternativa gerada pelas comissões deverá ser apresentada ao mestre que deverá avaliá-la recusando-a se for incompatível com o universo da aventura. Sendo compatível não cabe ao Mestre julgar a viabilidade ou não da solução. Passa-se então a definição do “Potencial de Solução”.

Há 6 meses, na cidade de Águas Claras, um novo prefeito iniciou seu mandato. Conforme

A quantidade de eventos sugeridos pode ser reduzida de acordo com a

Exemplo de alternativa incompatível: a comissão “Lixo” propõe o uso de uma máquina átomo-redutora que irá eliminar o espaço vazio entre as partículas atômicas reduzindo, em consequência, o tamanho dos materiais jogados no lixo. É incompatível porque a aventura se passa num “universo real” em que tal máquina não existe. Num universo fantástico, ela até poderia ser considerada.

Exemplo de alternativa compatível: a comissão “Lixo” propõe que, uma vez por mês, os moradores levem seu lixo pessoalmente ao lixão para que a prefeitura economize no transporte. É, provavelmente, uma alternativa inviável, mas não cabe ao mestre decidir já que no ambiente da aventura ela poderia mesmo existir.

O objetivo desta aventura não é encontrar soluções realistas, válidas, mas estimular a análise e discussão dos problemas. Pode-se animar os participantes a serem o mais realistas possível, mas não se pode exigir total coerência.

Enquanto as comissões estiverem discutindo soluções, entregar os EVENTOS como notícias recebidas dos meios de comunicação. Se houver mais de um evento para a mesma comissão, dar um intervalo de 10 a 20 minutos entre um e outro.

Caso os grupos não se reúnam durante as aulas, os eventos podem ser entregues juntamente com o relatório “Levantamento de Situação”.

Caso alguma comissão não consiga encontrar soluções poderá solicitar ajuda às demais comissões. É importante evitar dar esta informação aos participantes antes que seja pedida.

Primeiro informe que eles devem usar todos os recursos e alternativas que existiriam se estivessem realmente trabalhando numa prefeitura.

É importante, havendo tempo disponível, que cada comissão apresente às demais o resultado de suas análises.

PROCEDIMENTO DE AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS GERADAS PELAS COMISSÕES

ANÁLISE DE VIABILIDADE

Potencial de Solução Caso a alternativa seja considerada compatível com o universo da aventura, lança-se 1D6 que representará seu Potencial de Solução.

A comissão encerra suas atividades de análise quando a somatória dos Potenciais de Solução acumular 25 pontos.

Em média deverão ser apresentadas 7 soluções. Se desejar reduzir este número ou aumentá-lo, multiplique o total de soluções desejado por 3,5 para encontrar o total do Potencial de Solução.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

ONGs (organizações não-governamentais), grupos de moradores, jornais, TVs, empresários.

A aventura não exige que o mestre represente esses NPCs, mas poderá fazê-lo se desejar enriquecer a atividade.

É preciso considerar que todos os grupos deverão ter o mesmo tratamento. Se for representada uma reunião entre uma ONG e uma comissão, as demais comissões também deverão poder fazê-lo.

Como irá consumir mais tempo pode ser interessante conseguir a participação de outros professores ou alunos de outras classes para representar esses NPCs.

Todos esses grupos se tornarão colaboradores da prefeitura caso as comissões os convidem.

MATERIAL NECESSÁRIO

Relatórios de Levantamento de Situação (um para cada comissão).

Texto dos eventos que será entregue às comissões durante os debates ou antes, conforme decisão do mestre.

INVERSÃO TÉRMICA

Fenômeno atmosférico típico do inverno, em que uma camada de ar frio sobrepõe-se a uma camada de ar quente, dificultando a dispersão dos poluentes que se concentram na baixa atmosfera. Isto ocasiona problemas respiratórios em crianças, idosos e convalescentes em regiões densamente povoadas com altos índices de poluição atmosférica.

ALTERNATIVAS

Havendo tempo e desejando tornar a aventura mais extensa, poderão ser criados NPCs contrários às soluções propostas pelas comissões. Esses NPCs poderão provocar manifestações. Considere a maturidade de seus alunos para lidar com situações mais polêmicas antes de propor personagens agressivos. Ainda, com o necessário cuidado, poderão ser incluídas situações de corrupção de funcionários e até mesmo tentativas de corrupção das próprias comissões.

Exemplo: A comissão “Solo” é procurada por um representante de empresa interessada em efetuar os serviços de “escoramento de encostas”. O custo do serviço é de R\$ 300.000,00 mas caso a comissão aprove o serviço por R\$ 400.000,00 a empresa dividirá os R\$ 100.000,00 com os participantes da comissão. A aventura deve prever, ao final, um debate sobre a ética. O mestre pode simular investigações que descubrem os corruptos.

Na dúvida, evite incluir temas muito polêmicos em suas aventuras.

LEVANTAMENTO DE SITUAÇÃO - COMISSÃO “LIXO”

O lixo de Águas Claras é recolhido por caminhões da Prefeitura e transportado até o *lixão*, situado à leste da cidade em terreno público. O custo do serviço está aumentando permanentemente e é preciso encontrar medidas que o reduzam. A favela Nova Esperança, antes composta de poucos barracos e distante da área de depósito do lixo, teve um crescimento inesperado e atualmente já se avizinha dos limites do *lixão*. O Departamento de Saúde Pública pede urgentes providências pois tem acusado uma elevação no índice de doenças na população local e, como causa principal, indica a proximidade do *lixão*. Devido à baixa renda, a população recolhe do *lixão* móveis e outros utensílios para seu uso. As crianças brincam em meio aos dejetos pois não têm local de lazer.

EVENTOS

Os lixeiros querem aumento de salário e programaram uma greve geral da categoria para daqui a 30 dias se não forem atendidas as suas reivindicações. Isto aumentará ainda mais os gastos mensais com o serviço de coleta de lixo. A Prefeitura não tem verba para cobrir este aumento. Os catadores de papel, metal e vidro fizeram passeata no centro da cidade reivindicando melhores condições de trabalho. Acusam a Prefeitura de impedi-los de trafegar pelas ruas centrais com seus carrinhos.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A cidade vizinha privatizou o serviço de coleta de lixo há 3 anos e tem obtido bons resultados. Há uma ONG chamada Utilixo que solicitou audiência com o prefeito para discutir um programa de reciclagem de lixo. Essa ONG afirmará que já possui um cadastro de empresas interessadas em adquirir material reciclável.

BOCA-DE-LOBO

Este é o nome dado originalmente em São Paulo aos ralos existentes nas ruas para escoamento das águas pluviais. No Rio de Janeiro e em outras regiões são chamados de bueiros. E, mais recentemente, o termo bueiro vem sendo usado também em São Paulo, possivelmente por influência dos meios de comunicação.

LEVANTAMENTO DE SITUAÇÃO - COMISSÃO "SOLO"

O Morro do Elefante, situado na zona oeste, está completamente ocupado por moradias precárias, ilegais. Muitos barracos são construídos em encostas, correndo elevados riscos de desabamento.

Na estação das chuvas do ano anterior houve 26 desmoronamentos, desabrigando 150 famílias e ocasionando 2 mortes. Apesar dos esforços da Defesa Civil, novos barracos foram construídos nos locais dos desabamentos.

EVENTOS

Moradores da Favela do Elefante, situada no morro de mesmo nome, há 15 dias bloquearam a av. Marginal, próxima à favela, como protesto por não terem sido recebidos pelo prefeito. Exigiam soluções para os moradores em área de risco. A manifestação foi contida pela polícia, mas houve tumulto que resultou em 5 feridos (1 policial e 4 moradores) sem gravidade. Não foram efetuadas prisões. O trânsito foi muito afetado, inclusive nas ruas próximas, ocasionando um congestionamento de tráfego de 25 quilômetros. Os moradores prometeram repetir a manifestação a cada mês até serem atendidos.

O serviço meteorológico prevê para a próxima estação de chuvas (daqui a 4 meses) um aumento considerável no índice de precipitação pluvial face ao fenômeno conhecido como El Niño, um aquecimento periódico das águas do Oceano Pacífico.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

O prefeito não quis atender à população porque não tinha qualquer solução para a situação. Ele solicita urgência à comissão. Propostas devem ser feitas antes da próxima manifestação dos moradores da favela.

LEVANTAMENTO DE SITUAÇÃO - COMISSÃO “PREVENÇÃO DE ENCHENTES”

As três principais áreas de alagamento são: zona central da cidade, região industrial e Vila Cachoeirinha. A região industrial é cortada pelo rio Negro, bastante poluído. Vila Cachoeirinha é cortada pelo rio Majé, afluente do Negro. Causas:

Centro da cidade Bocas de lobo ou bueiros entupidos pelo lixo atirado nas ruas pela população. Rede de esgotos com pequena vazão. A última limpeza dos esgotos foi realizada há 5 anos. Escassez de áreas verdes e substituição de jardins por pisos impermeáveis.

Região industrial Escassez de áreas verdes. Escombros de construção são frequentemente levados para o rio durante chuvas ou desmoronamentos.

Vila Cachoeirinha Construção de moradias precárias nas margens do rio Majé. Escassez de áreas verdes. Destruição da vegetação ciliar e o lixo contribuindo com o assoreamento do rio.

O serviço meteorológico prevê para a próxima estação de chuvas (daqui a 4 meses) aumento considerável no índice de precipitação pluvial por causa do El Niño.

EVENTOS

A ONG Alagados nas Águas Claras conclamou a população para uma passeata no centro da cidade reivindicando providências da prefeitura para evitar novas enchentes. A Sociedade Amigos da Vila Cachoeirinha enviou ofício à Prefeitura solicitando a limpeza do rio Majé.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Os técnicos poderão sugerir a participação delas como financiadoras do programa de prevenção de enchentes.

Há 25 empresas na área industrial que são afetadas pelas enchentes.

LEVANTAMENTO DE SITUAÇÃO - COMISSÃO “AR”

Nos invernos passados houve vários episódios de inversão térmica que aumentaram a concentração de poluentes na região central da cidade, densamente povoada e com intenso trânsito de veículos. Ocorreram muitos casos de problemas respiratórios entre crianças de pouca idade, idosos e convalescentes. No último ano, ocorreram 5720 internações. Os hospitais relatam o agravamento do quadro clínico em parte dos pacientes hospitalizados durante os períodos de inversão térmica.

EVENTOS

Os jornais e TVs de Águas Claras têm discutido freqüentemente o problema e exigem medidas urgentes da prefeitura para evitar novas situações de emergência no próximo inverno, daqui a 8 meses. Acusam o prefeito de não tratar do assunto com a devida rapidez. No último número do Diário de Águas Claras foi publicada uma charge mostrando o prefeito com um prendedor de roupa no nariz enquanto a população, ao fundo, tossia desesperada.

A ONG Verdes em Ação propõe greve geral da população durante os períodos de inversão térmica se a prefeitura não tomar medidas eficazes. O Secretário de Segurança Pública do município alerta a Prefeitura para a existência de boatos de que um grupo de moradores, provavelmente não associados à Verdes em Ação, está se preparando para efetuar bloqueios nas principais vias de acesso ao centro da cidade durante os períodos de inversão térmica. Esses boatos estão sendo investigados, mas não há nenhum resultado concreto ainda.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Este grupo de moradores, apesar das propostas radicais, irá se tornar colaborador da Prefeitura, dentro da legalidade, caso a comissão os convide.

LEVANTAMENTO DE SITUAÇÃO - COMISSÃO “POLUIÇÃO SONORA”

A Prefeitura tem recebido inúmeros pedidos de investigação de excesso de poluição sonora por parte da população. Devido à legislação existente, somente pode investigar e punir poluição causada por estabelecimentos considerados comerciais como casas noturnas, choperias ou igrejas, e ainda assim somente com base na intensidade do ruído, não considerando tipo e frequência. Há reclamações, no entanto, da poluição causada por veículos, pela própria população utilizando equipamentos de som ou instrumentos musicais, por serviços de manutenção em área pública realizados pela própria Prefeitura. A Prefeitura possui somente um funcionário especializado na investigação do índice de poluição sonora e somente um equipamento. Não consegue atender nem mesmo às solicitações que são cobertas pela legislação e não tem verba para aumentar funcionários e equipamentos.

EVENTOS

Pesquisas científicas comprovam que não só o ruído em alta intensidade traz riscos à saúde, mas sua repetição, mesmo em intensidade mais baixa, causa irritação, ansiedade e insônia tornando o indivíduo mais sujeito a acidentes e doenças psicossomáticas como úlcera, gastrite, pressão arterial alta etc.

A ONG Silêncio, Por Favor tem feito várias manifestações na zona central da cidade visando a sensibilizar as autoridades e a população para o problema da poluição sonora. Essas manifestações tem recebido ampla cobertura da imprensa e despertado curiosidade na população pela forma com que é realizada: no mais absoluto silêncio. Muitos manifestantes chegam a cobrir os sapatos com tecidos macios para evitar ruído ao caminhar. O comércio local, no entanto, tem se sentido prejudicado durante esses, cada vez mais frequentes, eventos e teme-se que possam ocorrer conflitos. A Secretaria de Segurança Pública enviou ofício à Prefeitura solicitando providências urgentes.

tem cerca de 2 600 peças, entre as
quais tapeçarias francesas dos séculos
XVII, obras de Portinari, Almeida Júnior,
Dianira, Aldo Bonadei, Pedro Américo, Oscar
Reiera da Silva, esculturas de Brecheret,
Bruno Giorgi, Ernesto de Fiori e Aleijadinho.
Tem também uma coleção de 300 pratos de
porcelana de diferentes épocas, como
algumas peças que pertenceram à família

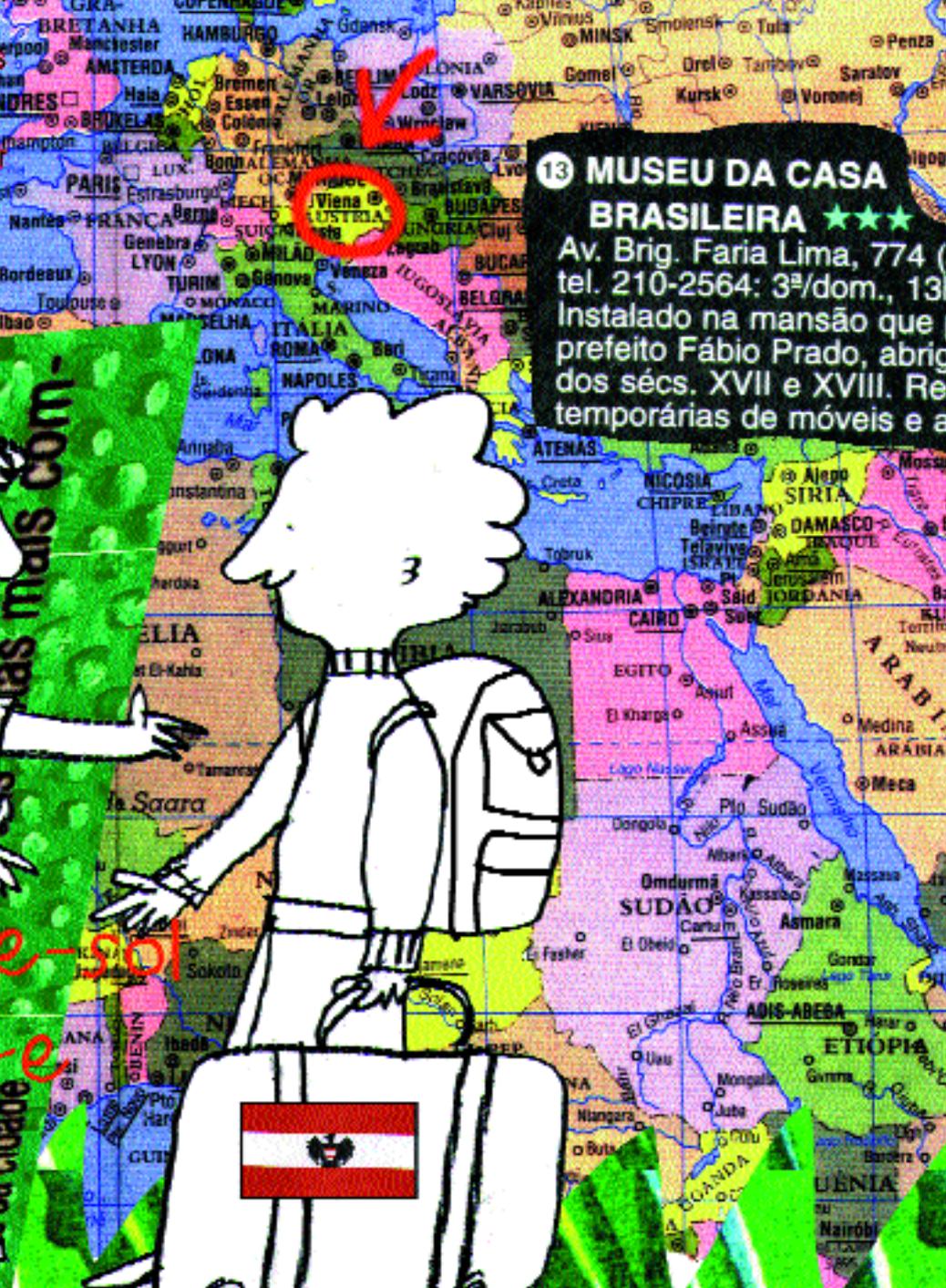
brasileira e a personalidade
O palácio ainda expõe
mobiliário colonial
escolas. É possível
espelhos e o Salão
contem algumas

ANTIGO
Final da estrada nas
Corcovado Visitar
Floresta Nacional
Saída para a
36 de altura
plena da cidade

Final da estrada nas
Corcovado Visitar
Floresta Nacional
Saída para a
36 de altura
plena da cidade



quisado de carne-de-sol
com pirão de leite



**13 MUSEU DA CASA
BRASILEIRA ★★★**
Av. Brig. Faria Lima, 774 (tel. 210-2564: 3ª/dom., 13h-18h)
Instalado na mansão que foi do
prefeito Fábio Prado, abriga
dos sécs. XVII e XVIII. Recria
temporárias de móveis e a

DE MÃOS DADAS COM A TERRA

O professor chega para a aula com uma boa notícia:

– Pessoal, vocês vão gostar disso. Vocês sabem que, desde o início do ano, fazemos parte do projeto De Mãos Dadas com a Terra que congrega escolas de vários países. Um dos seus principais objetivos é o intercâmbio cultural entre essas escolas enfocando principalmente a ecologia e educação ambiental. Hoje recebemos a notícia de que nossa escola e nossa cidade foram escolhidas pelo projeto para serem visitadas por um grupo de 20 alunos de uma escola de Viena, capital da Áustria. Chegarão daqui a 30 dias e ficarão 15 dias hospedados em nossa cidade. Como estão exatamente no mesmo ano escolar desta turma e têm, em média, a mesma idade que vocês, esta classe foi escolhida pela direção de nossa escola para recebê-los e acompanhá-los durante sua estada no Brasil. Vocês terão um grande trabalho pela frente, mas será uma oportunidade maravilhosa poder receber nossos colegas estrangeiros e compartilhar com eles nossa cultura e nosso modo de vida. Se o fizermos bem, vocês ganharão também uma viagem de 15 dias a Viena e lá serão recebidos e acompanhados pelos mesmos estudantes que virão para cá. Temos 30 dias para preparar um programa de atividades ecológicas para tornarmos essas duas semanas inesquecíveis para eles e para nós. Fiz uma relação básica de atividades, que poderá ser modificada por vocês, se acharem necessário:

- *Quais são os parques e reservas florestais de nossa cidade ou proximidades que deveriam ser visitados?*
- *Quais as áreas particulares que mantêm reservas florestais?*
- *Quais as características desses parques e reservas e o que deverá ser visitado?*

- *Que outros locais, como museus e universidades, poderiam contribuir com informações sobre ecologia e meio-ambiente?*
- *Que outras regiões ou locais poderiam ser interessantes para atividades de ecoturismo?*

Seria também interessante prepararmos atividades culturais como jogos, comidas, danças e músicas típicas de nossa cidade para mostrarmos a eles.

Vamos trabalhar?

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Deixe bastante claro, principalmente para os alunos de menor

idade, que se fizerem bem a tarefa, quem ganhará a viagem à Austria serão os personagens e não os alunos. No RPG somente os personagens podem ser premiados.

Modifique a relação de atividades para adequá-las à sua classe e à região. Considere atentamente o tempo necessário para que seus alunos façam a pesquisa.

Lembre-se que o tempo de jogo pode ser diferente do tempo real. Os 30 dias citados no jogo podem transformar-se em 7 ou 60 dias reais.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (NPC)

Não há.

ALTERNATIVAS

Alunos de mais idade poderão fazer pesquisas diretamente nos parques, reservas e museus da cidade ou proximidades.

A escola poderá promover excursões aos parques e reservas para que os alunos façam suas pesquisas. Quem dispuser de máquinas fotográficas ou filmadoras poderá preparar exposições dos locais visitados.

O programa de atividades ecológicas, depois de pronto, poderá ser aplicado a outra classe da própria escola que representaria o grupo visitante.

Pode, também, ser enviado à Prefeitura, ao departamento de turismo, às empresas locais de turismo, compor um Guia Turístico da Cidade, eventualmente tornando-se uma atividade geradora de lucro para a escola.

Se for bem pesquisado e montado, o material poderá ser encaminhado aos guias turísticos informais, da própria população, caso a cidade os tenha, tornando-se uma importante contribuição com a comunidade.

O professor de línguas poderá simular a chegada dos visitantes e praticar, com a classe, a comunicação numa língua estrangeira.

MATERIAL NECESSÁRIO

Somente o material gerado pelas pesquisas dos próprios alunos.

ÁUSTRIA

País da Europa central. Muito montanhoso, seu ponto mais alto está a 3.797 metros de altitude. Seu principal rio é o Danúbio. Tem um verão curto e um inverno longo e rigoroso. Viena é a capital e o povo fala o alemão. É o país natal de grandes artistas como Mozart, Haydn, Schubert, Strauss, Mahler e o maestro Herbert von Karajan. Viena foi também o berço da psicanálise, pois lá viveu, grande parte de sua vida, o médico Sigmund Freud. Hoje a música está sempre presente no cotidiano dos vienenses e turistas. Nas muitas praças e parques como o Stadtpark, o maior da cidade, tão comuns quanto os pássaros são os concertos, os shows musicais. Grupos de músicos de rua estão por todo lado.

ESTE JOGO FAZ PARTE DO KIT DO

PROJETO TOM DA MATA, DESENVOLVIDO

EM CONJUNTO POR FURNAS CENTRAIS

ELÉTRICAS, FUNDAÇÃO ROBERTO

MARINHO E INSTITUTO ANTONIO

CARLOS JOBIM, COM APOIO DA LEI

FEDERAL DE INCENTIVO À CULTURA.

PARA INFORMAÇÕES

GERÊNCIA DE CIÊNCIA E ECOLOGIA

DA FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO

AV. PAULO DE FRONTIN 568

CEP 20261-243

RIO DE JANEIRO RJ

TEL. 21 2563 8800

FAX. 21 2293 6522

CONSULTORIA

Cida Ivas Lima MÚSICA

Ennia Mitelman EDUCAÇÃO

Daniel Buss MEIO AMBIENTE

José Tabacow MEIO AMBIENTE

Sérgio Rodrigues MEIO AMBIENTE

Silvia Fiuza MEIO AMBIENTE

APOIO

Márcia Pinho / Sheila Marins / Valeria Hanna

REDAÇÃO

Alfeu Marcatto

EDIÇÃO

Ana Lagôa

COORDENAÇÃO GERAL

Lacy Barca

PROJETO GRÁFICO

19 Design / Heloisa Faria e Hugo Rafael

ILUSTRAÇÃO

Mariana Massarani

EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA

19 Design / Hugo Rafael

PRODUÇÃO GRÁFICA

19 Design

FOTOLITO

Rainer

IMPRESSÃO

Takano