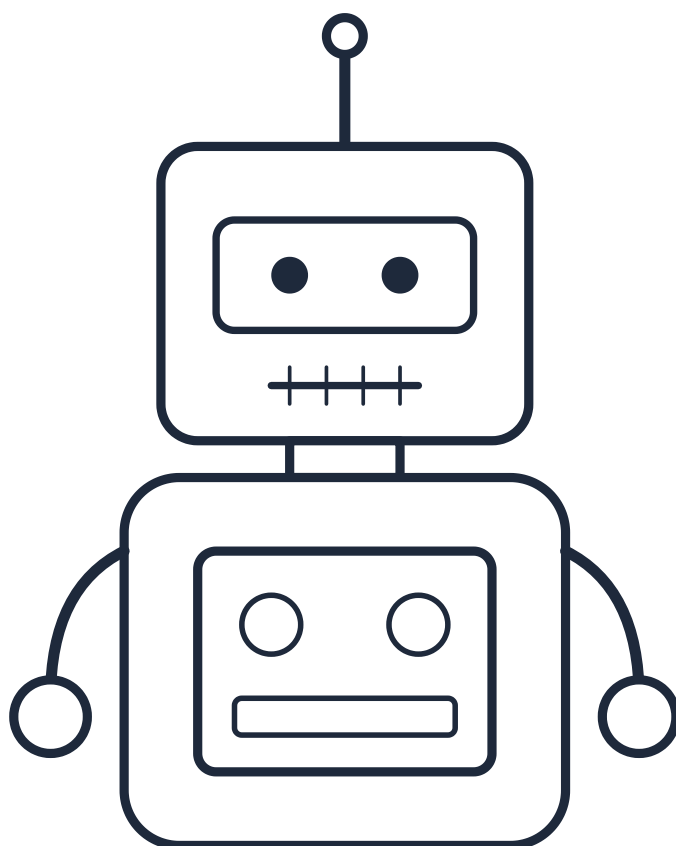


13. ROBÔ SENTIMENTAL

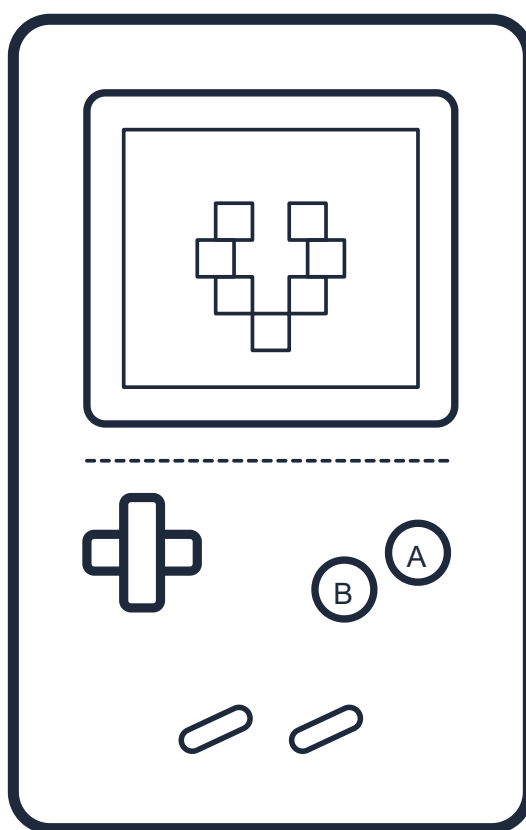


© PSICOQUEST

MISSÃO:

O robô precisa processar seus dados. Pinte os botões do peito com as cores de como você se sente hoje.

14. O PORTÁTIL RETRÔ

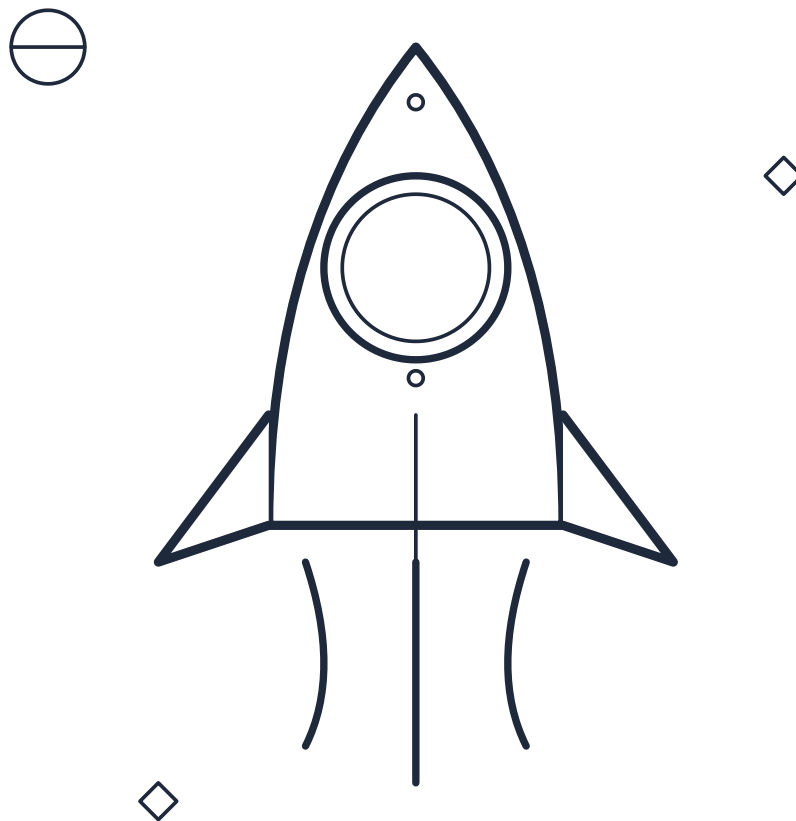


© PSICOQUEST

MISSÃO:

O jogo da vida tem fases boas. Desenhe na tela uma memória que você gostaria de dar "Replay".

15. FOGUETE DA CORAGEM

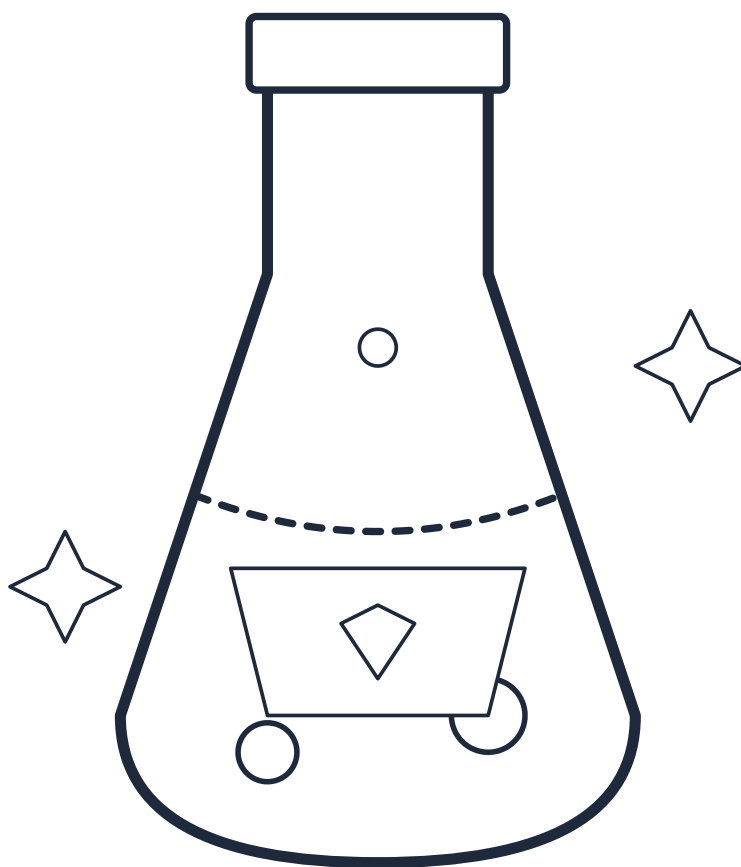


© PSICOQUEST

MISSÃO:

Para voar alto, precisamos de combustível. Escreva na fumaça do foguete 3 coisas que te dão coragem.

16. POÇÃO DE ENERGIA

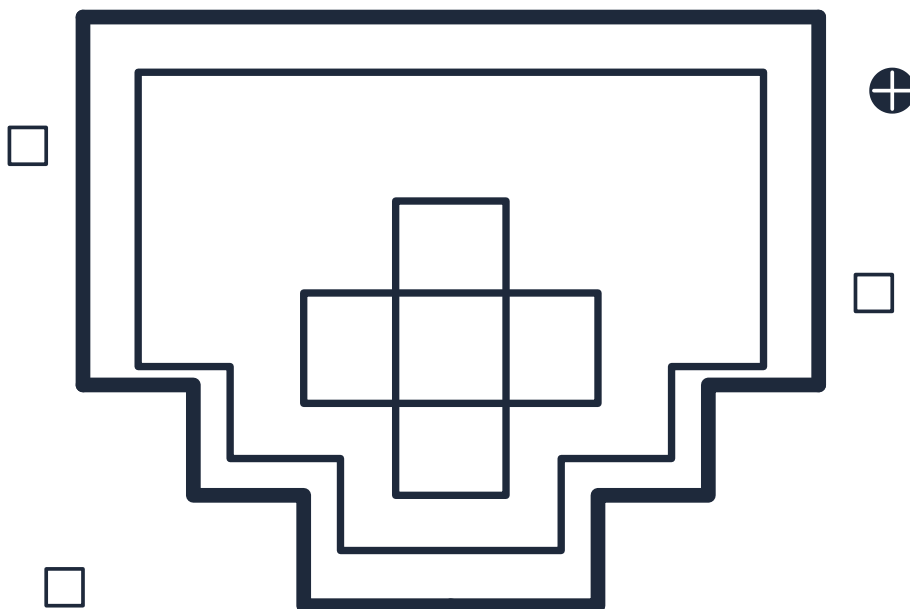


© PSICOQUEST

MISSÃO:

Quando sua barra de energia está baixa, o que você faz para recarregar? Dormir? Ler? Pinte o líquido de azul ou roxo.

17. ESCUDO ANTI-VÍRUS

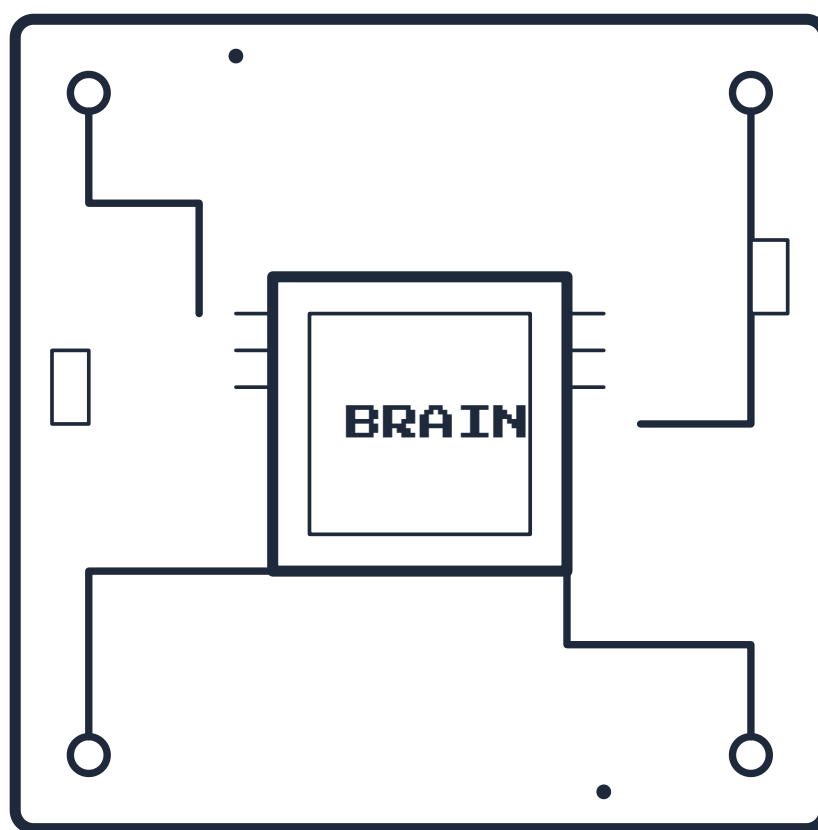


© PSICOQUEST

MISSÃO:

Seu escudo protege contra pensamentos ruins (vírus). Desenhe no centro algo que te faz sentir seguro.

18. O CIRCUITO LÓGICO



© PSICOQUEST

MISSÃO:

Às vezes a mente fica bagunçada. Trace as linhas com cuidado para conectar tudo ao processador central.

19. BATERIA SOCIAL

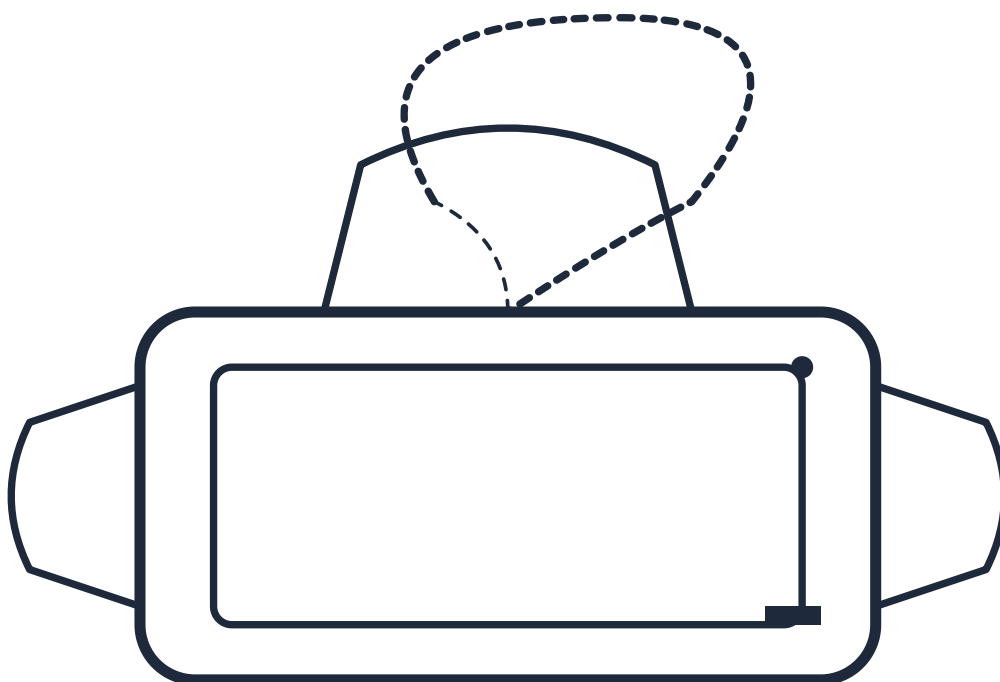


© PSICOQUEST

MISSÃO:

Como está sua energia para conversar hoje? Pinte até onde ela está cheia (Baixa, Média ou Alta).

20. MUNDO VR (REALIDADE VIRTUAL)



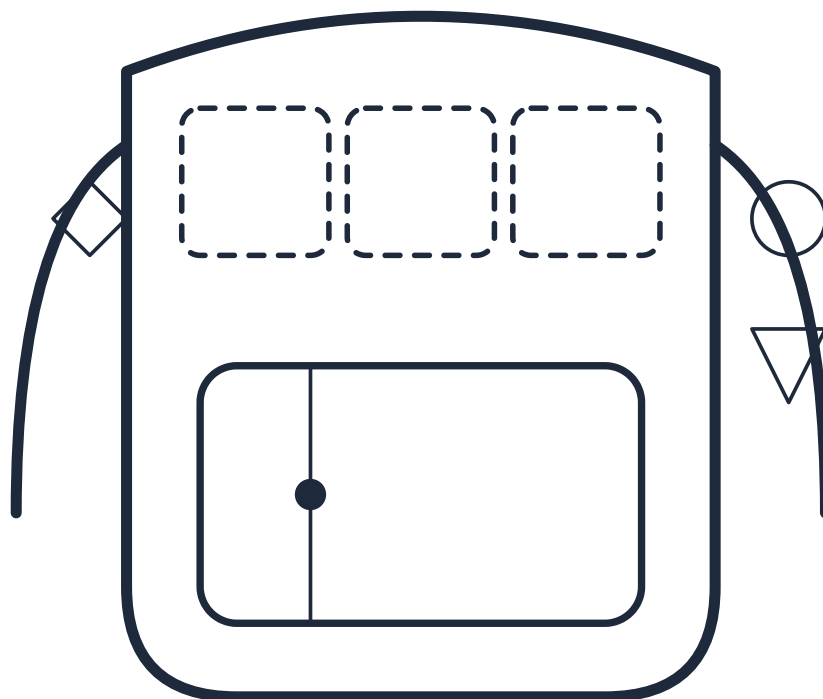
LUGAR SEGURO

© PSICOQUEST

MISSÃO:

Na Realidade Virtual você pode ir para qualquer lugar. Desenhe dentro do óculos o seu lugar favorito para relaxar.

21. MEU INVENTÁRIO



ITEMS

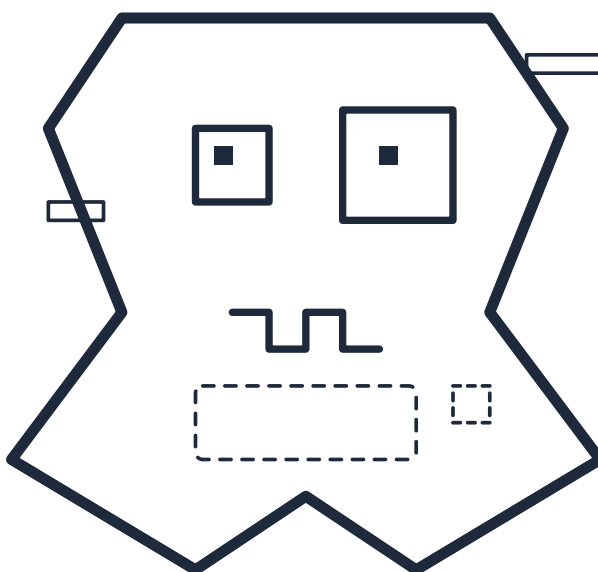
© PSICOQUEST

MISSÃO:

O que você leva na mochila para enfrentar desafios? (Ex: Coragem, Amigos, Música). Desenhe nos quadrados.

22. O CHEFÃO (BOSS)

MEDO BOSS

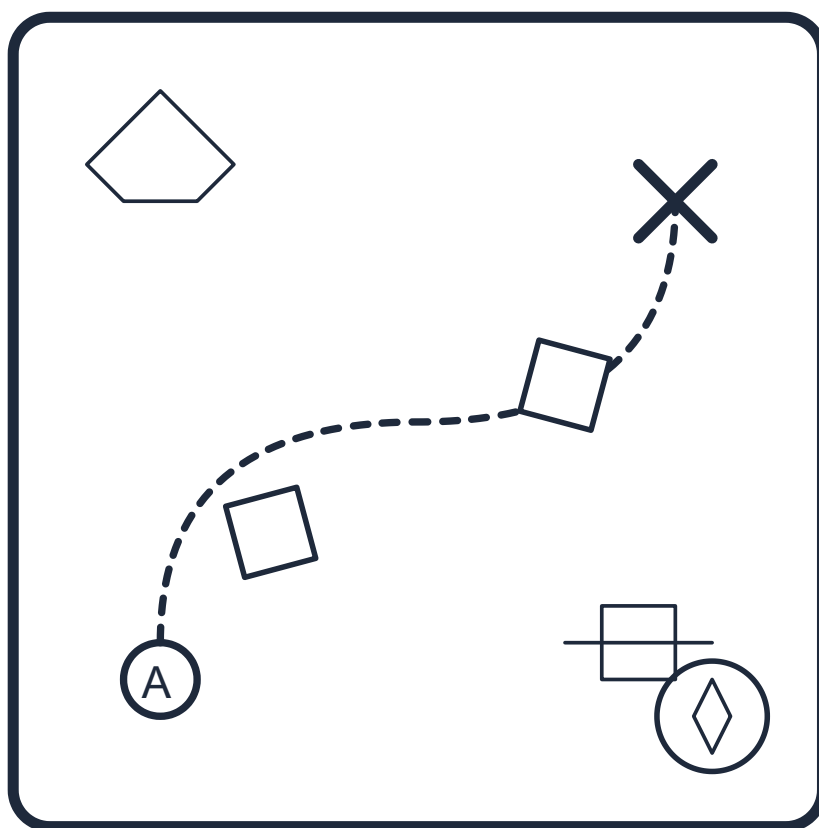


© PSICOQUEST

MISSÃO:

Dê um nome para esse monstro (ex: Escuro, Prova). Desenhar o medo ajuda a diminuir a barra de vida dele.

23. MAPA DA QUEST

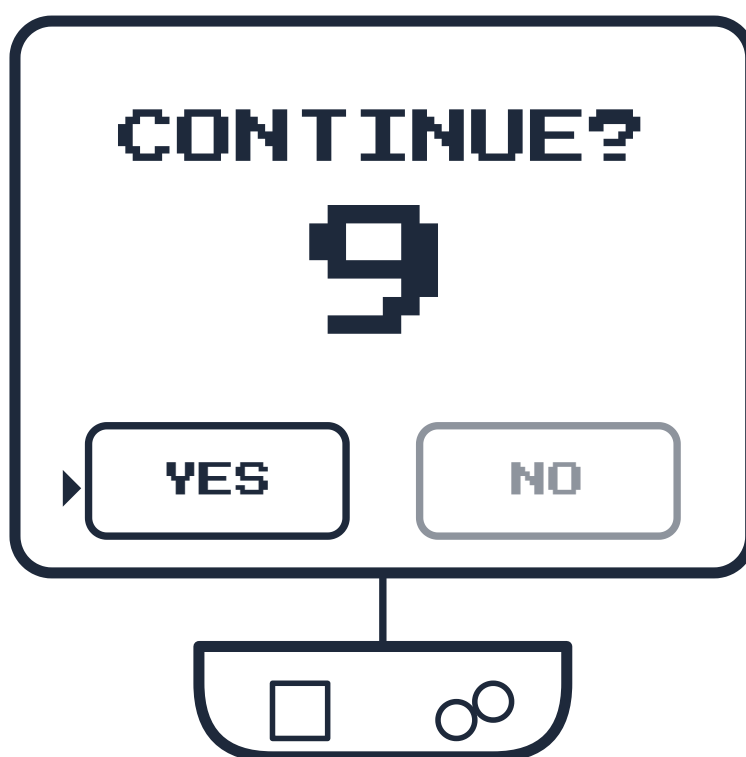


© PSICOQUEST

MISSÃO:

Onde você quer chegar? O X é o seu objetivo. Escreva ou desenhe o prêmio final lá em cima.

24. GAME OVER? TRY AGAIN!



© PSICOQUEST

MISSÃO:

Errar faz parte do jogo. Pinte o botão "YES" bem forte para mostrar que você não desiste fácil.