**PROJETO GAMEBOOK [LOGOTIPO]**

**DOCUMENTO DE ROTEIRO**

**FLUXO DA NARRATIVA + MINIGAMES**

**Versão : 01**

**Descrição**

1. O fluxo da narrativa tem a proposição de expor os possíveis momentos mais importantes de informação ficcional e lúdica para a equipe de desenvolvimento.
2. Este fluxo ainda sinaliza possibilidade de como as funções executivas poderão ser trabalhadas durante o conflito da narrativa e em seus minigames pontuais.
3. Como a narrativa é bifurcada, o fluxo será apresentado através das letras A e B, representando possíveis caminhos do jogador**.**
4. Propõe-se que o fluxo A trabalhe elementos relacionados a ordem do entretenimento, transmitindo uma narrativa que se aproxime da fantasia, da mitologia dos guardiões. O fluxo B poderá apresentar elementos mais ligados a ordem do discurso, tais como: a preservação da Amazônia, a coragem para enfrentar desafios e aspectos sobre o TDAH.
5. A proposta com este fluxo é que fique evidenciado as três principais ações lúdicas do jogador durante sua experiência: explorar, conhecer e enfrentar.
6. Os minigames poderão seguir uma dinâmica randômica a partir de quatro grandes temas, cada um trazendo informações sobre: a) flora e fauna; b) elementos indígenas; c) lendas da Amazônia e d) preservação da floresta.

**O FLUXO A**

**1) O INÍCIO: A FLORESTA DESMATADA. (Tutorial?)**

Lyu deixa os pais investigando a área desmatada e vai brincar no Igarapé. Cena de Luno e Iara do outro lado do rio, saindo deste e entrando pela floresta.

**REFERENCIAL DE ATENÇÃO: O QUE FOI AQUILO?**

O personagem volta para o local onde estavam os pais. Ele ENCONTRA um papel/pedaço de uniforme com a INSIGNEA da Aragon. E, mais a frente, um RASTRO deixado pelas pessoas e sinais de luta.

O que aconteceu aqui? Meus pais foram levados...? Por quem? Por que? Para onde?

Depois de tudo, existe a dúvida: o que eu faço? Vou atrás dos homens que levaram meus pais ou busco ajuda com aqueles seres que vi do outro lado do rio?

**1a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A )BUSCO AJUDA COM OS SERES OU

FLUXO B) IR ATRÁS DAQUELE RASTRO PARA ENCONTRAR OS PAIS?

1. **MOMENTO A1– A TRAVESSIA DO RIO**

A personagem chega no Rio e precisa atravessá-lo. Mas como? Uma ponte? Um barco? Em um dado momento, dezenas de botos cor de rosa aparecem segurando Vitórias-régias

**MINIGAME 1: A PONTE DAS VITÓRIAS-RÉGIAS**

**Descrição geral/desafios esperados:** Várias vitórias-régias irão criar pontes e/ou trilhas diferentes sobre o rio. No entanto, aquelas que tremem, não são seguras. O jogador terá que registrar a sequência de vitórias-régias que não tremem e, assim, passar com segurança sobre a água.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : O jogador irá entender uma pouco mais sobre a fauna (botos cor de rosa) e flora (uma planta aquática ) típicos da Amazônia.

FUNÇOES EXECUTIVAS: O fato de ter que registrar a sequência randômica da trilha das vitórias-régias e, assim, atravessar com segurança, pode evidenciar processos relacionados a MEMÓRIA DE TRABALHO

1. **MOMENTO A2 – O ENCONTRO COM OS SERES LENDÁRIOS**

O personagem consegue chegar na outra margem do rio e segue por uma TRILHA na floresta, guiada pelo BARULHO DOS ANIMAIS E PELO FUMAÇA DO INCÊNDIO. O personagem consegue chegar na grande clareira onde está acontecendo o incêndio. Luno e Iara tentam apagar o fogo. Luno fica preso em uma armadilha.

**REFERENCIAL DE ATENÇÃO: Tenho medo daquele grande urro de dor!**

**2a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A ) AJUDO O LOBISOMEM A SE SALVAR?

FLUXO B) ME ESCONDO E ESPERO O QUE VAI ACONTECER?

**MINIGAME 2 : LIBERTANDO O LOBISOMEM.**

**Descrição geral/desafios esperados**: O lobisomem está agitado. A dor é intensa. É preciso fazê-lo parar por alguns instantes para que a armadilha seja desarmada. É preciso entender e planejar a melhor forma de soltar o lobisomem sem trazer riscos a ele.

A armadilha pode ser um intricado feixe de pinos que devem ser alterados de forma que façam algum combinação e assim se libere as garras da armadilha.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Incêndio é uma coisa ruim, e precisamos salvar os animais.

FUNÇOES EXECUTIVAS: Na trilha até chegar ao incêndio, os **sons** dos animais guiam a aproximação ao foco do incêndio, evidenciando a FLEXIBILIDADE COGNITIVA, onde o foco pode ser mudado a depender do contexto e considerar novas alternativas na trilha.

No minigame de soltar o lobisomem, a intenção é que seja trabalhado a função de PLANEJAMENTO, e estipular passos para se atingir o objetivo que será soltar o ser lendário sem dano.

1. **MOMENTO A 3 – SURGE ARAM!**

Uma voz ecoa na floresta, dizendo que os pais do garoto foram sequestrados pelos capangas da Aragon. Luno, Iara e o garoto olham para todos os lados, procurando descobrir de qual lugar veio aquela voz. De repente, vários arbustos que circulam o trio começam a se mexer, cada vez mais rápido e com mais forte. De repente, desce rapidamente da copa de uma grande árvore e cai em frente aos três: um garoto, com cabelos cor de fogo, olhos amarelos e pés virados para trás. Ele é o Curupira

**MINIGAME 3: DESCOBRINDO ARAM**

**Descrição geral/desafios esperados**: Arbustos se movimentam com grande rapidez. Os olhos do curupira brilham por entre os arbustos. A intenção é clicar nos olhos através de uma sequência randômica de localização dos mesmos por entre as folhagens.

Assim que se acerta a sequencia correta, Aram aparece.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Apresentação de Aram não seria tão imediata, potencializando o suspense com a trilha correta.

FUNÇOES EXECUTIVAS: Memória do trabalho e Planejamento.

1. **MOMENTO A 4 – A CAMINHO DA SUMAÚMA**

O quarteto inicia sua caminhada pela mata fechada. Aram lembra que o garoto não deve sair de perto deles, pois a floresta oferece muitos perigos e pode enganar os mais desatentos. A jornada do grupo começa. Eles andam por uma trilha estreita, com vários caminhos que se cruzam entre si. O garoto presta atenção para não se perder. Uma revoada de borboletas tira atenção do garoto e ele se perde. No entanto, ele percebe, em uma das trilhas, as pegadas de ARAM

**MINIGAME 4: O RASTRO DE ARAM**

**Descrição geral/desafios esperados**: O rastro do curupira é algo confuso. Com os pés virados para trás, o curupira deixa pegadas que podem indicar um afastamento, mas na verdade, ele está se aproximando. O jogador deverá prestar atenção no fluxo das pegadas para encontrar Aram e os guardiões.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Apresenta mais a mitologia do folclore brasileiro..

FUNÇOES EXECUTIVAS:

**MOMENTO A 5 – A TRAVESSIA SOBRE AS ÁRVORES**

O grupo continua pela mata até que se deparam com um grande muro de árvores altas, que dificultam o acesso. A saída será atravessar através das copas das árvores, diz Luno. O garoto então percebe que existe um conjunto de cipós para que ele possa escalar, mas precisa escolher o cipó certo, para que ele não caia lá do alto.

**MINIGAME 5: ESCALANDO CIPÓS**

**Descrição/Desafios esperados:**

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Habilidade de subir em árvores que foi uma das ideias das crianças da escola Antônio Euzébio

FUNÇOES EXECUTIVAS:

1. **MOMENTO A 6 – A CAVERNA DA CACHOEIRA**

O quarteto segue caminho pela mata até chegar em um grande rio, com fortes corredeiras. Iara se lança na água e logo traz um grande tronco onde o garoto, Aram e Luno entram, fazendo-o como barco. As corredeiras estão cada vez mais fortes, Iara ajuda para que o tronco não vire, até que, de repente, surge em frente ao grupo um grande conjuntos de cachoeiras.

A nossa casa se encontra atrás de uma dessas cachoeiras. Você precisa escutar o som das águas e descobrir qual será a cachoeira correta para nós entrarmos. – diz Iara para o garoto.

**MINIGAME 6: A CAVERNA SECRETA**

**Descrição geral/desafios esperados**: As cachoeiras fazem o som característico de água caindo. O jogador deverá prestar atenção nas quantidade de gotas que caem, em uma determinada sequencia e apresentar um resultado para que as águas da cachoeira se abram e ele possa adentrar na caverna.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Evidencia mais elementos de suspense. O que será que está atrás das cachoeiras?

FUNÇOES EXECUTIVAS: ATENÇÃO SELETIVA e MONITORAMENTO

**8) MOMENTO A 7 – A ENTRADA DA SUMAÚMA**

Ao se aproximarem da Sumaúma, um pequeno redemoinho se forma em frente ao grupo e de dentro dele sai o SACI PEREIRA. O saci pergunta quem é aquele garoto e Luno diz que se trata de um humano que precisa de ajuda e para isso, eles estão treinando ele para se tornar um guardião. O saci dá um risada irônica e diz que se for para treinar, ele tem um boa ideia: o garoto precisa descobrir como entrar na Sumaúma.

**MINIGAME 7: A ENTRADA DA SUMAÚMA**

**Descrição geral/desafios esperados**: A arvore Sumaúma possui raízes densas e longas que são chamadas de ˜telefones de índio˜. O jogador terá que repetir uma sequência de sons demonstrados pelo Saci, usando as raízes altas da árvore como um instrumento



http://globotv.globo.com/rede-globo/globo-natureza/v/globo-natureza-sumauma/2567816/

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Evidencia mais elementos da flora amazônica

FUNÇOES EXECUTIVAS:

**9) MOMENTO A 8 – O GRANDE SALÃO**

Dentro da Sumaúma, o primeiro espaço a ser visto é o Grande Salão. Neste lugar, um enorme mesa de madeira domina o ambiente. Várias prateleiras com itens indígenas decoram o local.

Corujonas entende que é muito raro um humano possuir o dom de empatia com os animais, mas também ela diz que antes deles continuarem com os testes, o garoto deverá arrumar a grande bagunça deixada pelo Saci Pereira.

**MINIGAME 8: ARRUMANDO O GRANDE SALÃO**

**Descrição geral/desafios esperados**: O grande salao possui diversos objetos de arte indígena colocados de forma confusa, um ao lado do outro. O jogador precisará entender a simetria destes objetos e alinhe seus desenhos.





**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Evidencia mais elementos do mundo indígena

FUNÇOES EXECUTIVAS:

**10 ) MOMENTO A 9 – A BUSCA DO MUIRAQUITÃ**

Corujonas diz que o garoto deverá trazer o Muiraquitã. Os guardiões concordam e Corujonas explica que o significado do Muiraquitã, o amuleto que protege contra encantamentos do mal. E que o mesmo se encontra ao fundo do lago sagrado Iaci- uaruá , também conhecido como Espelho da Lua.

O garoto aceita o desafio e pergunta como poderá chegar no tal lago. Rapidamente, o Saci Pereira se transforma em um redemoinho e pede para o garoto embarcar junto com ele. Em segundos, o Saci Pereira sai da Sumaúma e chega as margens do Espelho da Lua.

Ao chegar no fundo do lago, ele encontra o baú onde o amuleto está guardado. Com esforço, o garoto leva o baú até a margem do lago e consegue abrir o mecanismo, retirando o muiraquitã , em forma de um colar, de dentro dele

**MINIGAME 8: DESTRAVANDO O BAÚ.**

**Descrição geral/desafios esperados**: Um baú de madeira que possui um mecanismo para ser aberto através de um sistema de cores, como o minigame genius. O jogador memoriza três sequências e tenta repeti-las.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA : Evidencia elemento do folclore Amazônico (Muiraquitã)

FUNÇOES EXECUTIVAS: Memória do Trabalho

**11) MOMENTO A 10 – DESCOBRINDO A ARAGON**

Os Guardiões percorrem uma trilha no meio da floresta, em busca do local da fábrica Aragon. Em um dado momento, encontram o macaco de cheiro. O macaco está agitado. Ele pula de um galho para o outro, como se quisesse falar algo para os guardiões. Aram se aproxima do garoto e diz: - “Um guardião precisa entender e conversar com os animais. Tente conversar com o macaco de cheiro.

**MINIGAME 9: CONVERSANDO COM OS ANIMAIS**

**Descrição geral/desafios esperados**:

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA :

FUNÇOES EXECUTIVAS:

**12) MOMENTO A 11 – DESCOBRINDO A ARANGON – (2)**

Com Iara ao lado deles e guiados também pelos botos cor-de-rosa, os Guardiões seguem rio adentro até perceberem o local onde está mais poluído. Ali, eles encontram um canal de dejetos da Aragon. Eles chegam na margem e começam a seguir o complicado labirinto, com vários canais de dejetos. Um Uirapuru surge no galho de uma árvore e canta de forma bela, mas ansiosa

**MINIGAME 10: CONVERSANDO COM OS ANIMAIS**

**Descrição geral/desafios esperados**:

**OBJETIVOS ESPERADOS**

NARRATIVA :

FUNÇOES EXECUTIVAS:

**MOMENTO A 12 – INVANDINDO A ARAGON**

O grupo segue o canal e chega até a Aragon. O prédio é imenso, com altura de uns 5 a 6 metros e bastante largo, ocupando quase toda área de uma clareira aberta no meio da mata fechada. Na frente da fábrica, uma grande quantidade de capangas fazem a ronda.

Aram sobe em uma árvore e do alto do galho ele tem uma visão privilegiada de todo o local. Ao descer, Aram diz que para conseguirem sucesso é melhor dividir a equipe.

**3a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A ) SIGO SOZINHO?

FLUXO B) SIGO COM OS GUARDIÕES?

**MOMENTO A 13 – ENFRENTANDO A MULA SEM CABEÇA**

O garoto resolve seguir sozinho até o fundo da fábrica. Lá chegando , ele se depara com a mula sem cabeça, que não o reconhece como um guardião da floresta e entra em combate com ele. O garoto usa o Muiraquitã para se proteger, se tornando invisível. Assim, a Mula sem cabeça não consegue atingir ele com as rajadas de fogo e ele consegue dribla-la.

**MINIGAME 11: LUTA CONTRA O FOGO.**

**DESCRIÇÃO GERAL/DESAFIOS ESPERADOS**:

**OBJETIVOS ESPERADOS**

**NARRATIVA :**

**FUNÇOES EXECUTIVAS**:

**MOMENTO A 16 – O FIM DA ARAGON**

o garoto encontra a grande máquina, o centro nervoso da Aragon. Ele estuda a máquina e encontra um meio para destruí-la. A máquina entra em colapso e a fábrica toda começa a tremer.

**MINIGAME 12: DESTRUINDO A GRANDE MÁQUINA**

**DESCRIÇÃO GERAL/DESAFIOS ESPERADOS**:

**OBJETIVOS ESPERADOS**

**NARRATIVA :**

**FUNÇOES EXECUTIVAS**:

**MOMENTO A 17 – A FLOR DA LUA**

Enquanto prof. Antônio conversa com os funcionários, o garoto escuta o barulho de um arbusto e se aproxima dele. Ele é puxado para dentro do arbusto e se depara com Aram, que segura em sua mão um exemplar da flor da lua.

Aram explica que a flor é um agradecimento pela ajuda, porém o garoto precisa decidir se vai ou não entregar a preciosa flor a seus pais.

**4ª BIFURCAÇÃO**

**FLUXO A) NÃO ENTREGO A FLOR A MEUS PAIS**

**FLUXO B) ENTREGO A FLOR A MEUS PAIS.**

**MOMENTO A 18 – A DESPEDIDA**

O garoto corre para os pais, com a flor da Lua em suas mãos. O prof. Antônio reconhece a flor e ergue o filho com tanta alegria por ter trazido aquela grande descoberta. O garoto porém explica que se a flor da Lua é tão importante assim, outros criminosos como as pessoas da Aragon irão querer se instalar na floresta, em busca dessa planta preciosa.

Prof. Antônio olha para sua esposa e, com um sorriso nos lábios, se orgulha do filho. Ele diz que será melhor que o mundo não conheça a flor da Lua e deposita a flor em cima de uma pedra.

O pai levanta seu filho e o carrega pelos braços. Nos ombros do pai, o garoto vê , ao longe, Aram pegando a flor e acenando a mão, como um último adeus.