**FLUXO B**

**MOMENTO B1 – O INÍCIO: A FLORESTA DESMATADA.**

O jogador está na novamente na primeira bifurcação.

**1a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A )BUSCO AJUDA COM OS SERES OU

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

Ele escolhe o caminho do fluxo B . O personagem continua adentrando na mata fechada. Tudo é transparece o medo e a solidão é evidente. Várias dificuldades estão a sua frente, como insetos e pequenos animais os quais precisam ser desviados**.**

**MINIGAME 13: ENFRENTANDO A MATA**

**DESCRIÇÃO GERAL/DESAFIOS ESPERADOS**: O Minigame pode representar a dificuldade de cores e sons quando se entra na floresta Amazônica.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

**NARRATIVA : Conhecimento mais sobre uma experiência dentro da floresta.**

**FUNÇOES EXECUTIVAS**:

**MOMENTO B2 – O INÍCIO: A FLORESTA DESMATADA.**

Lyu consegue atravessar a mata e chega em uma pequena clareira onde dois índios, um mais velho e outro mais jovem, estão ajoelhados, mexendo algo em vasilhas.

**1a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A ) VOLTO PARA BUSCAR AJUDA COM OS SERES FANTÁSTICOS?

FLUXO B) CONVERSO COM OS ÍNDIOS?

Lyu escolhe o fluxo B. Ela se aproxima dos índios que rapidamente percebem sua chegada. O mais velho se aproxima e se apresenta e diz ser o pajé de sua tribo. Em seguida, pergunta o que ela faz ali, perdido na mata. Lyu explica sua história e pede ajuda para salvar os pais. O pajé diz que se trata de uma fábrica comandada por um homem poderoso. No entanto , diz que apenas os seres lendários poderão enfrentar a Aragon . Lyu então pede ajuda do pajé para encontrar os seres.

**MINIGAME 13: MISTURANDO AS ERVAS**

**DESCRIÇÃO GERAL/DESAFIOS ESPERADOS**: Ervas com diferentes cores e tamanhos devem ser colocadas na ordem correta para que a poção do pajé tenha efeito.

**OBJETIVOS ESPERADOS**

**NARRATIVA : Conhecimentos sobre a cultura indígena e sobre ervas da Amazônia**

**FUNÇOES EXECUTIVAS**:

**MOMENTO B3 – A TRAVESSIA DO RIO .**

**Lyu vai até o rio e o pajé a ajuda a atravessar usando um tronco. Mas Lyu chora, diz que tem medo. De repente, para espanto do pajé, dezenas de botos cor de rosa levam vitórias régias nas costas.**

NESTE MOMENTO , O JOGADOR ENTRA NO FLUXO A, no momento A1 – Minigame “ A PONTE DAS VITÓRIAS RÉGIAS.

JOGADOR CONTINUA NO FLUXO A , ENTRANDO NO MOMENTO A2.

**2a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A ) AJUDO O LOBISOMEM A SE SALVAR?

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

O jogador escolhe o FLUXO B

**MOMENTO B4 – SERES QUE SÃO GUERREIROS .**

**Lyu se esconde e vê o Lobisomem lutar contra a armadilha. Iara tenta ajudá-lo , mas não consegue. Um garoto de cabelo cor de fogo aparece e o liberta. Todos agora apagam o incêndio. Eles conversam algo, não consigo ESCUTAR.**

**O pajé que ajudou Lyu aparece e conversa com os seres. O pajé fica para ajudar a curar animais machucados com o incêndio.**

**3a. BIFURCAÇÃO:**

FLUXO A ) DEVO SEGUIR OS SERES E BUSCAR AJUDA?

FLUXO B) VOU FALAR COM ÍNDIO?

O jogador escolhe o fluxo B

MOMENTO B5 – A REVELAÇÃO DO PAJÉ.

**CONVERSO COM O PAJÉ. ELE EXPLICA QUE OS GUARDIÕES ESTÃO INDO PARA A GRANDE SUMAÚMA E QUE PODERÁ ME DEIXAR ATÉ A PORTA DA ÁRVORE. MAS ANTES, AJUDAR A REFLORESTAR (MINIGAME)**

**MINIGAME 14: REFLORESTAMENTO**

**DESCRIÇÃO GERAL/DESAFIOS ESPERADOS**:

**OBJETIVOS ESPERADOS**

**NARRATIVA :**

**FUNÇOES EXECUTIVAS**:

**MOMENTO B6 – A CAMINHO DA SUMAÚMA.**

AQUI, O JOGADOR VOLTA AO FLUXO A , NA POSIÇÃO DO MOMENTO A4. A DIFERENÇA AQUI É QUE O CAMINHO SERÁ COM O PAJÉ. ELE VAI ENSINAR A LYU SOBRE AS PARTICULARIDADES DA MATA. OS MINIGAMES SERÃO OS MESMOS QUE O FLUXO A.

**MOMENTO B7 – A ENTRADA DA SUMÁUMA**

Aqui o pajé se despede. Lyu procura saber como entrar na árvore. Aparece o Saci Pereira e lança o desafio para deixa-la entrar. É o mesmo minigame que o momento A7 . AQUI SEGUE O MESMO FLUXO A, ATÉ A 3ª BIFURCAÇÃO.

**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?

O JOGADOR VAI ESCOLHER O FLUXO B.

**MOMENTO B8 : A LUTA COM OS CAPANGAS.**

**Lyu segue com os guardiões para enfrentar os capangas, na frente da fábrica. O desafio é intenso. Entre a confusão junto com o guardiões, Lyu entra na fábrica.**

**MOMENTO B9 : ENFRENTAR O SR. WILSON.**

**Lyu se encontra com o grande chefe da fábrica. O sr. Wilson. Ele está na frente do cativeiro de seus pais. Ela precisa usar o Muiraquitã para derrotá-lo. Lyu consegue derrotar e sr. Wilson foge. Ela entra no cativeiro dos pais e os liberta usando o Muyraquitã.**

**MOMENTO B10 : AQUI O FLUXO B RETOMA AO FLUXO A**

**MOMENTO A 16 – O FIM DA ARAGON**

Lyu encontra o centro nervoso da Aragon. Ela estuda o dispositivo e encontra um meio para destruí-lo. A fábrica toda começa a tremer e entra em colapso.

**MINIGAME 12: DESTRUINDO A ARAGON**

**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.**

**O JOGADOR ESCOLHE O FLUXO B**

**MOMENTO B11 : O RETORNO PARA CASA.**

**LYU ENTREGA A FLOR A SEUS PAIS. PORÉM , ALERTA PARA A EXPLORAÇÃO DA FLORESTA. SEUS PAIS DESISTEM. ELA DEIXA A FLOR EM UM PEDRA. EM SEGUIDA, COM AS MÃOS DADAS AO PAI, LYU OLHA PARA TRÁS E VÊ ARAM, AO FIM DA TRILHA, PEGANDO A FLOR E SE DESPEDINDO .**