

## Seção imprimir e jogar: Percurso (dado incluso)

### PERDIDO NA MATA

Você está perdido na floresta e precisa chegar em casa em segurança – mas, no trajeto, vai encontrar criaturas mágicas do nosso folclore, que podem tanto ajudá-lo quanto atrapalhar bastante o seu caminho...

**Objetivo do jogo:** Completar o percurso em primeiro lugar, chegando à casinha antes dos adversários.

**Participantes:** Dois ou mais.

#### Regras:

- O tabuleiro tem 43 (quarenta e três) espaços numerados. Em alguns deles, personagens folclóricos usarão seus poderes inusitados e especiais para fazer o participante ficar sem jogar, avançar ou retroceder no jogo.
- Para começar a partida, os jogadores devem se posicionar no campo Início. Então, todos jogam o dado uma vez. Aquele que conseguir a maior pontuação iniciará o jogo, e os demais o seguirão em sentido horário.
- A cada jogada, o participante joga o dado, anda a quantidade de espaços correspondente e cumpre as exigências do tabuleiro quando for o caso – ficando parado, avançando ou retrocedendo.
- O vencedor é quem chegar primeiro à casinha – Chegada.

**Observação:** Se você não tiver peões específicos, pode utilizar grãos, botões ou tampinhas para representar cada participante no tabuleiro.

### Personagens

Conheça um pouquinho dos mitos e lendas que estão representados no jogo:

O **Saci-Pererê** é uma das lendas brasileiras mais conhecidas. É representada por um menino negro que possui uma perna só. Além disso, fuma cachimbo e usa um gorro vermelho na cabeça que lhe dá poderes mágicos. Muito brincalhão e travesso, o Saci surge como um redemoinho e gosta de assustar as pessoas e pregar peças.

O **Curupira** é representado por um menino com cabelos vermelhos e pés virados para trás. Protetor da fauna e da flora, o Curupira assobia e deixa pegadas com seus pés virados. Seu objetivo é enganar e assustar os exploradores e destruidores da natureza.

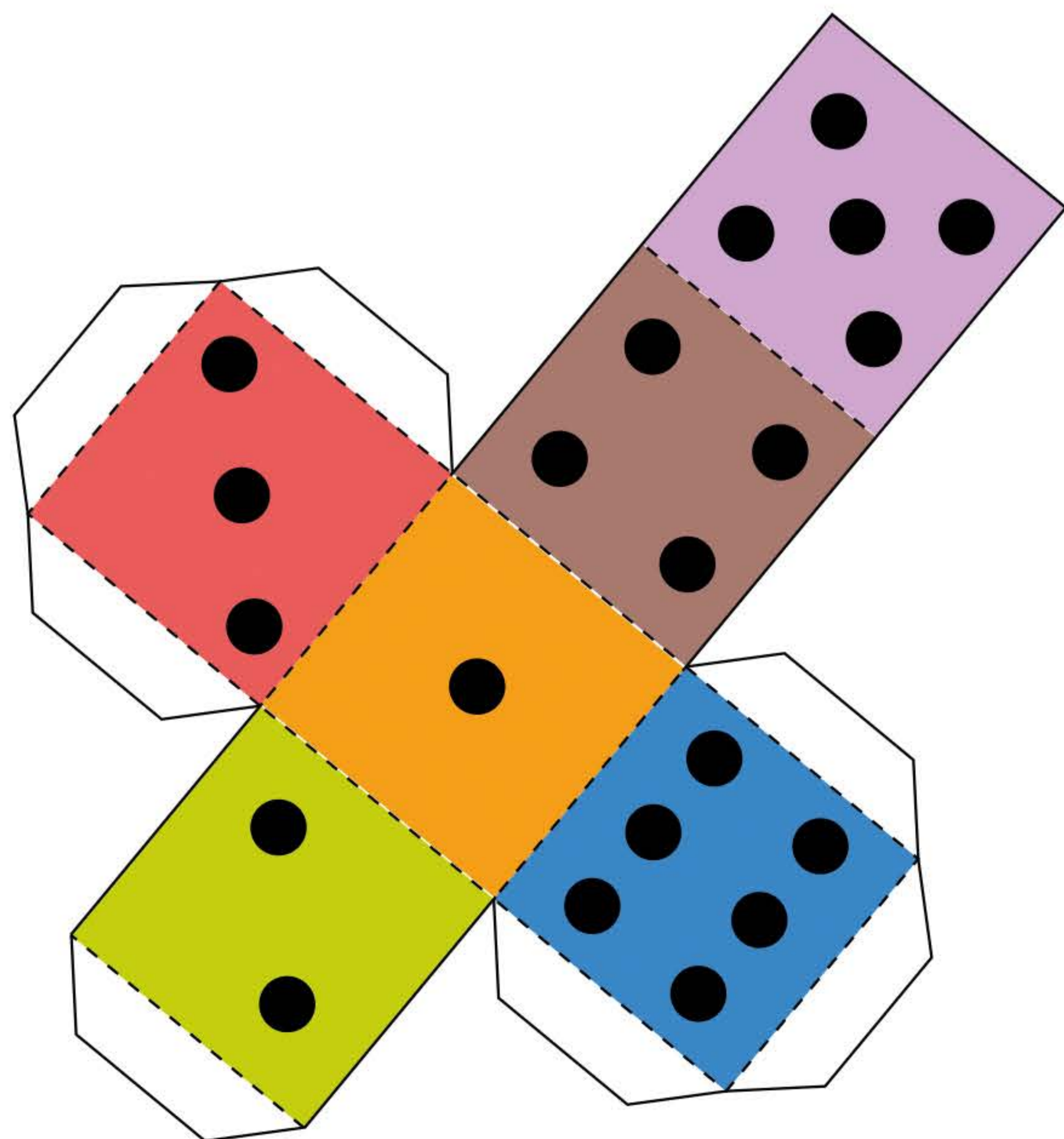
O **Boto Cor-de-Rosa** é um animal dos rios da Amazônia que, segundo a lenda, sai do rio e se transforma num homem muito atraente nas noites de Festas Juninas. Seu objetivo é atrair e seduzir as mulheres para engravidá-las. Em algumas regiões do país, as crianças cujos pais são desconhecidos são chamadas de “filhos do boto”.

A **Cuca** é uma personagem muito temida pelas crianças, representada por uma velha feia e malvada com cara de jacaré que raramente dorme. A lenda está associada ao rapto de crianças desobedientes e que não querem dormir. Por isso a tradicional cantiga de ninar crianças diz: “Nana neném, que a Cuca vem pegar”.

A **lara** é uma sereia belíssima que atrai os homens com suas doces canções a fim de matá-los. Antes de ser uma sereia, lara era uma índia bela e inteligente que despertava muita inveja, inclusive de seus irmãos. Assim, os irmãos resolvem matá-la – no entanto, durante o combate é ela quem os mata. Como punição, lara é lançada no rio pelo pai, mas os peixes decidem salvá-la, transformando-a em sereia.

O **Boitatá** é representado por uma grande serpente de fogo que protege os animais e as matas. Conta-se que houve um grande dilúvio e que só uma cobra, que dormia em sua toca, escapou com vida. Quando acordou e saiu, a cobra se deparou com os bichos mortos e, bem feliz, tratou de comer sua parte preferida: os olhos deles. No entanto, quanto mais comia, mais se enfraquecia – os olhos não eram nutritivos o suficiente para deixá-la saudável. Acabou morrendo e virando uma cobra que ilumina as noites da mata com o brilho de milhares de olhos.

### Recorte, Dobre e Cole



# Perdidos na mata

O Boto Cor-de-Rosa saiu do rio cheio de charme, mas você não foi enfeitado. Que sorte! Avance 3 casas.

O Curupira pediu sua ajuda para procurar um animal perdido. Fique 1 rodada sem jogar.

O Saci-Pererê chegou! Com a ajuda do seu redemoinho, você avançou 5 casas.

Ver o Boitatá brilhando no escuro te deixou paralisado. Fique 1 rodada sem jogar.

Lá vem a Cuca! Mas você fingiu que dormia e conseguiu escapar. Avance 5 casas.

Que pena! A serena lara cantou e você foi enfeitado. Volte 3 casas.

O Boitatá percebeu que você não é uma ameaça e te deixou prosseguir. Avance 3 casas.

A Cuca está te procurando e você precisa se esconder. Fique 1 rodada sem jogar.

O Saci-Pererê adora se divertir e te convidou para brincar! Fique 1 rodada sem jogar.

**INÍCIO**

Você está perdido na floresta e precisa chegar em casa em segurança - mas, no trajeto, vai encontrar criaturas mágicas do nosso folclore, que podem tanto ajudá-lo quanto atrapalhar bastante o seu caminho...

Em 22 de agosto é comemorado o Dia do Folclore. É um dia para prestigiar as histórias, mitos e lendas de origem popular, que são passados de geração em geração por meio da oralidade.

**CHEGADA**

Curupira

Brinquedoteca

Boto Cor-de-Rosa

UNIVESP  
Universidade Virtual do Estado de São Paulo

# Perdidos na mata

O Boto Cor-de-Rosa saiu do rio cheio de charme, mas você não foi enfeitiçado. Que sorte! Avance 3 casas.



Boitatá

O Saci-Pererê chegou! Com a ajuda do seu redemoinho, você avançou 5 casas.



Saci Pererê

O Curupira pediu sua ajuda para procurar um animal perdido. Fique 1 rodada sem jogar.

Xiiii! Lá vem a Cuca! Mas você fingiu que dormia e conseguiu escapar. Avance 5 casas.

Ver o Boitatá brilhando no escuro te deixou paralisado. Fique 1 rodada sem jogar.

## INÍCIO

Você está perdido na floresta e precisa chegar em casa em segurança - mas, no trajeto, vai encontrar criaturas mágicas do nosso folclore, que podem tanto ajudá-lo quanto atrapalhar bastante o seu caminho...



Cuidado! O Boto Cor-de-Rosa percebeu que você escapou e quer te enfeitiçar. Para despistá-lo, volte 5 casas.

Em 22 de agosto é comemorado o Dia do Folclore. É um dia para prestigiar as estórias, mitos e lendas de origem popular, que são passados de geração em geração por meio da oralidade.

Que pena!  
A sereia lara cantou  
e você foi enfeitado.  
Volte 3 casas.

CHEGADA

A Cuca está te procurando e você precisa se esconder.  
Fique 1 rodada sem jogar.

O Boitatá percebeu que você não é uma ameaça e te deixou prosseguir.  
Avance 3 casas.

O Saci-Pererê adora se divertir e te convidou pra brincar!  
Fique 1 rodada sem jogar.

**lara**  
Você ficou encantado com a beleza de lara e se perdeu do seu objetivo.  
Fique 1 rodada sem jogar.

Lá vem o Curupira!  
Mas ele te enganou com suas pegadas traiçoeiras.  
Volte 5 casas.

**Boto Cor-de-Rosa**

Brinquedoteca

UNIVESP  
Universidade Virtual do Estado de São Paulo