



RPG - Tom do Pantanal





Índice

1) Introdução

Como Jogar.....	3
Informações Privativas do Mestre.....	10
Informações Gerais.....	14

2) Aventuras

Geografia.....	15
Regime das Águas.....	18
Reserva da Biosfera.....	25
Lendas.....	30
Fauna.....	40
Pesca.....	43
Ecoturismo.....	46
O Homem e o Pantanal.....	52
Cultura.....	55
Economia.....	57



COMO JOGAR RPG

Indicado para iniciantes em RPG.

Leia o texto a seguir. Reúna um grupo de até 6 amigos e aventure-se nesse novo universo.

No início opte pela simplicidade e por grupos pequenos. Você perceberá que aventuras simples são tão interessantes e divertidas quanto as de longa duração, cheias de personagens e atributos.

Quando sentir necessidade de maiores informações procure-as através da Internet. Há muitos sites que oferecem bons tutoriais sobre o jogo. Há ainda muitos livros no mercado sobre sistemas genéricos de RPG que podem ser aplicados a qualquer cenário ou universo.

O que é RPG

O RPG (*Role Playing Game*) é um jogo em grupo. Um dos participantes, o “mestre”, coordena o jogo, também chamado de “aventura”. Os demais participantes são os “personagens jogadores” ou PCs (de *player character*, em inglês, sigla muito usada pelos jogadores).

Como se inicia uma aventura de RPG

O grupo forma uma equipe que tem por objetivo resolver enigmas e problemas propostos pelo mestre do jogo.

Os jogos de RPG são chamados de “aventuras” porque, como numa aventura da vida real, apresentam desafios aos jogadores, situações de perigo emocionantes e assustadoras.

Mas, diferente da vida real, no RPG tudo acontece na imaginação do mestre e dos jogadores. É como um teatro imaginário.

O mestre cria a aventura ou utiliza uma já pronta. O Tom do Pantanal oferece diversas aventuras prontas para serem jogadas.

Imagine que você é o mestre de uma aventura de RPG. Você está diante de um grupo de amigos que serão os PCs (personagens jogadores). Conte a eles esta história:

Vocês são turistas e estão passeando de barco por uma região deserta do Pantanal Matogrossense.

Saíram muito cedo, às 7 horas da manhã, e já percorreram muitos rios e corixos.

Agora é meio-dia e vocês não tem a mínima idéia de onde estão, mas confiam inteiramente na experiência do piloto do barco.

De repente formam-se nuvens de tempestade e o barqueiro resolve voltar antes mesmo de pararem para comer. Terão que fazê-lo no barco mesmo, durante a viagem de volta.



15 minutos depois desaba uma violenta tempestade tropical. Um raio atinge uma árvore à beira do rio, perto de onde estão. A árvore cai sobre o barco e afunda-o.

Nadando, todos conseguem chegar à margem.

Com frio e apavorados, querem uma solução imediata do barqueiro. Junto com a tempestade desaba também uma chuva de perguntas sobre o coitado do homem:

- *Como vamos sair daqui sem barco?*
- *O senhor sabe onde estamos, não sabe?*
- *Tem bicho perigoso por aqui?*
- *Ai meu Deus, estou com frio e com fome.*

O homem abre um sorriso inocente e diz:

- *Quem são vocês? Porque estão me perguntando todas essas coisas? Quem sou eu?*

O barqueiro perdeu a memória, vocês constatam aterrorizados.

Este é um exemplo de aventura de RPG. O mestre reúne um grupo de jogadores e conta a história ao grupo.

Os jogadores (PCs) irão representar os turistas.

O barqueiro é representado pelo próprio mestre e é chamado de “personagem não jogador” ou NPC (do inglês *non player character*, sigla freqüentemente usada pelos jogadores de RPG). A aventura pode ter outros NPCs, sempre representados pelo mestre, como uma cobra que ataca o grupo, um caçador, um guarda florestal e até mesmo entidades fantásticas como um saci, um fantasma que aterroriza os PCs ou até um ser de outro planeta.

A tarefa do grupo é sobreviver no pantanal e encontrar o caminho de volta.

O mestre é responsável pela coordenação da aventura e pela descrição das cenas para os jogadores. Deve também impor limites, tirar dúvidas e garantir que todos divirtam-se.

Pode ajudar com perguntas do tipo:

- *Agora vocês estão por sua conta e risco. Como irão sobreviver e encontrar o caminho de volta?*

Os PCs deverão perguntar ao mestre elementos da história que só ele conhece:

- *Temos alguma comida?*

O mestre deve ater-se à aventura procurando ser o mais realista possível. Responderia:

- *Não. Toda a comida perdeu-se quando o barco afundou.*

Às vezes um jogador inexperiente quer assumir a direção da aventura:

- *Mas eu sei mergulhar e recuperei parte da comida.*

O mestre deve impor os limites que julgar necessários evitando porém ser excessivamente rigoroso. Aproveitaria a oportunidade também para ensinar o grupo a jogar RPG. Responderia:

- *O que o mestre diz deve ser acatado inteiramente. Nenhuma comida foi salva. Além disso não foi combinado que alguém seria mergulhador portanto não há mergulhadores no grupo.*



O mestre poderia, antes do início da aventura, propor papéis específicos aos personagens. Eles teriam atributos, recursos e ferramentas.

Haveria, por exemplo, um mergulhador no grupo (que iria pescar ou salvar partes da carga do barco), um especialista em ervas (que saberia o que pode ou não ser comido e também quais as ervas que poderiam ser usadas como medicamento), um excelente meteorologista (que poderia prever novas tempestades), um piloto de avião (que poderia ajudar na localização do grupo). Cada jogador escolheria um papel ou seria feita a distribuição de papéis através de sorteio.

O grupo poderia ter recursos e ferramentas como um canivete, cantil, foguete sinalizador, apito.

Os personagens poderiam ter atributos físicos ou psicológicos como:

- Força física para andar um dia inteiro.
- Capacidade de lutar com um jacaré
- Capacidade de persuasão (para convencer NPCs caçadores clandestinos a mostrar o caminho de volta ao invés de caçar os próprios personagens).

No nosso exemplo o mestre dirá:

- *No grupo ninguém tem habilidade específica para lidar com esta situação. Salvaram-se só com a roupa do corpo. Não há armas, ferramentas, fósforos ou isqueiro.*

Jogadores experientes tomarão a iniciativa e partirão para a solução do problema:

- *Precisamos de água, comida, abrigo e achar o caminho de volta. Poderíamos nos dividir em 4 grupos e cada grupo buscar soluções para um problema.*

Mas o mestre pode incitar o grupo e colocar dificuldades extras:

- *Vocês estão ficando com muita sede. Há água por todo lado mas vocês sabem que ela pode estar contaminada e precisa ser purificada antes de ser bebida.*

O grupo terá que propor soluções para purificar a água como:

- *Fazer fogo esfregando dois pauzinhos. Ferver a água usando uma folha grande de alguma planta como recipiente.*

Esta parece ser uma solução viável e o mestre a aceitaria, dizendo:

- *Muito bem. Vocês fizeram o fogo e ferveram a água. Mas esta solução fornece 20% da água necessária. Terão que encontrar outros meios para obter a água que falta.*

O mestre disse '20%' porque pretende estimular os jogadores a buscarem várias alternativas ao invés de apenas uma. Poderia dizer 10% ou 50%. A escolha é dele. Poderia também sortear usando um dado de 10 faces ou retirar um papelzinho de um conjunto numerado de 1 a 10. Multiplicando por 10 teria o percentual obtido de água.

Soluções absurdas, impossíveis no ambiente da aventura, devem ser prontamente rejeitadas pelo mestre.



Um PC exagerou:

- *Vou fazer uma vara bem comprida de árvores que encontrar, furar o chão até atingir o magma da Terra. Terei com isto um pequeno vulcão e aproveitarei a lava para fazer o fogo.*

O mestre diria que a sugestão é absurda e não a aceitaria.

Outro PC sugere algo arrojado:

- *Vou fazer uma pipa de folhas de árvore, desfiar uma roupa para ter a linha. Vou empinar a pipa até um raio cair nela, atingir o fio e incendiar um maço de folhas secas que vou pôr na ponta.*

Esta parece ser, além de absurda, uma sugestão muito perigosa. Provavelmente o PC morreria eletrocutado antes de acender seu montinho de palha. Mas o PC tem o direito de tentar fazer o que lhe der na cabeça desde que seja possível. Fazer ele pode: as folhas de plantas estão disponíveis, as roupas também. Se vai dar certo é outra história.

Será que voa uma pipa feita de folha de árvore? Será que um raio pode cair nela? O que aconteceria com o PC na outra ponta da linha?

Para que as decisões não sejam todas tomadas pelo mestre este jogaria um dado de 6 faces (serve qualquer forma de sorteio como papezinhos numerados). O grupo ficará mais satisfeito porque dependeu da sorte e não de uma opinião do mestre.

Jogue os dados uma vez para cada dúvida.

De 1 a 2 a pipa não levantou do chão. De 3 a 6 a pipa voou bem.

De 1 a 2 nenhum raio atingiu a pipa e não se fez o fogo. De 3 a 6 um raio atingiu a pipa.

De 1 a 2 o raio não fez o fogo. De 3 a 6 a palha incendiou-se como previsto.

De 1 a 2 o PC não foi eletrocutado. De 3 a 6 recebeu o choque elétrico.

Ou apenas 1 vez para o sucesso da missão.

De 1 a 3 falhou. 4 ou acima a palha incendiou-se. Neste caso o PC recebeu o choque elétrico.

Se o PC sofreu um dano físico, qual a sua gravidade? Deixe o dado decidir:

1 a 2 – Apenas chamoscou a mão

3 a 4 – Ficou muito machucado. Terá que ser carregado pelo grupo.

5 – Não pode ser removido do local. Terá que ser resgatado de helicóptero.

6 – Morreu.

Quem morre sai do jogo. Pode ficar de fora, só olhando, para aprender a tomar mais cuidado na próxima aventura.

Se tiver que ser resgatado de helicóptero ou carregado pelo grupo isto irá representar mais atraso no retorno do grupo. O grupo também terá que decidir como carregá-lo. Veja a seguir como lidar com essas situações.

Estabeleça critérios diferentes para os resultados dos dados como números pares significam sucesso e ímpares insucesso.

Use um dado de 10 faces ou papéis numerados de 1 a 10.



Prepare dois papéis um com “SIM” e outro com “NÃO”. Faça a pergunta e sorteie a resposta.

A escolha do método de sorteio e os critérios são sempre do mestre e devem ser coerentes com a aventura.

Como se desenrola a aventura

O mestre segue apresentando desafios e os PCs buscando soluções.

O mestre pode preparar antes da aventura uma lista de eventos, situações que irão ocorrer durante o jogo:

1. Uma onça ataca o grupo
2. Surge um grupo de perigosos caçadores clandestinos
3. Outra chuva muito forte podendo deixar os PCs doentes
4. Um jacaré surge no caminho
5. Um helicóptero de turistas passa distante do grupo
6. Um PC quebra a perna e tem que ser carregado pelo grupo atrasando-o

A cada 10 minutos o mestre apresenta um evento, um problema a mais para o grupo resolver além da água, comida, abrigo e localização.

Um PC que atrasa o grupo porque quebrou a perna só faz sentido se houver um tempo definido para o término da aventura. O mestre poderia ter determinado que o grupo tem 10 pontos de Energia. A cada 5 minutos de aventura um ponto de Energia é perdido. Se chegar a zero o grupo todo morre. Como um PC tem que ser carregado isto atrasa o grupo que agora passa a perder um ponto de Energia a cada 3 minutos.

Cada necessidade (água, comida, abrigo, achar o caminho de volta) somente seria considerada como atendida se as soluções propostas atingissem 50 pontos cada, por exemplo. Para cada solução viável apresentada o mestre joga o dado e acumula os pontos obtidos.

Se o grupo demorar para encontrar as soluções perderá toda a energia e morrerá antes de atingir a saída.

Vá anotando numa folha todos os resultados obtidos dos sorteios dos dados. Verá que o controle da aventura é muito mais fácil do que parece. Experimente!

Os elementos essenciais do RPG são:

1. Um cenário, um universo: Pantanal Matogrossense
2. Uma história emocionante: Turistas perdidos no pantanal
3. Desafios a serem resolvidos: Água que deve ser purificada antes de bebida, como se alimentar, como defender-se de animais selvagens.

Só com estes elementos já é possível viver aventuras atraentes e divertidas.

Como termina a aventura



Diferente de outros jogos, no RPG não há vencedores nem prêmios no final. “Vence” quem divertiu-se, sejam PCs ou o mestre, e durante toda a aventura. O “prêmio” é achar a saída, sobreviver aos perigos da aventura, encontrar o tesouro imaginário, derrotar os monstros ou os bandidos intergalácticos.

Não há nem mesmo necessidade de um final explícito. Se a aventura for “proteger os animais do Pantanal” os jogadores poderão jogá-la continuamente, durante dias, semanas ou meses, lidando com problemas diferentes a cada partida. A aventura termina quando forem esgotados os aspectos mais sugestivos do tema.

Não há perdedores. O RPG não é competitivo mas cooperativo. O grupo de turistas não irá competir com ninguém. Seu objetivo é que todos sobrevivam.

Como usar atributos de personagem

Quando sentir-se mais a vontade com o RPG, após ter mestrado algumas aventuras, você pode começar a incrementá-las usando ‘atributos de personagem’.

Antes de iniciar a aventura defina quais personagens vão participar dela. No exemplo acima poderíamos ter um mergulhador e um piloto de avião. Você deverá criar personagens suficientes para todos os jogadores.

Cada personagem poderá ter um conjunto de atributos genéricos e outros específicos. Força física, saúde, capacidade de persuasão (convencer os outros) são atributos genéricos.

Capacidade respiratória e mergulho em profundidade são atributos típicos de um mergulhador.

Capacidade de localização é um atributo típico de um piloto de aviões.

Você deverá criar uma ficha para cada personagem e listar os atributos genéricos e específicos em cada lista.

A seguir especifique um valor em pontos (1 a 10 por exemplo) que cada jogador pode gastar com seu personagem. O jogador irá dividir estes pontos pelos atributos que julgar necessários.

Exemplo para o mergulhador:

Força Física	2
Saúde	1
Capacidade de persuasão	0
Capacidade respiratória	3
Mergulho em profundidade	4

Durante a aventura ocorrem eventos como ‘o barco afundou e a comida está no fundo do rio’.

O mergulhador decide tentar o resgate da comida. Para isto escolhe o atributo que irá usar como “Capacidade respiratória” já que os rios do Pantanal não são profundos e sua



capacidade de mergulho em profundidade torna-se pouco útil (na próxima aventura o jogador irá lembrar-se disto e atribuir uma pontuação menor para este atributo).

O mergulhador deverá dizer: “Vou usar meu atributo Capacidade Respiratória para mergulhar no rio e tentar o resgate da comida”.

O mestre jogará o dado de 6 faces para determinar a dificuldade do resgate. O resultado é 2. O mergulhador conseguiu resgatar a comida. Se o resultado fosse 3 também teria resgatado. O empate sempre favorece o personagem. Se desse 4 não teria tido sucesso porque sua capacidade (3) é inferior à dificuldade da ação (4).

No caso de sucesso o mestre poderia jogar um dado de 10 faces ou sortear um papelzinho (de um conjunto numerado de 1 a 10). O resultado multiplicado por 10 seria o percentual de comida recuperado.

É interessante também definir o quanto de atividade um personagem pode realizar. Não deveríamos permitir que o mergulhador tente, a cada minuto, fazer um mergulho. Poderíamos atribuir um valor para a Energia de cada personagem. Pode ser um valor fixo ou um valor sorteado no início da aventura. Vamos atribuir o valor fixo de 10 pontos. A cada mergulho ele perde 2 pontos. Poderá fazer 5 mergulhos no máximo.

Pode-se ainda estabelecer que a cada 5 minutos de jogo (equivalendo a 12 horas de aventura) cada personagem perde 1 ponto de energia. Se conseguir alimentar-se recupera 1 ponto de energia a cada refeição.

Há muitas outras formas de definir atributos, de pontuá-los, de usar os dados mas são complexas e mais indicadas para quem já tem boa experiência com o RPG.

Pratique com as formas mais simples e divirta-se.



INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A partir de agora, como mestre, você deverá estimular um debate entre todos os personagens. O objetivo desta aventura não é chegar à 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 tomar para encaminharmos soluções a este problema?
- Que recursos possuímos para facilitar nossa ação? (Há personagens que tem 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, ao invés estimule a 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 ambientalistas nela. No final da aventura, cada sub-grupo apresentará as conclusões a que chegou.

PERSONAGENS NÃO-JOGADORES (NPCs)

Se for necessário e oportuno inclua outros personagens que julgar conveniente. 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 mas deixa claro que é favorável aos investimentos de não moradores da cidade.

Um vereador



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

O dono do Diário de Pontal, o jornal local

Dispõe-se a criar uma Coluna do Meio-Ambiente, desde que o grupo contribua com artigos e fotos pertinentes.

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 prevêem facilidades para o trabalho com grupos grandes, de até 40 participantes.

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

DESCRIÇÕES DE PERSONAGENS JOGADORES

Morador(a)

Você mora no centro da cidade. Acostumado à vida pacata de Pontal do Pantanal, sempre pensou que os problemas de trânsito estavam restritos a grandes centros. Ultimamente você tem estado cada vez mais irritado(a) com o excesso de ruído dos veículos. Há muitos motoqueiros que passam de madrugada fazendo barulho, empinando suas motos e acordando a todos.

Morador(a)

Seu filho adolescente viciou-se em cocaína. Você não tem dinheiro para pagar o tratamento. Você desconfia que ele consegue a droga lá pelos lados do porto, local repleto de turistas.

Morador(a)

Você está percebendo um aumento lento mas constante no número de prostitutas perambulando pelo centro da cidade após as 22 horas.

Dono(a) de Pousada

Você transformou parte de sua casa em pousada. Sua vida melhorou muito depois disso. Agora pode até pensar em voltar à estudar, seu grande sonho. Não tem dinheiro para comprar outra casa, em local adequado, somente para montar sua pousada. Se fechar a pousada perderá sua única fonte de renda. Sua família é composta de 5 pessoas.

Candidato(a) a Vereador(a)

Você é candidato a vereador e está firmemente convencido de que devem ser fechadas todas as pousadas em zona residencial e transferidas para um local adequado. Este local



inclusive teria infra-estrutura para turistas como Correio, central de computadores e Internet, casa de câmbio, bancos e serviços de tradução.

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.

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.

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-a 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 pousada. Ultimamente tem surgido boatos de que as pousadas criadas em zona residencial terão que ser fechadas. Você perderia o emprego e o sustento de seus filhos. Dificilmente você conseguiria emprego na mesma faixa de salário.

Diretor(a) da escola pública local

Você tem estado muito preocupado(a) com o aumento no número de alunos usuários de drogas e álcool 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. Seu bairro é considerado zona exclusivamente residencial mas ultimamente muitos moradores tem transformado suas casas em pousadas e estão muito felizes com o sucesso que tem alcançado.

Pescador(a)

Você faz pesca de subsistência no Pantanal e ganha algum dinheiro fazendo pequenos consertos para os moradores próximos. Tem percebido uma redução constante no volume de peixes. Acredita que isto ocorre porque agora tem que dividi-los com os turistas que os pescam somente por diversão. Você e sua família, por outro lado, dependem da pesca para sobreviver.

Caçador(a)

Nos finais de semana seu esporte preferido é caçar pequenos animais na mata. 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.

Funcionário da Prefeitura

Você é funcionário da prefeitura e ficou sabendo que há um grupo de investidores estrangeiros que pretende abrir um enorme hotel no centro da cidade. O hotel teria o dobro da capacidade hoteleira das pousadas o que poria fim a este costume da cidade que tem proporcionado rendimentos à tantas pessoas.



INFORMAÇÕES GERAIS

A aventura 02 “ Regime das Águas” exige o Mapa Comitivas.

Quantidade de trabalho das aventuras

As aventuras foram dosadas em vários graus de esforço extra-aula para professores e alunos.

‘Extra-aula’ significa atividade além do trabalho normal em sala de aula.

Para os professores o trabalho normal é acompanhar o grupo, dar informações, esclarecer dúvidas.

Trabalhos extras são: preparar mapas, preparar a sala de aula, acompanhar o desenrolar da aventura jogando dados, avaliando respostas, esclarecendo freqüentemente os jogadores.

Para os alunos o trabalho normal é estudar o assunto da aula, participar dando opiniões e fazendo perguntas.

Trabalhos extras são: pesquisar em livros, revistas e Internet durante a aula ou fora dela, realizar tarefas em sala de aula que requerem atenção constante e participação freqüente, movimentar-se em sala de aula, debater um tema.

Aventura	Trabalho extra-aula para o professor	Trabalho extra-aula para o aluno
1 - Geografia Repórter da natureza	Pouco	Muito
2 - Regime das Águas Comitivas	Muito	Pouco
3 - Reserva da Biosfera Conselho da Reserva da Biosfera do Pantanal	Médio	Médio
4 – Flora Seres da Natureza	Muito	Pouco
5 – Fauna Perdidos no Pantanal	Pouco	Pouco
6 – Pesca	Pouco	Muito
7 – Ecoturismo Agência de ecoturismo	Médio	Muito
8 – O Homem e o Pantanal Clio	Médio	Muito
9 – Cultura	Pouco	Muito
10 – Economia III Guerra	Pouco	Médio
TOTAL de trabalho extra-aula	Pouco = 5 Médio = 3 Muito = 2	Pouco = 3 Médio = 2 Muito = 5



AVENTURAS

1. Geografia

Repórter da natureza

Marta leu na Internet e veio com a corda a toda para a aula.

- Pessoal, venham ver o que achei na Internet.

A rodinha se formou em torno dela.

- Estava pesquisando sobre o Pantanal na Internet e descobri um site da TV Pan, uma emissora de TV da região. Entrei no site e olha só que promoção bárbara – Marta agitava a turma enquanto mostrava a página impressa tirada do site.
- Prêmio de 20 mil reais? – motivou-se Fernando, sem nem mesmo ter olhado o assunto.
- Pô Fernando – reclamou Marta, - nem sabe qual é o negócio e já vai falando do prêmio?
- Falou em dinheiro o Fernando é o primeiro – rimou, rindo, Thaís.
- CriaTV. O que é isso? – interessou-se Juca.
- É um concurso. Deixa eu explicar porque não vai dar prá todo mundo ler mesmo – decidiu Marta.
- O negócio é o seguinte – continuou. - A TV Pan está promovendo um concurso: um filme de 10 minutos sobre o Pantanal mostrando a região, a geografia, os grandes espaços. Mas eles não querem um filme-reportagem. Já tem muitos por aí. Eu mesma já ví vários. Eles querem algo diferente. Olha aqui – Marta apontou o texto.
- Criativo, inovador - leu, - uma visão pessoal do autor ou dos autores sobre o Pantanal.
- Tô dentro! – exclamou Fernando – Com essa grana toda podem contar comigo. Criatividade é o que não me falta.
- E prepotência também não – brincou Kátia.
- É metido mesmo – completou Lucas. – Vai é ganhar o prêmio do mais chato.
- Ah, que que é isso pessoal – continuou Fernando. – Vocês têm é inveja das minhas qualidades qualitativamente qualificáveis.
- Criativo é mas de português não entende nada – desprezou Carol.
- Vamos parar com isso – bronqueou Marta. – Querem ou não participar?

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A classe deve ser dividida em grupos de aproximadamente 6 alunos. Cada grupo deverá produzir o seu filme e apresentá-lo para a classe.

Toda a classe irá dar notas para cada filme apresentado, de 0 a 10, e ao final definem-se os vencedores.

Se a classe tiver acesso fácil à filmadoras, suas ou da escola, pode-se mesmo realizar um filme por grupo. Se não tiverem acesso deverão apresentar o seu “filme” na forma de teatro.



Pode ser necessário um debate mais aprofundado com a classe sobre o que é 'visão pessoal do autor'.

O tema do filme é a geografia e ecossistemas do Pantanal: sua localização, regime hídrico, baías, salinas, rios, corixos, vazantes, cordilheiras, campos de gramíneas, cerrados, cerradões, matas, capões, matas ciliares, ninhais.

Os participantes devem abordar esses assuntos de forma inovadora, diferente. Um roteiro pode facilitar o trabalho:

O que é um ninhal (baía, corixo...)?

Os ninhais são formados por, talvez, milhares de aves aquáticas, de espécies diferentes, principalmente cabeças-secas e tabuiaias que se reúnem em capões ou na vegetação alta em volta de baías e aí fazem seus ninhos.

Quais as formas tradicionais de se mostrar um ninhal (baía, corixo...)?

Cenas mostrando a grande quantidade de aves e filhotinhos com a boca aberta esperando a comida trazida por seus pais.

De que modo podemos inovar ao mostrar este tema?

Mostrar fotos de um berçário de hospital com os bebês enrolados nos cobertores representando os bebês-pássaros.

Os próprios personagens dramatizando bebês chorões pedindo comida.

Uma poesia declamada por um dos personagens em que ele pede, em versos, comida para seus pais.

Um narrador que aparece no filme e pede à platéia que olhe para cima, abra a boca e fique esperando que alguém apareça com a refeição do dia, uma bela minhoca.

Há ainda outras alternativas de apresentação:

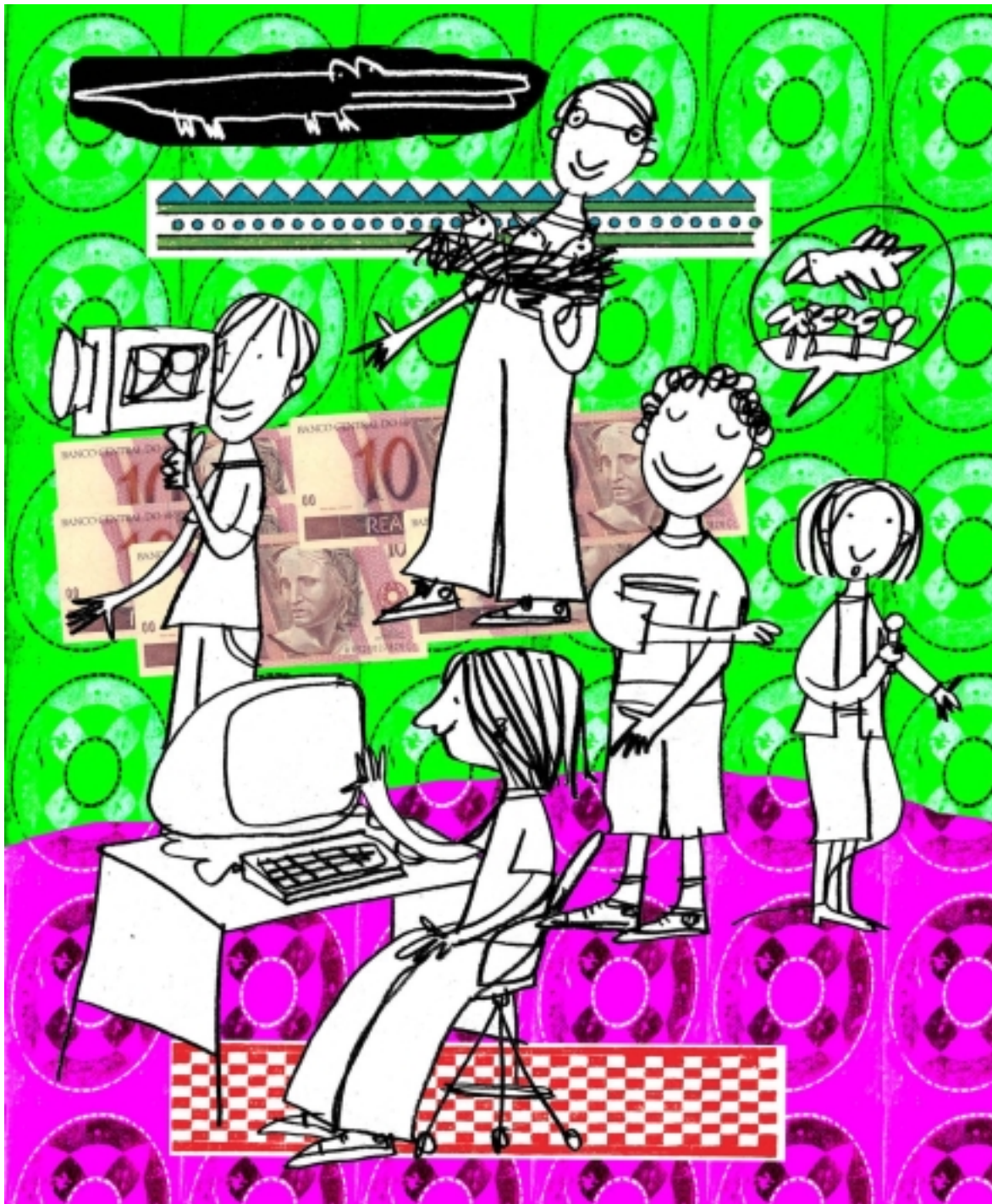
1. Um noticiário semelhante a um jornal televisivo. Há o âncora que faz comentários e alguns repórteres que fazem entrevistas com pessoas e mostram cenas através de fotos. As entrevistas seriam gravadas em fita ou um dos alunos representaria a pessoa entrevistada. Pode até usar uma roupa diferente.
2. Um filme de ficção onde um disco voador alienígena vem à Terra fazer estudos de geografia no Pantanal. Os Ets, representados pelos alunos, deverão mostrar através de fotos o que estão vendo e relatar sua impressão pessoal dos cenários.
3. Uma comédia como 'Os Seis Patetas Perdidos no Pantanal'. Os alunos deverão criar brincadeiras e palhaçadas tendo por base a geografia do Pantanal.

PRÊMIOS

O 1º. prêmio é de R\$ 20.000,00 e uma estadia de 15 dias no Pantanal, com todas as despesas pagas, para a equipe de até 6 pessoas.

O 2º. prêmio é de R\$ 5.000,00 e uma estadia de 5 dias, com todas as despesas pagas, para a equipe de até 6 pessoas.

O 3º. prêmio é de uma estadia de 5 dias, com todas as despesas pagas, para a equipe de até 6 pessoas.





2. Regime das Águas

A COMITIVA

Vocês são peões da Fazenda Canoeiros. Deverão levar uma grande boiada, em comitiva, até Porto Jofre, 200 quilômetros ao norte, no menor tempo possível e com a menor perda de animais.

A boiada é composta de 1500 bois e a previsão é de completar a viagem em 12 dias.

Durante os preparativos da viagem e depois, durante todo o trajeto, vocês deverão tomar decisões visando sempre a preservação dos animais e peões.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Esta aventura deve ser aplicada para grupos pequenos, até 6 jogadores, e exige a presença constante do mestre.

Para grupos grandes você poderá treinar mestres de outras turmas ou pedir voluntários da própria classe que queiram ser mestres. Jogue uma partida com eles e depois cada um se tornará o mestre para outro grupo da classe.

Material necessário por grupo

Uma cópia do mapa da região

Uma proteção para evitar que os jogadores vejam o mapa durante a aventura

Um dado de 6 faces ou papezinhos numerados de 1 a 6

Uma folha em branco

Uma caneta

Os jogadores também poderão ter uma folha em branco e caneta para registrarem seus movimentos e facilitar sua localização. Para grupos de maior idade é interessante deixar que eles descubram esta possibilidade. Para os menores pode ser necessário dar a dica.

A pontuação do jogo é dada pelo número de bois que chegar ao final da comitiva. Os jogadores tomarão decisões que podem significar perda de bois inteiros ou parte de um boi.

No final da aventura partes de boi serão arredondadas para um boi inteiro.

Para aventuras competitivas considera-se como ganhador o grupo que tiver o menor número de dias de viagem e maior número de bois que chegaram a Porto Jofre.

A boiada tem 1500 bois no início da viagem. A cada dia perde-se um boi.

Considera-se um dia cada vez que o grupo entra numa célula do mapa.

O dia é considerado mesmo que o grupo retorne em seguida para a célula de onde veio.

Antes de iniciar a viagem o grupo deverá tomar decisões relacionadas aos preparativos. Veja a tabela 'PREPARATIVOS'.

Anote na folha em branco os bois eventualmente perdidos.



Informe ao grupo que ele está pronto para o início da jornada. Todos estão em suas montarias e a boiada a postos.

Olhe em seu mapa. Eles estão na célula 'PARTIDA'.

Faça um sinal nesta célula para registrar a posição da comitiva.

Diga ao grupo que há dois caminhos que podem seguir: ao norte e a oeste.

Quando escolherem diga: - Vocês avançaram durante um dia para o norte (ou oeste).

Coloque um sinal na célula escolhida por eles (norte ou oeste).

Anote na folha em branco: 1 dia de viagem.

Veja se existe alguma decisão a ser tomada na célula que acabaram de entrar.

Se norte a decisão está relacionada aos hábitos durante o almoço, neste caso o 1º. hábito. Veja na tabela ALMOÇO a lista de hábitos e apresente ao grupo o hábito correspondente à célula em que estão.

Anote na folha o número de prendas pagas. Cada prenda equivale a perda de ¼ de boi. Dê essas informações aos jogadores.

Informe os caminhos disponíveis a partir desta célula: Oeste, Leste e Sul (de onde vieram).

Se na célula PARTIDA a escolha foi oeste apenas informe os caminhos disponíveis: Norte e Leste (de onde vieram).

Há células que contém eventos. Consulte a tabela de eventos.

Há dois tipos de eventos. Os que não dependem de decisões dos jogadores como TEMPESTADE e os que dependem de decisões como PERDEM MOSQUITEIROS.

No primeiro caso apenas leia o texto do evento:

“Uma tempestade muito forte, com muitos raios, assusta a boiada que estoura.”

Declare a perda de 3 bois e jogue o dado de 6 faces. O resultado indicará o número de bois perdidos que deve ser acrescentado aos 3 já citados.

Você pode explicar que o grupo conseguiu reunir o gado mas deu pela falta desta quantidade de bois.

No segundo caso (PERDEM MOSQUITEIROS) cada jogador deverá tomar uma decisão com relação ao lado da fogueira em que dormirá. Leia o texto do evento:

“Vocês perderam os mosquiteiros das redes. Há uma fogueira no centro do acampamento. De que lado da fogueira cada peão deseja dormir? Contra o vento ou a favor do vento?”

Cada jogador que escolher 'a favor do vento' pagará 1 prenda. Anote na folha o total de prendas pagas e informe o grupo que a resposta adequada é 'contra o vento' porque a fumaça será lançada em direção à rede espantando os mosquitos.

PREPARATIVOS



1. Montagem da equipe. Os PCs devem relacionar as 6 funções (não é necessário o nome, bastam as tarefas) da comitiva. Cada função esquecida significa a perda de ½ boi.

Condutor É o chefe da comitiva. Sua missão é entregar o gado completo e sadio.

Ponteiro O peão que vai à frente para conduzir o rebanho. Assopra o berrante.

Fiadores Atuam na primeira metade da boiada, nos flancos direito e esquerdo.

Meieiros Atuam no meio da boiada.

Culatreiro É o último homem. Cuida da retaguarda.

Cozinheiro É o responsável pelas refeições e pelo pouso.

2. A equipe deve selecionar ao menos 5 tipos de alimentos típicos das comitivas. Cada alimento a menos significa a perda de ½ boi.

Arroz carreteiro, feijão tropeiro, farofa, mandioca, café, macarrão, carne de sol, charque.

3. A equipe deve optar por montar em cavalos ou burros. Se optar por cavalos perderá 3 bois já que os burros são mais indicados para esta tarefa.

ALMOÇO

As opções são sempre individuais. Cada jogador faz a sua.

Leia o hábito e as opções.

Anote o número de jogadores que fez cada opção.

Informe quantas prendas serão pagas e porque.

1. Há vários bancos ao lado da trempe (fogão à lenha). Onde vocês vão sentar-se para comer?

No Banco – paga 1 prenda por jogador porque os bancos são reservados ao material de cozinha.

Em outro lugar – não paga nada.

2. Todos estão de chapéu. Vocês devem:

Comer com o chapéu – não paga nada.

Tirar o chapéu para comer – paga 1 prenda por jogador porque sem chapéu podem cair cabelos na comida já que o peão deverá debruçar-se sobre as panelas.

3. As panelas estão tampadas. Como vocês irão retirar a tampa para pegar a comida?

Pega-se a tampa e coloca-se sobre um dos bancos ao lado da trempe – paga 1 prenda

Outro peão segura a tampa para que você pegue a comida – paga 1 prenda

Colocar o prato no banco, pegar a tampa com a mão esquerda e a comida com a direita – paga 1 prenda.

Pegar o prato, com um dedo da mesma mão segurar a tampa, com a outra mão pegar a comida – não paga nada.

4. Como cozinhar no Pantanal aquece muito o corpo o cozinheiro é o único que tem permissão para ficar na cozinha sem camisa, do contrário ele poderia sofrer de hiperaquecimento e adoecer.

Certo – Paga 1 prenda. Ninguém pode estar na cozinha sem camisa ou chapéu.

Errado – não paga nada.



5. Você terminou de comer e há um resto de comida no prato. O que faz com ele?
Você limpa o prato e coloca-o na bacia apropriada para que o cozinheiro o lave - não paga nada
Você coloca o prato na bacia apropriada. O cozinheiro é responsável por limpar o prato dos restos e lavá-lo – Paga 1 prenda.
Você leva os restos para os bois comerem porque não se pode desperdiçar alimentos – paga 4 prendas – o boi é vegetariano e nos restos pode haver carne.
6. Hora de tomar café. Há um recipiente com água quente em que as xícaras ficam imersas. Como vai tomá-lo?
Você retira uma xícara com o gancho apropriado, serve-se de café, toma-o e devolve a xícara ao recipiente com água – não paga nada.
Você retira uma xícara com o gancho apropriado, serve-se de café, toma-o e coloca a xícara sobre um dos bancos para que o cozinheiro a lave – 1 prenda
Você retira uma xícara com a mão esquerda e serve-se de café, tomando-o com a xícara na mão direita. A seguir coloca a xícara sobre um dos bancos para que o cozinheiro a lave – 1 prenda
7. A água de beber fica acondicionada em um latão pendurado em algum galho de árvore. Junto há duas canecas de alumínio, uma à direita e outra à esquerda. Como vai tomá-la?
Você pega uma caneca, usa-a para retirar a água do latão e bebe – 1 prenda
Você pega a caneca da esquerda, usa-a para retirar a água do latão, transfere a água para a caneca da direita e bebe nesta – 1 prenda
Você pega a caneca da direita, usa-a para retirar a água do latão, transfere a água para a caneca da esquerda e bebe nesta – não paga nada.

EVENTOS

Leia para o grupo somente o que está entre aspas.

Após a escolha informe o resultado e dê as explicações complementares se existirem.

PERDEM MOSQUITEIROS

“Vocês perderam os mosquiteiros das redes. Há uma fogueira no centro do acampamento. De que lado da fogueira cada peão deseja dormir? Contra o vento ou a favor?”

Contra o vento (o vento passa pela fogueira e depois pela rede) – não paga nada porque a fumaça será lançada sobre a rede espantando os mosquitos.

A favor do vento (o vento passa pela rede e depois pela fogueira) – paga 1 prenda

COZINHEIRO PERDE A COMIDA

“O cozinheiro perdeu toda a comida ao atravessar um rio caudaloso. A única alternativa de alimentação é matar um boi que dará comida para 2 dias.

Daqui para a frente a cada 2 dias a comitiva perde 1 boi.”

O grupo poderá optar por não matar o boi se só tiver mais 1 dia de viagem, poupando um animal. Não dê esta informação ao grupo. Deixe que analisem a situação e descubram esta alternativa.

ONÇA



“A boiada está inquieta porque deve haver alguma onça por perto. O que fazer?”

Leia também as 3 alternativas abaixo:

1. Conversar alto para espantar a onça e acalmar os animais
Melhor resposta, não perde nada.
2. Mandar 2 peões para o mato espantar a onça.
Se escolherem esta alternativa apresente as duas alternativas abaixo:
 - A. Foram a favor do vento
A onça percebe os peões pelo cheiro, ataca pelo outro lado e assusta a boiada que estoura. Perde 3 bois.
 - B. Foram contra o vento
A onça é localizada e os peões a assustam. Não perde nada.
3. Reduzir o ruído para evitar espantar mais ainda os animais
A onça assusta a boiada que estoura. Perde 5 bois + 1D6.

RIO COM PIRANHA

“Encontrado um rio com piranhas. Como passar perdendo o mínimo possível de animais?”

Se escolherem Boi de Piranha pergunte se ele será lançado rio acima, em frente ou rio abaixo.

Boi de Piranha. Deve ser lançado rio acima porque as piranhas não sentirão o cheiro dos animais passando rio abaixo. Perde 1 boi.

Boi de Piranha rio abaixo ou em frente. Perde 1 boi + 1D6 bois.

Qualquer outra resposta (analise a resposta e aceite as viáveis como corretas): Perde 1D6 bois.

VÔO RASANTE

“Um avião provavelmente de turismo faz um vôo rasante e assusta a boiada que estoura.”

Perde 3 bois + 1D6 bois.

NINHO DE COBRAS

“Vocês se deparam com um enorme ninho de cobras. Os animais podem espantar-se e haver um estouro de boiada. Qual a melhor alternativa?”

Leia as 2 alternativas abaixo:

1. Matar as cobras para dar passagem aos animais porque elas são peçonhentas. – Perde 5 bois porque isto afeta o equilíbrio ecológico.
2. Poupar as cobras e fazer outro caminho – Não perde nada.

TEMPESTADE

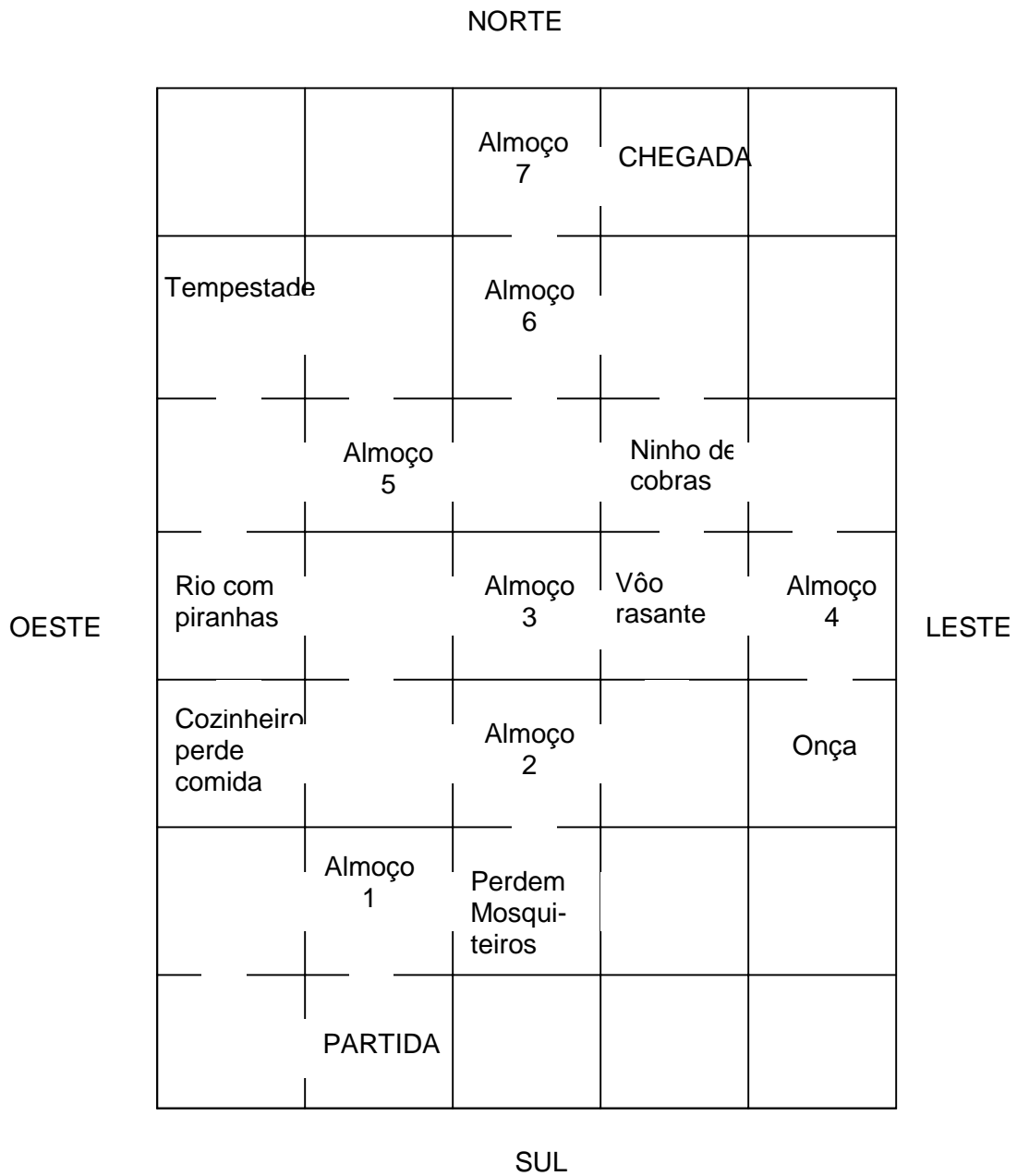
“Uma tempestade muito forte, com muitos raios, assusta a boiada que estoura.”

Perde 3 bois + 1D6 bois.





MAPA COMITIVAS



3 Reserva da Biosfera



Conselho da Reserva da Biosfera do Pantanal

O CRPan foi convocado em caráter de urgência para votar a aprovação ou não de uma série de projetos que podem provocar grande impacto ambiental, social e econômico no Pantanal Matogrossense.

As equipes que representam as entidades participantes do CRPan deverão analisar cada projeto e discutir com as demais equipes tendo, como principal orientação, os objetivos de sua própria entidade.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Esta aventura tem por objetivo tornar processos decisórios governamentais mais próximos da realidade do aluno. Um exercício fundamental de cidadania.

O governo deixa de ser algo distante, inatingível, reservado à uma elite, e torna-se parte do cotidiano do cidadão. O aluno se familiariza com as questões públicas, considerando seus efeitos sobre a comunidade, as conseqüências em longo prazo das decisões e tornar-se-á mais apto a considerar, com senso crítico e participativo, os problemas reais de seu próprio bairro e cidade.

A classe deverá ser dividida em equipes de 4 a 6 alunos. Cada equipe irá representar uma entidade que participará da reunião do CRPan defendendo seus pontos de vista.

É fundamental adequar a aventura à idade e nível de conhecimento de seus alunos. Para alunos mais jovens priorize a simplicidade e o lúdico. Para os mais velhos incentive o debate sério e responsável.

Abaixo são dados vários exemplos de entidades. Você deverá escolher as que serão mais facilmente compreendidas pelos seus alunos. É muito interessante que você crie outras entidades e projetos tomando por base o cotidiano de seus alunos.

As entidades e projetos estão organizados em ordem de complexidade. As últimas entidades referem-se a órgãos governamentais reais e seus objetivos, listados, podem ser encontrados, bem como maiores informações, nos seus sites na Internet. São adequadas aos alunos de maior idade e mesmo assim, provavelmente, será necessário discutir antes os objetivos de cada órgão para maior compreensão de todos.

Para classes de menor idade estas entidades deverão ser representadas pelo próprio mestre mas poderão também ser excluídas da aventura.

A análise e votação de cada projeto deverá seguir as etapas:

1. Análise do projeto pelas equipes
Cada equipe deverá analisar o projeto, decidir-se pela aprovação ou não e elaborar sua argumentação sempre tendo em vista os objetivos da entidade que representa.
2. Debate em plenário
As equipes se reúnem em plenário, é feita a leitura do projeto e cada equipe terá 3 minutos para apresentar sua argumentação a favor ou contra.



O debate é aberto e cada participante deverá contra argumentar os aspectos em que não houver concordância.

3. Decisão final

Se não houver consenso será feita votação, com base em maioria simples (50% + 1) para cada item discutido. Todos os participantes têm igual poder de voto. Em caso de empate joga-se 1D6. Resultados pares significam aprovação.

ENTIDADES FICTÍCIAS

Berrante - Associação dos Peões de Boiadeiro

A Berrante é uma ONG (Organização Não Governamental) que objetiva a melhoria das condições de trabalho e os ganhos dos peões do Pantanal. Busca conseguir maiores benefícios para seus afiliados.

É um grupo um tanto barulhento que vive tocando o berrante durante suas reuniões e manifestações. Tem até um hino tocado só com berrantes.

Os Mentirosos – Associação de Pesca Amadora

Um grupo de pescadores amadores que sempre se encontrava durante as pescarias resolveu organizar-se para defender a continuidade e expansão das atividades de pesca sem fins lucrativos em toda a região do Pantanal. Eles são permanentemente contra a pesca profissional porque reduz a população de peixes disponíveis para a pesca esportiva.

São muito brincalhões e, como bons pescadores, vivem inventando estatísticas mentirosas para provar suas opiniões. Não se pode confiar muito neles.

Siriri com Cururu

Este é um divertido grupo folclórico que viaja o ano inteiro fazendo apresentações de dança típica do Pantanal. Sempre que ocorrem reuniões do CRPan são convidados para defenderem a preservação da cultura pantaneira.

Mesmo durante as reuniões sempre encontram um jeito de dançar um pouco entre os debates.

Panela na Rede

Uma ONG que dedica-se à preservação e divulgação da arte pantaneira. É formada por ceramistas, tecelões, pintores e músicos. Bastante inovadores, procuram usar os recursos mais modernos para atingir seus objetivos. O próprio nome da ONG é uma alusão tanto às lindas redes tecidas pelas mulheres pantaneiras como à Internet, um importante veículo de difusão cultural. A Panela refere-se às panelas de barro usadas na cozinha pantaneira.

Cooperativa de Pescadores Dourados

É formada por pescadores profissionais da região do Pantanal. Procura promover seus interesses e contribuir para o desenvolvimento sustentável da pesca, minimizando o impacto ambiental das práticas de pesca. Objetiva também participar ativamente junto aos órgãos públicos e governamentais na sugestão de políticas que possam trazer benefícios econômicos e sociais à população da região pantaneira.

Associação de Empresas de Turismo EcoPantanal



Objetiva promover o desenvolvimento do turismo ecológico na região do Pantanal Matogrossense minimizando o impacto ambiental, contribuindo para a melhoria das condições sociais da população local e para o desenvolvimento econômico da região.

SINPROCO - Sindicato dos Produtores Rurais e Pecuaristas da Região Oeste e Centro-Oeste

Objetiva promover os interesses dos pecuaristas e produtores rurais da região do Pantanal, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da região e minimizando o impacto ambiental das práticas produtivas. Participa ativamente junto aos órgãos públicos e governamentais na sugestão de políticas que possam trazer benefícios econômicos e sociais à população da região pantaneira.

ENTIDADES GOVERNAMENTAIS REAIS

Ministério do Meio Ambiente

www.mma.gov.br/

Áreas de competência:

Política nacional do meio ambiente e dos recursos hídricos; política de preservação, conservação e utilização sustentável de ecossistemas, e biodiversidade e florestas; proposição de estratégias, mecanismos e instrumentos econômicos e sociais para a melhoria da qualidade ambiental e do uso sustentável dos recursos naturais; políticas para integração do meio ambiente e produção; políticas e programas ambientais para a Amazônia Legal; e zoneamento ecológico-econômico.

IBAMA - Instituto Brasileiro do Meio Ambiente e dos Recursos Naturais Renováveis

www.ibama.gov.br/

Objetivos:

01 reduzir os efeitos prejudiciais e prevenir acidentes decorrentes da utilização de agentes e produtos agrotóxicos, seus componentes e afins, bem como seus resíduos;

02 promover a adoção de medidas de controle de produção, utilização, comercialização, movimentação e destinação de substâncias químicas e resíduos potencialmente perigosos;

03 executar o controle e a fiscalização ambiental nos âmbitos regional e nacional;

04 intervir nos processos de desenvolvimento geradores de significativo impacto ambiental, nos âmbitos regional e nacional;

05 monitorar as transformações do meio ambiente e dos recursos naturais;

06 executar ações de gestão, proteção e controle da qualidade dos recursos hídricos;

07 manter a integridade das áreas de preservação permanentes e das reservas legais;

08 ordenar o uso dos recursos pesqueiros em águas sob domínio da União;



09 ordenar o uso dos recursos florestais nacionais;

10 monitorar o status da conservação dos ecossistemas, das espécies e do patrimônio genético natural, visando à ampliação da representação ecológica;

11 executar ações de proteção e de manejo de espécies da fauna e da flora brasileiras;

12 promover a pesquisa, a difusão e o desenvolvimento técnico-científico voltados para a gestão ambiental;

13 promover o acesso e o uso sustentado dos recursos naturais e

14 desenvolver estudos analíticos, prospectivos e situacionais verificando tendências e cenários, com vistas ao planejamento ambiental.

FUNAI - Fundação Nacional do Índio

www.funai.gov.br/

Objetivos:

Promover a educação básica aos índios, demarcar, assegurar e proteger as terras por eles tradicionalmente ocupadas, estimular o desenvolvimento de estudos e levantamentos sobre os grupos indígenas. Defender as Comunidades Indígenas, de despertar o interesse da sociedade nacional pelos índios e suas causas, gerir o seu patrimônio e fiscalizar as suas terras, impedindo as ações predatórias de garimpeiros, posseiros, madeireiros e quaisquer outras que ocorram dentro de seus limites e que representem um risco à vida e à preservação desses povos.

EMBRAPA - Pantanal

<http://www.cpap.embrapa.br/>

OBJETIVOS

- Atender a demanda da sociedade pantaneira gerando, adaptando e transferindo informações e tecnologias que viabilizem a identificação e o aproveitamento sócio-econômico das potencialidades dos recursos naturais da região em bases conservacionistas.
- Gerar, adaptar e difundir conhecimentos e tecnologias para o aprimoramento e desenvolvimento da pecuária de corte do Pantanal com a preocupação de manter a sua biodiversidade e a qualidade ambiental.
- Buscar sistemas de produção alternativos que atendam aos anseios sócio-econômicos e ecológicos da comunidade regional.
- Direcionar parte do esforço da pesquisa na geração de conhecimentos básicos necessários ao real entendimento dos principais problemas do Pantanal, tendo em vista a identificação de soluções que coadunem com as aspirações da sociedade

PROJETOS



Programa/Projeto: Pesca livre

Organização responsável: Os Mentirosos

Destaques da proposta e/ou resultados: Liberar a pesca amadora no Pantanal durante o ano inteiro. Os Mentirosos argumentam que não há impacto ambiental porque a pesca esportiva retira pequena quantidade de peixes.

Programa/Projeto: Transporte de bois por helicóptero

Organização responsável: Heliportos Redemoinho S/A

Destaques da proposta e/ou resultados: A Heliportos Redemoinho pretende implantar um serviço de transporte de bois por helicópteros para reduzir o impacto ambiental das comitivas que, segundo eles, pisoteia os pastos estragando a terra e tornando-a imprópria para a agricultura. Tentam convencer os pecuaristas de que devem despedir seus peões e contratar o serviço de helicópteros.

Programa/Projeto: Fábrica de Tecidos Guaná

Organização responsável: Tecelagem Bandeirante

Destaques da proposta e/ou resultados: Construção de uma fábrica de tecidos na cidade de Capão Redondo visando a produção de redes para exportação. O objetivo é a implantação dos mais modernos e automatizados sistemas de tecelagem o que garantirá produtos perfeitos, do ponto de vista técnico, e de baixo custo, requisitos fundamentais para atingir o mercado estrangeiro.

Programa/Projeto: Escola Cidadã para escolas de nível básico e médio do Pantanal

Organização responsável: Ministério da Educação e Cultura

Destaques da proposta e/ou resultados: Inclusão no currículo para o nível básico e médio de temática cultural regional, folclore e de práticas que desenvolvam a capacidade de participação dos estudantes na vida política da região.

Programa/Projeto: Criação da Reserva Indígena do Pantanal

Organização responsável: PreservÍndio

Destaques da proposta e/ou resultados: Criação de reserva indígena na região de Cáceres onde deverão ser reunidas todas as tribos que hoje encontram-se espalhadas pelo Pantanal com o fim de preservar suas tradições e melhor atender às suas necessidades de saúde, educação e trabalho.

Programa/Projeto: Aeroporto Internacional de São Lourenço

Organização responsável: DAC – Departamento de Aviação Civil

Destaques da proposta e/ou resultados: Construção de aeroporto internacional na região do Rio Taquari, Latitude 18° 47' Sul, Longitude 56° 32' Oeste, para facilitar o transporte de cargas e passageiros visando incrementar o turismo e a economia da região.



4. Lendas

Os Bichos D'Água

Finalmente suas férias chegaram. Você não suportava mais a ansiedade de esperá-las. Há anos você desejava conhecer o Pantanal Matogrossense mas não tinha surgido a oportunidade. Há cinco meses atrás você decidiu: ia ao Pantanal nas próximas férias e agora aí estavam elas.

Você embarcou no avião, desceu em Cuiabá e seguiu pela Rodovia Transpantaneira por 132 quilômetros. De lá tomou um barco que o levou até a fazenda em que ficaria hospedado por você esperava, maravilhosos 15 dias.

Uma fazenda lindíssima. Mal desfez suas malas você já saía para um passeio pelas redondezas.

Ao cruzar a varanda da casa em que estava, notou um velho sentado perto da porta. Ele recostava-se num dos pilares de madeira que sustentava o telhado da varanda e com um olhar perdido na imensidão da paisagem, parecia devanear muito longe dali. Você até assustou-se quando ouviu-o dizer mansamente: - Cuidado com os bichos d'água.

Você o cumprimentou e agradeceu o conselho. É sempre bom respeitar o conhecimento dos mais velhos e das pessoas da região.

Mas você sempre se considerou uma pessoa cautelosa. É claro que tomaria todo o cuidado. Muitas histórias já tinham sido contadas sobre jacarés que atacavam turistas desavisados, águas infestadas de piranhas, onças e até formigas que podiam picar doído.

Sim, claro. Você tomaria todo o cuidado com os bichos d'água e com os da terra também.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Nesta aventura os turistas terão várias atividades no Pantanal e serão observados por entidades mitológicas que analisarão o comportamento deles e decidirão se vão **puni-los** ou protegê-los. Entregarão a cada turista um cartãozinho colorido representando sua decisão com ou sem pontuações dependendo de qual entidade se referem. Ao final da aventura discute-se os resultados obtidos pelos turistas.

Esta aventura exige alguma preparação antecipada.

A sala de aula deve simular uma região do Pantanal e devem estar claramente representados:

Um rio largo que deve atravessar boa parte da sala

Uma região de mata

A Baía de Chacororé

A Baía de Siá Mariana com um corixo ligando-a à Baía de Chacororé

Um lugar com um grande X desenhado.



Os alunos devem ser divididos em dois grupos: o dos turistas (PCs) e o dos bichos d'água (NPCs).

O ideal é ter um mínimo de 3 turistas para cada bicho d'água. Há 6 tipos de bicho d'água.

Para classes pequenas reduza o número de turistas.

Se tiver que reduzir também o número de personagens que representam os bichos d'água alguns NPCs deverão assumir mais de um bicho d'água para atender a todas as tarefas que serão atribuídas aos turistas.

Para classes grandes, acima de 30 alunos, pode haver mais de um bicho d'água do mesmo tipo.

Os NPCs devem ter um tempo para estudar seus papéis e tirar dúvidas quanto ao comportamento da entidade que representam.

Entregue as fichas aos NPCs, tire suas dúvidas, prepare a sala com a ajuda dos NPCs e entregue as fichas aos PCs.

Há 6 tipos de ficha de turista. Todos tem as mesmas tarefas mas em seqüência diferente, desta forma todos os NPCs terão trabalho durante todo o tempo da aventura.

Se quiser manter coerência entre o sexo do jogador e do bicho d'água considere a tabela abaixo, mas isto não é realmente necessário até porque muitos entes mitológicos não tem sexo claramente definido ou nem são humanos.

Mãe d'água = Mulher. Ficará próxima ao rio.

Negrinho d'água = Homem. Ficará próximo à mata.

Minhocão = Mulher ou Homem. Ficará dentro do rio.

Mãe do Ouro = Mulher ou Homem. Ficará próxima ao tesouro, o local com o X.

Baía de Chacororé = Mulher ou Homem. Ficará na baía de mesmo nome.

Siá Mariana = Mulher. Ficará na baía de mesmo nome.

Recorte quadradinhos de papel de duas cores (verde e vermelho por exemplo) e entregue-os aos NPCs em número suficiente para todos os turistas. Uma cor (verde) representará a proteção dada ao turista pelo ente da natureza. A outra cor (vermelho) representará o castigo.

O ente da natureza poderá também fazer anotações no papel antes de entregar ao PC com pontuações que atribuir durante sua análise.

Mãe d'água

Você é um ente mitológico e não conversa com seres humanos.

Você parece-se com uma mulher e gosta de sentar-se sobre uma grande pedra e pentear-se.

Sempre que depara-se com um pescador você procura esconder-se mas observa como ele está pescando. Se estiver respeitando os peixes, pegando só o que necessita para



comer e somente os de tamanho adequado, você dá a ele sua proteção e terá todos os peixes que precisar, do contrário você *benze* o anzol e ele não pescará mais nada. Se o pescador for gentil e lhe oferecer presentes como sabonete, toalha ou pente, você também o protegerá.

Turistas estão passeando pela região em que você está. Quando eles forem pescar, observe-os por algum tempo e decida como vai tratá-los. Se achar que deve benzê-los entregue o cartão vermelho. Do contrário entregue o cartão verde e anote quantos peixes você permite que ele leve para casa.

Negrinho d'água

Você é um ente mitológico.

Parece-se com um moleque negro que gosta de brincar com os humanos.

Sempre que depara-se com um humano você procura esconder-se mas observa como ele trata a natureza. Se estiver respeitando-a, evitando destruir plantas e animais e não poluindo o ambiente você faz brincadeiras engraçadas para divertir a pessoa mas se ela estiver prejudicando a natureza com suas atitudes você assusta-a e prega peças.

Turistas estão passeando pela região em que você está. Observe-os por algum tempo, veja como eles tratam a natureza e decida como vai tratá-los. Se achar que estão agindo adequadamente faça brincadeiras para diverti-los e entregue o cartão verde. Do contrário assuste-os e entregue o cartão vermelho.

Minhocão

Você é um ente mitológico.

Parece-se com uma grande serpente. Às vezes pode assumir a forma de um cajá (cesto de peixes) ou de um batelão (canoa grande) virado.

Sempre que depara-se com um humano você procura esconder-se mas observa como ele trata a natureza. Se estiver respeitando-a, evitando destruir plantas e animais e não poluindo o ambiente você faz brincadeiras engraçadas para divertir a pessoa mas se ela estiver prejudicando a natureza com suas atitudes você assusta-a e prega peças.

Turistas estão navegando pelos rios da região em que você está. Observe-os por algum tempo, veja como eles tratam a natureza e decida como vai tratá-los. Se achar que estão agindo adequadamente entregue-lhes o cartão verde. Do contrário assuste-os, vire seus barcos, e entregue o cartão vermelho.

Mãe do Ouro

Você é um ente mitológico.



Parece-se com uma bola de fogo que brota da água ou da terra e traça longos percursos pelo ar. No local onde você brota há sempre um tesouro enterrado (enterro).

Sempre que depara-se com um buscador de tesouro você procura esconder-se mas observa as oferendas que ele vai fazer-lhe. Se oferecer toalhas virgens, sem uso, ou uma garrafa de água benta, você entrega-lhe o cartão verde que significa também o tesouro. Qualquer outra oferta ou um comportamento inadequado para com a natureza entregue-lhe o cartão vermelho.

Baia de Chacororé

Você é a Baía de Chacororé e é encantada. Seu encantamento permite que você fique brava, levantando grandes ondas se alguém fizer muito barulho.

Turistas estão passeando pela Baía de Chacororé. Observe-os por algum tempo, veja como eles se comportam e decida como vai tratá-los. Se achar que estão agindo adequadamente entregue-lhes o cartão verde. Do contrário crie ondas enormes tentando afogá-los ou espantá-los e entregue o cartão vermelho.

Siá Mariana

Você é Mariana, uma bela mulher lendária que afogou-se na baía que agora leva seu nome.

Turistas estão passeando pela Baía de Siá Mariana. Observe-os por algum tempo. Tente encantá-los e levá-los para as águas profundas.

Se não conseguir encantá-los coloque os cartões verdes e vermelhos num saquinho e peça ao turista que escolha um. Se escolher o verde poderá ir embora levando o cartão. Se for vermelho você o encantou. Leve-o para as águas profundas e segure-o lá por alguns minutos. Aproveite para ensiná-lo a ser uma boa pessoa e cuidar da natureza. Liberte-o e deixe que leve o cartão vermelho.

TURISTA 1

Você é um turista e está passeando pelo Pantanal.

Cumpra as tarefas abaixo na ordem em que estão listadas.

Você não pode ver os entes da natureza a não ser que eles se revelem.

Após cada tarefa cumprida um ente da natureza vai lhe dar um cartão verde, se achar que você a cumpriu adequadamente, ou vermelho. Não discuta ou converse com o ente a não ser que ele permita.

Tarefa 1: Pescaria

Vá ao rio e comece a pescar. Você deve fazer de conta que está pescando e deve falar alto tudo o que estiver fazendo. Por exemplo: Peguei a vara, coloquei a isca e joguei no rio. Peguei um peixe. Guardei-o. Já tenho 1 peixe. Joguei a rede e peguei 10 peixes. Invente modos de pescar, diga quantos peixes pegou ou não, invente o número de peixes.



Faça uma oferenda à Mãe d'água que protege os peixes. Escolha um dos itens abaixo e fale alto qual foi sua escolha:

1. Anzol e linha
2. Sabonete
3. Um pente
4. Ração para peixes

Tarefa 2: Passeio pela mata

Vá para a região de mata e passeie por lá. Diga alto o que está fazendo como: estou pegando uma fruta e comendo, estou cortando o mato com facão para poder passar. Invente coisas que pode fazer na mata, sempre falando alto o que está fazendo.

Tarefa 3: Passeio pelo rio

Vá para o rio, faça de conta que está num barco navegando por ele. Fale alto tudo o que estiver fazendo. Invente coisas para fazer no rio. Seja criativo.

Tarefa 4: Busca do tesouro

Você sonhou que há um tesouro enterrado numa região marcada com um X. Vá até lá e comece a cavar. Quando a Mãe do Ouro que protege o local surgir, escolha um dos **itens** abaixo e fale alto da sua escolha. É uma oferenda que está fazendo à ela.

1. Toalha virgem, sem uso
2. Um facão afiado, de ouro puro
3. Um pedaço grande de couro de boi do Pantanal
4. Uma garrafa de água benta

Tarefa 5: Baía de Chacororé

Você está passeando pela Baía de Chacororé. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 6: Baía de Siá Mariana

Você está passeando pela Baía de Siá Mariana. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

TURISTA 2

Você é um turista e está passeando pelo Pantanal.

Cumpra as tarefas abaixo na ordem em que estão listadas.

Você não pode ver os entes da natureza a não ser que eles se revelem.

Após cada tarefa cumprida um ente da natureza vai lhe dar um cartão verde, se achar que você a cumpriu adequadamente, ou vermelho. Não discuta ou converse com o ente a não ser que ele permita.

Tarefa 1: Passeio pela mata

Vá para a região de mata e passeie por lá. Diga alto o que está fazendo como: estou pegando uma fruta e comendo, estou cortando o mato com facão para poder passar. Invente coisas que pode fazer na mata, sempre falando alto o que está fazendo.

Tarefa 2: Passeio pelo rio

Vá para o rio, faça de conta que está num barco navegando por ele. Fale alto tudo o que estiver fazendo. Invente coisas para fazer no rio. Seja criativo.



Tarefa 3: Busca do tesouro

Você sonhou que há um tesouro enterrado numa região marcada com um X. Vá até lá e comece a cavar. Quando a Mãe do Ouro que protege o local surgir, escolha um dos **itens** abaixo e fale alto da sua escolha. É uma oferenda que está fazendo à ela.

5. Toalha virgem, sem uso
6. Um facão afiado, de ouro puro
7. Um pedaço grande de couro de boi do Pantanal
8. Uma garrafa de água benta

Tarefa 4: Baía de Chacororé

Você está passeando pela Baía de Chacororé. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 5: Baía de Siá Mariana

Você está passeando pela Baía de Siá Mariana. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 6: Pescaria

Vá ao rio e comece a pescar. Você deve fazer de conta que está pescando e deve falar alto tudo o que estiver fazendo. Por exemplo: Peguei a vara, coloquei a isca e joguei no rio. Peguei um peixe. Guardei-o. Já tenho 1 peixe. Joguei a rede e peguei 10 peixes. Invente modos de pescar, diga quantos peixes pegou ou não, invente o número de peixes.

Faça uma oferenda à Mãe d'água que protege os peixes. Escolha um dos itens abaixo e fale alto qual foi sua escolha:

5. Anzol e linha
6. Sabonete
7. Um pente
8. Ração para peixes

TURISTA 3

Você é um turista e está passeando pelo Pantanal.

Cumpra as tarefas abaixo na ordem em que estão listadas.

Você não pode ver os entes da natureza a não ser que eles se revelem.

Após cada tarefa cumprida um ente da natureza vai lhe dar um cartão verde, se achar que você a cumpriu adequadamente, ou vermelho. Não discuta ou converse com o ente a não ser que ele permita.

Tarefa 1: Passeio pelo rio

Vá para o rio, faça de conta que está num barco navegando por ele. Fale alto tudo o que estiver fazendo. Invente coisas para fazer no rio. Seja criativo.

Tarefa 2: Busca do tesouro

Você sonhou que há um tesouro enterrado numa região marcada com um X. Vá até lá e comece a cavar. Quando a Mãe do Ouro que protege o local surgir, escolha um dos itens abaixo e fale alto da sua escolha. É uma oferenda que está fazendo à ela.

9. Toalha virgem, sem uso



10. Um facão afiado, de ouro puro
11. Um pedaço grande de couro de boi do Pantanal
12. Uma garrafa de água benta

Tarefa 3: Baía de Chacororé

Você está passeando pela Baía de Chacororé. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 4: Baía de Siá Mariana

Você está passeando pela Baía de Siá Mariana. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 5: Pescaria

Vá ao rio e comece a pescar. Você deve fazer de conta que está pescando e deve falar alto tudo o que estiver fazendo. Por exemplo: Peguei a vara, coloquei a isca e joguei no rio. Peguei um peixe. Guardei-o. Já tenho 1 peixe. Joguei a rede e peguei 10 peixes. Invente modos de pescar, diga quantos peixes pegou ou não, invente o número de peixes.

Faça uma oferenda à Mãe d'água que protege os peixes. Escolha um dos itens abaixo e fale alto qual foi sua escolha:

9. Anzol e linha
10. Sabonete
11. Um pente
12. Ração para peixes

Tarefa 6: Passeio pela mata

Vá para a região de mata e passeie por lá. Diga alto o que está fazendo como: estou pegando uma fruta e comendo, estou cortando o mato com facão para poder passar. Invente coisas que pode fazer na mata, sempre falando alto o que está fazendo.

TURISTA 4

Você é um turista e está passeando pelo Pantanal.

Cumpra as tarefas abaixo na ordem em que estão listadas.

Você não pode ver os entes da natureza a não ser que eles se revelem.

Após cada tarefa cumprida um ente da natureza vai lhe dar um cartão verde, se achar que você a cumpriu adequadamente, ou vermelho. Não discuta ou converse com o ente a não ser que ele permita.

Tarefa 1: Baía de Chacororé

Você está passeando pela Baía de Chacororé. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 2: Baía de Siá Mariana

Você está passeando pela Baía de Siá Mariana. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 3: Pescaria



Vá ao rio e comece a pescar. Você deve fazer de conta que está pescando e deve falar alto tudo o que estiver fazendo. Por exemplo: Peguei a vara, coloquei a isca e joguei no rio. Peguei um peixe. Guardei-o. Já tenho 1 peixe. Joguei a rede e peguei 10 peixes. Invente modos de pescar, diga quantos peixes pegou ou não, invente o número de peixes.

Faça uma oferenda à Mãe d'água que protege os peixes. Escolha um dos itens abaixo e fale alto qual foi sua escolha:

13. Anzol e linha
14. Sabonete
15. Um pente
16. Ração para peixes

Tarefa 4: Passeio pela mata

Vá para a região de mata e passeie por lá. Diga alto o que está fazendo como: estou pegando uma fruta e comendo, estou cortando o mato com facão para poder passar. Invente coisas que pode fazer na mata, sempre falando alto o que está fazendo.

Tarefa 5: Passeio pelo rio

Vá para o rio, faça de conta que está num barco navegando por ele. Fale alto tudo o que estiver fazendo. Invente coisas para fazer no rio. Seja criativo.

Tarefa 6: Busca do tesouro

Você sonhou que há um tesouro enterrado numa região marcada com um X. Vá até lá e comece a cavar. Quando a Mãe do Ouro que protege o local surgir, escolha um dos itens abaixo e fale alto da sua escolha. É uma oferenda que está fazendo à ela.

13. Toalha virgem, sem uso
14. Um facão afiado, de ouro puro
15. Um pedaço grande de couro de boi do Pantanal
16. Uma garrafa de água benta

TURISTA 5

Você é um turista e está passeando pelo Pantanal.

Cumpra as tarefas abaixo na ordem em que estão listadas.

Você não pode ver os entes da natureza a não ser que eles se revelem.

Após cada tarefa cumprida um ente da natureza vai lhe dar um cartão verde, se achar que você a cumpriu adequadamente, ou vermelho. Não discuta ou converse com o ente a não ser que ele permita.

Tarefa 1: Baía de Siá Mariana

Você está passeando pela Baía de Siá Mariana. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 2: Pescaria

Vá ao rio e comece a pescar. Você deve fazer de conta que está pescando e deve falar alto tudo o que estiver fazendo. Por exemplo: Peguei a vara, coloquei a isca e joguei no rio. Peguei um peixe. Guardei-o. Já tenho 1 peixe. Joguei a rede e peguei 10 peixes. Invente modos de pescar, diga quantos peixes pegou ou não, invente o número de peixes.



Faça uma oferenda à Mãe d'água que protege os peixes. Escolha um dos itens abaixo e fale alto qual foi sua escolha:

17. Anzol e linha
18. Sabonete
19. Um pente
20. Ração para peixes

Tarefa 3: Passeio pela mata

Vá para a região de mata e passeie por lá. Diga alto o que está fazendo como: estou pegando uma fruta e comendo, estou cortando o mato com facão para poder passar. Invente coisas que pode fazer na mata, sempre falando alto o que está fazendo.

Tarefa 4: Passeio pelo rio

Vá para o rio, faça de conta que está num barco navegando por ele. Fale alto tudo o que estiver fazendo. Invente coisas para fazer no rio. Seja criativo.

Tarefa 5: Busca do tesouro

Você sonhou que há um tesouro enterrado numa região marcada com um X. Vá até lá e comece a cavar. Quando a Mãe do Ouro que protege o local surgir, escolha um dos **itens** abaixo e fale alto da sua escolha. É uma oferenda que está fazendo à ela.

17. Toalha virgem, sem uso
18. Um facão afiado, de ouro puro
19. Um pedaço grande de couro de boi do Pantanal
20. Uma garrafa de água benta

Tarefa 6: Baía de Chacororé

Você está passeando pela Baía de Chacororé. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

TURISTA 6

Você é um turista e está passeando pelo Pantanal.

Cumpra as tarefas abaixo na ordem em que estão listadas.

Você não pode ver os entes da natureza a não ser que eles se revelem.

Após cada tarefa cumprida um ente da natureza vai lhe dar um cartão verde, se achar que você a cumpriu adequadamente, ou vermelho. Não discuta ou converse com o ente a não ser que ele permita.

Tarefa 1: Baía de Siá Mariana

Você está passeando pela Baía de Siá Mariana. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).

Tarefa 2: Pescaria

Vá ao rio e comece a pescar. Você deve fazer de conta que está pescando e deve falar alto tudo o que estiver fazendo. Por exemplo: Peguei a vara, coloquei a isca e joguei no rio. Peguei um peixe. Guardei-o. Já tenho 1 peixe. Joguei a rede e peguei 10 peixes. Invente modos de pescar, diga quantos peixes pegou ou não, invente o número de peixes.



Faça uma oferenda à Mãe d'água que protege os peixes. Escolha um dos itens abaixo e fale alto qual foi sua escolha:

21. Anzol e linha
22. Sabonete
23. Um pente
24. Ração para peixes

Tarefa 3: Passeio pela mata

Vá para a região de mata e passeie por lá. Diga alto o que está fazendo como: estou pegando uma fruta e comendo, estou cortando o mato com facão para poder passar. Invente coisas que pode fazer na mata, sempre falando alto o que está fazendo.

Tarefa 4: Passeio pelo rio

Vá para o rio, faça de conta que está num barco navegando por ele. Fale alto tudo o que estiver fazendo. Invente coisas para fazer no rio. Seja criativo.

Tarefa 5: Busca do tesouro

Você sonhou que há um tesouro enterrado numa região marcada com um X. Vá até lá e comece a cavar. Quando a Mãe do Ouro que protege o local surgir, escolha um dos **itens** abaixo e fale alto da sua escolha. É uma oferenda que está fazendo à ela.

21. Toalha virgem, sem uso
22. Um facão afiado, de ouro puro
23. Um pedaço grande de couro de boi do Pantanal
24. Uma garrafa de água benta

Tarefa 6: Baía de Chacororé

Você está passeando pela Baía de Chacororé. Seu objetivo é divertir-se. Comporte-se como achar melhor. Seja criativo(a).



5. Fauna

Perdidos no Pantanal

Sandrinha vivia falando maravilhas do sítio do Tio Jerônimo, lá no Pantanal. Cada vez que a classe voltava das férias todos sabiam que, pelo menos durante uma semana, Sandrinha ia contar e recontar as aventuras que viveu no sítio. Todos gostavam de ouvi-la. No final de suas histórias ela repetia o convite de sempre: - Tio Jerônimo já falou mil e uma vezes que todos vocês estão convidados para passar uns dias no sítio. É só avisar.

Não tinha quem não ficasse sonhando com umas férias no Pantanal, isto até o professor entrar na classe. Então a realidade caía na cabeça de todos: como levar uma classe inteira para o Pantanal? Melhor esquecer o assunto e se concentrar no português, na matemática, na química.

A solução chegou de forma inesperada. A escola promoveu uma feira de ciências. Cada classe deveria executar um único trabalho que seria avaliado pelos professores. A classe ganhadora receberia de prêmio uma viagem e 15 dias de estadia em hotel.

A diretora veio à sua classe para comunicar o evento. Não conseguiu terminar de falar. Vocês sabiam que iam ganhar, tinham que ganhar. Era a oportunidade sonhada a tanto tempo.

A classe toda perguntou: - Podemos ir ao Pantanal?

A diretora estranhou. Pensou um pouco e respondeu: - É longe demais, o dinheiro que temos não vai dar.

Sandrinha lembrou: - Não precisamos do hotel. Ficaremos no sítio do meu tio e é de graça.

A diretora disse que faria as contas e que talvez a economia do hotel poderia pagar uma viagem mais longa, mas que antes de tudo a classe teria que ganhar o concurso.

Mas isto vocês tinham certeza de que conseguiriam.

O trabalho foi duro mas divertido. Várias noites vocês passaram no salão onde estava sendo montada a feira junto aos alunos das outras classes. Uma balburdia completa.

Uma classe fez um disco voador enorme que ficava pendurado no teto no meio do palco do salão. Outra fez um átomo gigante com milhares de lâmpadas que piscavam em seqüência parecendo os elétrons girando. Teve uma que fez um túnel para representar as quatro estações. Você ia andando pelo túnel e sentia frio, calor, vento e até borrifos de chuva. Joãozinho queimou o dedo com o gelo seco que usavam para fazer o inverno. Teve até cidade submarina feita de maquete. Tinha uns três metros de diâmetro. Só não podia por água porque a maquete era de papelão mas ficou muito bonita.

Vocês fizeram uma usina hidrelétrica. Uma caixa d'água debaixo de uma mesa, uma montanha de terra em cima da mesa, uma cidade no sopé da montanha. As casinhas e as ruas com postes de iluminação. Um motor, simulando a chuva, jogava a água num lago no alto da montanha. Ao descer morro abaixo, ela acionava uma turbina que gerava energia para iluminar a cidade.

Claro, vocês ganharam o prêmio.



Tio Jerônimo os recebeu com muita alegria. O lugar era incrível e vocês se divertiram muito. Mas havia uma coisa que vocês queriam fazer: um longo passeio a cavalo pelo Pantanal.

Tio Jerônimo não podia acompanhá-los porque saiu em comitiva mas deixou um peão para levá-los.

Vocês acordaram cedo, ansiosos pelo passeio. Aí veio a má notícia: o peão ficou doente. Uma gripe braba.

O pior: amanhã seria o dia de embarcarem de volta. Ou saiam a passeio hoje ou não haveria mais tempo.

Vocês decidiram: iriam sozinhos. Tinham ouvido tanta história do pessoal do sítio nos dias que passaram lá que achavam que saberiam se virar. E mais: tinham um GPS (*Global Positioning System* ou Sistema Global de Posicionamento) que daria a posição de vocês e evitaria que se perdessem.

Vocês andaram a manhã inteira a cavalo. Lá pelo meio-dia resolveram parar para nadar um pouco e refrescar-se antes de comer o lanche que trouxeram. Estava muito quente. Enquanto brincavam na água não perceberam as grossas nuvens de chuva que se formavam. Em minutos a tempestade desabou. Uma chuva torrencial. O céu escureceu, os trovões ribombavam pavorosamente. Vocês estavam tão ocupados em amontoar-se para tentar evitar a chuva, como se fosse possível, que nem se deram conta quando os cavalos soltaram-se e fugiram.

Quando a chuva amainou foi que perceberam que iam ter que voltar a pé. Isto não era realmente um problema. Jovens, podiam andar bastante. Resolveram começar imediatamente a volta porque só chegariam de noite, calculavam. Os cavalos voltariam ao sítio e isto também não seria problema.

Alguém lembrou que não haviam retirado as mochilas com os lanches das celas dos cavalos. Vocês estavam só com a roupa do corpo.

Vocês pegaram o GPS para encontrar o caminho de volta e aí veio mais uma desagradável surpresa: ficara no chão durante a chuva, estava encharcado e não funcionava mais. Isto sim era um grande problema. Vocês estavam perdidos.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

O grupo deverá sobreviver no Pantanal com os recursos que ele oferece até que apareça alguém para socorrê-los. Quando achar que o tempo da aventura foi suficiente ou a pontuação final alcançada, faça com que o grupo seja resgatado pelos peões de uma fazenda vizinha que viram os cavalos sem cavaleiros e decidiram investigar seguindo as pegadas que haviam deixado.

Para isto deverão achar soluções para:

1. Como pescar
2. Como caçar
3. Colher frutas e vegetais comestíveis
4. Purificar a água
5. Proteger-se de onças e jacarés
6. Construir um abrigo para proteger-se de chuva e do frio da noite



7. Fazer fogo sem fósforos e isqueiro

O grupo pode ser dividido em sub-grupos, cada um cuidando de uma necessidade para a sobrevivência.

O mestre pode dar um prazo de 30 minutos para que as soluções sejam encontradas sem definir número de soluções ou viabilidade mas pode especificar um número mínimo de 10 soluções e calcular a viabilidade jogando um dado de 6 faces ou sorteando papezinhos numerados de 1 a 6. O valor sorteado é acumulado e o grupo terá a sobrevivência garantida somente se chegar a um valor de 40 pontos, por exemplo.

O mestre somente deverá aceitar soluções baseadas em materiais encontráveis no Pantanal, na roupa do grupo ou nas peças do GPS.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

O GPS (*Global Positioning System* ou Sistema de Posicionamento Global) é um sistema de rádio-navegação que abrange o mundo todo e envolve 24 satélites e suas estações em terra.

Para uso civil o GPS oferece uma precisão de 100 metros horizontalmente e 156 metros verticalmente.



6. Pesca

O Passeio Fantástico

Vocês gostam mesmo de uma boa farra. No hotel em que estão hospedados os funcionários até desistiram de tentar impor algumas regras básicas como não fazer cantoria nos corredores às 3 da madrugada, evitar guerra de comida no restaurante e ficar em silêncio nas excursões de pesca.

Mas não adiantou. Parece que ninguém estava mesmo a fim de dormir na hora certa e muito menos de pescar.

Vocês se justificaram dizendo que passam o ano inteiro trabalhando e estudando, seguindo todas as regras (ou quase), e que agora que estão de férias no Pantanal querem sossego e liberdade até porque é só o seu grupo que está no hotel e ninguém deveria reclamar.

Os funcionários se queixaram que eram eles que não conseguiam dormir e o serviço acabava prejudicado com o café atrasando e a limpeza dos quartos também. Vocês responderam que isso não era problema. Eles que dormissem de dia porque vocês não ligavam para a limpeza dos quartos nem pro horário do café.

E a baderna continuou.

Foram chamados para acordar às 7 horas mas levantaram-se mesmo às 10 da manhã.

No restaurante, durante o café, a zorra de sempre. Micagens com os pãezinhos, malabarismo com as laranjas até que alguém entornou o leite em cima do presunto.

Resultado: todo mundo teve que comer um novo prato: presunto ao leite quente.

O pior foi quando, com a boca cheia, Cristina convidou todos a irem à Baía de Chacororé. Cuspiu em todo mundo e acabou levando na cara um monte de restos de mamão e guardanapos usados.

Um bando de porcos.

Mas todo mundo concordou. Iam à Baía de Chacororé. Alguém lembrou que lá devia ser muito pacato e que não poderiam esquecer os instrumentos musicais. Os instrumentos eram, na verdade, algumas latas e pedaços de pau que serviam para a batucada e um apito que acharam na cozinha do hotel.

E a cambada toda foi, ruidosa, até a tal Baía, batendo lata e cantando sabe-se lá o que.

Chegando lá uma mágica aconteceu. Silêncio total. O que ninguém havia conseguido até então, calar a turma, a beleza do lugar conseguiu assim, fácil.

O sol forte da manhã brilhando nas águas, as aves em seu vôo silencioso, o doce cheiro de mato. Todos embasbacados, curtindo a estética rude da natureza.

Mas a calma durou pouco. Bastou alguém gritar “maravilha de lugar” e pronto, a bagunça instalou-se novamente. Um repique na lataria, alguns já dançando na praia, outros cantando cada um a música que bem entendia.

E assim foi durante horas. Haja energia. Teve luta livre na areia, mergulho nas águas da Baía, pega-pega de uma perna só e muita, muita risada.



Ninguém percebeu quando o movimento das águas da Baía mudou. Estavam calmas até então mas lentamente começaram a agitar-se. Algumas ondas maiores já se formavam. Sérgio deu o alarme. Algo estranho estava acontecendo.

- É a maré, concluiu Leandro.
- Que maré? – questionou Kátia – Aqui não é mar prá ter maré desse jeito.
- Mar de Xarayés – Leninha lembrou, sem tirar os olhos do fenômeno.

E as ondas aumentavam mais e mais. O grupo afastou-se da margem, tentando escapar das ondas mas ao mesmo tempo hipnotizado pelo espetáculo.

O ruído das ondas quebrando se tornou assustador.

Mas o pior estava por vir. Algo parecia estar se formando em meio a espuma das ondas. Ora mais visível, ora dissolvendo-se nas águas como se ainda não tivesse energia suficiente para fazer-se material.

Todos estavam horrorizados mas ninguém conseguia afastar-se um metro que fosse nem desviar o olhar. Estavam encantados.

Mas conseguiram gritar de terror quando finalmente a figura que tentava tomar forma fez-se completa: uma mulher enorme com o corpo feito de água e sua longa cabeleira de espuma. Um sorriso estranho, misto de ironia e condescendência. Completamente aterrador.

Ela esticou-se como uma onda, mantendo o que seriam seus pés na água mas aproximando-se de cada um do grupo. Olhou bem nos olhos de todos que, feito pedra, nem piscavam. Ela parecia examinar a alma de cada um do grupo e não só a aparência exterior, do corpo.

Satisfeita com o exame pôs-se a falar.

- Vocês me despertaram – disse a figura, sem raiva, apenas como constatação.

Célia pensou mas não teria coragem de falar: “Mais uma prá reclamar do barulho”.

- Vocês são muito alegres mas estão esquecendo-se de uma coisa muito importante.

“Pronto! – pensou Cláudio. – Agora como castigo ela nos transforma em jacarés ou, pior, em ratos d’água”.

- Vocês se esquecem – a mulher de água prosseguiu – que os outros tem suas próprias necessidades, diferentes das suas, que merecem ser respeitadas.

- E quando digo ‘outros’ – completou – não me refiro só às pessoas mas também aos bichos, às plantas, à terra, à água.

“Isso deve ser praga do pessoal do hotel”, concluiu Priscila.

- Vocês despertaram com seu ruído a Baía de Chacororé e devem ser punidos.

Um arrepio percorreu a espinha de todos mas mesmo querendo discutir o assunto, pedir desculpas que fosse, não havia quem conseguisse formar palavra. Paralisia total.



- Olhei o coração de vocês e percebi que são boas pessoas. Estão perturbados e perturbando, mas são gente boa então a punição será mais leve.

“Ainda bem, - pensou Cláudio – agora vamos virar só ararinhas azuis. Bonitas, pelo menos. E quem sabe assim consigo namorar a Lulu, que até agora não me deu bola, e sair voando com ela por aí.”

- Vou transformar vocês em peixes.

Mesmo hipnotizados que estavam conseguiram tremer de medo. E como. Alguns começaram a chorar sem emitir um som só. Imagina! Virar peixe e arriscar ser pescado.

- Mas não será para sempre – a Baía completou. – Alguns dias somente. Tempo suficiente para vocês sentirem o mesmo que os peixes, perceberem as necessidades deles, compreender o que pode prejudicá-los e, em decorrência, todo o Pantanal. Vocês manterão sua inteligência humana mas não conseguirão falar. Quando eu achar que já aprenderam o suficiente quebrarei o encanto.

- E lembrem-se – concluiu – Quem não der atenção à tarefa ficará, para sempre, com cheiro de peixe.

Não houve tempo para mais nada. A mulher se desfez com toda a água que a formava despencando no chão como chuva. Imediatamente todos viraram peixes e saíram pulando para a água.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

O objetivo desta aventura é que cada personagem transforme-se num dos peixes do Pantanal e durante uma semana pesquise sobre os hábitos, tipo de alimentação, reprodução, época indicada para a pesca, traçando um perfil da espécie que permita compreender porque são necessários cuidados ambientais para preservá-lo.

Ao final da pesquisa cada aluno ou cada espécie poderá apresentar o resultado de suas pesquisas para a classe ou montar uma exposição com quadros mostrando os dados coletados.

Classes de maior idade poderão ter uma tarefa a mais: definir regras de pesca, métodos de criação em cativeiro e até cuidados necessários ao turismo ecológico visando a preservação da espécie.



7. Ecoturismo

Agência de Ecoturismo

Você é estudante de último ano do curso superior de Turismo. Você e seus colegas de classe têm conversado freqüentemente sobre como e onde vão trabalhar após se formarem.

De modo geral a maioria mostra-se mais inclinada à uma atividade ligada ao turismo ambiental, ou ecoturismo, mas vocês já perceberam que, apesar de estarem no mesmo curso, há muitas diferenças individuais quanto às tarefas que desejam desempenhar.

Alguns preferem lidar com cálculos como controle financeiro, fluxo de caixa (quanto de dinheiro entra e quanto sai de uma empresa).
Outros preferem trabalhar em atividades de divulgação e relações públicas como cuidar da propaganda, fazer contatos com clientes, fornecedores de serviços, prefeituras.
Há ainda os que querem viver ao ar livre. Querem ir para o mato com os turistas, passar o dia criando jogos e brincadeiras para diverti-los.
Mas há também os que preferem trabalhar numa mesa, numa sala com ar-condicionado, e que gostam de organizar coisas e chefiar pessoas.

Logo vocês se deram conta de que tinham pessoas diferentes o suficiente para a maioria dos trabalhos necessários à uma pequena empresa. E então veio a decisão: montar sua própria agência de turismo. Como faltam ainda 6 meses para o curso terminar e todos se formarem, este é o prazo que vocês tem para organizar a empresa e abri-la.

Comecem por escolher um nome para a agência de turismo que seja atraente para o público.

Organizem-se em sub-grupos. Cada sub-grupo deverá ficar responsável por uma área da empresa. Considerem as áreas mais prioritárias e as secundárias.

Cada sub-grupo deverá listar 10 necessidades de sua área e propor ao menos uma solução para cada necessidade.

Exemplo:

Sub-grupo área financeira

Necessidade 1: Conseguir R\$ 50.000,00 de capital para iniciar a empresa e mantê-la por 6 meses.

Solução 1: Recolher todo o dinheiro que o grupo possa dispor.

Solução 2: Se não for suficiente buscar financiamento junto ao BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social).

Solução 3: Se não for suficiente buscar financiamento junto a bancos particulares.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A introdução acima é adequada para classes mais avançadas, com alunos de maior idade. Para classes de menor idade será necessário alguma simplificação. Você deverá



considerar a maturidade e nível de conhecimento de seus alunos para poder dosar a aventura de modo que represente uma dificuldade média.

Há três alternativas a considerar:

1. Classes avançadas – Apresente a introdução acima e deixe que o próprio grupo responsabilize-se por organizar-se, definindo as várias áreas de uma empresa e dividindo-se para atendê-las.
2. Classes intermediárias – Apresente a introdução acima, dê esclarecimentos sobre o que é uma empresa, suas várias áreas, o que significa entrada e saída de dinheiro. Abra uma discussão, sob sua supervisão, sobre como montar a empresa, assim você poderá detectar o nível de compreensão de seus alunos antes de deixá-los por conta própria.
3. Classes de menor idade – Tomando por base a introdução acima, apresente-a de forma bem simples de modo que os alunos possam compreender. As várias áreas da empresa, listadas abaixo, contém um quadro com informações adequadas aos alunos menores. Não é necessário trabalhar com todas as áreas apresentadas. Escolha as mais adequadas à sua classe.

A busca de soluções para as necessidades de cada área comporta várias opções sempre dependendo do nível dos alunos e dos objetivos do professor com a atividade. É sempre importante lembrar que o RPG é multidisciplinar e pode-se aproveitar a oportunidade de uma aventura ecológica para trabalhar conhecimentos de outras áreas.

1. Os jogadores podem simplesmente listar soluções.
2. Pode ser-lhes exigido que pesquisem soluções mais realistas. No exemplo dado não bastaria citar 'financiamento junto a bancos particulares' mas seria necessário citar também 2 ou 3 bancos e qual o percentual de juros mais provável, o que poderia exigir até uma visita real aos bancos.
3. Para saber se a solução é viável ou não e até que ponto atenderia à necessidade pode-se usar dados de 6 faces ou papezinhos numerados de 1 a 6. Estabelece-se um valor mínimo de 12 pontos para cada necessidade. Joga-se o dado para cada solução apresentada. Os jogadores deverão criar soluções até atingir 12 pontos.

EVENTOS

Durante a aventura o Mestre pode determinar a ocorrência de um ou mais eventos para criar um clima de urgência ou dificuldade extra. Crie outros eventos ou adapte os sugeridos a seguir para sua classe.

A TV local ficou sabendo da criação da empresa e acabou de chegar para uma entrevista de surpresa. É uma grande oportunidade para a divulgação do empreendimento.

Algumas perguntas do entrevistador (deverão ser feitas pelo mestre):

Qual o nome da empresa?

Qual seu propósito?

Vocês acham mesmo que turismo ecológico dá dinheiro?

Vocês tem experiência como empresários?

O grupo ficou sabendo que uma empresa da Noruega tem dinheiro para investir em ecoturismo no Brasil. É uma oportunidade para conseguir capital. Mas eles exigem a



direção da empresa brasileira. Seu grupo ficaria com os trabalhos mais operacionais. O grupo deve decidir se aceita ou não esta associação.

Surge um sujeito muito bem vestido e falante que trás uma proposta. Como o grupo vai viajar muito pelo Brasil seria uma excelente oportunidade para espalhar dinheiro falso no mercado. O grupo ficaria com 30% de lucro.

Este evento é adequado para alunos de maior idade e, caso o grupo aceite participar do crime, jogue os dados para saber se a polícia descobriu e prendeu os jogadores o que pode até por fim à empresa.

Você pode estabelecer que, a cada mês de tempo de jogo, que pode equivaler a 5 minutos de tempo real, a polícia vai fazer uma investigação. Jogue o dado de 6 faces a cada 5 minutos. Se der 1 a 4 não houve êxito. 5 ou 6 representa sucesso para a polícia. Conte um ponto. Quando totalizar 5 pontos o grupo todo é preso e a empresa acaba. Seja este o final ou não é fundamental deixar um espaço de tempo para discutir a criminalidade com a classe.

Lembre-se que o mestre pode modificar critérios se assim desejar. Se o grupo aceitou praticar o crime e você não quer correr o risco de que terminem impunes, não fale sobre as regras acima para os dados. Vá jogando-os. Quando quiser prender o grupo todo declare a prisão não importando os resultados dos dados.

ÁREAS DA EMPRESA

Utilize as informações abaixo como facilitadores caso seus alunos encontrem dificuldades na definição das áreas, objetivos e necessidades.

Área Econômico-Financeira

Objetivos:

Gerar capital para a criação, instalação e manutenção da empresa.

Definir preços dos serviços oferecidos

Necessidades:

Obter R\$ 5.000,00 de capital para a criação da empresa.

Obter R\$ 20.000,00 de capital para a aquisição de móveis e equipamentos de escritório, telefones e computadores.

Obter R\$ 25.000,00 de capital para a manutenção da empresa pelos primeiros 6 meses.

Analisar cada serviço oferecido pela empresa e definir seu preço para o cliente.

Para grupos de menor idade

Aos jogadores: “É necessário obter R\$ 50.000,00 para manter a empresa pelos primeiros 6 meses. Vocês deverão propor alternativas. A cada alternativa viável será jogado o dado de 6 faces. O resultado será multiplicado por 2.000 e este será o dinheiro conseguido com a alternativa. O grupo terá sucesso ao obter todo o dinheiro necessário.”

Ao Mestre: Somente considere como inviável uma alternativa absurda, impossível. Para as demais jogue o dado. Você pode aumentar ou diminuir a dificuldade alterando o multiplicador.



Área Publicidade e Propaganda

Objetivos:

Divulgar a empresa e os serviços oferecidos.

Criar uma boa imagem da empresa junto ao público-alvo (pessoas que tem potencial para se tornar clientes de uma agência de turismo ecológico).

Necessidades:

Qual a imagem que a empresa deseja passar para o público?

Qual o estilo do público (renda, hábitos de consumo, profissão, leituras preferidas) que poderia se tornar cliente da empresa?

Como atingir este público? Quais os veículos de comunicação que devem ser usados? (rádio, tv, jornal, revista, Internet).

Devemos montar um site na Internet? Como seria este site? O que deveria conter?

Para grupos de menor idade

Aos jogadores: “Vocês devem divulgar a empresa e os serviços que ela oferece. Criem cartazes, folhetos, painéis para fazer propaganda. Criem frases bonitas e versos rimados que mostrem o quanto a empresa é boa e eficiente. Montem uma propaganda no rádio, de 30 segundos de duração, falando das promoções da empresa.”

Ao Mestre: Se achar necessário avaliar o potencial de sucesso das propagandas criadas, use o dado de 6 faces. Considere um total esperado de 30 pontos, por exemplo. Jogue o dado para cada peça publicitária produzida pelo grupo. Faça com que trabalhem até obterem os pontos desejados.

Área Administrativa

Objetivos:

Organizar a empresa estabelecendo necessidades de equipamentos, de material e de pessoal.

Organizar os eventos reservando passagens de avião ou ônibus, hospedagem e pessoal de apoio.

Dar tratamento ao lixo gerado pelos clientes.

Necessidades:

Como selecionar os melhores hotéis nos locais dos eventos?

Como cuidar do lixo gerado pelos clientes?

Como nossos atendentes devem tratar nossos clientes?

Para grupos de menor idade

Aos jogadores: “Para que uma empresa funcione são necessários materiais, móveis e instrumentos. Vocês deverão fazer uma lista de tudo o que terá que ser comprado para a agência de turismo. A cada item viável será jogado o dado de 6 faces. O grupo terá conseguido organizar adequadamente a empresa quando forem atingidos 60 pontos.”

Ao Mestre: Você poderá dar um ou dois dias para que o grupo visite empresas, lojas ou bancos da região e faça uma lista dos objetos que utilizam. Se isto não for possível pode-



se organizar uma visita à secretaria da escola ou dar um dia de prazo para que perguntem aos seus pais.

Área Organização de Excursões de Pesca

Objetivos:

Tornar as excursões de pesca atrativas para o cliente e rentáveis para a empresa.
Organizar excursões específicas para pescadores brasileiros e estrangeiros visando facilitar a comunicação entre os clientes.

Necessidades:

Quais áreas do Pantanal oferecem melhor pesca?

Quais as épocas mais propícias?

Quais os tipos de peixe que podemos oferecer para atrair pescadores?

Para grupos de menor idade

Aos jogadores: “Vocês são responsáveis por organizar excursões de pesca no Pantanal. Deverão listar tudo o que é necessário levar para que os turistas passem um dia agradável pescando. Lembrem-se de que as pessoas querem novidades como formas diferentes de pesca. Considerem também a possibilidade de chover ou fazer frio e até mesmo de alguém ficar doente. Vocês devem deixar seus clientes satisfeitos.”

Ao Mestre: Você poderá dar um ou dois dias para que os alunos informem-se sobre os métodos de pesca com seus pais ou amigos. Jogue o dado de 6 faces para cada item apresentado pelos alunos. Considere encerrado o trabalho quando atingirem 100 pontos. Invalide apenas as sugestões obviamente inviáveis.

Área Passeios Turísticos

Objetivos:

Descobrir pontos turísticos na região e programar passeios agradáveis e divertidos.

Necessidades:

O que caracteriza um local como ‘ponto turístico’?

Como descobrir pontos turísticos novos, desconhecidos da maioria dos turistas habituais?

Quais atividades podem substituir um passeio turístico quando algo o impede como uma chuva por exemplo?

Para grupos de menor idade

Aos jogadores: “Vocês são responsáveis por organizar passeios turísticos no Pantanal. Deverão listar lugares a serem visitados e tudo o que é necessário levar para que os turistas passem um dia agradável passeando e conhecendo lugares bonitos. Considerem também a possibilidade de chover ou fazer frio e até mesmo de alguém ficar doente. Vocês devem deixar seus clientes satisfeitos.”

Ao Mestre: Você poderá dar um ou dois dias para que os alunos informem-se sobre passeios turísticos no Pantanal estudando com o material do Tom do Pantanal, pesquisando em livros, revistas ou na Internet. Jogue o dado de 6 faces para cada item apresentado pelos alunos. Considere encerrado o trabalho quando atingirem 100 pontos. Invalide apenas as sugestões obviamente inviáveis.



Uma variação muito interessante que pode até envolver a classe toda é propor a criação de um pacote turístico na própria cidade onde os alunos residem. Quais os parques próximos, construções atraentes ou simplesmente locais agradáveis que poderiam ser visitados?

Área História e Cultura

Objetivos:

Localizar pontos históricos, museus, centros de cultura e folclore, grupos de dança, eventos culturais e as datas em que ocorrem.

Organizar viagens para o público interessado em folclore, história, arte e cultura.

Necessidades:

Quais os locais históricos da região?

Quais os locais onde pode-se ter maior contato com a cultura, folclore e arte da região?

Em que datas ocorrem os principais eventos culturais locais?

Para grupos de menor idade

Aos jogadores: “Vocês são responsáveis por organizar passeios culturais ao Pantanal. Deverão listar lugares que mostrem a cultura da região e tudo o que é necessário levar para que os turistas passem um dia agradável passeando e aprendendo. Considerem também a possibilidade de chover ou fazer frio e até mesmo de alguém ficar doente. Vocês devem deixar seus clientes satisfeitos.”

Ao Mestre: Você poderá dar um ou dois dias para que os alunos informem-se sobre os pontos históricos do Pantanal, museus, centros de cultura e folclore, estudando com o material do Tom do Pantanal, pesquisando em livros, revistas ou na Internet. Jogue o dado de 6 faces para cada item apresentado pelos alunos. Considere encerrado o trabalho quando atingirem 80 pontos.

Invalide apenas as sugestões obviamente inviáveis.

Uma variação muito interessante que pode até envolver a classe toda é propor a criação de um pacote turístico-cultural na própria cidade onde os alunos residem. Quais os museus próximos que poderiam ser visitados? Quais as festas folclóricas da região?



8. O Homem e o Pantanal

Relembrar para Reconstruir

Finalmente as férias terminaram. Claro que não havia quem não gostasse das férias e ninguém estava reclamando delas mas é que, a cada início de período uma aventura especial, esperada ansiosamente por todos, era preparada.

Só mesmo especialistas em educação, com eons de experiência, poderiam ter imaginado algo tão motivador para a volta às aulas. Dava mesmo vontade de retornar à escola.

A classe não sabia realmente o que ia acontecer mas haviam boatos de que desta vez a viagem seria longa e que demoraria bem mais que as outras. A expectativa era tanta que vocês mal trocaram experiências das férias. Queriam saber para onde iriam.

A primeira aula, nem podia deixar de ser, era a da bela professora Clio. O propósito de sua matéria era recordar, reconstruir, redescobrir, lembrar tudo o que não deveria ter sido esquecido. Havia também os que chamavam a sua aula de História. Você não se importava com nomes. Queria era passear.

Clio, com todo o charme que lhe era peculiar, começou sua aula lembrando-os a lembrarem-se sempre do que tinham vivido. Ela dizia: - Se foi bom, lembrar é reviver e sentir novamente o prazer. Se foi ruim, lembrar é rever e descobrir o que não deu certo. Uma oportunidade para reconstruir.

- Mas – Clio continuou – não vou deixar vocês nesta ansiedade. O que querem saber é para onde vamos neste início de período. Mais uma vez, como sempre, quero que vocês prestem muita atenção.
- Não sei porque – ironizou – todos os alunos costumam achar que minha aula é de turismo. Não é. É trabalho, e trabalho duro e sério. Nesta nossa viagem de estudos vocês encontrarão o passado e ele nem sempre é agradável. Lembrem-se de que os humanos estão aprendendo. Neste esforço de crescimento nem sempre o resultado é benéfico. Os erros e dores são muitas vezes inevitáveis.

Como ninguém ousava interromper, senão receberia a vaia da classe toda, Clio prosseguiu.

- Vamos visitar Gaia.

Um OH! geral e todo mundo começou a falar ao mesmo tempo. Vocês sabiam o quanto era longe e bonito o planeta cuidado por Gaia, uma jovem Deusa, não lá muito experiente.

- Calma, calma moçada – Clio pedia sorrindo. – Vamos visitar Gaia. Vocês sabem, ela é a responsável por aquele planeta azul bem lá na borda da galáxia. Gaia é uma menina esperta e muito dedicada, mas ainda está no início da carreira de Deusa, pouca coisa mais avançada que vocês. É claro que vocês ainda estão estudando e não tem planetas para cuidar enquanto ela já formou-se mas somente há alguns bilhões de anos. É jovem ainda.



- Nós vamos lá ver o trabalho dela. E vamos nos dedicar a uma região específica conhecida por Pantanal Matogrossense. Uma região muito bonita. Vamos relembrar o Pantanal e ao relembrar vamos reconstruí-lo. Não ao próprio Pantanal porque este é de Gaia mas todos os demais pantanais que criaremos pelo Universo afora.
- Quando vocês crescerem o suficiente para terem seus próprios planetas irão lembrar-se de construir pantanais sem os erros e com os acertos deste.
- Boa Viagem!

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Reúna os fatos que considerar mais significativos da história do Pantanal e dê um tempo para seus alunos realizarem estudos e pesquisas em livros e Internet. Este será o período do contato com a história, a relembração.

Em seguida os alunos deverão propor alternativas para os fatos, reescrevendo a história. Este é o período da reconstrução.

Exemplos

Tomada de posse de territórios indígenas

Relembração:

O conquistador – em nome do seu Rei e da Igreja Católica – finca a cruz cristã e apela aos índios para que se submetam ao soberano europeu e aceitem a verdadeira fé.

Reconstrução:

Hipótese 1: O europeu aprende a mitologia indígena e compartilha com ele a religião européia.

Hipótese 2: O soberano europeu assume a mitologia indígena como sua e implanta-a na Europa.

Se estas hipóteses tivessem acontecido o mundo de hoje seria diferente?

Quais as prováveis diferenças?

Febre do ouro

Relembração

A febre do ouro gerou uma luta sistemática de extermínio contra as nações indígenas.

Reconstrução

Hipótese: Os garimpeiros portugueses associam-se aos índios mostrando o valor daquele metal amarelo e de como todos poderiam ganhar trabalhando cooperativamente.

Como seria o mundo de hoje com os índios sendo respeitados e as riquezas não sendo roubadas aos habitantes da terra?



NPC – Personagens não jogadores

CLIO: Musa da história. Uma das deusas do panteão grego.

GAIA: A Deusa Terra. Gaia é a deusa grega mãe do planeta Terra.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

EON:

A história da geologia terrestre é descrita em tempo geológico, medido em milhões e bilhões de anos. O tempo geológico é dividido em:

Época: é a menor divisão de tempo geológico e dura vários milhões de anos.

Período: é a junção de duas ou mais épocas.

Era: dois ou mais períodos geológicos formam uma era, que tem centenas de milhões de anos.

Eon: duas ou mais eras geológicas formam um eon, a maior divisão de tempo geológico, durando centenas de milhões de anos.



9. Cultura

VI Feira Internacional da Cultura

Este ano, em sua sexta edição, a Feira Internacional da Cultura a ser realizada em Madri, Espanha, terá a água como tema principal.

Muitos países estarão representados, mostrando sua música, dança, folclore e cultura mas sempre com ênfase na água.

O Brasil, presente em todas as edições anteriores, escolheu levar a cultura do Pantanal à Madri já que a água é o fator mais representativo desta região brasileira.

Vocês são especialistas em cultura pantaneira. Conhecem profundamente os costumes locais, as danças, o folclore, as lendas e foram contratados para montar o pavilhão brasileiro na feira.

Vocês estão muito motivados. Além do bom dinheiro que irão ganhar e da viagem à Espanha, estão felizes por poder mostrar ao mundo o que o Brasil tem de melhor: sua natureza.

As empresas de turismo do Pantanal e fazendas de criação de gado cotizaram-se e, para estimular ainda mais a equipe, garantiram um prêmio extra, em dinheiro, dependendo da avaliação que os visitantes fizerem da feira. Para cada visitante que ficar satisfeito o grupo receberá R\$ 1,00 além do seu pagamento. Como são esperados 10.000 visitantes, se 70% ficar satisfeito o grupo receberá R\$ 7.000,00 de prêmio.

Assim que se reuniram para desenvolver o projeto da feira tomaram uma decisão: iriam inovar. Geralmente em feiras deste tipo utilizam-se filmes, textos e fotos para mostrar o assunto. Vocês iriam fazer diferente: levariam o Pantanal para Madri.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

A primeira tarefa para a classe toda é definir como irão 'levar o Pantanal à Madri' e depois, como trata-se de uma aventura, como irão simular a feira na sala de aula.

A classe poderia decidir que construiria em Madri uma parte do Pantanal, com rios, lagos e mata. Levaria alguns bois e completaria o cenário com pássaros e jacarés de papelão. Montaria uma comitiva para que os visitantes experimentassem o gostinho do manejo do gado.

Na simulação em sala de aula construiriam uma maquete representando a região do Pantanal. A sala seria aberta à visitação de outras classes e a comitiva seria montada com alguns alunos vestidos de boi e outros representando os peões. Os alunos das outras classes seriam os turistas que participariam da comitiva.

Seriam mostradas situações típicas como: atravessar um rio cheio de piranhas e um estouro de boiada, com os bois correndo disparados pela escola.

Os alunos visitantes deverão dizer se ficaram satisfeitos ou não. A classe receberá um prêmio simbólico de R\$ 100,00 por aluno satisfeito.



INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

MADRI

Capital da Espanha, chega a registrar 44 graus no verão. Possui uma série de atrações como o Museu do Prado, a Plaza Maior e o Jardim Botânico. Exposições excelentes ocorrem no Palácio de Cristal e no Parque do Recanto.

Madri é conhecida também por sua culinária de excelente qualidade e por sua vida noturna.

A Espanha é o berço de artistas como Goya, Velázquez, Picasso e Dalí, e possui uma forte literatura como Don Quixote de La Mancha de Miguel de Cervantes.



10. Economia

O Passado de volta ao Presente

A guerra era inevitável. Todos sabiam disso. A ONU, politicamente enfraquecida por anos seguidos de crises econômicas e de recessão mundial, não conseguiu coalisão suficiente para impedir os freqüentes conflitos no oriente médio que acabaram por envolver outros países. A III Guerra Mundial havia começado.

A primeira providência da OPEP foi bloquear o comércio do petróleo. O preço dos combustíveis subiu assustadoramente e em decorrência a inflação começou uma curva ascendente. Os preços de todos os produtos acompanharam a alta e pior, começaram a sumir das prateleiras dos supermercados. Quem podia estocava-os e os próprios produtores procuravam reduzir a oferta para garantir-se diante de um futuro indefinido.

O Brasil foi convocado a enviar tropas. A população brasileira revoltou-se. A vocação pacifista do País tornava inaceitável a participação do Brasil numa guerra. Grandes movimentos populares foram deflagrados contra o envio de soldados brasileiros para o front de batalha.

O governo, pressionado pelo povo, posicionou-se diante do mundo: enviaria soldados somente como forças de paz da ONU mas faria todos os esforços para enviar alimentos e medicamentos para a zona de guerra.

E convocou a população a dar sua participação nesta crise mundial de forma produtiva, pacífica e humanitária.

Você é um sitiante do Pantanal. O governo local convocou-o para uma reunião, juntamente com outros sitiantes, para discutirem o aumento de produtividade e diversificação de produção da região objetivando atender aos esforços de guerra. Várias propostas foram apresentadas. Obteve maior aprovação não uma idéia pronta mas a que apresentava o maior potencial para trazer soluções viáveis. Foi chamada de O Passado de volta ao Presente.

A história do Pantanal é recheada de variações em sua exploração econômica. Muitos ciclos ocorreram até a estabilização no Ciclo da Pecuária que, desde a época dos bandeirantes, perdura até o presente.

Houve um incremento bastante significativo na economia da região com o turismo ecológico mas, diante da situação atual, o turismo foi completamente paralisado.

A idéia aprovada pela maioria foi estudar profundamente os vários ciclos pelos quais passou a economia do Pantanal, desde sua descoberta, procurando considerar a viabilidade de instalá-los novamente, senão no Pantanal inteiro, ao menos localmente atingindo uma pequena região.

Discutiu-se muito que hoje, com as novas tecnologias e conhecimento, podia-se obter melhores resultados que no passado.

O Ciclo do Ouro, por exemplo, poderia ser beneficiado com as novas técnicas de extração sem a poluição por mercúrio.

O Ciclo do Açúcar poderia ser reintroduzido trazendo uma importante contribuição ao fornecimento de álcool combustível.



Vocês se dividiram em comissões. Estudariam os ciclos econômicos do passado, estudariam os recursos atuais do Pantanal e proporiam medidas para aumentar a produtividade da região rapidamente envolvendo sempre a população local. Disso dependia a vida de muitos milhares de pessoas no Brasil e no mundo.

INFORMAÇÕES PRIVATIVAS DO MESTRE

Para classes mais avançadas pode-se deixar por conta dos alunos a definição de quais comissões devem ser formadas e como atender à tarefa proposta.

Para classes de menor idade o trabalho deve ser melhor detalhado em grau variável dependendo do grupo.

CICLO DO OURO

Como se explorava ouro no passado?

Como localizar novas jazidas de ouro?

Como explorá-las sem poluir o meio ambiente com as tecnologias atuais?

CICLO DO AÇÚCAR

Como se dava a produção e transporte do açúcar no passado?

Quais as soluções para a produção e transporte no presente?

CICLO DAS CHARQUEADAS

Como se dava a produção de carne seca, couros, chifres e derivados no passado?

Quais as soluções para esta produção e transporte no presente?

CICLO DA PECUÁRIA

Como ampliar a produção pecuária no presente?

AGRICULTURA

Apesar de não ter se tornado viável no passado, além da subsistência, seria possível hoje, com as novas tecnologias, tornar-se rentável e quantitativamente significativa?

MINERAÇÃO

Que jazidas podem ser encontradas no Pantanal e como torná-las mais produtivas e rentáveis?

O mestre pode deixar em aberto o número de contribuições que cada grupo deve dar mas pode também determinar um número mínimo de sugestões, 10 por exemplo, e avaliar seu potencial de viabilidade. Para isto utilize um dado de 6 faces. Estabeleça um número mínimo de pontos a ser alcançado por cada grupo, 50 por exemplo. Para cada sugestão jogue o dado e acumule o resultado.

EVENTOS

Pode-se lançar eventos durante a aventura para trazer novas condições, facilitando ou dificultando o trabalho das equipes.

EFEITO ESTUFA



A temperatura global está aumentando e com isto algumas alterações climáticas se fazem sentir. A temperatura do Pantanal aumentou em 2 graus centígrados trazendo mais chuva e mais inundações. Como extrair benefícios desta situação?

FALTA DE MÃO DE OBRA

A pecuária utiliza pouca mão de obra mas alternativas como mineração e agricultura podem exigir um volume maior de trabalhadores. Como conseguir mais trabalhadores sem causar problemas habitacionais, de alimentação e saúde?

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

ONU – Organização das Nações Unidas



A [Organização das Nações Unidas](#) nasceu oficialmente a 24 de Outubro de 1945, data em que a sua Carta foi ratificada pela maioria dos 51 Estados Membros fundadores. O dia é agora anualmente celebrado em todo o mundo como Dia das Nações Unidas.

O objetivo da ONU é unir todas as nações do mundo em prol da paz e do desenvolvimento, com base nos princípios de justiça, dignidade humana e bem-estar de todos. Dá aos países a oportunidade de tomar em consideração a interdependência mundial e os interesses nacionais na busca de soluções para os problemas internacionais.

Atualmente a Organização das Nações Unidas é composta por 189 Estados Membros. Reúnem-se na Assembléia Geral, que é a coisa mais parecida com um parlamento mundial. Cada país, grande ou pequeno, rico ou pobre, tem um único voto; contudo, as decisões tomadas pela Assembléia não são vinculativas. No entanto, as decisões da Assembléia tornam-se resoluções, que têm o peso da opinião da comunidade internacional.

A sede das Nações Unidas fica em Nova Iorque, nos Estados Unidos, mas o terreno e os edifícios são território internacional. A ONU tem a sua própria bandeira, correios e selos postais. São utilizadas seis línguas oficiais: Árabe, Chinês, Espanhol, Russo, Francês e Inglês – as duas últimas são consideradas línguas de trabalho. A sede das Nações Unidas na Europa fica em Genebra, Suíça. Têm escritórios em Viena, Áustria, e Comissões Regionais na Etiópia, Líbano, Tailândia e Chile.

O Secretariado das Nações Unidas é chefiado pelo Secretário-Geral. O logotipo da ONU representa o mundo rodeado por ramos de oliveira, símbolo da paz.

Os objetivos das Nações Unidas:

Manter a paz em todo o mundo.

Fomentar relações amigáveis entre nações.



Trabalhar em conjunto para ajudar as pessoas a viverem melhor, eliminar a pobreza, a doença e o analfabetismo no mundo, acabar com a destruição do ambiente e incentivar o respeito pelos direitos e liberdades dos outros.
Ser um centro capaz de ajudar as nações a alcançarem estes objetivos.

Os princípios das Nações Unidas:

Todos os Estados Membros gozam de igualdade soberana.

Todos os Estados Membros devem obedecer à Carta.

Os países devem tentar resolver os seus diferendos através de meios pacíficos.

Os países devem evitar utilizar a força ou ameaçar utilizar a força.

As Nações Unidas não podem interferir nas questões internas de um país.

Os países deverão tentar dar toda a assistência à Organização.

<http://www.un.org/>

<http://www.unicrio.org.br/UNICBR.cfm>

<http://www.onuportugal.pt/>

OPEP - Organização dos Países Exportadores de Petróleo

A OPEP é uma organização internacional que reúne 11 países produtores e exportadores de petróleo. Os membros atuais são: Argélia, Indonésia, Irã, Iraque, Kuwait, Líbia, Nigéria, Qatar, Arábia Saudita, Emirados Árabes Unidos e Venezuela.