

ALIANÇA FLORESTAL



ALIANÇA FLORESTAL: O JOGO



Bem-vindos ao jogo Aliança Florestal! Aqui você e seus amigos vão criar um mundo onde a natureza precisa estar em constante harmonia.

As espécies que você vai encontrar – a **anta**, o **tatu-canastra**, o **beija-flor-canela** e o **besouro-rola-bosta** –

não foram escolhidas por acaso!

Todas elas vivem na região da bacia do rio Doce, têm funções ecológicas para manter o equilíbrio da Mata Atlântica, e enfrentam ameaças diárias, como a caça, os incêndios e o desmatamento, que aumentam o risco de desaparecerem da natureza para sempre.

A **anta** é uma jardineira das florestas, espalhando sementes nas suas andanças. O **tatu-canastra** é um engenheiro do ecossistema, pois cava túneis que são utilizados como abrigos por outros animais. O **beija-flor-canela** é um polinizador que ajuda as plantas a se reproduzirem. Já o **besouro-rola-bosta** é um inseto ciclador de nutrientes, já que transporta fezes para alimentar filhotes em ninhos, adubando o solo.

Juntos, eles formam uma equipe para manter tudo funcionando perfeitamente. Mas o desafio vem quando algum deles falta...

- *Sem o tatu, cadê as tocas?*
- *Sem o besouro, o solo fica pobre?*
- *Sem o beija-flor, quem ajuda as plantas a nascerem?*

- *Sem a anta, quem vai espalhar as sementes e permitir que as florestas cresçam?*

A brincadeira aqui é aprender como cada um faz parte do equilíbrio na natureza – e, claro, tentar colorir o tabuleiro todo!

OBJETIVO DO JOGO

A ideia do jogo é todo mundo trabalhar junto para colorir o tabuleiro e ajudar a floresta a ficar mais forte e bonita. Como cada espécie animal possui uma função ecológica, com muita cooperação vocês devem movimentar seus personagens e “sincronizar” as jogadas para conquistar pontos e ajudar a manter esse ecossistema onde tudo vive conectado.



COMO JOGAR A ALIANÇA FLORESTAL?

1. Formem um grupo de 4 pessoas.

2. Escolham seus animais e estudem suas fichas para conhecer suas características e habilidades.

3. Montem o ecossistema, destacando as páginas do “Tabuleiro Cíclico”.

Esse tabuleiro possui 84 casas.

Cada jogador deve colorir 10 casas aleatórias com sua cor. Assim, 40 casas ficam coloridas e as outras 44 começam sem cor.

4. Movimentem-se: os jogadores se movimentam seguindo uma ordem determinada.

1º - Anta

2º - Tatu-canastra

3º - Beija-flor-canela

4º - Besouro-rola-bosta

5. Conquistem Pontos de Sincronia:

ao final de cada rodada (após o besouro-rola-bosta), se todos os jogadores estiverem em casas da mesma cor, o grupo ganha um “Ponto de Sincronia”. Com esse ponto, todos devem colorir uma casa extra!

6. Visitem as Casas Harmônicas: nos quatro cantos do tabuleiro há casas especiais, com o símbolo de uma estrela. Elas são raras: só podem ser coloridas uma vez por jogador e todas devem ser visitadas para que o jogo seja concluído. Os jogadores devem parar nelas obrigatoriamente, sem considerar o número de movimentos. Ao parar numa delas, o grupo precisa jogar “zerinho ou um”, utilizando apenas os números 0, 1 e 2 com as mãos. A soma dos números (de 0 a 8) gera uma consequência positiva ou

Regras de movimentação: *cada personagem tem seu estilo de movimento, conforme descrito nas fichas. Além disso, os jogadores não podem parar no mesmo lugar: se isso acontecer, um dos jogadores precisa interromper a jogada e parar na casa anterior.*

Casas com obstáculos: *as casas com desenho de triângulo têm obstáculos naturais e causados pela ação humana. Quando passar por esta casa, o jogador precisa seguir a orientação que consta na ficha do animal.*

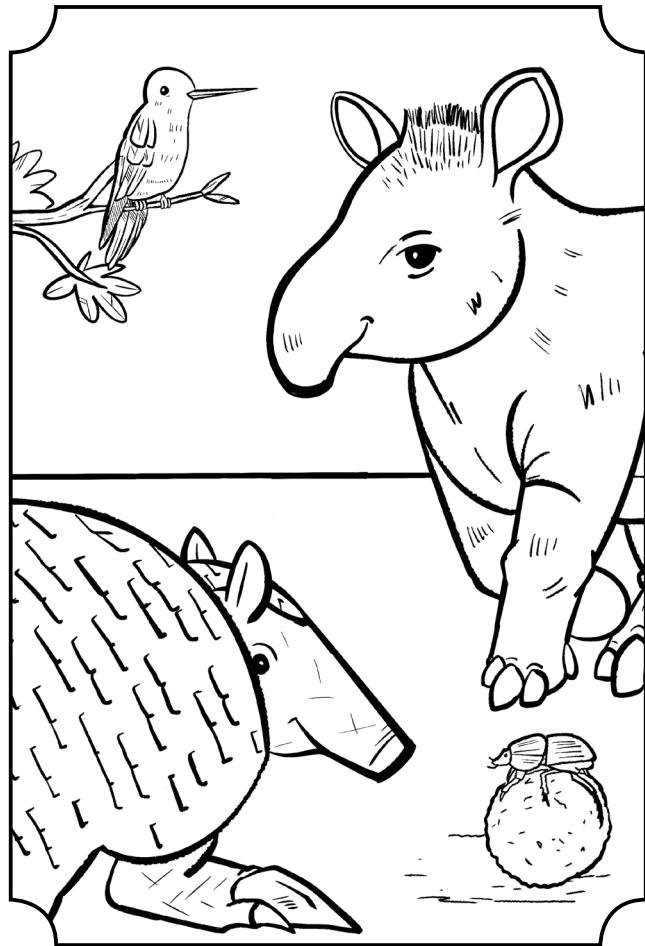
negativa da ação humana na natureza.

Consulte-as na **página 6**. Uma vez usadas, as casas harmônicas não causam mais efeitos.

QUEM GANHA?

O grupo que colorir o tabuleiro mais rápido, com menos rodadas, e buscando um equilíbrio entre as cores, vence! Pensem estrategicamente como combinar as forças das funções ecológicas dos animais para driblar os desafios que eles enfrentam.

Ao final, os jogadores devem apresentar o seu ecossistema único e contar como ajudaram a equilibrá-lo.



CLASSES E FUNÇÕES ECOLÓGICAS

Funções ecológicas são os papéis que diferentes seres vivos exercem num ecossistema, ajudando a manter as relações naturais e a saúde do ambiente.

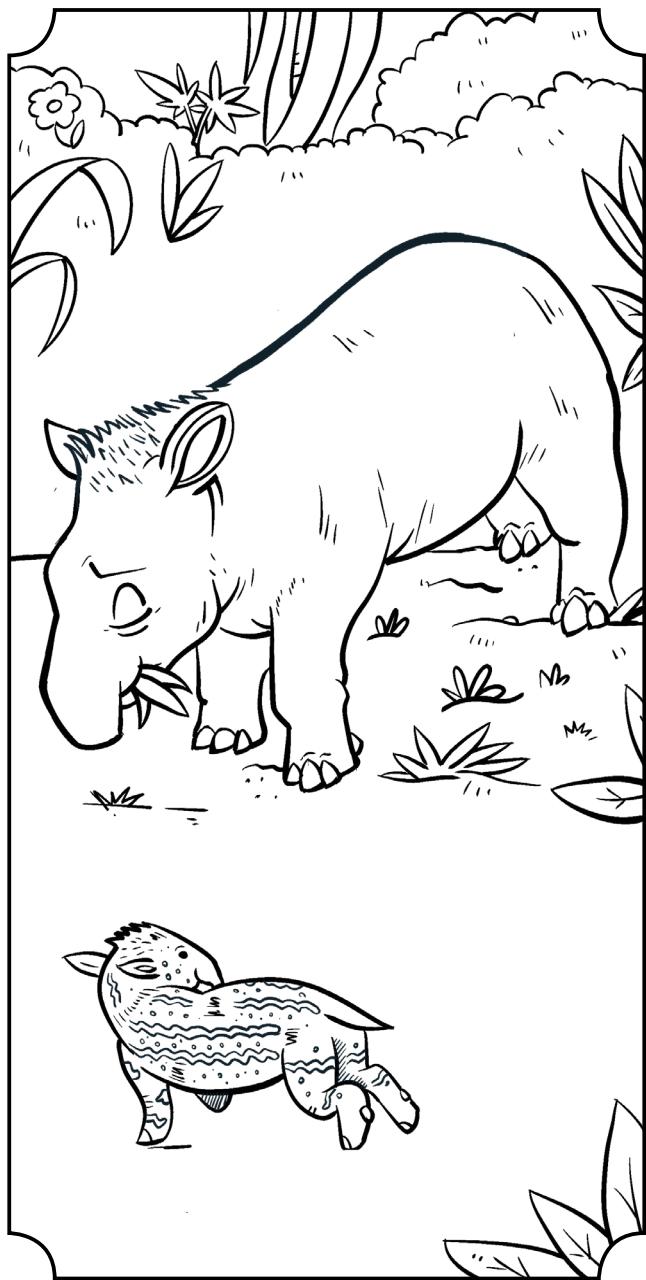
Essas funções incluem processos essenciais para a vida na Terra, como a polinização, a dispersão de sementes, a decomposição de matéria orgânica e a ciclagem de nutrientes.

Sem essas funções ecológicas, o ambiente perderia a capacidade de regeneração natural, o que levaria ao desequilíbrio e até à extinção de várias espécies.

Nas próximas páginas, conheça as classes do jogo, suas funções ecológicas e algumas espécies da bacia do rio Doce que as realizam.



JARDINEIRO DA FLORESTA



Alimenta-se de frutos e libera suas sementes pelas fezes em diferentes locais, que podem germinar e facilitar o crescimento das florestas.

Ex.: anta, jacutinga, cutia, tucano, cachorro-do-mato, muriqui-do-norte.

ENGENHEIRO DO ECOSISTEMA



Cria ou modifica o ambiente físico, tornando-o mais habitável para outros seres vivos, aumentando a presença de abrigos, água e alimentos.

Ex.: tatu-canastra, queixada, formigas.



POLINIZADOR



CICLADOR DE NUTRIENTES



Transporta pólen entre flores, o que é essencial para a reprodução das plantas. Sem polinizadores, muitas espécies vegetais não existiriam.

Ex.: morcego-beija-flor, abelha uruçu-amarela, borboleta-asa-de-vidro

Transforma matéria orgânica em nutrientes que são devolvidos ao solo, mantendo-o fértil. É fundamental para o crescimento das plantas.

Ex.: besouro-rola-bosta, minhocas, cupins, fungos.



Resultado Efeito

0

Poluição da água: a rio da floresta recebeu uma enxurrada de esgoto! Agora, a água está turva, com cheiro ruim e várias espécies estão sofrendo. *Coloque 2 marcadores de intervenção humana em casas da sua respectiva cor.*

1

Conscientização ambiental: as crianças começaram a ter aulas de educação ambiental nas escolas. *Todos os jogadores ganham um Ponto de Sincronia e devem colorir uma casa.*

2

Desmatamento e incêndio: a fazenda vizinha derrubou árvores e colocou fogo na vegetação para criar pastos. *Coloque marcadores de intervenção humana em uma casa de cada cor.*

3

Controle de espécie exótica: uma espécie invasora foi removida antes de causar problemas para os animais e plantas da região. Que alívio! *Cada jogador ganha a oportunidade de ignorar um obstáculo no próximo turno.*

4

Evento climático extremo: o tempo virou e o calor veio com tudo! *Todos os jogadores têm o próximo turno para se proteger nas tocas do tatu-canastra e se refrescar. Caso contrário, escolha duas casas de cada cor colocar os marcadores de intervenção.*

5

Proteção da biodiversidade: as relações entre as espécies estão preservadas, pois a região virou um parque estadual! *Todos os jogadores ganham um Ponto de Sincronia e devem colorir uma casa. Remova quatro marcadores de intervenção.*





Resultado Efeito

6

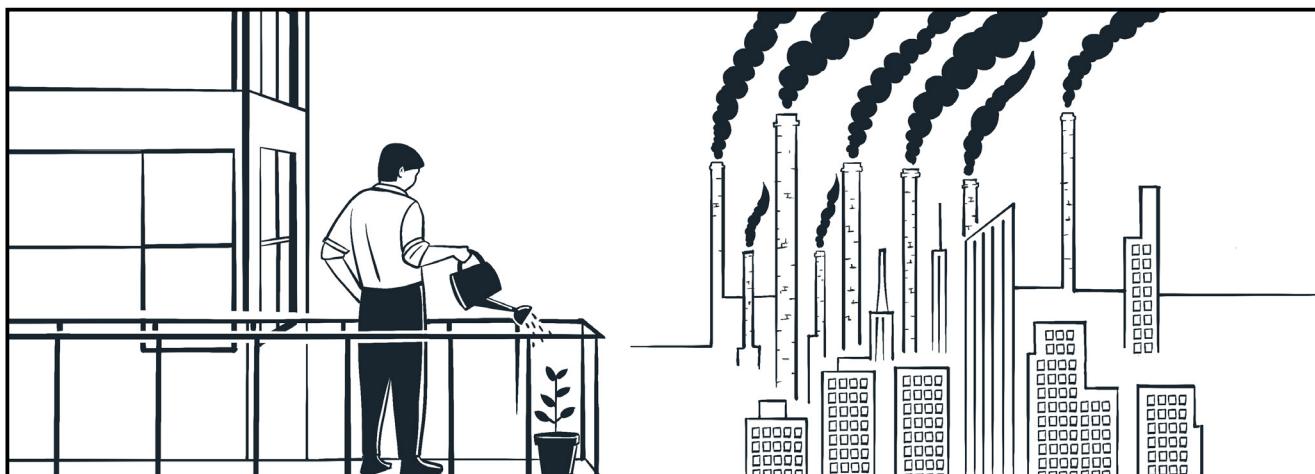
Caça ilegal: caçadores apareceram e algumas espécies desapareceram porque foram muito perseguidas. *Todos os jogadores perdem 1 rodada e adicionam 1 marcador de intervenção humana em uma casa de cada cor.*

7

Mutirão verde: moradores de uma comunidade vizinha recuperaram florestas destruídas pelo desmatamento com o plantio de mudas da região. *Todos os jogadores ganham um turno extra. Remova todos os marcadores de intervenção.*

8

Ciência pela sustentabilidade: pesquisas ecológicas revelaram novos conhecimentos sobre o comportamento das espécies e seus papéis no ecossistema. *Todos os jogadores ganham dois Pontos de Sincronia e devem colorir duas casas cada.*



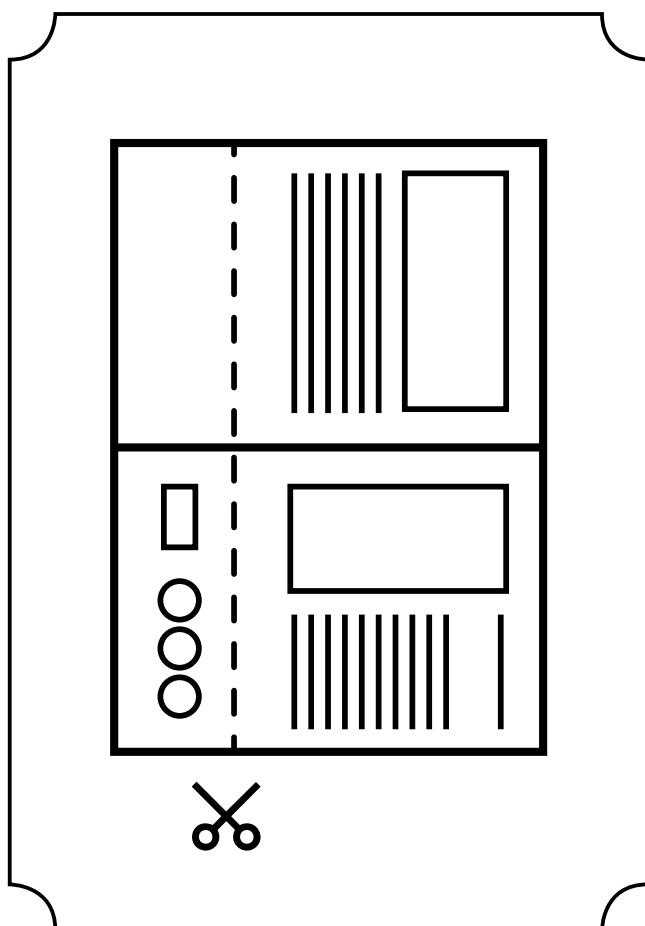
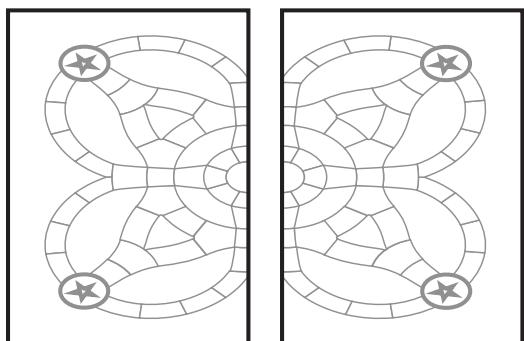
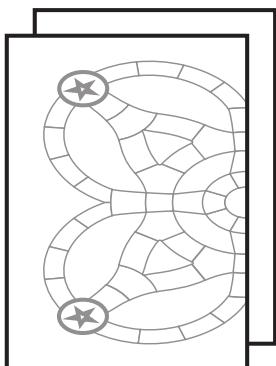
Marcadores de intervenção: sempre que houver intervenções humanas negativas no meio ambiente, os jogadores deverão colocar no tabuleiro os marcadores que se encontram nas fichas de cada personagem. Esse marcador indica desequilíbrio e, portanto, enquanto ele estiver no tabuleiro, não será possível terminar o jogo. Os donos das casas devem retornar a elas para restaurar o ecossistema.



O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR?

1. Materiais essenciais: 5 lápis de cor (laranja, amarelo, verde, azul e vermelho) e uma tesoura sem ponta para destacar os peões e marcadores que acompanham o jogo.

2. Desvendando o Tabuleiro Cílico: o tabuleiro está impresso em duas páginas. Cole uma do lado da outra antes de começar a jogar.



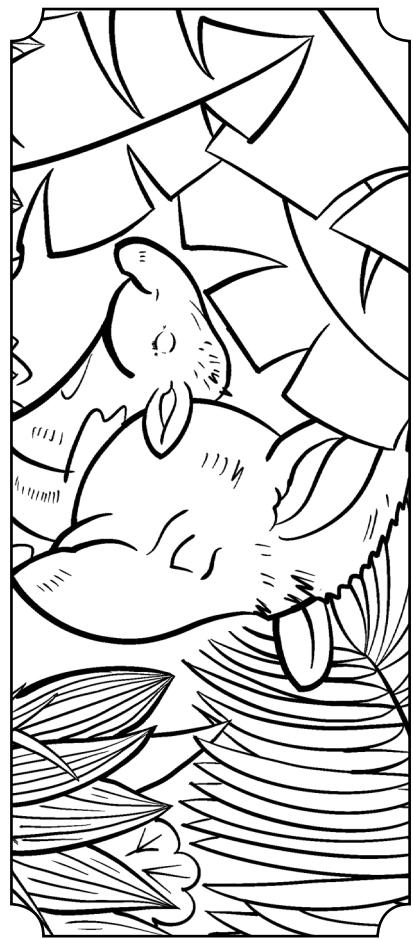
3. Fichas de personagem: Recorte os marcadores e os peões. Eles estarão presentes nessa jornada.

4. Customização & estratégia: o material também é um livro para colorir! Dê vida aos desenhos e personalize seus personagens enquanto planeja sua estratégia com o grupo.

5. Sem stress, só diversão: não quer recortar o material? Sem problemas! Use grãos de feijão ou outros objetos para substituir os peões e marcadores.

HABILIDADE ESPECIAL

Jogador: _____



Dispersão de sementes: se a Anta terminar seu turno em uma casa em branco, inclusive obstáculos que consegue atravessar, ela deve ser colorida com sua cor, indicando que ali há fezes com sementes. Também é opcional colorir mais uma casa que ela percorreu na rodada, totalizando duas. Se esta outra casa for um obstáculo, ela deve ser colorida obrigatoriamente.

Se a Anta terminar seu turno em uma casa com uma cor já marcada, ela deve se alimentar. Isso significa que, na próxima rodada, ela só poderá se mover em 2 casas (em vez das habituais 4). Esse efeito dura apenas uma rodada, e na seguinte ela volta ao seu movimento original.

Anta

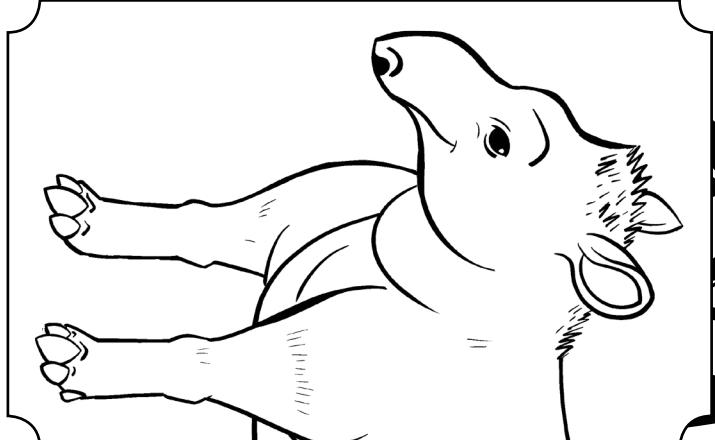
Classe: jardineiro da floresta
Cor: laranja ou outra de sua escolha

Ordem: 7º a jogar

Movimentação: 4 casas por turno, mas se passar pelos obstáculos incêndio, cachorro e veículo, seu turno termina ali, pintando-a de sua cor. Ela só pode prosseguir após uma rodada.

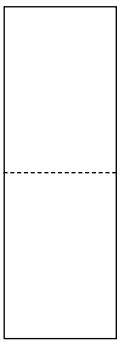
A anta alimenta-se de cerca de 40 quilos de frutos, folhas e até pequenos ramos por noite, mas o que ela come não fica só com ela: as sementes que não digere são espalhadas em suas fezes pelo caminho. Como se movimenta por grandes áreas, a anta ajuda a semear novas árvores. Com seu corpo grande e forte, ela também abre caminhos

ao passar pelas matas, o que facilita a movimentação de outros animais. Também são excelentes mergulhadoras.



PEÃO

Colorir



MARCADORES DE INTERVENÇÃO HUMANA

Colorir de vermelho



HABILIDADE ESPECIAL

Jogador: _____

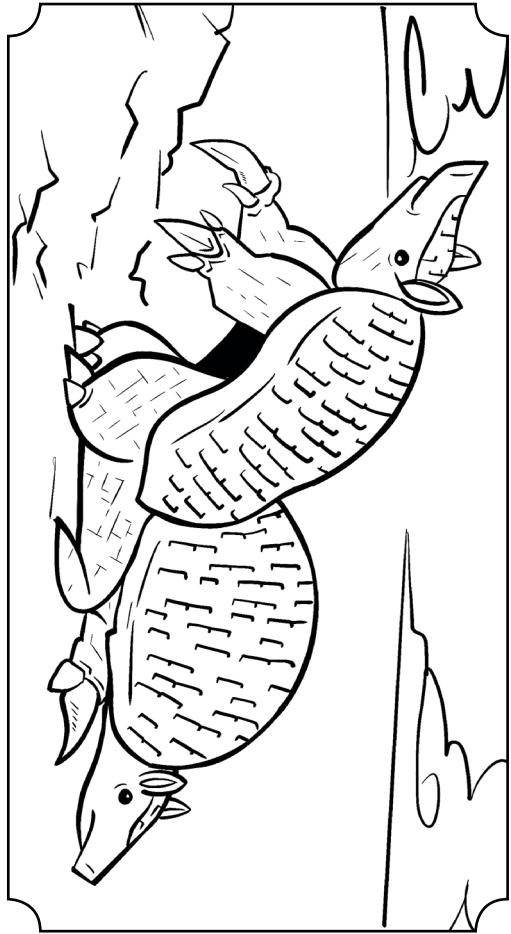
Tatu-canastra

Classe: engenheiro do ecossistema

Cor: amarelo ou outra de sua escolha

Ordem: 2º a jogar

Movimentação: 2 casas por turno. mas se passar pelos obstáculos caçador, arapuca, incêndio, cachorro e poluição, seu turno termina ali, pintando-a de sua cor. Ele só pode prosseguir após uma rodada.



Construtor de abrigos: ao terminar o turno, o tatu-canastra cava uma toca na casa onde está e a colore. Após criar o abrigo, ele precisa descansar e não joga na próxima rodada.

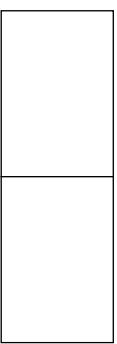
Quando sai da toca, a casa oferece por 1 turno o benefício da rodada extra a outros jogadores que pararem ali para descansar ou se refrescar.

O tatu-canastra é um “construtor de casas” que cava tocas bem fundas, onde vive com conforto e segurança por dias. Suas tocas são frescas, perfeitas para dias quentes, frios ou chuvosos, e são boas para se proteger de grandes predadores e criar filhotes. Enquanto cava, ele quebra raízes e mexe na terra, o que ajuda a espalhar nutrientes e a atrair animais em busca de alimento, como roedores e aves.



PEÃO

Colorir



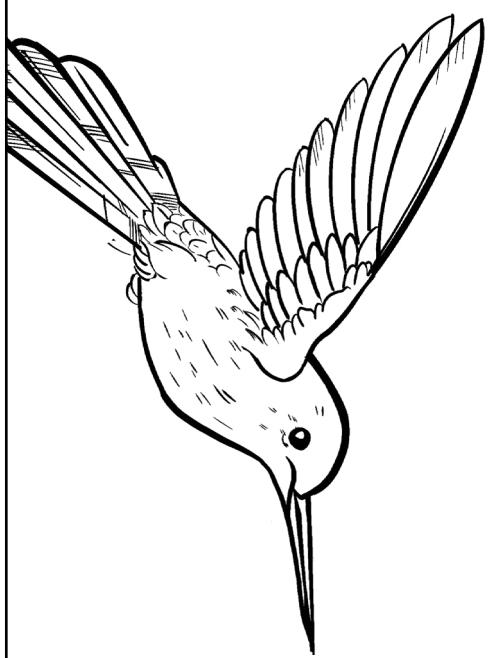
MARCADORES DE INTERVENÇÃO HUMANA

Colorir de vermelho



HABILIDADE ESPECIAL

Jogador: _____



Potencial de regeneração: sempre que o beija-flor-canela termina seu turno em uma casa já colorida pela Anta, ele ativa o “potencial de regeneração” e deve colorir e pintar todas as casas sem cor em volta da atual, representando o transporte de pólen.

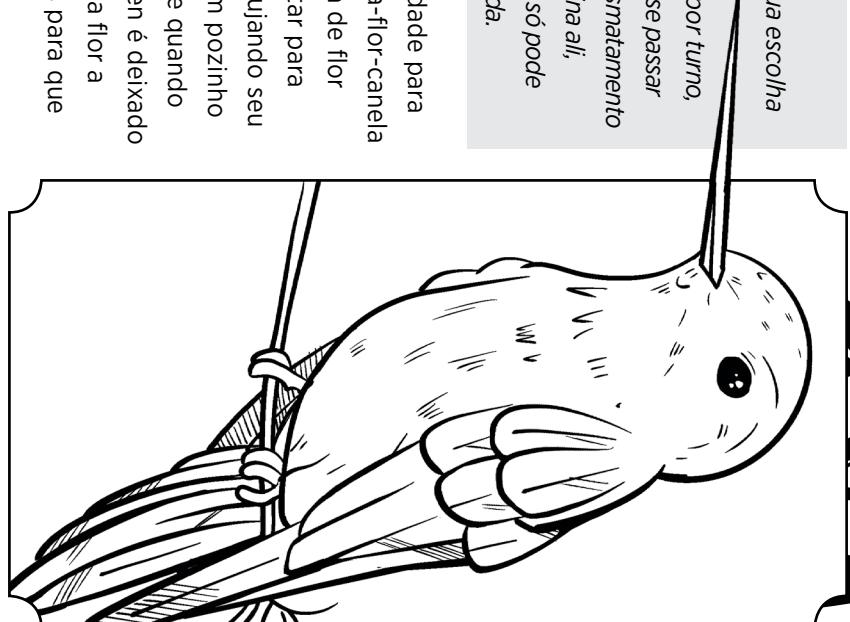
Se ele pousar em uma casa sem cor, ele perde a oportunidade de polinizar uma casa adjacente, limitando sua habilidade especial naquela rodada.

Classe: polinizador
Cor: verde ou outra de sua escolha
Ordem: 3º a jogar

Movimentação: 4 casas por turno, em qualquer direção, mas se passar pelos obstáculos gato, desmatamento e incêndio, seu turno termina ali, pintando-a de sua cor. Ele só pode prosseguir após uma rodada.

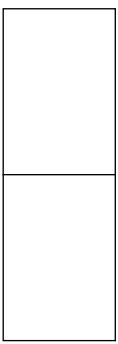
Com sua rapidez e habilidade para ficar parado no ar, o beija-flor-canela é um polinizador que voa de flor em flor em busca de néctar para alimentar-se. Ele acaba sujando seu bico e suas penas com um pozinho amarelo chamado pólen e quando visita outra flor, esse pólen é deixado ali sem querer, ajudando a flor a formar sementes e frutos para que novas plantas cresçam.

Beija-flor-canela



PEÃO

Colorir



MARCADORES DE INTERVENÇÃO HUMANA

Colorir de vermelho



HABILIDADE ESPECIAL

Jogador: _____

Besouro-rola-bosta

Classe: ciclador de nutrientes

Cor: azul ou outra de sua escolha

Ordem: 4º a jogar

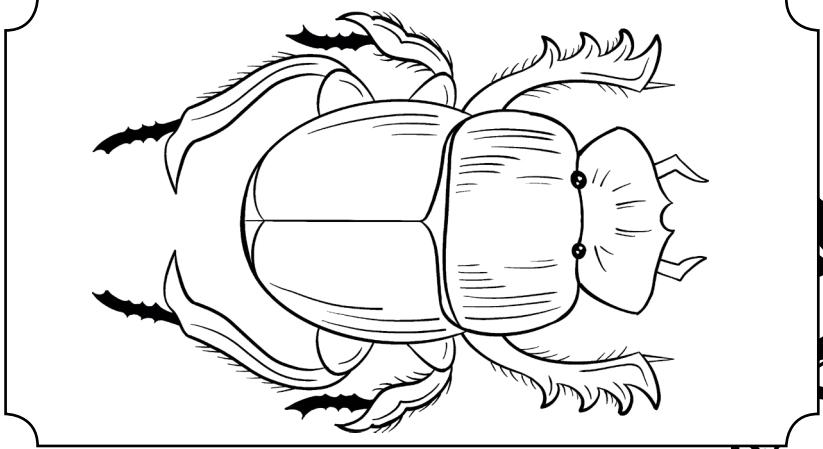
Movimentação: 1 casa por turno.

Caso chegue a uma casa com obstáculo, seu turno termina ali e só pode prosseguir após duas rodadas.



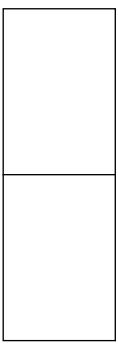
Parceiro de ciclagem: quando o besouro-rola-bosta termina seu turno em uma casa que foi colorida pela anta ou pelo tatu-canastra, ele ganha 2 turnos extras de movimento, colorindo de sua cor as casas seguintes que estão disponíveis. Qualquer jogador que parar na última casa colorida pelo besouro-rola-bosta ganha 1 turno extra de movimento.

O besouro-rola-bosta é um “reciclagem de nutrientes da floresta”. Ele faz bolinhas com fezes de outros animais e as leva até o seu ninho, em túneis subterrâneos. As fezes servem de alimento para ele e suas larvas e de adubo para o solo, enriquecendo-o de nutrientes que ajudam no crescimento das plantas. Pequeno, mas extremamente dedicado, o besouro-rola-bosta garante que nada seja desperdiçado.



PEÃO

Colorir



MARCADORES DE INTERVENÇÃO HUMANA

Colorir de vermelho



criado por coletivo 

TEXTO:

LEANDRO BORTOT

ILUSTRAÇÃO E DIAGRAMAÇÃO:

BETO GUIMA

EQUIPE TÉCNICA:

JADE HUGUENIN, FERNANDA SÁ,
ANDRESSA GATTI E BRUNA PINA

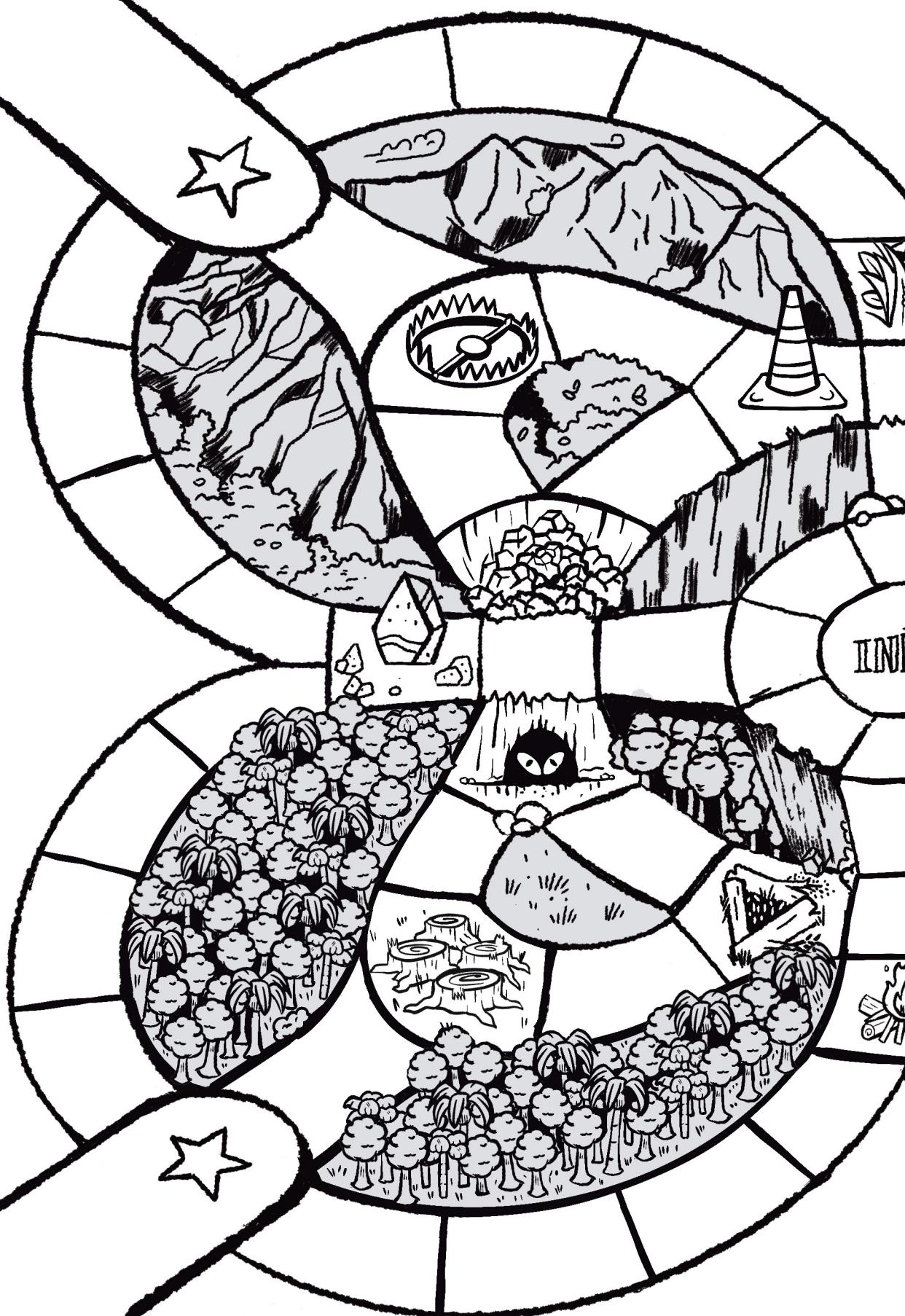
WWW.COLETIVOE.COM



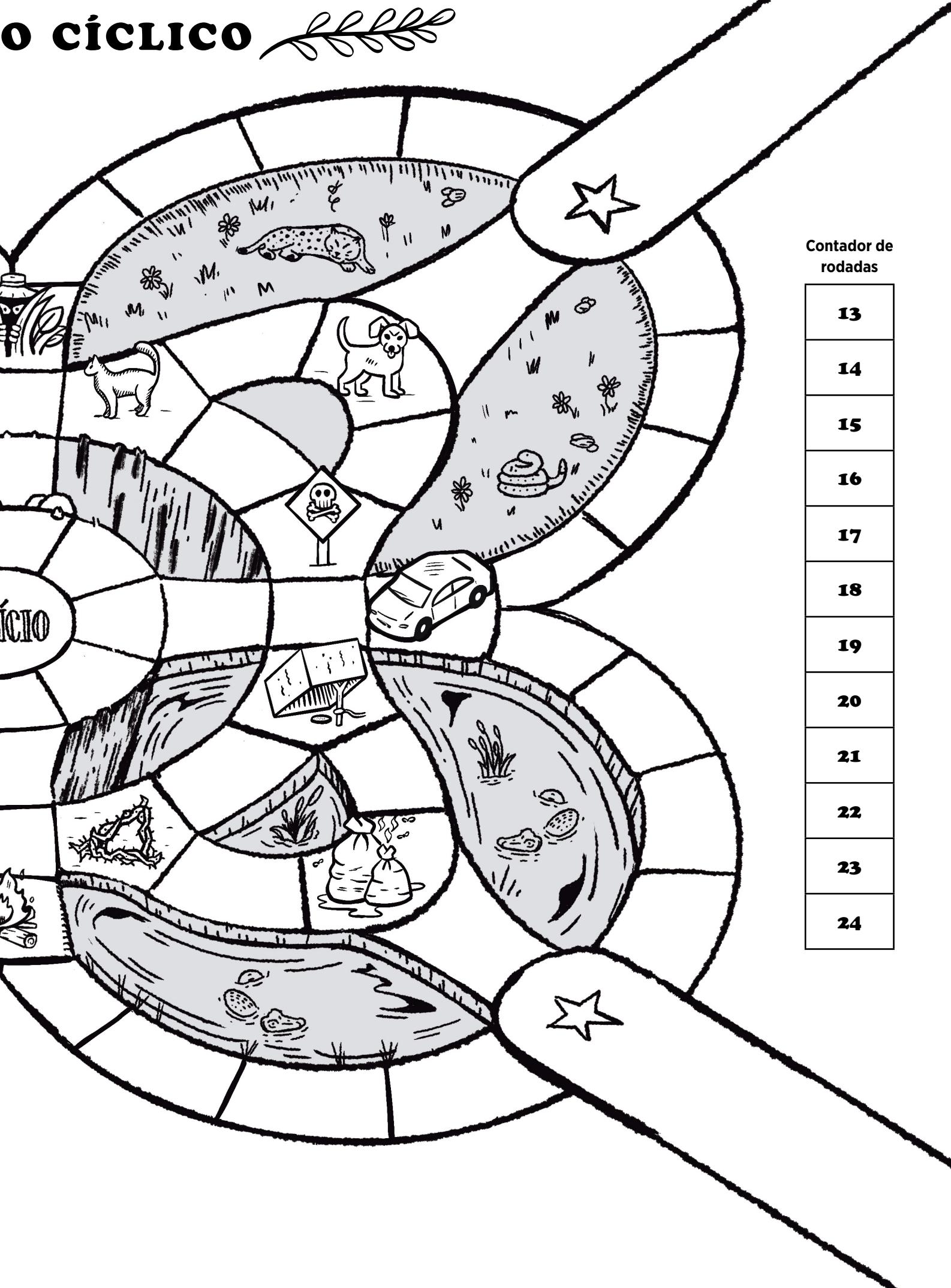
TABULEIR

Contador de
rodadas

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



o cílico



Contador de rodadas

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24