Casa 25

A nossa vida é também como a trilha de um grande jogo. Tenhamos tranquilidade e paciência para conseguirmos caminhar na beleza e na grandeza de gestos e atitudes. **Doe os pontos, dessa sua jogada, para quem estiver mais longe de você.**

Casa 26

Ilha das cerejeiras: um refúgio, um recanto de paz. Vamos aproveitar esse momento para agradecer aos nossos pais. **Avance 1 casa.**

Casa 27

Você está mais forte e mais confiante em si mesmo. Mas não se esqueça daqueles que são mais frágeis e humildes. O verdadeiro Cavaleiro de Akutt precisa ter em seu coração a chama da Gratidão e da Misericórdia. Somente assim poderá ser adquirida a Coroa da Sabedoria. Você está muito próximo da sua vitória. **Compartilhe os mesmos pontos dessa sua jogada, na mesma proporção, com os demais jogadores!**

Casa 28

Parabéns! Você tem recebido importantes lições nessa caminhada. Sua conduta tem sido exemplar e muito digna. Com toda certeza, falta muito pouco para você receber o título de Cavaleiro da Ilha de Akutt. Um verdadeiro cavaleiro(a) é muito dedicado aos estudos e ao bem estar da sua comunidade. É também muito educado e sabe respeitar a todos. Reverencie seus aprendizados e faça uma saudação aos demais jogadores, agradecendo a oportunidade de diversão e aprendizado. **Então, e só então, avance 1 casa.**

Casa 29

Essa é a ponte do tempo, também chamada de ponte da Sabedoria. Até aqui você provou ser digno e corajoso. Atuou com muita dedicação e foi muito atencioso com seus amigos, colegas e todos em sua volta. Soube também ter respeito pelas árvores, os animais, pelo mundo ao seu redor. Por merecimento, pertence agora à ordem dos Cavaleiros da Ilha de Akutt. Atravesse agora a ponte que o conduzirá a um destino de sabedoria e honra. **Avance 1 casa** e, com muito orgulho, siga em frente!

Casa 30

Você chegou ao final da trilha de Akutt e aprendeu muita coisa nessa grande aventura. Foram muitos ensinamentos com muita alegria e diversão! Você ganhou o "Pote de Ouro" cheio de risos, brincadeiras e aprendizados numerosos! A sabedoria também é uma riqueza. **Parabéns !!**

Prefeitura de GRAMADO
GRAMADO PARA TODOS
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

MENTE VIVA
Para um **mundo mais legal**!

A ILHA ANCESTRAL AKUTT

VAMOS JUNTOS NESSA AVENTURA

Guia de orientações da Trilha

Descrição

- Tabuleiro com 30 casas;
- 1 dado, (pintar, recortar e montar);
- 4 pinos, (pintar um de cada cor, recortar e montar).

Participantes

- De 2 a 4 jogadores.

Objetivo

Chegar primeiro ao final do jogo cumprindo todas as tarefas.

Regras

- Todos os jogadores devem jogar o dado.;
- Inicia o jogo quem tirar 1 ou 6 no dado.
- Cada jogador pode avançar o número de casas sorteado no dado;
- Você encontrará uma tarefa a cada casa, e deve realiza-lá;

Casa 01

Portal de luz : Parabéns, você chegou à Ilha de Akutt. **Avance 1 casa.**

Casa 02

Perdido no meio das torres. **Descanse 1 jogada.**

Casa 03

Você está preso em um labirinto de pedras. **Fique 2 rodadas sem jogas.**

Casa 04

Muito cuidado! Areia movediça. Seja confiante para poder superar os obstáculos do caminho. **Não tenha medo e avance 2 casas.**

Casa 05

Local arborizado e muito refrescante. Beba um copo de água. Descanse uma jogada.

Casa 06

Ponte perigosa, caminhe 10 passos em linha reta equilibrando-se. Vá com calma. **Avance 1 casa.**

Casa 07

Vamos imitar o Eco: escolha o nome de alguém que está participando do jogo e repita 3 vezes. Os colegas devem dar sua opinião. **Sinal positivo avance 01 casa. Sinal negativo descanse 01 casa.**

Casa 08

Agora você deve simular uma subida e uma descida . Jogue o dado novamente.

Casa 09

Pratique a gentileza. Cada jogador deverá ajudar alguém que está participando do jogo. **Jogue o dado e o seu colega da direita poderá avançar as casas correspondentes.**

Casa 10

Você esqueceu o seu aparelho celular dentro da cratera! **Volte para a casa 08.**

Casa 11

Ilhota do medo! Ande rapidamente. **Avance 1 casa.**

Casa 12

Dê uma volta na mesa como se fosse uma aranha. **Avance 1 casa.**

Casa 13

Caminhe rapidamente. **Avence 1 casa**

Casa 14

Esse é um caminho com muitas subidas e descidas. **Descanse 1 jogada.**

Casa 15

Prepare-se. Você precisar saltar o riacho. Cada jogador deverá dar um pulo. Ganha quem conseguir saltar mais longe. **Avança 01 casa.**

Casa 16

Observe a cachoeira e diga bem rápido quais são as 7 cores do arco-íris. **Se errar, descanse 01 jogada. Se acertar avance 01 casa.**

Casa 17

Dizem que nessa enseada, em frente, vivem várias sereias, ou serão golfinhos? Imite a linguagem dos golfinhos e , bem feliz e contente. **Avance 01 casa.**

Casa 18

Desenhe um navio de pirata. Se estiver bonito e os outros jogadores reconhecerem essa habilidade, **avance 2 casas, se não gostarem, permaneça onde está.**

Casa 19

Diz a lenda que nessa região vive um Puma muito perigoso. Dê uma volta ao redor da mesa, bem lentamente, na ponta dos pés para não acordar o felino. **Avance 01 casa.** Ufaaaa...

Casa 20

Vamos subir uma grande montanha. Você sabe o nome da montanha mais alta do mundo? Peça ajuda, você também pode pesquisar na Internet. **Fique sem jogar 1 rodada**

Casa 21

Você chegou a uma linda horta. Agora desenhe a hortaliça que mais gosta. **Avance 1 casa.**

Casa 22

Ponte perigosa: Dizem que este pequeno lago está infestado por piranhas. Ultrapasse-o com muito cuidado. **Fique 1 rodada sem jogar.**

Casa 23

Chegamos a um povoado. Hora de verificar o nosso mapa do tesouro... Hummm... cadê o mapa? **Volte 3 casas para procurar.**

Casa 24

Os moradores desse povoado adoram músicas. Dance uma música que você goste. **Avance 01 casa.**