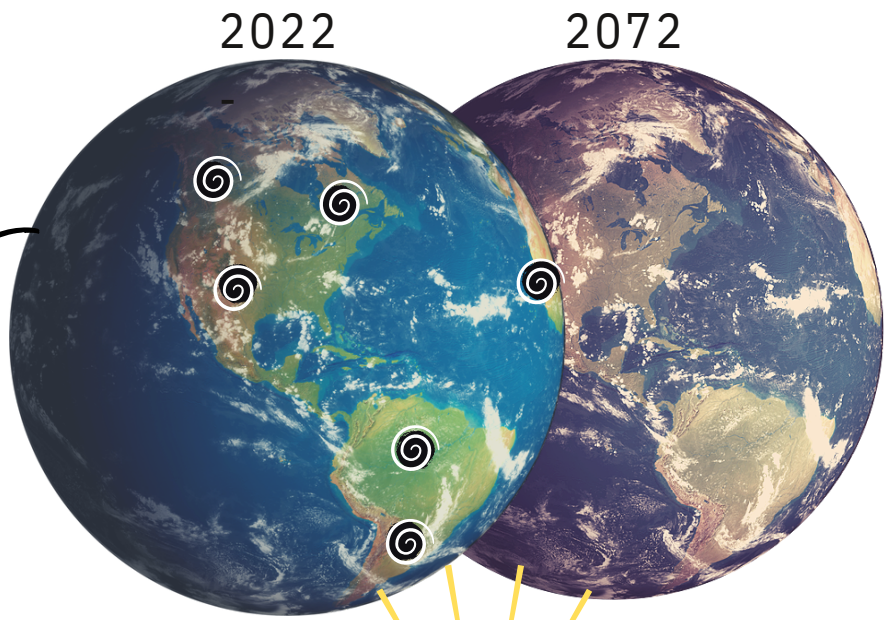
S.O.S.

TEORIA DA TRANSFORMAÇÃO

Guia de preparação para a viagem

TEORIA DA TRANSFORMAÇÃO



Portais a serem abertos até 2072

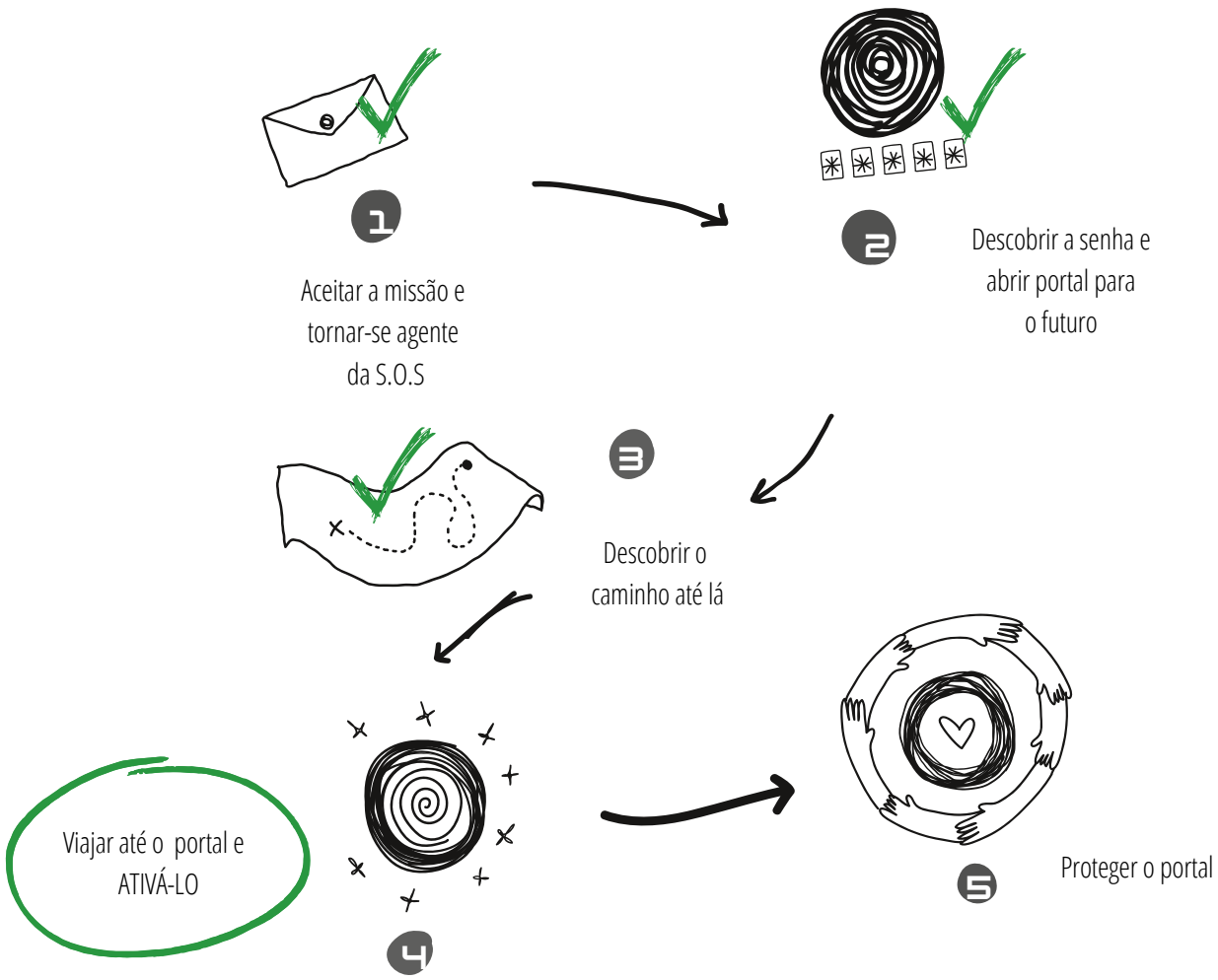
FAROL DO ÁRTICO
A conexão entre os tempos;
um **SINAL DE ESPERANÇA.**

Local de onde nos comunicamos com os Agentes da S.O.S e monitoramos a abertura e proteção dos portais.
Dentro do Farol fica a Biblioteca (Im)Possível:
A energia dos livros (im)possíveis que chegam na biblioteca protegem os portais e re-escrevem o futuro.

O FAROL DO ÁRTICO:

COMO ATIVAR O PORTAL?

Vamos recapitular o que fizemos até agora:



COMO ATIVAR O PORTAL?

1

AQUI FICA O PORTAL

ANTES DA VIAGEM, FAÇAM UMA ÚLTIMA VISITA VIRTUAL AO PORTAL. PRECISAMOS GARANTIR QUE CHEGAREMOS AO LOCAL CORRETO

Estudem os símbolos antes de partirmos e sigam o mapa até chegar ao portal.

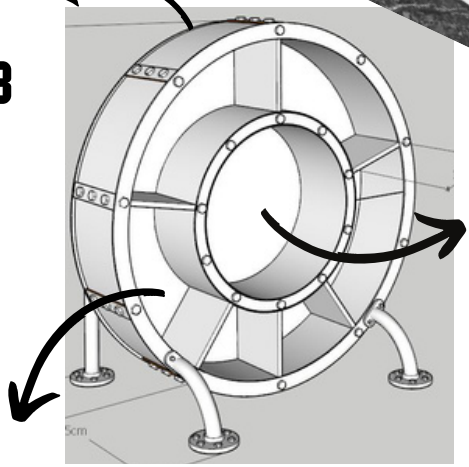
2

LEVE O SUPERPODER DO SEU CODINOME DE AGENTE DURANTE TODA A VIAGEM.

ENVIAMOS AS FERRAMENTAS NECESSÁRIAS ATRAVÉS DE UM ABRIDOR DE PORTAL

BANDEIRA

3



ESPELHO ENVIADO ATRAVÉS DE UM ABRIDOR DE PORTAL

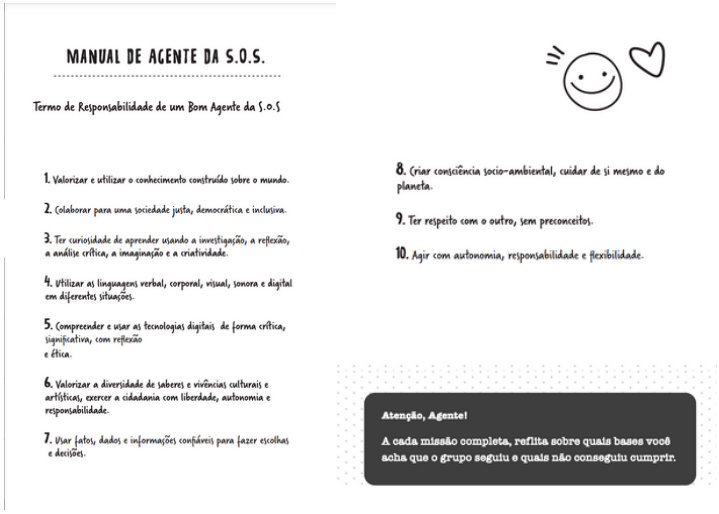
AO CHEGAR NO LOCAL, CRIE UMA ESTANTE-CIRCULAR-ESPELHO E ATIVE O PORTAL.

COPILOTOS DA VIAGEM

Agente Gavião de penacho, Lobo Guará, Cavalo Marinho, Cobra Coral e Capivara e Tatu-Galinha.

Estão por aí ? Vocês serão os Copilotos da viagem, mas antes precisamos saber se estão prontos. Preparei um jogo-teste para avaliar as habilidades de liderança de vocês. Acesse o jogo-teste através do nosso canal de comunicação (Discord).
Caso passem no teste, vocês serão oficialmente os Copilotos da Viagem.
Três de vocês andarão sempre a frente do grupo e dois sempre atrás. Vocês serão responsáveis por garantir que toda a equipe de agentes siga os Códigos de Conduta da S.O.S durante toda a viagem.

Código de Conduta da S.O.S: Página 05 do Diário:



MANUAL DE AGENTE DA S.O.S.

Termo de Responsabilidade de um Bom Agente da S.O.S

1. Valorizar e utilizar o conhecimento construído sobre o mundo.
2. Colaborar para uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
3. Ter curiosidade de aprender usando a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade.
4. Utilizar as linguagens verbal, corporal, visual, sonora e digital em diferentes situações.
5. Compreender e usar as tecnologias digitais de forma crítica, significativa, com reflexão e ética.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e artísticas, exercer a cidadania com liberdade, autonomia e responsabilidade.
7. Usar fatos, dados e informações confiáveis para fazer escolhas e decisões.
8. Criar consciência socio-ambiental, cuidar de si mesmo e do planeta.
9. Ter respeito com o outro, sem preconceitos.
10. Agir com autonomia, responsabilidade e flexibilidade.

Atenção, Agente!

A cada missão completa, reflita sobre quais bases você acha que o grupo seguiu e quais não conseguiu cumprir.

GUIAS

Agente Gambá, Bicho Preguiça, Albatroz, Quati, Ouriço Cacheiro, Cachorro do Mato e Abelha Silvestre.

Vocês serão os Agentes-Guias.
Devem estudar a ordem e significado dos símbolos e o mapa do caminho. Podem consultar novamente o portal de Realidade Aumentada, mas precisam lembrar a senha.

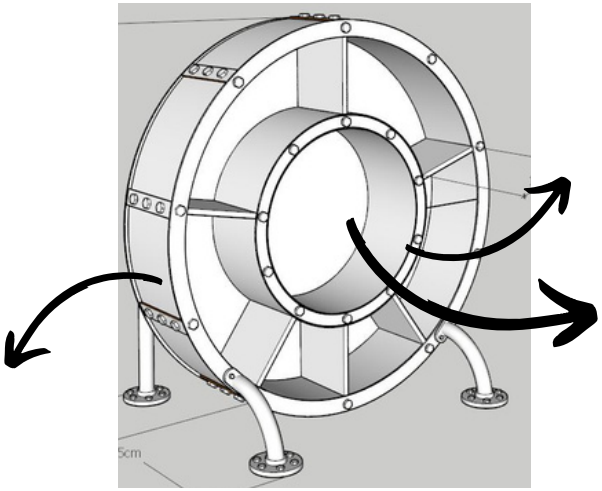
ENGENHEIROS DO PORTAL

Agente Sapo, Saíra de Sete Cores, Tucano, Siri,Maracajá peludo e Suçuarana

*Vocês serão os **Engenheiros do Portal** e irão nos ajudar a ativar o portal quando chegarmos lá. Devemos criar uma versão-espelho da estante-portal para ativarmos a conexão com o futuro.*
Enviamos a ferramenta secreta que precisamos levar para esta operação através do código "Abridor de Portal". Peçam ajuda aos Agentes Protetores. Eles podem ajudá-los a relembrar a localização dos abridores de portal. Não podemos revelar a palavra exata para não sermos interceptados pelos nossos inimigos fechadores de portal. Segue a pista do objeto enviado.

"Sou igual a você quando me olha, mas surgi a 5 mil anos atrás. Sou redondo mas não sou bola e reflexivo mas não sou água. Quem sou eu? Venha me procurar!"

O que mais precisamos levar para criarmos a versão-espelho da estante portal e ativar o portal para o futuro Engenheiros?



EMBAIXADORES DO PORTAL

Agente Coruja, Jaguatirica, Golfinho, Arara azul, Leão Marinho e Onça Pintada.

Vocês devem criar a bandeira da S.O.S e colocar no local do portal quando chegarmos lá. Também devem pensar em um grito de guerra para o momento da ativação.

AGENTES PROTETORES

Agente Cotia, Leão Baio, Cobra Marinha, Curió, Borboleta, Beija-Flor e Macaco

Devem fazer um cordão de segurança, amarrando os retalhos um no outro formando uma grande corda que garantirá a nossa segurança.
Também devem estudar novamente os fechadores de portal, e anotar nos nossos diários todos os possíveis inimigos e o que podemos fazer caso eles tentem interceptar a viagem. Enviamos o link com os fechadores e abridores de portal através do nosso canal de comunicação (Discord).

VAMOS LÁ?

JUNTE-SE COM A SUA EQUIPE E INICIE OS PREPARATIVOS PARA A VIAGEM.

INDIVIDUALMENTE, NÃO ESQUEÇAM DE CRIAR A SUA BANDANA DA S.O.S COM O SEU SUPERPODER DE AGENTE.