

Leitura & Aventura



Athos Beuren



O COMEÇO DA JORNADA



Cada livro é um mundo, esperando ser descoberto por um herói corajoso o bastante para desbravar suas páginas. Em nossa jornada, queremos estimular o hábito da leitura, especialmente entre crianças e adolescentes, reforçar o valor da literatura na educação e no desenvolvimento dos jovens, proporcionar conhecimento, resgatar valores éticos e morais, expandir suas perspectivas de vida e futuro, encorajar o pensamento crítico, promover o raciocínio lógico e despertar potenciais latentes. Este é um chamado à aventura. Chegou a hora de fazermos uma jornada épica ao incrível mundo das palavras. Prepare-se para conhecer os **livros interativos!**

Leitura & Aventura



OS LIVROS INTERATIVOS



Os livros interativos são obras onde o leitor assume o papel do personagem principal da história, tornando-se parte dela como um protagonista ativo que decide suas próprias ações. Ele escolhe que caminhos seguir e quais desafios enfrentar! Trata-se de um jogo literário, um videogame de palavras que, através da imaginação, o insere em um fantástico mundo de aventuras onde **VOCÊ é o herói** – e você pode mergulhar na história sempre que quiser!

Exemplo: “De repente, você avista uma velha casa na floresta. Se quiser investigá-la, leia a página 17. Se preferir seguir em frente, leia a 32”.

Leitura & Aventura



HISTÓRIAS PARA ENSINAR



Tendo o fator lúdico como catalisador para despertar o interesse dos alunos, ensinar se torna mais fácil e eficaz; aprender se torna mais divertido e instigante. Informações adquiridas são mais facilmente lembradas e melhor aprendidas quando estão ligadas a uma emoção. Decifrar enigmas, solucionar labirintos e calcular as chances de sucesso em suas ações ou durante o combate contra adversários malignos são algumas das mecânicas que fazem desta proposta um verdadeiro sinônimo de **aprender brincando**. Esta marcante abordagem literária pode ser usada de forma pedagógica para ensinar sobre qualquer coisa – de matemática à filosofia.

Leitura & Aventura



O AUTOR

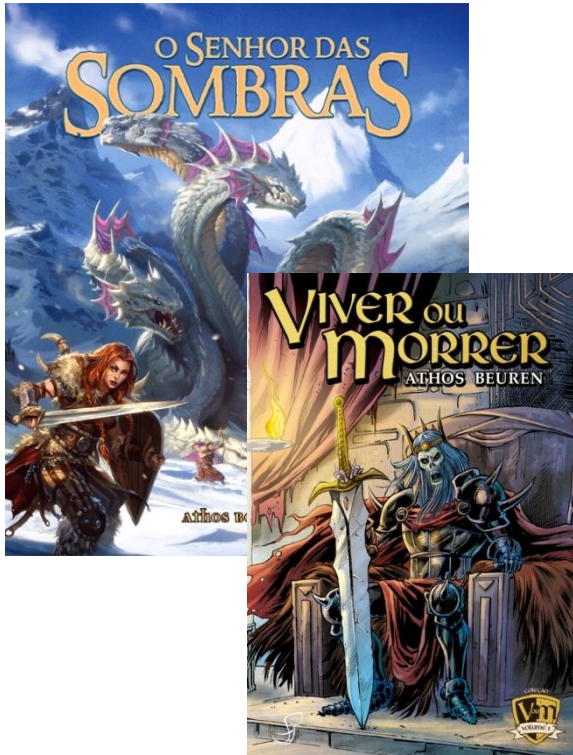


Athos Beuren é formado em jornalismo e foi o primeiro e mais jovem autor nacional de livros-jogos. Teve seu trabalho inaugural publicado aos 10 anos de idade, apoiado por Osvino Toillier, do Sinepe/RS, em uma trajetória que se iniciou dentro da escola. Recebeu o **Prêmio Açorianos de Literatura**, o principal prêmio literário do RS, e também o Troféu Vasco Prado de Literatura. Foi ainda patrono de diversas Feiras do Livro e já conferiu centenas de palestras. Suas obras já foram prefaciadas por Moacyr Scliar e Maria Dinorah. Os livros de Athos são sucesso entre o público infantojuvenil e bem recomendados por pais e professores.

Leitura & Aventura



A OBRA



O Senhor das Sombras: Livro interativo baseado no universo de Tormenta, o RPG mais jogado do Brasil. Embarque nesta desafiadora aventura e teste seus limites. Somente um verdadeiro herói será capaz de salvar o mundo de Arton! Recomendado para leitores a partir de 13 anos.

Série Viver ou Morrer: Composta de duas coletâneas de histórias interativas, teve seu primeiro título agraciado com o Prêmio Açorianos de Literatura. Excelente opção para viver suas primeiras aventuras, recomendado para leitores a partir de 12 anos.

Leitura & Aventura



A OBRA



O Inimigo Digital: Aventura literária no universo de Minecraft, jogo que é febre entre os jovens! O livro traduz o mundo dos videogames em palavras divertidas e usa o poder da imaginação como ingrediente especial. Para leitores de todas as idades.

Nas Águas da Aventura: Páginas que irão levá-lo em uma aventura pelo Rio dos Sinos! Venha desbravar estas águas, conhecer a flora e a fauna da região e ajudar a preservar o meio ambiente! Um verdadeiro tesouro aguarda todos os leitores no fim desta jornada extraordinária!

Leitura & Aventura



A OBRA



O Unicórnio do Arco-Íris: Uma sensacional aventura nas cores de um mundo mágico! Escolha o que acontece na história e aqueça seu coração com o encanto de versinhos onde tudo é possível. Uma leitura inesquecível para toda a família!

O Fantasma do Relógio: Uma história interativa toda colorida e narrada em versinhos cheios de encanto e imaginação. Entre nesta brincadeira e prepare-se para muitas surpresas e emoções ao lado de personagens incríveis. Uma divertida aventura infantil para crianças de todas as idades!

Leitura & Aventura



A OBRA



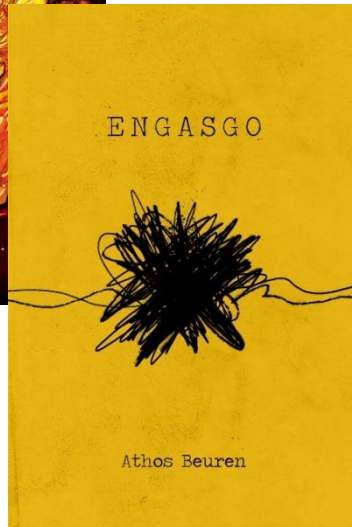
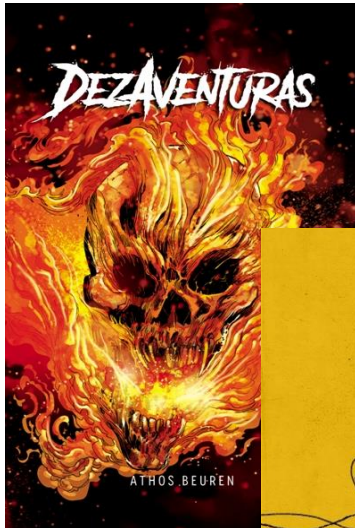
Manto de Coragem: Fantasia medieval interativa, repleta de mecânicas inovadoras. Torne-se um verdadeiro herói e desbrave as páginas desta história cheia de perigos, monstros e armadilhas. Este é um chamado à aventura para leitores a partir de 10 anos.

O Mistério da Gruta: Uma das primeiras histórias interativas escritas por Athos quando criança. Prove seu valor como um corajoso aventureiro ao desbravar os mistérios deste lugar inóspito e derrotar as forças do mal! Para leitores a partir de 10 anos.

Leitura & Aventura



A OBRA



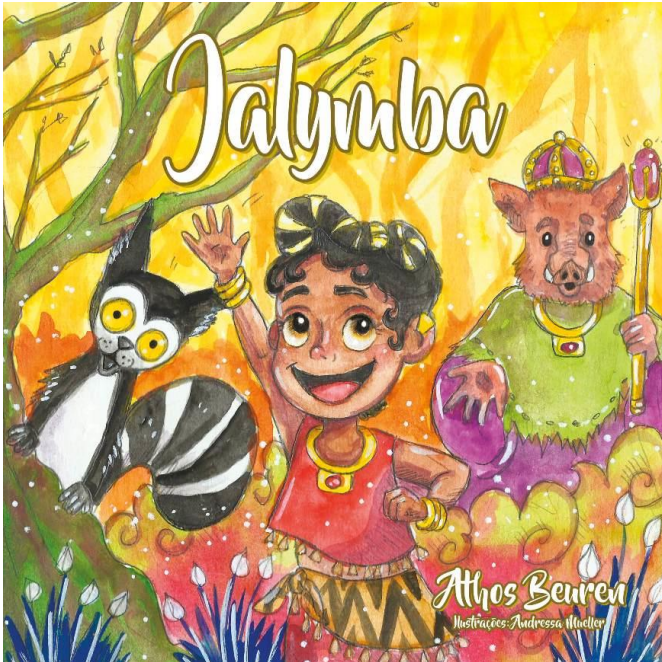
DezAventuras: Eletrizante coletânea de histórias interativas que irão levá-lo a tempos e lugares sem igual – dos reinos medievais ao futuro alienígena. O destino está em suas mãos! Recomendado para leitores a partir de 13 anos.

Engasgo: Poesia. Uma experiência aterradora a caminho do vazio. Engasgo é um livro visceral, uma jornada poética através da escuridão. Palavras silenciosas que fazem doer, perdidas em páginas de abismo. Para leitores a partir de 12 anos.

Leitura & Aventura



LANÇAMENTO



Jalymba: Uma história sem igual, inspirada na mitologia africana! Venha ser o personagem principal desta nova aventura de imaginação, com cores vibrantes e versinhos apaixonantes! Cheio de surpresas, maravilhas e perigos, este é um livro para pais e filhos mergulharem em páginas de encanto e emoção!

*“Neste jogo de imaginação
Siga caminhos irresistíveis
Assuma o papel do herói
E viva histórias incríveis!”*

Leitura & Aventura



RPG: ROLE PLAYING GAME

O RPG é um jogo colaborativo de contar e viver histórias com seus amigos. As aventuras, criadas através da imaginação de cada um, são orientadas por um dos integrantes do grupo, denominado narrador. As partidas são muito parecidas com episódios do desenho **Caverna do Dragão**.



O RPG inspirou os livros interativos e é hoje uma ferramenta certificada pelo MEC para uso em sala de aula e um dos poucos jogos recomendados pela NASA como atividade recreativa aos astronautas. **Qualquer pessoa pode jogar RPG.** Sua prática proporciona crescimento cultural, estimula a resolução de problemas, a criatividade, a liderança e o trabalho em equipe.

Leitura & Aventura



VIVENDO AVENTURAS



A identificação com o escritor torna os sonhos da juventude palpáveis e a quebra de paradigmas inevitável – Athos publicou aos 10 anos um livro que nasceu em sala de aula, provando que qualquer idade pode ser palco de muitas realizações! Agora, aventuras eletrizantes cheias de tesouros fantásticos e criaturas horripilantes aguardam por você!

Promovemos palestras, bate-papos, contação de histórias, dinâmicas e oficinas com pessoas de todas as idades em escolas, feiras, eventos, empresas e entidades. Adote esta ideia, aprenda o caminho do herói e faça parte desta grande aventura. **O desafio está lançado!**

Leitura & Aventura



GALERIA DOS HERÓIS

“As atividades destacam a importância da leitura e promovem saudáveis relacionamentos intersociais de maneira espontânea, construtiva e inteligente” **Jornal Zero Hora**

“A cada ano os alunos pedem para repetir, pois é inovador, instigante, propõe discussões e ainda incentiva o protagonismo juvenil, permitindo transgredir os muros da escola e educar para a vida” **Edilaine Lopes - Doutora em Letras**

“Achei os livros demais porque parecia que eu estava dentro da história! Você inventou os livros mais legais que eu já li” **Eduardo Behrend - Aluno**

“É preciso bastante concentração para desvendar os enigmas. Usamos muito mais a imaginação em um livro interativo” **Ana Beatriz - Professora**

“Cada vez que você lê é diferente, pois suas escolhas mudam. Eu nunca tinha visto um livro assim. Meu pai disse que ia ler também, de tão legal” **Fernanda Consul - Aluna**

“Gostei tanto que lia três vezes ao dia, o que para mim era bastante, já que eu não gostava de ler. Quando cheguei perto do fim, voltei para explorar outros caminhos antes de acabar. Não queria que o livro terminasse” **Gabriel Franco - Aluno**

“Antes do livro eu desistia facilmente das coisas, agora não. Ele ensina a fazer escolhas e ajuda a tomar boas decisões” **Vitória Nunes - Aluna**

“Todo jovem merece viver esta experiência de incentivo às suas potencialidades e afirmação de valores socioculturais” **Osvino Toillier - Sinepe/RS**

Leitura & Aventura



CONTATOS

“Um grande achado. Leitor nenhum resistirá a este desafio” Moacyr Scliar



www.athosbeuren.com.br



AthosBeurenRPG



@athosbeuren



athosbeuren@gmail.com



(51) 98179-0075



AthosBeuren