

# 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 bom 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 rumo ao incrível mundo das palavras. Prepare-se para conhecer os **livros interativos!**

## Leitura & Aventura



# OS LIVROS INTERATIVOS



São obras diferentes nas quais 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 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



# MINIAVENTURA

## A Lenda do Tesouro

Rumores dizem que há um tesouro escondido na antiga torre abandonada nas montanhas. Por isso, você pega sua espada e vai até lá para encontrá-lo. A torre está em ruínas, porém, assim que você entra, uma grade se fecha às suas costas. Você tem oito pontos de Vida e, agora, está por conta própria. **Vá para 1.**

**1**

Você acende uma tocha e sobe uma escada com teias de aranha. No segundo andar há uma porta de madeira à esquerda e um corredor à direita. Se você quiser abrir a porta, vá para **3**. Se resolver seguir pelo corredor, vá para **5**.

**2**

Sucesso! No fim do corredor sem saída há um escudo pendurado num gancho. Se quiser pegá-lo, vá para **8**. Caso contrário, você retorna e tenta a porta (vá para **3**).

**3**

A porta está trancada por um cadeado enigmático:   ?  , 10, 16, 26, 42, 68. Se souber decifrá-lo, vá para o número que é a resposta. Se desistir, terá de seguir pelo corredor (vá para **5**) – mas, se já esteve lá, resta apenas desvendar o enigma.

**4**

Ao pegar o rubi da armadura, ela cria vida e o ataca. Você terá de enfrentá-la! Para vencer, role dois dados até obter o resultado sete. Cada vez que falhar, você é ferido e perde um ponto de Vida. Se vencer, vá para **10**.

**5**

No meio do corredor você percebe que ele está cheio de armadilhas. Você vai tentar evitá-las (vá para **2**) ou desarmá-las (vá para **7**)?

**6**

Você acertou! A porta se abre para uma sala onde há um baú aos pés de uma armadura decorativa. Sobre as mãos abertas, a armadura exhibe um rubi. Se você quiser pegar a joia, vá para **4**. Se tentar abrir o baú, vá para **9**.

**7**

Sem querer, você acaba acionando uma das armadilhas! Ela dispara uma flecha que o atinge no ombro. Perca três pontos de Vida. Ferido, você desiste do corredor e decide tentar a porta. Vá para **3**.

**8**

Você remove o item com cuidado para não acionar uma última armadilha que havia escondida ali. Este escudo vai ajudá-lo em sua busca: aumente sua Vida em dois pontos. Feliz pelo achado, você resolve voltar até a porta de antes. Vá para **3**.

**9**

O baú está trancado, mas seu fecho é vermelho e irregular, então você decide pegar o rubi da armadura para tentar usá-lo como chave. Vá para **4**.

**10**

Após derrotar a armadura, você pega o rubi e o encaixa no baú, abrindo-o. Ele está cheio de ouro e joias! **Parabéns, você venceu!**

## 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 em sala de aula, de forma pedagógica, para ensinar sobre qualquer coisa – de matemática à filosofia.

## Leitura & Aventura



# O AUTOR



**Athos Beuren** descobriu cedo o poder das histórias. Publicou seu primeiro livro interativo ainda quando criança e transformou a paixão pela literatura, pelos jogos e pela imaginação em uma trajetória dedicada a colocar o leitor no papel de protagonista. Recebeu o **Prêmio Açorianos de Literatura**, o **Troféu Vasco Prado** e foi destaque no **Prêmio Off Flip**, além de ter sido patrono de feiras literárias e realizado centenas de palestras. Formado em Jornalismo e pós-graduado em Gestão Empresarial, também escreve para revistas culturais e produz roteiros para obras audiovisuais. Seus livros são sucesso entre o público infantojuvenil e bem recomendados por pais e professores.

## Leitura & Aventura



# A OBRA



**O Senhor das Sombras:** Livro interativo ambientado no universo de Tormenta, lar de romances e do RPG mais jogado do Brasil. Embarque nesta desafiadora aventura e teste seus limites. Apenas um herói persistente será capaz de salvar o mundo de Arton!

- Recomendação: 13+ anos.

**Série Viver ou Morrer:** Formada por duas coletâneas de histórias interativas, teve seu primeiro título agraciado com o Prêmio Açorianos de Literatura. Sua terceira edição foi finalista do Prêmio Ludopédia. Excelente opção para viver suas primeiras aventuras!

- Recomendação: 12+ anos.

## Leitura & Aventura



# A OBRA



**Nas Águas da Aventura:** Páginas que irão levá-lo em uma jornada pelo Rio dos Sinos/RS. Desbrave estas águas, conheça a flora e a fauna da região e ajude a preservar o meio ambiente. Neste livro-jogo, um extraordinário tesouro espera por você!

- Recomendação: 8-13 anos.

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

- Recomendação: 8-13 anos.

## Leitura & Aventura



# A OBRA



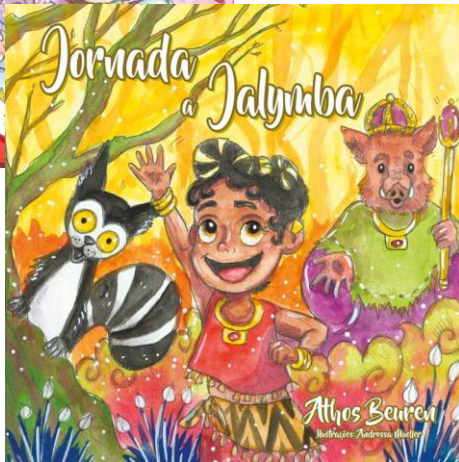
**O Fantasma do Relógio:** Uma história interativa toda colorida, em versinhos de encanto e imaginação. Finalista do Prêmio Academia Rio-Grandense de Letras. Entre nesta sensacional brincadeira, repleta de surpresas e emoções. Uma divertida aventura infantil para crianças de todas as idades!

**Teatro:** Um espetáculo sobre amizade, coragem e curiosidade infantil, no qual um menino e um fantasma se unem para desvendar um mistério. Divertida e encantadora, a peça inspira a superar medos e explorar a criatividade. Uma aventura para quem gosta de rir, brincar e levar sustos!

## Leitura & Aventura



# A OBRA



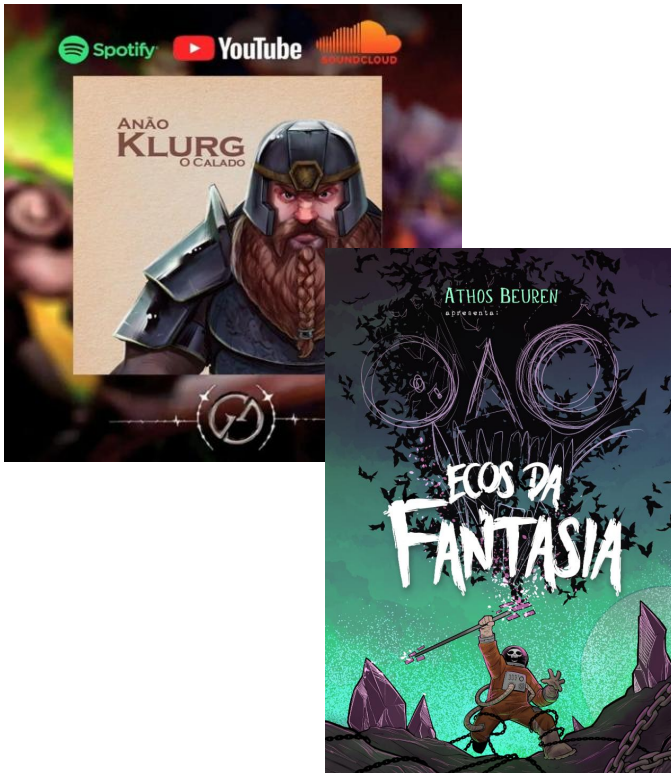
**O Unicórnio do Arco-Íris:** Uma fascinante aventura colorida em um mundo mágico onde tudo é possível. Escolha o que acontece na história ao lado de personagens incríveis e aqueça seu coração com versinhos cheios de animação. Uma inesquecível leitura para toda a família!

**Jornada a Jalymba:** Uma aventura sem igual e alegremente inspirada nas mitologias africanas. Seja o herói desta nova jornada pela imaginação. Deslumbrante, cheio de maravilhas e perigos, este é um livro interativo para pais e filhos mergulharem em páginas de muito encanto e emoção!

## Leitura & Aventura



# A OBRA



**Klurg, o Calado:** Primeiro título de uma série de audiodramas, fará seu coração parar. A respiração lhe faltará até que surjam as respostas. Vidrados, os olhos ficarão perscrutando o vazio enquanto a história o guia pelos corredores do destino!

- Recomendação: 13+ anos.

**Ecos da Fantasia:** Uma coletânea de aventuras interativas no estilo “escolha seu caminho”! Nesta antologia, dez autores revelam mundos envolventes, cheios de mistérios, perigos, incertezas e decisões que desafiam a barreira da imaginação!

- Recomendação: 10+ anos!

## Leitura & Aventura



# A OBRA



**Manto de Coragem:** Bestseller do autor e finalista do Prêmio Açorianos de Literatura. Uma fantasia medieval intensa e imersiva, repleta de inovadoras mecânicas interativas. Supere monstros e armadilhas e prove que você é um verdadeiro herói!

- Recomendação: 12+ anos.

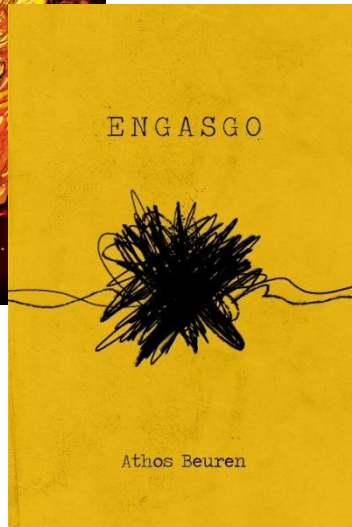
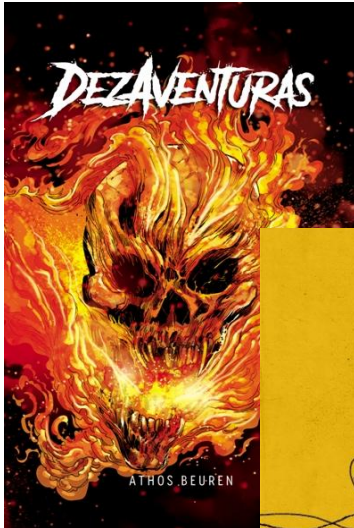
**O Mistério da Gruta:** Uma das primeiras histórias de jogar escritas por Athos quando criança. Conta com prefácio de Moacyr Scliar. Será que você também é corajoso o bastante para desbravar este lugar inóspito e derrotar as forças do mal?

- Recomendação: 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. Dez aventuras em um só livro. Um leitor e um só destino. Tudo está em suas mãos!

- Recomendação: 13+ anos.

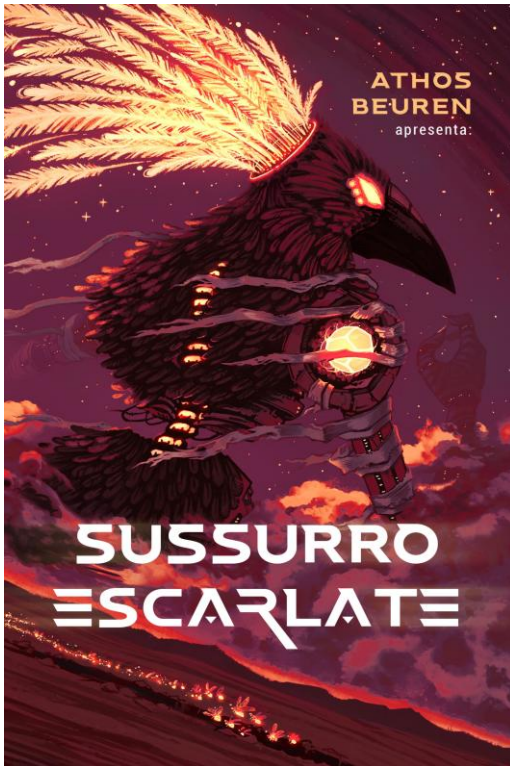
**Engasgo:** Diferente dos livros-jogos, esta é uma obra puramente poética. Palavras silenciosas perdidas em páginas de abismo. Engasgo é um livro visceral, uma jornada através da escuridão. Uma experiência aterradora a caminho do vazio. Interaja com a alma!

- Recomendação: 13+ anos.

## Leitura & Aventura



# LANÇAMENTO



**Sussurro Escarlate:** Um livro-jogo em que suas escolhas criam uma história diferente a cada leitura. No papel do protagonista, você decide que caminhos seguir e enfrenta perigos em reinos esquecidos, nos confins do espaço e até nos limites da realidade. Entre as diversas aventuras desenvolvidas por Athos, o livro inclui uma história criada por um autor mirim e outra inteiramente em inglês. Alguns livros contam histórias. Sussurro Escarlate convida você a vivê-las.

Venha conhecer este universo onde tudo pode acontecer!

- Recomendação: 10+ anos.

## 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, este fantástico mundo de contar histórias e construir aventuras aguarda por você!

Promovemos palestras, projetos literários, formação de professores, oficinas, dinâmicas, contação de histórias, atividades online, teatro e sessões de autógrafos para todas as idades em escolas, feiras, eventos, empresas e entidades. Já são mais de 1.200 apresentações e mais de 120 mil alunos alcançados. Adote esta ideia, aprenda o caminho do herói e faça parte desta grande aventura. **O desafio está lançado!**

## Leitura & Aventura



# GALERIA DOS HERÓIS

*“Estas atividades destacam a importância da leitura e promovem relacionamentos intersociais saudáveis, 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](http://www.athosbeuren.com.br)



[athosbeuren@gmail.com](mailto:athosbeuren@gmail.com)



AthosBeurenRPG



(51) 98179-0075



@AthosBeuren



AthosBeuren