

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 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 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 exibe 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!**



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 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 o Troféu Vasco Prado de Literatura. Foi ainda patrono de diversas Feiras do Livro e já conferiu centenas de palestras. Suas obras também 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 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 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!

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!

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.

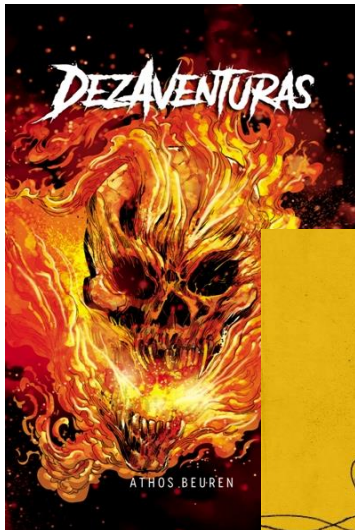
O Mistério da Gruta: Uma das primeiras histórias de jogar escritas por Athos quando criança. Conta com prefácio de Moacyr Scliar. Será que você também é corajoso o bastante para desbravar este lugar inóspito e derrotar as forças do mal?

- 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.

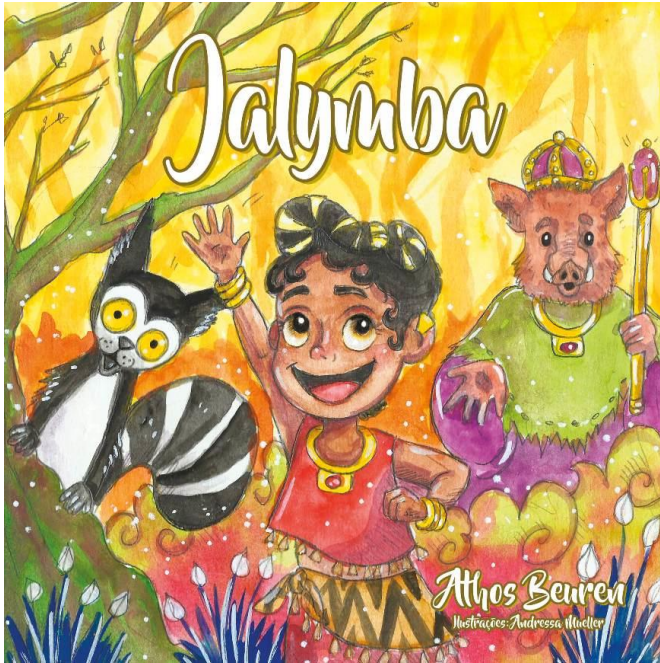
Engasgo: Diferente dos livros-jogos, esta é uma obra puramente poética. Palavras silenciosas perdidas em páginas de abismo. Engasgo é um livro visceral, uma jornada através da escuridão. Uma experiência aterradora a caminho do vazio. Interaja com a alma!

- Recomendação: 13+ anos.

Leitura & Aventura



LANÇAMENTO



Jalymba: Integrante da série “Primeiras Aventuras”, traz uma história sem igual e alegremente inspirada na mitologia africana. Venha ser o personagem principal desta nova jornada pela imaginação e desfrute de cores vibrantes e versinhos pra lá de apaixonantes. Deslumbrante, cheio de maravilhas e perigos, este é um livro interativo 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, 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 1.000 bate-papos e mais de 100 mil alunos contemplados. 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 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