

Projeto *Teens*

(4º ao 6º ano)

**Em clima de suspense, os
alunos descobrem a
Lenda da Editora Perdida,
enfrentando diversos
desafios para provar que
não existem fantasmas na
hora da leitura!**





Monitores contam ao grupo sobre a lenda da Editora Perdida, mas não sabem se ela é real. Porém, uma pista na sala provoca o início do mistério.



Após a pista encontrada, o grupo irá se deparar com a entrada da Editora. Porém, para conseguirem entrar, será necessário desvendar um enigma.



Ao entrar na editora o clima é de mistério em um cenário de época, o grupo terá que ficar atento e enfrentar os desafios dessa aventura.



Em uma sala aparentemente normal o grupo encontra um espelho e um lustre que oscila a intensidade da luz... Nessa hora encontram o detetive.



**O detetive contextualiza o mistério, e acrescenta informações sobre a editora.
Juntos descobrem uma pista que permite ao grupo explorar o local.**



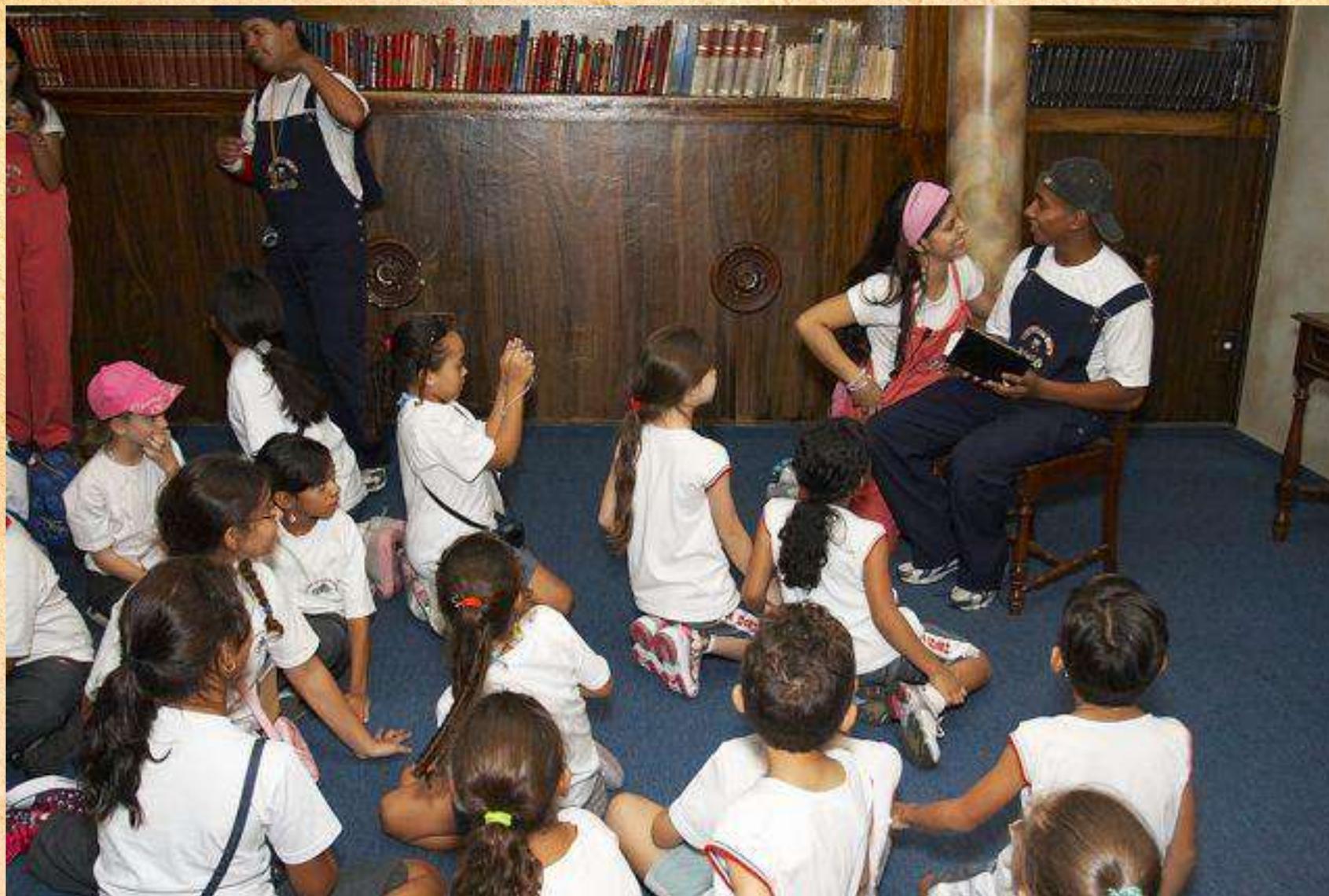
Após a conversa com o detetive, o grupo tem a missão de abrir uma porta que está trancada. Para isso, será necessário encontrar novas pistas.



Em cada sala o grupo interage com os elementos, descobrem novas pistas e aprofundam seus conhecimentos sobre o livro.



Após conseguirem abrir a porta trancada, o grupo chega a biblioteca da Editora Perdida, local onde possui o truque do monstro dos livros.



Uma carta é encontrada na mão do monstro dos livros, e esse documento os leva a encontrarem e lerem um livro que brilha no escuro.



E quando a leitura começa, o monstro dos livros se transforma no Fantasma da leitura, que entra na biblioteca atrás do grupo.



Os monitores tentam segurar o Fantasma da Leitura para dar tempo do grupo escapar.



A única saída é uma passagem secreta atrás da lareira.



O grupo entra na sala das profissões e se deparam com charadas. Quando elas são lidas, uma estante avança, e só retorna ao falarem a resposta certa.



Para surpresa de todos... Ao encontrarem a saída da sala de profissões eles encontram o Museu do Livro



No museu os alunos vão aprender sobre a história do livro e da impressão



Para encontrar a saída do museu o grupo passou por um teste e recordou os principais temas abordados na exposição.



No final o grupo se reúne para analisar as pistas e conversar sobre tudo o que vivenciaram e decidem capturar o fantasma da leitura.



Após a elaboração de um plano mirabolante, no qual o grupo se arrisca para atrair o fantasma, eles tem uma grande surpresa.



O Fantasma da Leitura é o próprio Detetive Xerox Holmes. Assim eles provam que não existem fantasmas na hora da leitura!