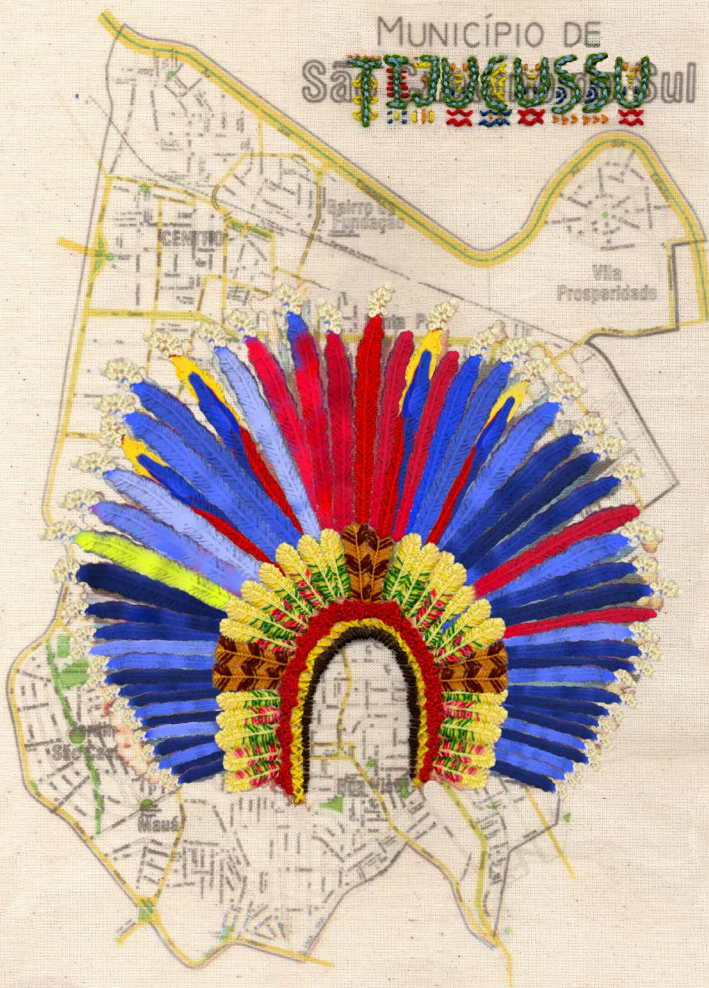
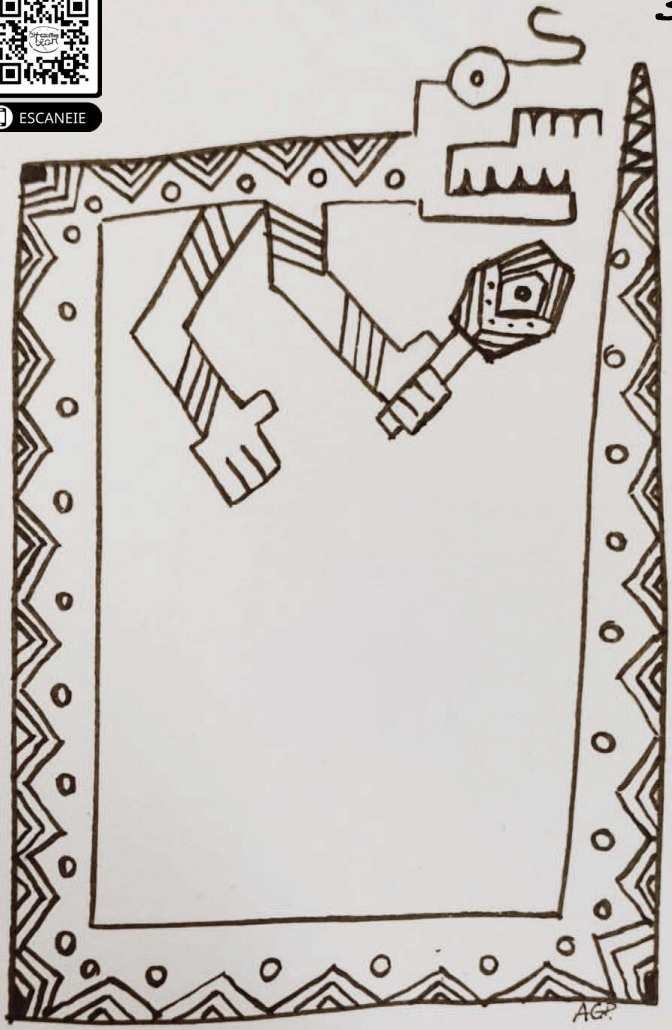
XVI



THE TOWER


MUNICÍPIO DE
Vila
Prosperidade

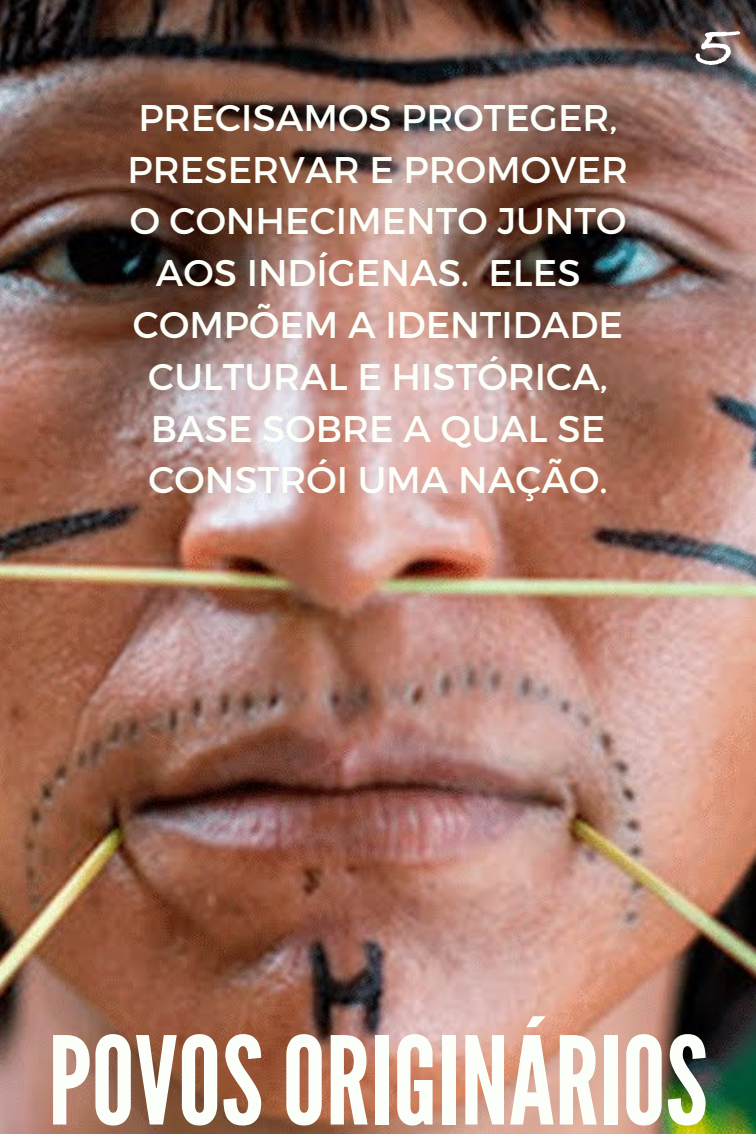
ESCANEIE



Fé

Imperatriz





PRECISAMOS PROTEGER, PRESERVAR E PROMOVER O CONHECIMENTO JUNTO AOS INDÍGENAS. ELES COMPÕEM A IDENTIDADE CULTURAL E HISTÓRICA, BASE SOBRE A QUAL SE CONSTRÓI UMA NAÇÃO.

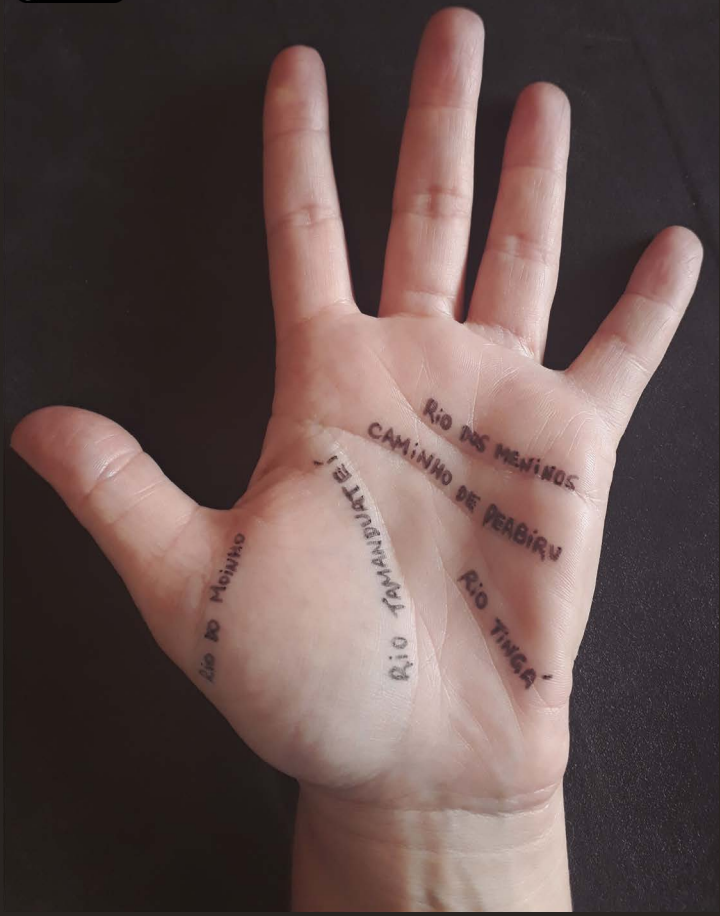
POVOS ORIGINÁRIOS

ESCANEIE



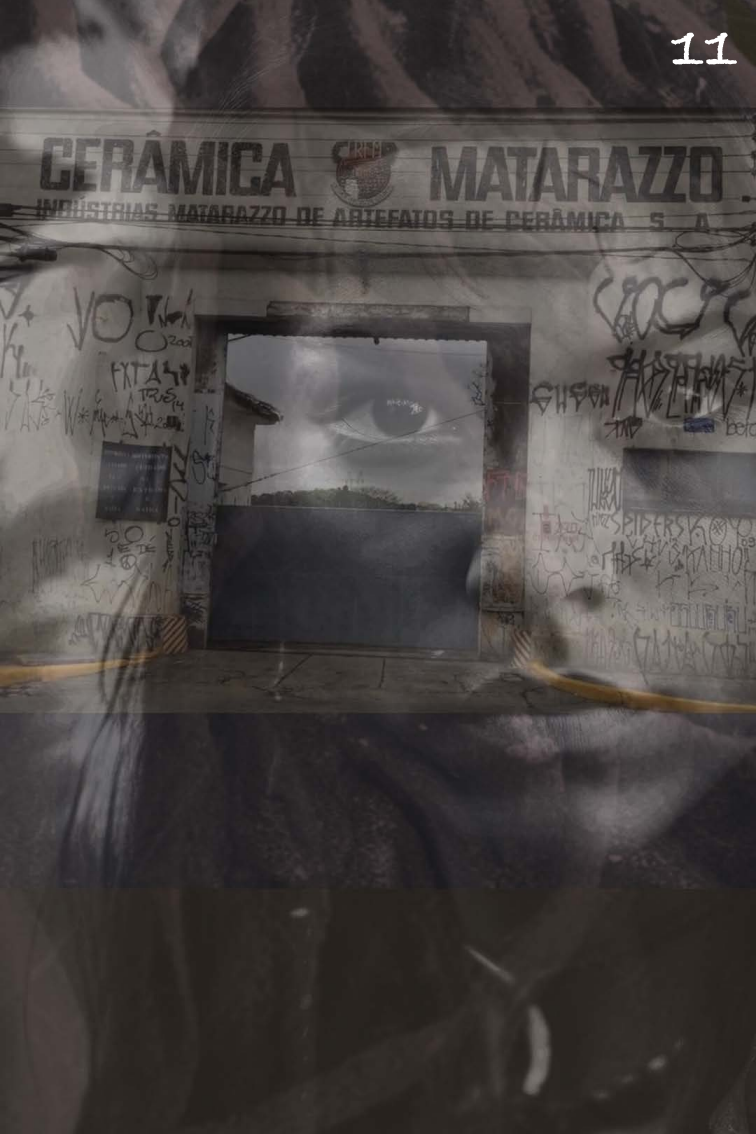


ESCANEIE


Rio dos Meninos
Caminho de Perbiru
Rio Tinga
Rio Tamandaré
Rio do Moinho


RUA MAXIMILIANO LORENZINI
"Remanescente do Caminho Velho do Mar do século XVI, conhecido como Caminho de Santo André da Borda do Campo ou Caminho do Tijucuçu".
Fundação Pró-Memória
São Caetano do Sul
R. Maximiliano Lorenzini
1 min
R. Ceará
DEMARCAÇÃO JÁ!




CERÂMICA MATARAZZO
INDÚSTRIAS MATARAZZO DE ARTEFATOS DE CERÂMICA S A



... como se fosse o tempo, que não obedece as mudanças que ele mesmo testemunha.

ESCANEIE





ESCANEIE

...a rara
de teu vig...
É tua ...ão pára
É gran... teu valor.

Mais e... s chaminés ... evantam
Apitos ... m-se ouvir
Do traba... o é tua glória
De grandeza será teu provir.

...será monum...
...erá te eleger ...
...e, para frente ...
...no, tu tens q...

...o triângulo, jóia rara



migrar (mi-grar) v. (lat. migrare)

Ato de fragmentar-se, de deixar-se ir e, nesse outro lugar, se refazer diferente.



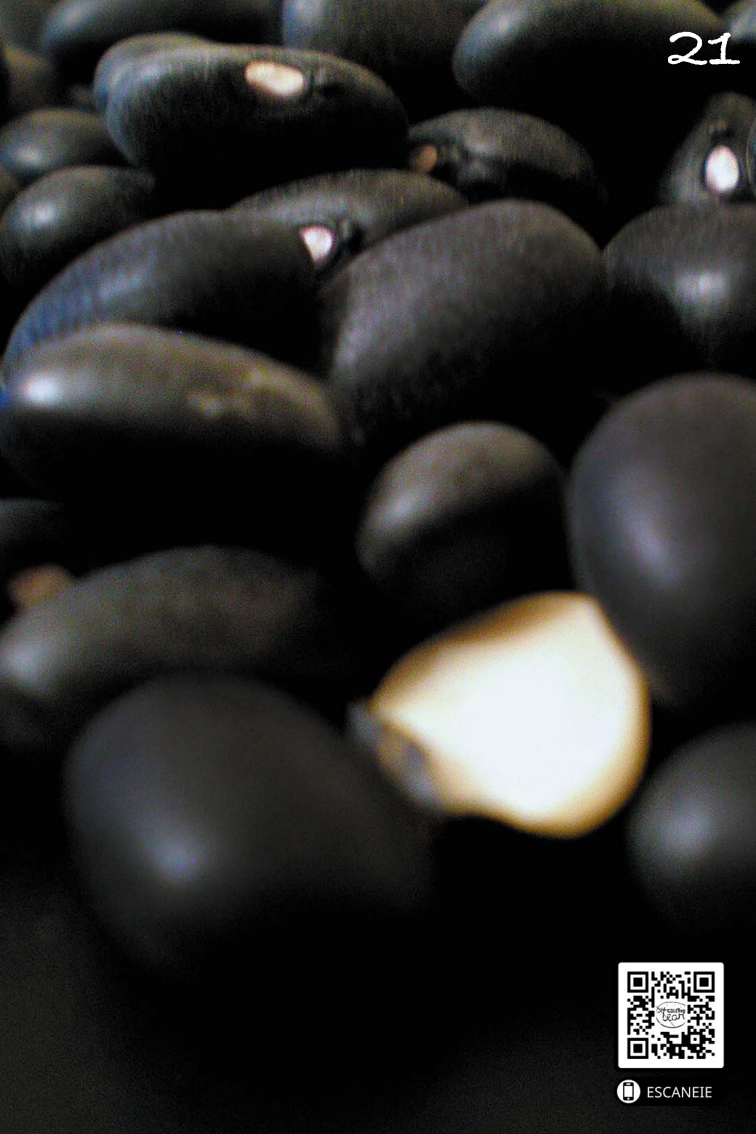
FORÇA, SOBREVIVÊNCIA E PERSEVERANÇA. ESSAS MÃO ALAGOANAS TECERAM O DESENVOLVIMENTO DA CIDADE E DA

INDUSTRIA TEXTIL... SIMONE M? AGOSTO/23.

ESSAS MÃOS NORDESTINAS TECERAM NARRATIVAS DE LUTAS

LADO DA ESTAÇÃO, DO OUTRO LADO DA LINHA DO TREM. SERÁ QUE A CIDADE É IGUAL AO OUTRO LADO DA FRONTEIRA? • EXISTE UMA S.C.S NORDESTINA, FICA LÁ DO OUTRO

ESCANEIE



ESCANEIE

Osun



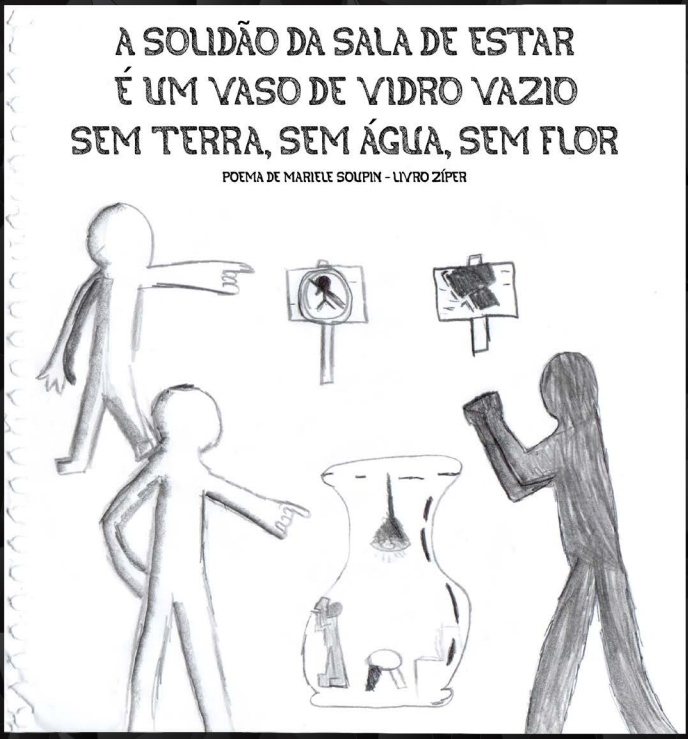
Teu reflexo é o símbolo da minha resistência

ESCANEIE









PARA TODOS OS GRITOS PRESOS NENHUMA MUDEZ



ESCANEIE




FELIZARDA
JOAQUIM
EDUARDA
CALISTO
FELÍCIA
FELFINA
TEREZA
AMBRÓSIO
JOAQUINA
TOMÁSIA
GABRIELA
GUILHERMINA
PASCOAL
JOÃO
JULIA
MARIA
BENEDITO
NICOLAU
VITORINA GUILHERMINA DO ESPÍRITO SANTO



ESCANEIE

Povos originários

1 Aretha Gasparini - "A Torre"
2 Cintia da Silva Bertini Leite -"Município Tijucussú
3 Carminda Mendes André - "Jurupari"
4 Chris Dalle e Lilian Minelli - "Santificada"
5 Deise Mucilo - "Originários"
6 Diego Urbaneja - "Migrante Originário 1"
7 Fabricio Urbaneja - "Estivemos Aqui , Indígena Bororó
8 Milene Valentir e Karaí Mirim - "Corpo Território"
9 Natalia dos Santos - "Contradições no Caminho"
10 Vitória Fogaça - "Baobá"
11 Aline Barros (LICA) - "(Des)Territoriedade"

Migração

12 Aline Gibin e Viviane Fávero - "Testemunho do Tempo"
13 Diego Urbaneja - "Migrante Originário 2"
14 Diolino de Brito - "Eu na Cidade"
15 Eleonora Macedo - "Triângulo"
16 Fabricio Urbaneja - "Estivemos aqui, Nicolau Tolentino Piratininga
17 Lisandra Zambom - "Minha Migraçao"
18 Simone Mendes Maldegan - "Tecendo o Futuro"
19 Simone Mendes Maldegan - "Muito Além da Fronteira"
20 - Viviane Fávero - Viene Qui"

Negritude

21 - Aline Gibin - "O Mito"
22 - Chris Dalle e Lilian Minelli - "Osun"
23 - Diego Urbaneja - "Migrante Originário 3"
24 - Eleonora Macedo - "Raiz"
25 - Fabricio Urbaneja - "Cartopoéticas"
26 - Ricardo de Oliveira Yamamura Jr e Lilian Minelli - "Vazio"
27 - Lisandra Zambom - "Minha Negritude"
28 - Milene Valentir e Tânia do Nascimento - "Nova Gerty"
29 - Vitória Fogaça - "Jazigo dos Povos Esquecidos"
30 - Tânia do Nascimento - "Caminhos Abertos"

31 - Índice: Aline Barros (LICA)-"Tríade"
32 - Regras do jogo

Reras do jogo:

Monte o quebra-cabeça com as imagens da parte de trás das cartas para formar o tabuleiro.

Jogue em grupo de forma colaborativa, ou em dois ou mais grupos de adversários que irão percorrer as três serpentes em todas as direções para cumprir suas etapas e objetivos.

Algumas etapa do jogo possuem QR Code com mais informações e curiosidades que você pode acessar escaneando pelo celular.

Para jogar você vai precisar de:

Um ou mais pinos para os jogadores;
Um dado de seis lados;
Um caderno de notas para anotar as etapas cumpridas durante o jogo pela equipe (ou adversários).

Iniciando o jogo:

Posicione o jogador ou jogadores nas diferentes ou mesmas cabeças das serpentes a sua escola para iniciar o jogo.

Cada serpente representa um mestre popular que tem relação com a cidade. Para acessar as serpentes você irá percorrer as casas de acordo com o número obtido no dado durante as rodadas, ou através da "casa mágica" que permite pular de uma serpente a outra.

Jogue o dado para descobrir qual será o objetivo principal do grupo, eles estão numerados de 1 a 6 e possuem etapas que serão alcançadas percorrendo o tabuleiro. Para um jogo mais longo, jogue o dado mais vezes para obter mais objetivos.

O jogo termina quando todas as etapas do(s) objetivo(s) forem alcançadas. Você também pode predeterminar um tempo X de duração para que todos alcancem o maior número de objetivos e etapas possíveis dentro do tempo estipulado.