

# Anexos

Grupo 1 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**

Grupo 01  
C1 e P4

História 1

<p>PRIMEIRA VEZ</p> <p>Uma árvore que estava farta de estar sempre parada e a olhar para as mesmas coisas.</p>	<p>TODOS OS DIAS</p> <p>Ela estava farta, sem que nada divertido acontecesse à sua volta.</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>A árvore decidiu fazer uma longa viagem sem destino.</p>
<p>POR ONTA DESSE</p> <p>deixou tudo o que conhecia para trás e fez-se a estrada.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>encontrou outro viajante e decidiram continuar a viagem juntos até acharem o lugar ideal.</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>Têm vindo juntos desde então, mas a árvore <del>está</del> começa a ficar com saudade.</p> <p>M3</p>

**meetplayware**

C5 P19  
Grupo I

História 2

<p>PRIMEIRA VEZ</p> <p>Um sapo que vivia numa grande cidade, porque tinha-se reformado após a última caça.</p>	<p>TODOS OS DIAS</p> <p>Ele sentia-se infeliz por se ter reformado.</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>Voltou a caçar.</p>
<p>POR ONTA DESSE</p> <p>ele voltou a sentir a liberdade de caçar, mas ao mesmo tempo a tristeza por voltar a matar animais.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p><del>ele</del> Aprendeu que esse sentido de liberdade M podia obter de outras maneiras.</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>Passou a dedicar-se à agricultura.</p> <p>M1</p>

PLO/C8  
Equipa 1  
M4

## meetplayware

### História 3

<p style="text-align: center; font-size: small;">EPISÓDIO 1</p> <p style="text-align: center;">Um Cão numa lante</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">TUDO DIA</p> <p>ele se sentia só porque quase nunca ninguém o ia visitar.</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">ATÉ QUE UM DIA</p> <p>Apareceu um cão e ele se tornaram amigos.</p>
<p style="text-align: center; font-size: small;">EPISÓDIO 2</p> <p>Elas decidiram construir uma vila.</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">E ASSIM FINALMENTE</p> <p>Se tornou uma grande cidade.</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">E DESDE ENÃO</p> <p>Ele nunca mais se sentiu só. O vindeiro carácter das pessoas e sempre descoberto depois de se conhecerem.</p>

Grupo 1

## meetplayware

### História 4

Costa: C9 / P17  
M5

<p style="text-align: center; font-size: small;">EPISÓDIO 1</p> <p>Uma raposa que todas as semanas roubava os alimentos da vila.</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">TUDO DIA</p> <p>que foi lá lançava, roubava alimentos.</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">ATÉ QUE UM DIA</p> <p>um morador da vila decidiu dar-lhe comida para que ela parasse por um tempo de roubar.</p>
<p style="text-align: center; font-size: small;">EPISÓDIO 2</p> <p>A raposa, contentando sem a comida, acabou por fazer amizade com aquele morador e a sua família</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">E ASSIM FINALMENTE</p> <p>A raposa deixou de roubar e passou a morar na vila.</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">E DESDE ENÃO</p> <p><del>o morador</del> a raposa ficou a viver com os moradores sem ter que roubar. O morador fez agir de uma forma correta levando a admissão.</p>

Grupo 2 - grupo constituído por 5 pessoas.

**meetplayware**

História 1

Grupo 2

C2  
P25  
P21  
M5

**ERA UMA VEZ**  
Uma lebre e uma tartaruga  
os 2 dias num pântano

**QUE PASSAVAM**  
a tartaruga demorava  
a fazer o seu percurso pelo pântano,  
enquanto a lebre ia  
mais rápido.

**ATE QUE UM DIA**  
Decidiram fazer  
uma corrida onde  
decidiram quem  
era o mais  
rápido.

**POURQUANT ENFIN**  
A lebre gozava com  
a tartaruga por ela ser  
lenta e nunca na vida foi  
conseguiu ganhar uma  
corrida contra ela.

**ATE QUE UM DIA**  
Como a lebre  
deu um braço  
por achar ter  
muita vantagem,  
a tartaruga a  
passou e ganhou  
a corrida.

**E DESDE ENTÃO**  
Ou seja, desde então a  
tartaruga com todos os  
suos advérbios e limitações  
de uma forma constante e  
humilde conseguiu vencer a  
lebre, com todos os seus  
dificuldades.

**meetplayware**

História 2

Grupo 2  
P17  
P14  
C1  
M1

**ERA UMA VEZ**  
uma raposa raposa  
e uma coelho,  
que viviam na  
floresta.

**EM UM DIA**  
eles convivem  
no mesmo espaço  
no entanto, amavam  
sempre os outros por  
causa das suas  
diferenças, criticando-  
se uns aos outros

**ATE QUE UM DIA**  
Um dia a raposa  
convidei a coelho  
a ir comer a casa  
dele e de-lhe a comer  
numa casa onde ela não  
consegue meter a boca

**POURQUANT ENFIN**  
a coelho não  
conseguiu comer nada  
e foi mostrar  
a raposa no dia  
seguinte e serviu a comida  
e em casa onde a  
raposa não conseguiu  
comer.

**ATE QUE UM DIA**  
A raposa pensou a diferença  
entre eles, pensando todos  
os limitações de e em que  
a coelho se encontrava

**E DESDE ENTÃO**  
A raposa e a coelho  
perceberam  
que os seus ações  
são redistribuídas de  
forma igual.





Grupo 3  
P4; P11; C4

**meetplayware**

História 2

<p><small>EM UMA VEZ</small></p> <p>Um caçador e uma arvore que viviam longe de um clima pacifico embora vivessem numa savana.</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p>a arvore queixava-se do clima,</p>	<p><small>ATE QUE UM DIA</small></p> <p>o caçador decidiu ajudala.</p>
<p><small>POIS ENTÃO ISSO</small></p> <p>Os dois fortaleceram e encaixaram laços de amizade, que fizeram com que mais tarde o caçador mudasse as suas ideias e pensamentos. Pensei no ambiente em que viviam até que um dia tudo mudou e...</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>ficaram amigas para sempre</p>	<p><small>E DESDE ENTÃO</small></p> <p>notou que o caçador estava muito melhor a caçar</p>

M2

**meetplayware**

Grupo 3  
P9  
P13  
P16  
C2  
M1

História 3

<p><small>EM UMA VEZ</small></p> <p>Num pantano, um gato, uma águia e um leão</p>	<p><small>DEPOIS DIAS</small></p> <p>o gato viu a águia perseguir um leão e decidiu roubar o gato.</p>	<p><small>ATE QUE UM DIA</small></p> <p>O velho reencontrou no seu futuro. Ficaram os dois bastante surpresos</p>
<p><small>POIS ENTÃO ISSO</small></p> <p>Partilharam a ninho.</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>o leão atacou um ninho e roubou os ovos da águia</p>	<p><small>E DESDE ENTÃO</small></p> <p>As boas e as más ações são retribuídas de igual forma, pois o leão ao atacar o ninho percebeu algo importante... a da família e proteção e foi assim que perceberam a importância da união</p>

Grupo 4 - grupo constituído por 5 pessoas.

C5 ; P9 ; P19  
M5

**meetplayware**

G4

História 1

**ERA UMA VEZ**  
Na cidade de Nova York, um caçador e um leão.

**TODO DIA**  
O leão ~~estava~~ tinha fugido do zoológico, então chamaram o caçador.

**ATE QUE UM DIA**  
~~Um~~ encontrou um ~~se~~ e com o leão estava a saltar o caçador ~~três~~ teve de o caçar pois não estava na cidade.

**POIS UM DIA DESSE**  
O leão foi levado para fora do país para um zoológico mais seguro, mas cheio de scandalos dos Velhos amigos.

**ATE QUE FINALMENTE**  
O leão pagou novamente e voltaram a chamar o caçador. Só que desta vez, ~~este~~ não conseguiu encontrar.

**E DESDE ENTÃO**  
E desde então o leão nunca mais foi encontrado porque o leão ~~no~~ ~~queria~~ ~~nos~~ ~~livros~~ ~~de~~ caçador ~~se~~ queria caçar-lo por diversão.

C6  
P20  
P13

**meetplayware**

História? Grupo 4

**ERA UMA VEZ**  
Era uma vez um cão que vivia numa quinta, o seu nome era o max.

**TODO DIA**  
Na quinta aparecia uma raposa maliciosa, que tentava comê-lo.

**ATE QUE UM DIA**  
O agricultor José viu a raposa e quis matá-la.

**POIS UM DIA DESSE**  
O José foi buscar a sua arma e começou a ficaria da raposa.

**ATE QUE FINALMENTE**  
E quando encontraram a raposa, o caçador e o cão max, ~~os~~ ~~caçador~~ mataram a raposa e fizeram uma ~~caixa~~ caixa de raposa.

**E DESDE ENTÃO**  
O caçador e o cão com a beringa cheia e todos contentes, foram dormir. Durante a noite tiveram pesadelos com a raposa e scandalos dele.

P6, P3, P0, C9, M3 **meetplayware**

64

História 3

<p><small>ERA UMA VEZ</small></p> <p>Era uma vez um agricultor chamado José que vivia numa bela vila com muita gente e sua vaca.</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p>Todos os dias o José se preparava para cuidar dos seus animais, para que eles pudessem viver confortavelmente.</p>	<p><small>ATE QUE UM DIA</small></p> <p>até que um dia, os animais fizeram uma revolução e decidiram fugir.</p>
<p><small>NO DIA SEGUINTE</small></p> <p>Não tinham quinta, logo tiveram de se mudar para outra quinta, e escolheram a quinta do vizinho Antônio.</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>José descobriu que os animais o abandonaram, um dia José foi até a casa de Antônio, e José falou com Antônio para cuidar os animais e os trataria muito melhor.</p>	<p><small>ENTÃO</small></p> <p>Os animais ficaram com o José, nunca mais voltaram a fugir dele.</p>

C1 / R13 / P17 / M2

**meetplayware**

História 4 (64)

<p><small>ERA UMA VEZ</small></p> <p>Uma floresta, onde existiam vários animais. Entre os quais existiam uma raposa e uma raposa.</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p>A raposa e a ovejuna faziam com os seus amigos pela floresta e se divertiam muito.</p>	<p><small>ATE QUE UM DIA</small></p> <p>Se deslocaram para a cidade e então a raposa teve de intervir e com isso a raposa a raposa.</p>
<p><small>NO DIA SEGUINTE</small></p> <p>O o caçador teve que chamar um ajudante, o cão max, que era o seu fiel companheiro.</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>o caçador com o seu ajudante durante a noite e com várias tentativas conseguiu caçar a raposa.</p>	<p><small>ENTÃO</small></p> <p>A ovejuna fez pela floresta sozinho sem a sua melhor amiga.</p>

Grupo 5 - grupo constituído por 5 pessoas.

Grupo 5

CB  
PIS

meetplayware

História 1

PRIMAVEZ

um gato que gostava de ~~vigiar~~  
frequentar a ponte da vila.

TODO DIA

~~de se levantar~~  
de manhã  
de ponto abaixo para  
dar um mergulho no  
rio

ATE QUE UM DIA, o gato  
teve azar e quase se  
afogou

POIS CONTA DISSO

todos os seus amigos  
ficaram destracados  
pelo acidente e temiam  
Rea vida do gato

ATE QUE FINALMENTE

Apareceram as tartarugas miúdas  
e as formigas gigantes  
para matar o gato

E DESDE ENTÃO

O gato todos os  
seus amigos tiveram  
mais prudência sempre  
que um mergulho  
no rio.

M2

meetplayware

História 2

Pa, PB e Pao CB 6

Equipa n.º 5

PRIMAVEZ

um agricultor que  
tinha uma quinta onde guarda-  
va as suas galinhas.

TODO DIA

ele vigiava  
as suas galinhas até  
que um malvado  
lenhador as roubou

ATE QUE UM DIA

Apareceram as tartarugas  
miúdas e as formigas  
gigantes para aturar  
a vila, a quinta,  
os animais

POIS CONTA DISSO

o agricultor deixou  
de cuidar as galinhas  
e andou a verificar se  
assim um forma de  
rendimento

ATE QUE FINALMENTE

pagou multa  
crime e foi  
atras das tartarugas  
miúdas e das formigas  
gigantes

E DESDE ENTÃO, ele nunca  
mais teve problemas  
com as tartarugas miúdas  
e as formigas gigantes.

O ser que age de forma errada  
volta a actividade

M5

P21  
P13  
P92  
P6  
C7  
M9

5

## meetplayware

### História 3

ERA UMA VEZ

Uma formiga, uma tartaruga, uma vaca, um caban que viviam numa quinta

TODO DIA

enunciavam-se entre si depois da ceia

ATE QUE UM DIA

tiveram um bebé ~~metado~~ metade formiga e metade vaca

PORQUE ISSO

bébé era muito gozado no infantário e ~~estava~~ estava sempre muito triste.

ATE QUE FINALMENTE

conheceu a sua alma gêmea, uma criatura metade mosca e metade ovelha

E DESDE ENTÃO

morreu de amor, pois o ~~vandeiros~~ ~~para~~ ~~ela~~ ~~das~~ ~~pernas~~ é sempre desobediente.

C9  
C3  
P11  
P19  
P7

Equipa 5

## meetplayware

### História 4

ERA UMA VEZ

um tenhador, que vivia numa pequena e pacata vila onde guardava as suas ovelhas

TODO DIA

as tartarugas minjas e as formigas gigantes pareciam para atemorizar a vila

ATE QUE UM DIA

a ovelha choni confrontou as tartarugas minjas e as formigas

PORQUE ISSO

as tartarugas minja e as formigas gigantes fugiram da vila

ATE QUE FINALMENTE

seus glabros o super cão de seu agi- estes lutaram contra os talhou- ga minjas e as formigas gigantes

E DESDE ENTÃO

que morreram todos em batalha, que os seus familiares começaram a dar valor ao que tinham e ao que eram e viveram em paz. Vitória, vitória, acabou-se a história.

Grupo 5

meetplayware

História 5

CS, P17, P10, P16

Final: 10

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>Uma esposa que fugiu do zoológico da cidade</p>	<p>TODO DIA</p> <p>Uma agricultor andava à procura de sabias com o seu cão pois tinham dele que de fugir para lá</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>encontrou o seu cadáver no prado</p>
<p>POR CONTAR ISSO</p> <p>Jucido-o-se.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>Os familiares da agricultor fizeram uma festa para festejar a morte dele.</p>	<p>EM RESULTADO</p> <p>O zoológico perdeu metade das visitas <del>mas</del> e o zoológico acabou por fechar porque não tinha dinheiro suficiente</p>

Grupo 6 - grupo constituído por 3 pessoas.

Grupo VI

meetplayware

História 1

P18  
P23  
P25  
C7  
M9

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>Era uma vez uma gruta, construída por uma formiga.</p>	<p>TODO DIA</p> <p>Um Terço andava a ser guiado pelo cão.</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>Apareceu o rato para ajudar. Era pequeno, e tinha capacidade para transportar todas as coisas necessárias.</p>
<p>POR CONTAR ISSO</p> <p>A gruta foi usada e melhorada ficando mais bonita.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>Passou toda a casa a fazer. Passou.</p>	<p>EM RESULTADO</p> <p>Devemos dar valor ao que temos e ao que somos.</p>

Grupo 6

**meetplayware** MZ

História 2

C5  
C6  
P2  
P15

<p>ERUNIAZ</p> <p>Um gato na sua linda cidade de sapão e um rato pequeno e minúsculo na sua gigantesca quinta.</p>	<p>TODOS</p> <p>Se encontraram com uma lebre muito gruta.</p>	<p>ATE QUE UMER</p> <p>Afocem m- Cafedon 2 fogu- o que eles bratos ai = felen.</p>
<p>PO CONTA ISSO</p> <p>cento dia a discussão começou, pelo facto das perguntas serem sempre as mesmas.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>Alguém decidiu abandonar-se daquele rato e um burro levou-os até a uma gruta.</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>Meu- muito gruta.</p> <p>O bom senso e a paciência têm muito valor.</p>

**meetplayware** MS

História 3

bratob.  
C8  
P11

<p>ERUNIAZ</p> <p>Um leão que queria ter um rato.</p>	<p>TODOS</p> <p>ele procurava algo novo para fazer, de modo a nunca deixar de se mexer.</p>	<p>ATE QUE UMER</p> <p>então numa gruta e encontrou um pequeno formiga, que quase ia comendo.</p>
<p>PO CONTA ISSO</p> <p><del>Um leão</del> o leão o leão o leão</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>Houve um incêndio e ninguém sabia onde se meter e o que fazer.</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>o leão foi obrigado a viver com uma colónia de gente.</p>

Grupo 7 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware** 7 | C10/P1/P18/P19/P17

História 1 M1

**ERA UMA VEZ**  
Um caçador que construiu sua casa numa árvore e lá começou a sua jornada.

**ATE QUE UM DIA**  
O lobo velho e faminto da aldeia decidiu começar a atacar os cabritos.

**TEXTOS**  
Ele ~~deitou~~ <sup>andou</sup> com um capote e um porrete numa pente para as pernas cabritos.

**FOR CONTADO**  
O cabrito descobriu o plano e montou uma armadilha.

**ATE QUE FINALMENTE**  
Conseguiram prender o raposo.

**E DESSE DIA**  
As Boas e más ações são retribuídas de igual forma.

**meetplayware** P25/CS/P21/P22/P23/P6

História 2 Grupo 7

**ERA UMA VEZ**  
Uma lebre vaidosa, que pensava que era melhor que todos, mas que entretanto chispa como tentanuga e odeia muito trinda.

**ATE QUE UM DIA**  
Um caposo e um coelho imitaram a gata e derrotaram a lebre.

**TEXTOS**  
A lebre desafiou a tentanuga para entrar na casa do caçador e roubar a comida.

**FOR CONTADO**  
~~o caçador~~ começaram uma grande competição com o cão como árbitro.

**ATE QUE FINALMENTE**  
Chispa a tentanuga apesar de medonha no olozista, acabou a parada acaba por vencer.

**E DESSE DIA**  
a lebre nunca mais desafiou uma tentanuga e nem as desrespeitou por serem lentas.

M5.

**meetplayware**

Grupo 7 P10, P11, P16, P17  
C8

História 3

115

CHAMADA  
Uma ponte atravessada por um Leñador e há um cão como guardião dessa ponte.

CONFLITO  
O cão e o lobo discutiam a sua estratégia de como passar a ponte do Leñador.

ATÉ QUE UM DIA  
O cão teve uma excelente ideia e começou a dialogar com o lobo ~~em~~ sendo que

POR QUE ISSO  
O Leñador ouviu alguém a falar e foi averiguar.

ATÉ QUE FINALMENTE  
Viu que era uma ~~grande~~ raposa a raposa vaguear a ponte.

E COMO FIM  
perceberam que a see que age de forma correta vence a adressidade

**meetplayware**

Grupo 7 E7, P20, P16

História 9

DE INÍCIO  
Numa gruta muito muito escura, bem escondida no meio da floresta onde se abrigava um lobo solitário.

CONFLITO  
o lobo tinha de se esconder dos outros animais sendo mal visto e ~~despeitado~~ desrespeitado

ATÉ QUE UM DIA  
Um simples caçador de ~~sidio~~ in caçar um pouco.

POR QUE ISSO  
Um coelho falou ao caçador e o caçador desmaiou e um Leñador encontrou-o

ATÉ QUE FINALMENTE  
o lobo solitário foi ajudar o Leñador para todos perceberem que o lobo não era tão mau

E COMO FIM  
-acho, aprenderam que o bom senso e a prudência têm muito valor

Grupo 8 - grupo constituído por 3 pessoas.

**meetplayware**

Grupo 8  
C10; P19; Pa; P21, H1

História 1

**ERA UMA VEZ**  
 Numas florestas um cão que estava sempre a matar os animais que lá havia.

**TODO DIA**  
 ele matava animais por volta do meio.

**ATE QUE UM DIA**  
 ele que um dia aconteceu algo engraçado como se fosse. Ele ficou apaixonado por um animal da floresta, uma aguia.

**POIS CONTA ESSO**  
 O caçador a matou a aguia e o cão ficou muito triste que desajustou por vários dias.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 por dois dias de caçador a amarelo de um olho como fuma de madeira.

**EUSSO ENTÃO**  
 O cão ficou muito triste porque não mais aguentou e então decidiu dar uma lição de moral a todos os ~~os~~ personagens desta história.  
 "As boas histórias são distribuídas de igual forma por isso prepararam uma recompensa ~~as~~"

**meetplayware**

grupo -> 8

História 2

P2, C3, P26, P16 M3

**ERA UMA VEZ**  
 um leão, um coelho e um cão que viviam num monte.

**TODO DIA**  
 eles passavam pelo monte. Num certo dia encontraram uma moeda.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 A coelho finalmente apaixonou a coelho que se sentiu de parte porque todas as suas amigas eram brancas e ela era marrom e estava preparada para uma grande lição de moral.

**EUSSO ENTÃO**  
 Ela nunca mais se sentiu mal com ele porque, pois tinha amigos que a ajudaram o que quer dizer que devemos dar valor ao que temos e ao que somos por sermos felizes.

**meetplayware**  
História 3

8  
C6, P8, P11, P23, P6, P10  
P22, P20, P15, P13  
P17, P4, P12, m4

**TRILHA VERDE**  
Era uma vez uma quinta numa terra muito distante. Esta quinta era afilhada com o nome "Quinta do diabo". Esta era tratada por 2 irmãos um agricultor e um lenhador. Eles não gostavam um do outro.

**TODO DIA**  
Um leão ia lá e comia muitos animais para satisfazer a sua fome.

**ATE QUE UM DIA**  
Um certo mendigo um dia viu a cabeça que foi o leão K.O.

**PERSONA JORN**  
Os irmãos ficaram muito chocados porque o lenhador pensava que o leão era o melhor amigo do "homem" porque ele era o rei da selva. E então gerou-se uma luta entre os 2 irmãos e os animais que estavam a estar por um lugar, metendo a quinta do diabo num inferno.

**ATE QUE UM DIA**  
O caçador chegou lá e matou os dois irmãos.

**EXERCÍCIO**  
O caçador ficou a saber que ambos ~~eram~~ para o mentadinho (carácter) das pessoas e sempre descoberto.

Grupo 9 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**  
História 1

Equipa 9  
C1  
P19  
P17  
P15

**TRILHA VERDE**  
~~Uma história~~  
Estava um belo dia de sol me Floresta encantada. Até que de repente aparece um caçador preocupado com o seu gato desaparecido, até que de repente se uma raposa a chama.

**TODO DIA**  
Toda a dia o gato comia um rato.

**ATE QUE UM DIA**  
Quando chegou ao lado do gato ficou em estado de choque, quando viu o gato deitado no chão, desparado do gato.

**PERSONA JORN**  
Ficam preocupados pelo gato ~~estava~~ que estava ao lado do lenhador.

**ATE QUE UM DIA**  
Um gado do caçador matou o rato na floresta.

**EXERCÍCIO**  
Devemos dar valor ao que temos e ao que somos. Se somos um filho, devemos sempre ser bons filhos. Todos sabemos.

113

Grupo 09  
P9/P25/P2/C4  
M 9

## meetplayware

### História 2

**ESCRIVANIZ**

Em uma vez ~~em~~ um  
Lobo que estava a fazer  
o almoço e apanhar  
uma loba.

**RODAR**

O lobo caçava  
por algo que fosse  
com um lobo a  
ir-se por um lobo.

**ATEQUINHA**

O  
Lobo ~~foi~~ pôde  
ajudar ao lobo  
e conseguiram  
caçar o lobo na  
Quinta

**POURCHIAZSO**

Para obter  
mais as coisas  
aparecer ~~o~~  
~~o~~ caçador  
explicante e  
ajudou-os a  
caçar na quinta

**ATEQUEFINALYOTE**

Ele que finalmente  
e na quinta apanhou um  
lobo e matou o caçador

**TEUSSEBIAO**

O rei que age de  
furo como rei  
a autoridade.

09  
P16 P12  
C3 P3  
P6 P22

## meetplayware

### História 3

**ESCRIVANIZ**

Uma noite, um lobo e um  
vaca. O lobo afansado decide ir caçar  
o vaca e a vaca para o seu gato.

**TODOLK**

Com a ajuda do lobo  
o caçador conseguiu matar  
o vaca e no final do  
dia comeram feijão dele  
no jantar.

**ATEQUELIMOR**

O caçador ao  
~~caçar~~ este  
~~caçar~~ no fim  
do jantar  
sentiu-se <sup>com</sup> mal  
nisto que  
a raposa matou  
o seu gato

**POURCHIAZSO**

Por conta disso o  
gato matou o rato  
e comeu-a

**ATEQUEFINALYOTE**

Afrousa no vaca  
para com os ratos matar  
do rato.

**TEUSSEBIAO**

As Boas e as  
más ações são  
retribuídas de  
igual forma

Grupo 9  
11/06/19/18

**meetplayware**  
História 4 M3

**ERA UM VEZ**  
 Um agricultor que vivia numa quinta plantava umas árvores e tratava-as alguns anos. Depois de algum tempo fez ter um lanchonete e trabalhou.

**FOR O DIA 2020** a quinta já não tinha a or a rede que não grande beleza.

**FORO DA**  
 Esse cavaleiro era a mais bonita da floresta, e a preferência do caçador e dos animais que por se andavam como os raposas e gatos.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 O Agricultor plantou vários árvores para substituírem aquela.

**ATE QUE UM DIA**  
 Até que um dia um dos remotos caídos veio a mostrar uma árvore.

**E DESDE ENTÃO**  
 Este lanchonete demonstramos que devemos dar melhor ao que temos e ao que somos.

Grupo 10 - grupo constituído por 4 pessoas.

Grupo 10

**meetplayware**  
História 1

C3, P6, P8 M5

**ERA UM VEZ**  
 Um lobo agricultor num vende, calma grande, com que nada se preocupava, fora além das suas vacas e da qualidade do seu pasto.

**FORO DA**  
 O agricultor ia para a vacas e volt de estar tudo bem no seu pasto.

**ATE QUE UM DIA**  
 Um lobo veio em busca de alimento e devorou uma vaca por noite.

**FORO O DIA 2020**  
 O agricultor decidiu pedir um rato emprestado ao seu vizinho para afastar o lobo, (porque assim, ele tinha medo de ratos!).

**ATE QUE FINALMENTE**  
 em colaboração com alguns moradores da zona, ao trazer um superhidrante amarelo, foi conseguido afastar o lobo (rato): Mas que alívio! todos exclamaram.

**E DESDE ENTÃO**  
 eles a Pambolim o lobo para ele não fazer mais nada de mal e desde aí todos viveram felizes.

C6, P2, P15  
U2

**meetplayware**

Grupo 10

História 2

**ERA UMA VEZ**  
Um rato e um gato que viviam numa quinta.

**TODO DIA**  
No quintal onde habitava o gato, em que o agricultor cuidava dos animais, notou-se que ambos a desapareceram alguma da noite, provavelmente do rato que por lá habitava e sobrevivia.

**ATE QUE DIA**  
O agricultor ficou indignado de decidir cobrir a porta a porteira. O rato resolveu tudo.

**FORA DA HISTÓRIA**  
ele próprio acabou por se alijar e com as ratozeiras pois com a ganância de apantá-los todos acabou por correr mal para o lado dele.

**ATE QUE DIA**  
Ele percebeu que não tinha de tratar mal os animais, pois apenas ia fazer mal para o lado dele! Ele então decidiu pôr-se no lugar do gato antes de lhes fazer alguma coisa!

**ELABORAÇÃO**  
ao perceber que não tinha de tratar mal os animais, descobriu que o bom senso é, bem como a prudência, têm muito mais valor do que pensava.

C1, P16

**meetplayware**

Grupo - 10

História 3

**ERA UMA VEZ**  
um lobo que andava a passear na floresta

**TODO DIA**  
Ele encontrava um gato <sup>pequeno</sup> molhadinho, com pouca ambestima.

**ATE QUE DIA**  
numa caminhada pela floresta dentro, apercebeu um lobo que rapidamente, ~~(ele)~~ agarrava no <sup>gato</sup> e fugia, com ele para o interior da floresta.

**FORA DA HISTÓRIA**  
O lobo foi atrás do outro lobo para voltar o seu amigo e castigar o outro lobo.

**ATE QUE DIA**  
decidiram andar à luta e acabaram por se furir os dois tendo o gato tomado conta deles.

**ELABORAÇÃO**  
O gato apercebeu que, não era por ser um gato que devia achar que os outros eram melhores e maiores do que ele, apenas por causa da aparência! Logo: Devemos dar valor ao que temos e ao que somos.

**meetplayware**

História 4

P9 P20 C70  
P19 P22

**ERA UMA VEZ**  
Um caçador que vivia numa casa na floresta como seu cão e um leão que era o seu "inimigo" e ele queria caçar uma cabra.

**TOCADA**  
ele tentava apanhá-lo, mas o leão era mais esperto e conseguia sempre escapar.

**ATE QUE UM DIA**  
Ele pensou num plano para o conseguir apanhar.

**PORQUE ENTÃO**  
o caçador conseguiu montar uma armadilha em conjunto com o agricultor do lugar, na tentada de apanhar o leão.

**ATE QUE FINALMENTE**  
O caçador apanha o leão e leva-o para casa, depois ele dá com a cabra e coloca-a a caçar.

**E DESDE ENÃO**  
Pois a o leão começou a pensar melhor nas suas ações.  
- As feras e as raças asais são retribuídas de igual forma.

Grupo 11 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**

História 1

P16 M5  
P4  
C1

Grupo 11

**ERA UMA VEZ**  
Uma família que possuía Bela floresta.

**TOCADA**  
Passeavam pela floresta porque a mãe tinha problemas de respiração e como tal precisava que caminhar e fazia bem porque tinha imensas árvores que dão oxigénio.

**ATE QUE UM DIA**  
enquanto passeavam pela floresta, encontraram uma árvore falante.

**PORQUE ENTÃO**  
começaram a falar e decidiram fazer uma festa no pântano do tentador e do agricultor mas por acidente o tentador que precisava de lenha cortou a árvore Balamite

**ATE QUE FINALMENTE**  
A árvore reproduziu-se criando uma família de árvores falantes, e as andantes.

**E DESDE ENTÃO**  
souberam o que era dar valor a alguma coisa, pois ~~se~~ deve ser útil ter árvores falantes.

M5

**meetplayware**

História 2

Grupo 11  
PM C 2  
P 8 C 7

**PERSONAGEM**  
um lembador com uma grande barba, que estava casado com o agricultor e viviam num pântano muito grande ~~em~~ com uma gruta

**TUDO DA**  
o lembador ia ao pântano a procura de lenha e de comida.

**ATÉ QUE UM DIA**  
~~o~~ o lobo e o agricultor misto um lobo e voltou a correr para casa com medo e muito receio

**PERSONAGEM**  
o lembador sempre se levanta cedo e leva ao lobo contrários do pântano.

**ATÉ QUE FINALMENTE**  
~~o~~ o agricultor com o lobo

**CONSEQUÊNCIAS**  
O lembador e o agricultor passaram a ir ao pântano sempre os dois juntos como um casal feliz.

**meetplayware**

História 3

# Team 11  
C 6  
P 7  
P 23  
P 2  
M 4

**PERSONAGEM**  
Era uma vez, um leão e uma ovelha que viviam numa quinta

**TUDO DA**  
peralorn e ma quinta até que um dia a ovelha engravidou e nasceu um rato.

**ATÉ QUE UM DIA**  
O rato era muito inteligente e encontrou algo muito raro e precioso

**PERSONAGEM**  
Ficou aica e encontrou uma noiva. Mas todas as eram feias, então decidiu ir gastar o seu dinheiro em raparigas da rua em vez de casamento. Mas como ele era rico ninguém que era nada com ele.

**ATÉ QUE FINALMENTE**  
encontrou uma rapariga bonita que não achava o rato feio.

**CONSEQUÊNCIAS**  
Começaram a sair e a rapariga bonita viu que o rato tem um bom carácter e decidiu casar com ele e tiveram 9 filhos

Grupo 11

P18; P15; P12; M1

**meetplayware**

História h

**EM UM DIA**  
Um gato que vivia na cidade e comia moscas. O gato come é obvio e mais do que a formiga

**TODOS OS DIAS**  
Ele andava à procura de ratos para os comer, comer e se divertir.

**ATE QUE UM DIA**  
encontrou um cão que comeu-lhe ma @loresta

**POCO TEMPO DEPOIS**  
~~Passado umas horas~~  
O cão ficou com uma grande dor de Barriga

**ATE QUE FINALMENTE**  
muitos ratos atropelados e ~~o~~ com tantos ratos dava para se alimentarem o mês todo.

**EM SEUS DIAS**  
Como o homem não tem muito ratos o cão nunca mais teve fome e o gato continuou a comer moscas.

Grupo 12 - grupo constituído por 4 pessoas.

12

P2; C1; P15; M4

**meetplayware**

História 1

**EM UM DIA**  
Uma vez existia um gato que era animal da dona de uma casa da vila que caçava ratos

**TODOS OS DIAS**  
Todos os dias caçava sempre pelo menos um rato, mas tinha sempre a ajuda do seu gato...

**ATE QUE UM DIA**  
apareceu uma raposa que comeu os ratos todos e o gato ficou bastante triste.

**POCO TEMPO DEPOIS**  
O lobo e a raposa voltaram da cidade porque queriam saber onde estava a raposa.

**ATE QUE FINALMENTE**  
eles descobriram que a raposa era um rato e ligaram para o rei que era o um gato que não os auxiliou.

**EM SEUS DIAS**  
A raposa da vila descobriu que não tinha o que fazer lá. Ela nunca viu imaginações que existiam gatos que trabalhavam no 112.

Equipa 12 P11, P4, P10, C1 M 1

## meetplayware

### Historia 2

ERA UM VEZ  
Um lenhador, um coelho e uma gruta que estão na floresta...

TODO DIA  
Todo dia iam passear pelos lindos caminhos da floresta ter com o seu amigo agricultor

ATE QUE UM DIA  
O agricultor teve de ir ~~comprar~~ comprar mais ~~coisas~~ coisas para o seu terra desaprovecho

FOR CONTA DESO  
Ele foi à vila e descurou que ele tinha o número de ovos milhões e ficou suscitado

ATE QUE FINALMENTE  
foi buscar o seu prêmio e foi ovelha foi um agricultor que estava a morrer de fome...

E DESDE ENTÃO  
agricultor foi perseguido pela polícia e chegou a ser preso. ~~mas~~ as boas e as más ações são atribuídas de igual forma.

Equipa 12 P17 ; P19 ; P3 ; P8 ; E6 M3

## meetplayware

### Historia 3

ERA UM VEZ  
Um agricultor que vivia numa quinta. Ele gostava muito da sua vida porque vivia num sítio calmo, sossegado e apesar de viver sozinho tinha as suas galinhas que lhe valiam de companhia.

TODO DIA  
Ele ia tratar do seu gado mas ~~em~~ houve um dia que o gado todo desapareceu.

ATE QUE UM DIA  
descebrir que a principal causa era de um gato que lhe apareceu na quinta emquanto de forma arrepiante os seus animais.

FOR CONTA DESO  
O agricultor ficou sem animais e sem dinheiro para os seus filhos que estavam a morrer de fome.

ATE QUE FINALMENTE  
apareceu metade do gado e a outra metade apareceu morta à beira de um rio por causa de um lobo.

E DESDE ENTÃO  
O agricultor começou a cuidar melhor do gado e a prestar mais atenção pois eles são a sua família.

Grupo 12

C5; P14; P25; M5

## meetplayware

### História 9

**TRILHAZ**  
 Uma legonha que comeu uma  
 leleto, mas ficou com uma  
 grande dor de barriga e foi  
 pedir ajuda à uma amiga que  
 vivia na cidade;

**IDEIA**  
 ela encontrou  
 a sua amiga gata  
 e que lhe dizia  
 que tinha de correr  
 atrás do rato para  
 poder tratar da  
 sua dor de barriga.

**SEGUEMOS**  
 foi à floresta e  
 encontrou um leleto  
 no seu cavalo que estava  
 a caçar leleto.

**PORCADA**  
 a sua dor de  
 barriga em vez de  
 melhorar, piorou  
 e encontrou uma  
 raposa que lhe  
 disse que o que  
 era preciso era  
 de uma água  
 especial.

**ATE QUE TAL**  
 Eles encontraram essa  
 tal água mas quando  
 estavam a ir embora,  
 deixou cair o frasco.

**ESQUEMOS**  
 e mesmo mais  
 agiram da forma  
 errada aprendendo  
 a combater qualquer  
 desafio que lhes  
 aparecer.

Grupo 13 - grupo constituído por 4 pessoas.

## meetplayware

### História 1

**TRILHAZ**  
 Um cão que se tinha  
 mudado para uma vila,  
 na qual existiam várias  
 animais, que vivem  
 em harmonia.

**IDEIA**  
 ele convivia com os  
 seus novos vizinhos, que  
 eram na maioria lobos  
 e animais como ele, o  
 que o permitia criar  
 ligações fortes.

**SEGUEMOS**  
 Se desentenderam  
 e começaram a  
 discutir.

**PORCADA**  
 Os animais divertiam-se  
 e foi mesmo mais felizes.  
 Não ninguém se preocupava  
 com o ninguém.

**ATE QUE TAL**  
 O cão quis trazer a  
 harmonia que se  
 instalava, antes da  
 chegada do cão.

**ESQUEMOS**  
 A vilã virou feliz  
 novamente. O cão agiu  
 de forma a obter a  
 felicidade a que a vilã  
 não foi capaz de  
 alcançar. Assim, quem  
 agiu de forma correta  
 conseguiu ver a  
 felicidade.

**meetplayware**  
História 2

INÍCIO

Um gato que vivia numa floresta com os seus melhores amigos o senhor rato.

TOPO DA

O gato sabia a rima com o rato e ~~isso~~ faziam uma pequena rima.

ATE QUE LUGAR

Ficavam sem comida, o gato fez com que o gato tentasse comer o rato.

PERCEÇÃO DO

O rato foi forçado a correr pela sua vida, fugiu-se era perseguido pelo gato, que julgava ser o seu melhor amigo.

ATÉ QUE MOMENTO

O gato percebeu que era um erro tentar comer o seu melhor amigo e decidiu por isso discutir e juntas ~~arranjaram~~ maneiras de conseguir comida para ambas.

CONCLUSÃO

O gato fez muito mais amigos e conseguiu a preceção de ~~ser~~ muito mais com os seus amigos e com os ferozes no seu lado.

**meetplayware**  
História 3

C10 P7  
P11  
P19  
M2

INÍCIO

Um leñador e um caçador que viviam numa floresta. ~~Os~~ Eles tinham uma criação de ovelhas.

TOPO DA

Que o mal maícia, o leñador e o caçador ~~(forçados)~~ passaram tempo com as suas ovelhas.

ATE QUE LUGAR

Quando eles dormiam, um lobo saiu da sua gruta e atacou o corral onde as ovelhas estavam.

PERCEÇÃO DO

O leñador e o caçador perderam todas as suas ovelhas e para se vingarem decidiram perseguir o lobo para o castigar.

ATÉ QUE MOMENTO

O lobo foi encurado no lume de um fazendeiro. Ele estava muito ferido ~~de~~ e o rato e leñador e o caçador ~~ajudaram~~ ajudaram-no a descer do lume e pediram o lobo das suas mãos cegas.

CONCLUSÃO

O lobo prometeu nunca mais atacar as ovelhas dos caís, como forma de agradecimento pela ajuda ~~(deles)~~ (deles) ~~do lobo~~ (do lobo) ~~(do lobo)~~.

**meetplayware**  
História 4

ERA UMA VEZ

Um lobo solitário que vivia numa gruta escura, isolado do mundo.

TODO DIA

ia para a entrada da gruta na esperança de encontrar alguém com quem falar.

ATE QUE UM DIA

Apareceu um pequeno alpinista ~~na~~ e abrigou-se com o lobo na gruta.

ORIGINA RISSO

O alpinista ~~foi~~ partilhou a sua comida com o lobo.

ATE QUE FINALMENTE

O lobo ~~foi~~ decidiu que a comida que o alpinista lhe dava não era suficiente e tentou-o comer. Apesar disso, ele fugiu, e o lobo perdeu o amigo e a comida.

DESSE DIA EM DI

o lobo nunca mais encontrou outros amigos e passou o resto da sua vida sozinho, na medida que os anos passavam ele apercebeu-se que as suas mãos apertadas faziam-lhe retribuições de igual forma.

Grupo 14 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**  
História 1

ERA UMA VEZ

Um lancheiro que vivia numa casa na floresta, como animais tinha um cão e um burro, e os 3 realizavam muitas tarefas domésticas.

TODO DIA

trabalhavam, comiam, dormiam, falavam e jogavam às cartas.

ATE QUE UM DIA

Até que um dia o lancheiro foi cegar, um pinheiro e o pinheiro caiu em cima do cão.

NO DIA SEGUINTE

O lancheiro morreu após anos de luta, morreu um dia depois com cancro e neurais.

ATE QUE FINALMENTE

O burro viveu muito melhor pois era livre de tudo já não realizava mais tarefas.

DESSE DIA EM DI

Como o burro conduziu o lancheiro à sua morte, o ~~burro~~ burro, agindo de forma covarde, ~~se~~ salvou-se do trabalho todo que tinha.

## meetplayware

### História 2

<p><b>TRILHAS</b></p> <p>Um agricultor chamado Zacarias que vivea numa grande quinta onde tinha um cardo.</p>	<p><b>TODO DIA</b></p> <p>O cavalo gostava de comer Ratos e lebres (nao era Vegetariano como todos os outros (cavalos))</p>	<p><b>ATÉ QUE UM DIA</b></p> <p>O cavalo morreu e todos os ratos e lebres viveram mais felizes</p>
<p><b>FORNTEMENTE</b></p> <p>a população de <del>lebres</del> lebres e ratos aumentaram exponencialmente.</p>	<p><b>ATÉ QUE FINALMENTE</b></p> <p>A sua quinta ficou lotada e o agricultor teve de comprar mais propriedades,</p>	<p><b>E DESDE ENTAO</b></p> <p><del>Por isso</del> Mas caiu-lhes uma lebre atómica na 2ª guerra mundial. Em suma os lebres e os ratos asões rubricadas se igual forma. Mas se tudo for esse não a mais do florestação e poluição.</p>

## meetplayware

### História 3

<p><b>ERUVA VELZ</b></p> <p>um caçador chamado João que andava à caça de moscas</p>	<p><b>TODOS OS DIAS</b></p> <p>Pasava as tardes todas em cima do seu cavalo a procura das moscas</p>	<p><b>ATÉ QUE UM DIA</b></p> <p><del>uma</del> uma águia caçou-lho em cima e ficou fido...</p>
<p><b>FORNTEMENTE</b></p> <p>O caçador julgava-se o maior, pois caçava mais frequentemente.</p>	<p><b>ATÉ QUE FINALMENTE</b></p> <p>Descobriu que não passava de um hobbie todo e decidiu mudar de profissão (até porque as moscas não morriam)</p>	<p><b>E DESDE ENTAO</b></p> <p>A caçador <del>de</del> passa a dedicar-se às cabras que nunca ligava duas nada</p>





Grupo 16 - grupo constituído por 3 pessoas.

**meetplayware**  
História 1

PRIMAVEIRA

Uma galinha que estava farta de viver no campo e decidiu ir para a cidade onde vivia a sua amiga mosca. Nessa cidade vivia um gato vadio.

TODO DIA

A galinha acabou por encontrar um lobo e decidiu afastar-se de tudo.

ATE QUE UM DIA

Um dia ~~deitou~~ decidiu ir para a cidade porque gostava muito da amiga mosca.

POR CONTA ISSO

acabou por encontrar o gato vadio, que lhe contou tudo sobre o lobo. Na verdade, o lobo não era mau, e nunca iria comer a galinha, porque não gostava de carne de frango. No entanto, o gato queria comer a galinha para esta ficar na cidade, para ele próprio a poder comer.

ATE QUE FINALMENTE

o gato decidiu atacar a galinha, para finalmente tirar a sua miserável vida, mas ele lembrou-se que uma coisa já se tinha acontecido na sua vida, pois a sua família havia sido massacrada e morta por um lobo.

ESSE DIA

O gato com essa decisão percebeu que o bom senso é sempre a melhor forma de tomar decisões.

**meetplayware**  
História 2

PRIMAVEIRA

Uma vaca que vivia numa quinta. Ela gostava de tudo dessa quinta, menos uma coisa... o rato.

TODO DIA

o rato a vinha chatear. Fazia-lhe cócegas nos pés e batia-lhe para as costas.

ATE QUE UM DIA

Mas a vaca não deixou-se abater e decidiu dizer ao rato o que sentia.

POR CONTA ISSO

O rato deixou de fazer todas essas coisas à vaca e a vaca não teve mais problemas.

ATE QUE FINALMENTE

o rato e a vaca perceberam que tinham muito em comum, ambos gostavam de apANHAR sol e comer erva e começaram a dar-se melhor um com o outro.

ESSE DIA

Eles tornaram-se os melhores amigos, encontraram uma caverna e ~~deixaram~~ decidiram brincar, desataram por todos os dias um com o outro.

**meetplayware**  
História 3

<p><small>ERA UMA VEZ</small></p> <p>Um caçador que teve um grande trauma no seu passado, cuja a causa desse trauma foi a morte da sua família por uma besta feroz.</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p>Ele saía de casa a procura da besta para mais esperança de encontrá-la.</p>	<p><small>ATE QUE DIA</small></p> <p>finalmente encontrou umas pegadas muito grandes, e teve logo a certeza de que eram da besta feroz.</p>
<p><small>POUCO TEMPO DEPOIS</small></p> <p>Ele voltou a casa o mais rápido possível para buscar o seu cão de caça para ele poder ir em busca da besta feroz.</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>a encontrou e num só golpe matou a besta.</p>	<p><small>ERAM ENQUANTO</small></p> <p>naquela floresta reinou a paz, porque já não existia uma besta para os atormentar. A besta que tinha matado a família do caçador teve também o seu fim - os bois e mais aves saíram felizes de igual forma.</p>

Grupo 17 - grupo constituído por 3 pessoas.

P15/C8 / R3

**meetplayware**  
História 1

<p><small>ERA UMA VEZ</small></p> <p>Um gato em cima de uma ponte</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p><del>de fazenda</del> que chamava <del>o</del> Gaflo Comia laranjas de legumes, muito saudável!</p>	<p><small>ATE QUE DIA</small></p> <p>passou de ser vegetariano e passou a comer laranja da galinha</p>
<p><small>POUCO TEMPO DEPOIS</small></p> <p>ficou doente</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>chirrou de dor de dente e começou a abanar laranja.</p>	<p><small>ERAM ENQUANTO</small></p> <p>o gato pensou que devia de sair de casa mais valor há comida que tinha e passou de catão laranja</p>

P20 C6 M1

# meetplayware

## História 2

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>Um cão chamado Tobin, ele era legal e morava numa quinta abandonada</p>	<p>TODO DIA</p> <p>o cão ladrava lá procura de um dono que o adotasse</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>O encontrou</p>
<p>POR CONTA DESSO</p> <p>Levou para casa, onde tinha um gato o Garfield, que o odiava.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>o cão mudou o gato era</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p><del>Virou</del> Virou Caramelo, e ficou por isso sendo uma ação não levitemente praticada</p>

P21 M5 C5

# meetplayware

## História 3

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>uma tartaruga que foi abandonada</p>	<p>TODO DIA</p> <p>Chorava</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>Porque ele chorava e foi o médico ver porque chorava</p>
<p>POR CONTA DESSO</p> <p>ela ganhou alergias nos olhos</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>deixou de chorar</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>agora como já não chora mais, nem lá, a tartaruga ficou e a sorriu muito mais ficando a sua esquerda e direita</p>

Grupo 18 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**  
História 1

P8 C3 P5

<p><b>ERA UMA VEZ</b></p> <p>Um agricultor na cidade</p>	<p><b>TODO DIA</b></p> <p>Procurava um terreno onde pudesse abrir um negócio agrícola.</p>	<p><b>ATE QUE UM DIA</b></p> <p>Encontrou um terreno ótimo para abrir o seu negócio</p>
<p><b>PORQUE QUIS</b></p> <p>O terreno era muito caro, então não o pôde comprar</p>	<p><b>ATE QUE FINALMENTE</b></p> <p>Ele encontrou um bom preço com dinheiro e comprou o terreno</p>	<p><b>E DESDE ENTÃO</b></p> <p>Ele abriu o seu negócio, cumpriu o seu sonho e conseguiu ter uma boa vida pois "O que age de forma correta, vence a adversidade" e foi o que aconteceu com o agricultor.</p>

**meetplayware**  
História 2

P17 C4 M1

<p><b>ERA UMA VEZ</b></p> <p>Uma raposa, que fugiu para a savana</p>	<p><b>TODO DIA</b></p> <p>Ela ia às com agricultores de duas aldeias</p>	<p><b>ATE QUE UM DIA</b></p> <p>Esse agricultor lhe apresentou um caçador que morava na floresta com o seu cavalo.</p>
<p><b>PORQUE QUIS</b></p> <p>A raposa foi levada pelo caçador</p>	<p><b>ATE QUE FINALMENTE</b></p> <p>renunciou e atacou o caçador.</p>	<p><b>E DESDE ENTÃO</b></p> <p>O caçador morreu e a raposa também.</p>

**meetplayware**

H2  
P16, C10

História 3

ERA UMA VEZ  
Capuchinho Vermelho e o Lobo

TODO DIA  
O capuchinho vermelho costumava ir a uma casa na floresta visitar a sua avó

ATE QUE UM DIA  
Apareceu um agricultor que tinha a sabedoria de um lobo

POUCO TEMPO DEPOIS  
A capuchinho vermelho ficou amiga de um caçador que com o seu cavalo ajudou o agricultor a salvar-la.

ATE QUE FINALMENTE  
Capuchinho vermelho conseguiu chegar ao destino com a ajuda do agricultor.

E DESDE ENTÃO  
A capuchinho aranjou e uma pessoa que sabe que pode contar para tudo.

**meetplayware**

C1  
P19  
P10  
H3

História 4

ERA UMA VEZ  
Um caçador que costumava caçar com o seu cavalo na floresta.

TODO DIA  
O caçador tinha a fama de caçar com o seu cavalo

ATE QUE UM DIA  
foi atacado por um leão e o cavalo morreu

POUCO TEMPO DEPOIS  
Ela conheceu um agricultor muito simpático

ATE QUE FINALMENTE  
Esse agricultor tinha animais e então ofereceu um novo cavalo ao caçador.

E DESDE ENTÃO  
Seus animais ajudou ao caçador a salvar a vida que tinha e ele que sempre ajudou sempre os próximos.

Grupo 19 - grupo constituído por 3 pessoas.

meetplayware

História 1

P7 P20 C6 P23

**ERA UMA VEZ**  
Um bumo com asma, um cão corco e uma ovelha com estigmatismo. Eles tinham dificuldade em realizar as suas tarefas na quinta em que viviam.

**TUDO DIA**  
Os três animais queixavam-se de seus problemas e eram considerados insuportáveis pelos outros animais.

**ATE QUE UM DIA**  
Os animais tentaram perceber o que se passava com o cão, bumo e ovelha. Todos os outros animais fizeram uma reunião geral para perceber o que se passava.

**POIS ENTÃO DISSE**  
Em conjunto decidiram abandonar a quinta e deixar o bumo, o cão e a ovelha sozinhos para se desentressarem.

**ATE QUE FINALMENTE**  
Esses três sendo incapazes de saberem por que e morreram a reclamar como sempre.

**E DESDE ENTÃO**  
E o que ~~foi~~ o bumo e os amigos deixaram fazer era serem mais atenciosos e reclamarem menos. M1

meetplayware

História 2

**ERA UMA VEZ**  
uma ovelha que não tinha lá no corpo. Além, tinha moço tinha muito pouca. Ela chorava durante dias para que pudesse ter a sua <sup>ovelha</sup> lá como todos os ~~ela~~.

**TUDO DIA**  
ela passava o tempo sozinha com um cão ego que não sabia que ela não tinha lá. Ela estava muito triste porque não tinha a companhia dos outros ovelhas.

**ATE QUE UM DIA**  
A ovelha encontrou um casaco de lã muito gostoso. O casaco era do dono da quinta e era cor de rosa.

**POIS ENTÃO DISSE**  
Ela ficou toda feliz, e radiante. Foi logo contar a toda a quinta. E os seus amigos ficaram muito felizes também.

**ATE QUE FINALMENTE**  
~~Para o caso~~ a ovelha percebeu que algo de estranho se passava com o amigo cão. O casaco tinha sido tratado com um produto que fazia alergia ao cão.

**E DESDE ENTÃO**  
O ser que age de forma correta vence a adversidade.

P23  
C9  
P20  
P17

## meetplayware

### História 3

TEM UM SEU  
Um burro que ~~era~~ <sup>Vivia</sup> ~~era~~ <sup>era</sup> Vivia sozinho. A vila toda era só dele.

PODEMOS DESCO  
O burro como bom ~~ajudar~~ <sup>ajudar</sup> ~~ajudar~~ <sup>ajudar</sup> o pobre cão. Mas sabia ele que era uma raposa.

TOCADA  
Ele fazia sozinho o gado-se que era o burro mais sortudo dos arredores. Era uma verdadeira vida de burro...

ATE QUE FALMINE  
Um certo dia a raposa chamou todas as outras raposas para torbar a quinta do burro.

ATUEM UM DIA  
Surgiu na cidade um cão sem-ouço e sem nome. Ele não tinha onde ficar e por isso pediu ajuda muito ao burro.

LIQUE ENTÃO  
O burro, ao ouvir que fora enganado, correu atrás das raposas e ~~matou~~ <sup>matou</sup> o rabo. Assim o verdadeiro caráter das raposas e sempre desaberto.

Fim!

M4

Grupo 20 - grupo constituído por 4 pessoas.

C8  
P23  
M3

## meetplayware

### História 1

EM UM DIA Um Burro

FORAM DESCO ficaram os melhores amigos e tudo o que havia passado esqueceu-se.

TOCADA este burro possuía uma ponte, onde encontrava vários amigos, como o leão, o águia, a tartaruga, a raposa e a cobra.

ATE QUE FALMINE a tartaruga fez um passo na ponte e a ponte caiu. Todos caíram e ninguém sabia nadar.

ATUEM UM DIA Eles fizeram uma discussão muito grande e o leão acabou por cair na água e como não sabia nadar a sua amiga águia teve que o ajudar.

LIQUE ENTÃO o agricultor começou a dar valor ao que tem o do que era.

# meetplayware P13, P9, E7 HA

## História 2

**HAJÁ VEZ** Um leão faminto, que nasceu numa gruta, e este não gostava muito de águas.

**TODO DIA** Um dia ele decidiu sair da gruta e encontrou uma água de ia atacar quando a sua melhor amiga tartaruga lhe disse para não o fazer e eles decidiram ser amigos.

**ATE QUE UM DIA** Apesar os rivales não continuavam apesar de amigos, o leão continuava faminto e a água cheia, a tartaruga continuava a colheitas minas da floresta.

**FOI CONTA ISSO** O leão cansou-se e comeu a água. A tartaruga ficou muito chateado com o leão.

**ATE QUE INJURANTE** a água ressuscitou ao terceiro dia conforme as escrituras. E então o leão ficou demasiado chateado e começou a tratar-se a água, outra vez.

**E DESDE ENTÃO** como se sabe os leões são muito nobres e apesar de se fazerem de bondosos, não são.

# meetplayware

## História 3

P21 M1  
P8  
C1

**ERA UM DIA** um agricultor que se perdeu na floresta e encontrou uma tartaruga muito solitária. Ele morava numa quinta mas foi expulso pelas aranhas. Ele andava à procura de um sítio para morar.

**TODO DIA** Ele não sabia o que fazer ele que optou por uma repose, que o tentou atacar.

**ATE QUE UM DIA** o agricultor matou a aranha e continuou o seu caminho. Estava à procura de um sítio para morar.

**FOI CONTA ISSO**, a tartaruga, deu-lhe a carapaça para morar.

**ATE QUE INJURANTE** Ficaram melhores amigos para todo o sempre. Apesar do agricultor ser muito desaprimado eles adoravam-se. E faziam party's todos os fins de semana. Eram muito populares.

**E DESDE ENTÃO** as boas e as más opções. Serão resistentes e as mesmas maneiras tem cuidado com o que fazes.



C1; P4; P22; P11

# meetplayware

## História 2

<p><b>ERA UMA VEZ</b></p> <p>Tudo o dia</p>	<p><b>TODO DIA</b></p> <p>O leonardo passava dias e noites naquela floresta, a captar todo o tipo de animais, como o camião, que por sinal era o seu favorito. Ele tinha-se apegado muito a uma lebre que passava por lá, mas naquele dia não sabia dele.</p>	<p><b>ATÉ QUE UM DIA</b></p> <p>Aí foi que um dia o leonardo enquanto andava numa das suas passas à procura de lebre deparou-se com um caçador.</p>
<p><b>POR CONTADO</b></p> <p>ele foi chamá-lo para fugirem se a tinha visto e ele disse que não porque sem ela não conseguia caçar o seu inimigo, o lobo.</p>	<p><b>ATÉ QUE FINALMENTE</b></p> <p>Aí que ele se encontrou, e depois de uma grande perseguição, ambos acabaram por se tornarem amigos.</p>	<p><b>E DESDE ENTÃO</b></p> <p>O caçador ao distrair o leonardo, deu a lebre a comer ao lobo para poder apertá-lo, e o caçador passou a parte do leonardo que tinha gostado de lebre só para ter aquilo que ele queria. No final é qui se descebe como são as pessoas, e qui normalmente são impertinentes (interessadas).</p>

L3; P6; P12; P8; 113

# meetplayware

## História 3

<p><b>ERA UMA VEZ</b></p> <p>Uma vaca que tinha uma mosca sempre a chateá-la, e a vaca estava sempre rabugenta e o agricultor teve que chamar ajuda.</p>	<p><b>TODO DIA</b></p> <p>Ele chamou o seu linhador que veio ali para tratar do problema da vaca.</p>	<p><b>ATÉ QUE UM DIA</b></p> <p>Finalmente, o leonardo tinha notado resultados no seu "tratamento" à mosca, achava mesmo que o agricultor acreditava que ele era muito aquilo. Realmente a mosca tinha desaparecido, mas não por muito tempo.</p>
<p><b>POR CONTADO</b></p> <p>a vaca passou a andar muito mais feliz durante os primeiros dias, mas algum tempo depois ela começou a sentir-se ajudada.</p>	<p><b>ATÉ QUE FINALMENTE</b></p> <p>afançou um lobo para a tentar comê-la porque ele estava faminto após ter fendido a sua lebre. O agricultor assustado foi chamar o caçador.</p>	<p><b>E DESDE ENTÃO</b></p> <p>o no fim todos ficaram tristes pois todos tinham os seus problemas. Sem isso os dois não poderiam viver sem os seus problemas e as que os seus.</p>

C4 P9 P19 M5

## meetplayware

### História 4

**ERA UMA VEZ**  
Era uma vez um cão que foi como todos os cães, mas não gostava de dormir e queria saber o que era a vida.

**TODOS OS DIAS**  
O caçador queria caçar-lo mas não conseguia e então teve que chamar para o seu amigo, agricultor, para ajudá-lo a caçá-lo.

**ATE QUE UM DIA**  
O agricultor, o caçador e a vaca partiram para um campo no meio do floresta, com todo o equipamento necessário.

**FORÇA DA NATUREZA**  
Ao chegarem ao sítio, o agricultor deparou-se com a silpessa "doeada" da vaca, uma mosca. Uma pequena mosca não deixava em paz aquele grande animal. E o agricultor comunicou tudo ao lenhador.

**ATE QUE FINALMENTE**  
Quando os animais foram avisados, a pequena mosca pôde ir para o lado da floresta que o cão se aproximou.

**FORÇA DA NATUREZA**  
Todas as inimigas do cão, da vaca, do agricultor venceram todas as adversidades, pois ninguém os chateava mais.

Grupo 22 - grupo constituído por 4 pessoas.

C3, P5, P25

## meetplayware

### História 1

**ERA UMA VEZ**  
Uma cigarrinha, que viveu uma vida normal e comiam de uma cigarrinha como todos os outros.

**TODOS OS DIAS**  
A cigarrinha tinha o hábito de cantar e dançar, e não só para si, como o resto do povo.

**ATE QUE UM DIA**  
Uma raposa chamou Felisberto e ouviu o cantar da cigarrinha e foi lá atacá-la.

**FORÇA DA NATUREZA**  
Encontrou-se com uma cigarrinha para comi-la.

**ATE QUE FINALMENTE**  
A raposa voltou a encontrar a cigarrinha, mas com intenção de a atacar.

**FORÇA DA NATUREZA**  
A cigarrinha tinha um amigo muito fiel, o lenhador, que ao ouvir o que a cigarrinha lhe contava, decidiu matar a raposa.

14

**meetplayware**

História 2

ERA UMA VEZ  
Um lenhador, que morava numa floresta, e tinha um animal de estimação fora do comum, era ~~um~~ um lobo.

TODO DIA  
O lobo ~~aparecia~~ desaparecia por causa de ~~causar~~ fugir fora de casa por ~~o seu dono~~ ~~ele~~ ~~depois~~ ~~de~~ ~~isso~~ ~~o~~ ~~lenhador~~ ~~o~~ ~~agricultor~~

ATE QUE UM DIA  
Até que um dia o lobo não voltou às mãos espancadas, então o lenhador foi ~~preocupado~~ preocupado.

POR CONFIANÇO  
O lenhador, por ser novo naquela zona da floresta, ficou meio confuso e perdeu-se na comilha.

ATE QUE FINALMENTE  
O lenhador, conseguiu encontrar o lobo, estava preso numa ~~armadilha~~ ~~armadilha~~ selveira.

FINALMENTE  
O bom senso e sentido de orientação ajudou ~~o~~ ~~lenhador~~ ~~a~~ ~~encontrar~~ ~~o~~ ~~seu~~ ~~lobo~~ e confiansou pois salvou o seu lobo.

C1, P11, P16; M2

**meetplayware**

História 3

ERA UMA VEZ  
Era uma vez uma ~~árvore~~ ~~árvore~~ que vivia numa floresta e ~~se~~ ~~chamava~~ chamava-se Sifelle. Várias espécies de animais.

TODO DIA  
Uma árvore abrigava uma cigarra, que comia as suas folhas e formava as chãs a cantar.

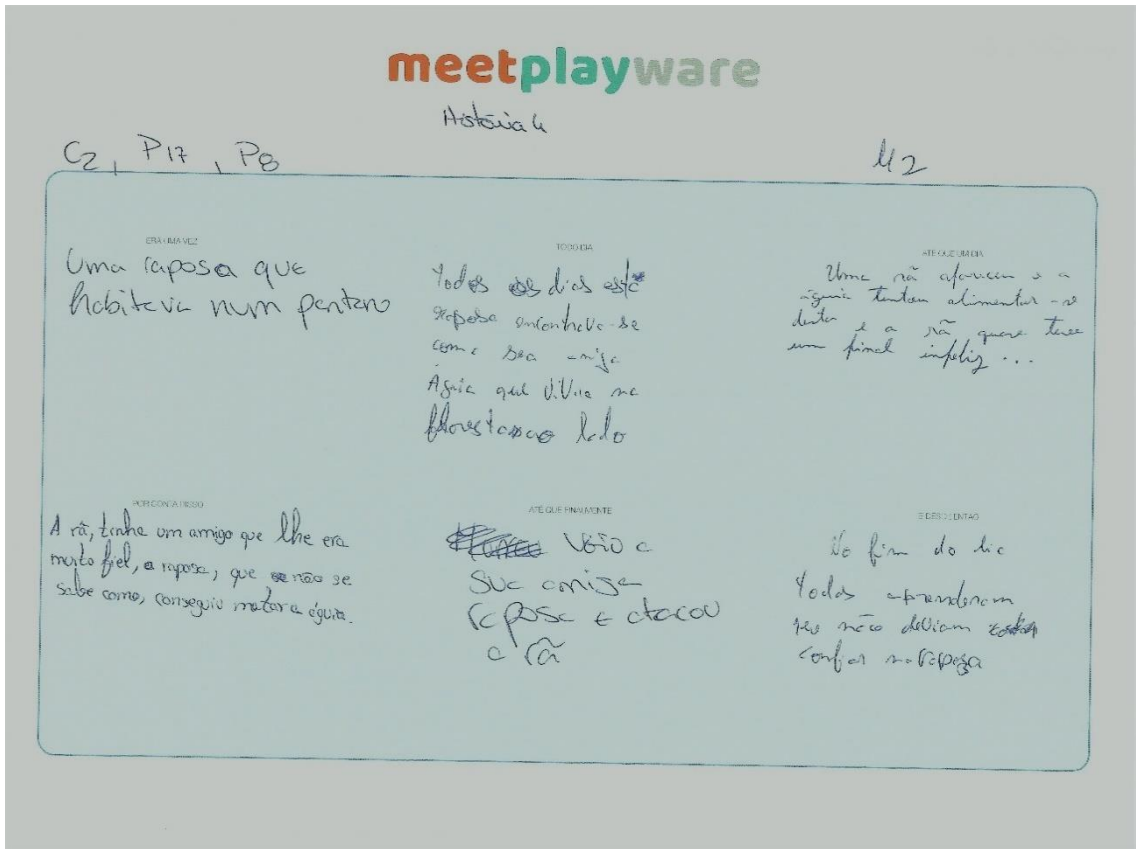
ATE QUE UM DIA  
Veio uma época de seca, o que ~~foi~~ ~~fez~~ fez, com que a árvore secasse.

POR CONFIANÇO  
A água ficou sem sítio para pousar pois a árvore apodrecou ~~e~~ ~~caiu~~ e caiu.

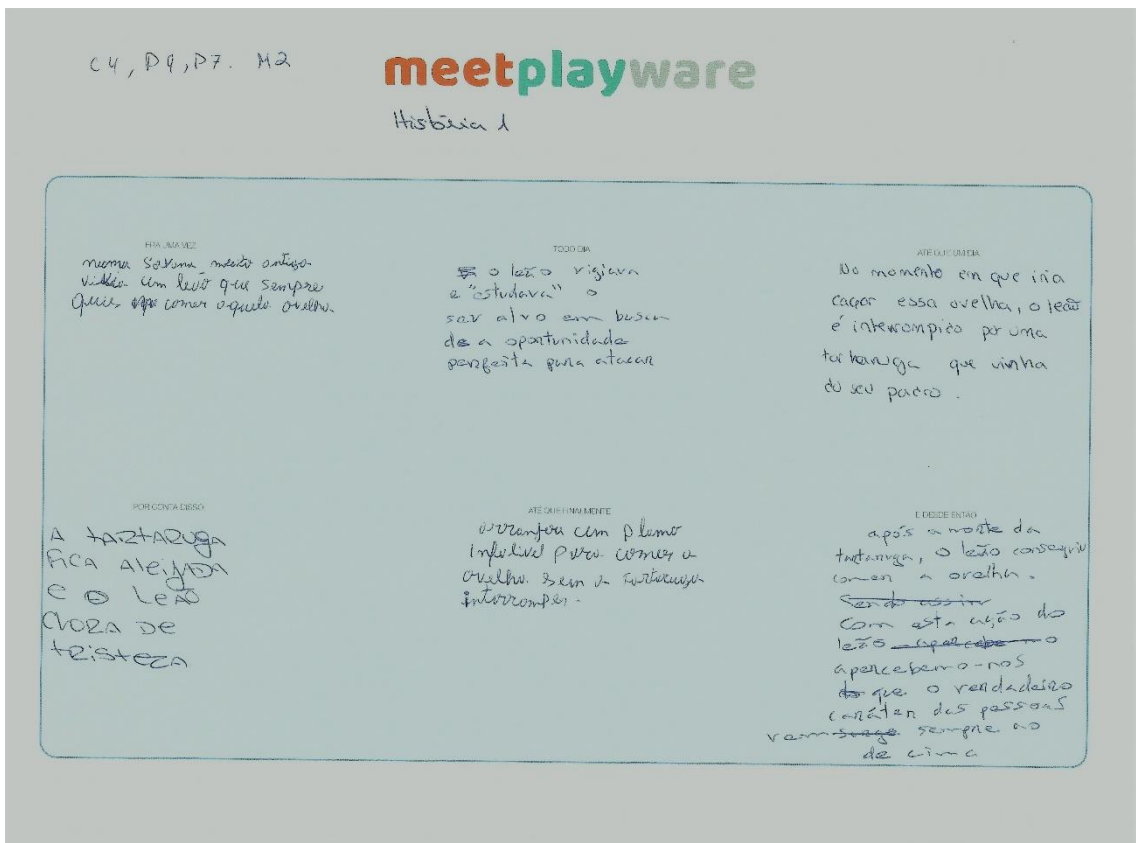
ATE QUE FINALMENTE  
Os animais sentiram por falta de ver a árvore ~~caída~~ ~~caída~~ e disse-lhe.

FINALMENTE  
Logo, deixamos de nos lembrar do que temos e do que vemos.

P4  
C10  
P13



Grupo 23 - grupo constituído por 4 pessoas.



P18 C5  
P5  
8

MEETPLAYWARE

História 2

112

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>OS ANIMAIS QUE VIVIAM NA CIDADE, ERA A FORTIÇA, EA CIGARRA E UM CÃO RABO QUE ERA MUITO INTELIGENTE.</p>	<p>TODO DIA</p> <p>A FORTIÇA TRABALHAVA O, CIGARRA FELIZ TRABALHAVA O CÃO PLUMAS UM PLUMAS PARA TRABALHAR O, COMIDAS DAS CIGARRAS.</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>A FORTIÇA CHEGOU O INVERNO A FORTIÇA PARA DE TRABALHAR COMIDA. TAMBEM GERAR COMIDA NA SUA TOCA.</p>
<p>POR CONACISSO</p> <p>Tive que deixar a sua casa e ir viver com a raposa e tartaruga porque estas não tinham alimentos.</p>	<p>ATE QUE ENTENDEU</p> <p>ATE QUE DECIDIU MEDIR DE VIDA PARA TER SENTIMENTOS PARA O ANO TODO E COMEÇAR A TRABALHAR E AJUDAR OS ANIMAIS DA CIDADE</p>	<p>FUTURO DIFERENTE</p> <p>começou a ter de ser mais prudente e a dar valor em ajudar os animais.</p>

C3 P21 P17 P1

MEETPLAYWARE

História 3

623

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>Uma tartaruga que vivia num pedaço bem longe de tudo o resto. Nesse pedaço também se encontrava uma raposa bastante conveniente e que se achava inteligente.</p>	<p>TODO DIA</p> <p>A TARTARUGA TRABALHAVA O DIA TODO ENQUANTO A RAPOSA FICAVA APANHAR BAMBOS DE SÓL</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>A RAPOSA, POROIA O RAPOSO, POROIA DE APANHAR BAMBOS DE SÓL E A TARTARUGA FICOU A APANHAR SÓL</p>
<p>POR CONACISSO</p> <p>Alguém precisava trabalhar e a raposa a raposa não queria trabalhar ninguém quer</p>	<p>ATE QUE ENTENDEU</p> <p>Repara que não era só no trabalho, já que o seu trabalho era bastante lento pra uma raposa ter raposa.</p>	<p>FUTURO DIFERENTE</p> <p>AS BAMBOS E OS APANHAR SÃO BASTANTE BASTANTES DE FORÇA IGUAL</p>

C1 P16 P2 P3 H5

# meetplayware

## História 4

**ERA UMA VEZ**  
 numa floresta escura, muito escura e afastada de tudo e de todos um lobo

**TOCADA**  
 Esse lobo passeava por essa floresta não encontrar os seus amigos tortuguinha e raposa que viviam num prado bem longe dessa floresta.

**ATE QUE UM DIA**  
 A INDOMESTIVEL RAPOSA E O SEU SUO RÍO COMPANHEIRA A FORÇA DECIDEM ATACAR O PRADO.

**POIS CONTATO**  
 acabaram os amonstros aos outros.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 O lobo decidiu que tal não poderia mais acontecer e falou com a raposa e a família de forma a que estas se comportassem melhor

**EDESSE ENTÃO**  
 E os animais todos aprenderam que o ser que age de forma correta vence a adversidade.

Grupo 24 - grupo constituído por 3 pessoas.

P4/CA

# meetplayware

## História 1

**ERA UMA VEZ**  
 Uma árvore numa floresta.

**TOCADA**  
 Um certo dia a árvore acordou com uma raposa que estava ao seu lado, a dormir.

**ATE QUE UM DIA**  
 Um lenhador foi cortar a parte arvore

**POIS CONTATO**  
 viu uma floresta cheia de árvores para cortar.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 A raposa voltou de sua longa viagem e viu que a floresta tinha ~~comprido~~ diminuído e ela ficou triste

**EDESSE ENTÃO**  
 Moral: O bom senso e a prudência tem muito valor.

C3  
P4

## meetplayware

### História 2

**ERA UMA VEZ**  
 Uma raposa que habitava no Prado.  
 A pobre raposa vivia sozinha e seu sobrinho não o que passava feliz no seu dia-a-dia.

**TODO DIA**  
 Ela passava no casa do seu amigo Leão

**ATE QUE UM DIA**  
 O Leão faleceu e fez um amigo novo, um urso.

**POR CONTA DISSO**  
 A raposa ficou mais uma vez sozinha uma vez que o urso não lhe ficou companhia porque não gostava dele.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 Ela decidiu ir para a savana onde encontrou um leão amigável.

**E DESDE ENTÃO**  
 Devemos dar valor ao que temos e ao que somos.

P19, 9, 11, 27  
 C 4  
 M 3.

## meetplayware

### História 3

**ERA UMA VEZ**  
 Um leão que estava a cortar lenha na savana.

**TODO DIA**  
~~Ele ia para a savana~~  
 até que encontrou uma árvore gigante.

**ATE QUE UM DIA**  
 Uma simpática raposa foi encontrada pelo leão.

**POR CONTA DISSO**  
 O leão não sabia que a raposa era amigável deu-lhe um tiro.

**ATE QUE FINALMENTE**  
 Foi para casa dormir uma sesta.

**E DESDE ENTÃO**  
 O leão não sabia quem era a raposa e deu-lhe um tiro e morreu.

Grupo 25 - grupo constituído por 4 pessoas.

Nº 25  
P16 M1  
P17  
C8

**meetplayware**

História 1

<p><small>ERA UMA VEZ</small></p> <p>Um lobo e uma raposa</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p>a raposa adorna a sua casa para a floresta e mostra aos outros animais o trabalho "maravilhoso" que fazia. Ela apenas caçava coelhos pequenos. Mas o lobo fazia longas caçadas e nunca se via para ninguém.</p>	<p><small>ATE QUE UM DIA</small></p> <p>O lobo decidiu se exibir.</p>
<p><small>POR CONTA DISSO</small></p> <p>A raposa perdeu todo o seu prestígio e influencia dentro da comunidade.</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>decidiu competir com o lobo, para ver qual deles era o melhor caçador da floresta.</p>	<p><small>E DESDE ENTAO</small></p> <p>As duas o as suas ações são retribuídas de igual forma. Ou seja, por muito que sejam boas das também a fazer algo mas para ambas por uma simples competição.</p>

Equipa 25  
C10  
P11 Mural 2  
P20

**meetplayware**

História 2

<p><small>ERA UMA VEZ</small></p> <p>Um leñador que vivia numa casa na floresta com o seu cão. Este leñador chamava-se Arthur e era um grande entusiasta da natureza.</p>	<p><small>TODO DIA</small></p> <p>levantava-se e fugia mesmo rotina, principalmente brincar com o seu cão e alimentar outros animais como o burro.</p>	<p><small>ATE QUE UM DIA</small></p> <p>o leñador foi para frente cortar madeira para vender e perdeu-se no caminho. Ficou desesperto e começou a gritar na esperança que alguém o ajudasse.</p>
<p><small>POR CONTA DISSO</small></p> <p>Para um <del>leñador</del> caçador ouviu os gritos.</p>	<p><small>ATE QUE FINALMENTE</small></p> <p>Foi ajudar o leñador a sair dali e orientou-o no caminho para a sua casa na floresta.</p>	<p><small>E DESDE ENTAO</small></p> <p>O leñador percebeu que não devia ter-se aventurado tanto e que não devia ter saído da sua zona conhecida. O Burro sabia e a presença têm muito valor.</p>

25  
 tar: C1, P1a

Modal: M5

# meetplayware

## História 3

ERA UMA VEZ  
 Um lobo que aterrorizava os aldeões da floresta e um dos moradores era um pastor.

TODO DIA  
 Este lobo ~~percebia~~  
~~alguém~~ ~~mas~~ o resto da população ajudava sempre essa pessoa a fugir do lobo

ATE QUE UM DIA  
 Essa pessoa não teve essa ajuda

POR CONTA DESSO  
 ficou cheio de medo e teve que começar a pensar numa maneira para se libertar. Ele decidiu tentar falar com o lobo para perceber porque ele fazia isso e ~~conseguiu~~ conseguiu descobrir a razão.

ATE QUE FINALMENTE  
 O lobo percebeu que não havia razão para fazer tal coisa, então parou.

E DESDE ENTÃO  
 A pessoa que praticava má ações nunca ganhou a adversidade.

# meetplayware

Equip: 25

Cartas: C3; P23; M4

## História 4

ERA UMA VEZ  
 um dia muito recente que cobrava gabar-se da sua beleza. De certo lado do povo havia um burro muito feio mas ~~que~~ que ele sempre ostentado por isso. No entanto, o burro era muito inteligente.

TODO DIA  
 o lobo ia até ao outro lado do rio para jogar com o burro.

ATE QUE UM DIA  
 O burro não estava lá e o lobo não o pôde jogar ou fazer comparações.

POR CONTA DESSO  
~~Por isso~~  
 Apesar da gozo que lhe dava jogar com o burro, notou que este lobo fazia feio.

ATE QUE FINALMENTE  
 ele percebeu que a inteligência do lobo era fundamental para manter aquilo muito organizado, enquanto que a sua beleza não ajudava em nada os outros animais. Percebeu desculpou o burro por fazer sempre troça dele.

E DESDE ENTÃO  
 o lobo é amigo do burro e tomou-se um pouco mais melancólico. Toda a coisa percebeu que o verdadeiro caráter das pessoas é sempre descoberto e não este de forma nenhuma. Logo o caráter é fixo.

Grupo 26 - grupo constituído por 3 pessoas.

meetplayware História 1

P20  
C5  
P29  
M3

ERA UMA VEZ Uma cidade perdida, em que apenas se sabia da existência de um velho caçador e do seu amigo fiel, o cão Piruças

TODO DIA O caçador ia dar um passeio com o seu cão

ATE QUE UM DIA O seu cão morreu.

POR DEPOIS O caçador muito triste, ficou de luto durante 30 anos.

ATE QUE FINALMENTE Encontrou um cão exatamente igual

E DESDE ENTÃO Davam-lhe o nome de Dama e os que tinham o nome de Dama.

meetplayware História 2

P5 C6

ERA UMA VEZ Um agricultor que vivia numa quinta.

TODO DIA Num campo em redor da quinta vivia uma raposa, que gostava de comer galinhas da quinta.

ATE QUE UM DIA a pobre raposa ficou presa numa armadilha e pediu desesperadamente a uma ovelhinha que passava, para a poder libertar.

POR DEPOIS A raposa ficou ali com uma ferida na pata.

ATE QUE FINALMENTE morreu

E DESDE ENTÃO todas as raposas aprenderam que as boas e as más ações são recompensadas de igual modo.

M3

c3 / P17 / P7 / MG História 3

## meetplayware

**ERA UMA VEZ** Uma Raposa e uma Ovelha que se viviam num grande prado Verde.

**TODO DIA** a raposa pensava no quanto seria bom ter ~~um~~ <sup>um bom</sup> alimento, uma bela e jovem ovelha.

**ATE QUE UM DIA** a ovelha apanhou uma doença.

**FORÇADA A SER** quando a Raposa a levou para casa doente.

**ATE QUE FINALMENTE** a raposa tomou juízo e decidiu começar a conviver com outras ovelhas, afins, elas eram mentirosas.

**E DESDE ENTÃO**  
~~o ser que age~~  
 de forma correta  
 A raposa decidiu agir de forma correta e formar amizade com as ovelhas

Grupo 27 - grupo constituído por 4 pessoas.

c3 / P4 / P11 História 1

## meetplayware

**ERA UMA VEZ** Num cidade onde havia um contador a contar acucies

**TODO DIA** trabalhar ativamente no cont da terra.

**ATE QUE UM DIA** uma árvore caiu-lho em cima.

**FORÇADA A SER** teve que ir parar ao hospital.

**ATE QUE FINALMENTE** E nunca chegou a sair da cidade

**E DESDE ENTÃO** Deve nos dar valor ao que temos e ao que somos

P3 / C6 / M2 História 2 **meetplayware**

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>Uma galinha que morava numa quinta.</p>	<p>TODO DIA</p> <p>Atravada de um lado para o outro</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>Se quebrou no meio de um pântano cheio de arvores e riachos.</p>
<p>POR CONTA DISSO</p> <p>foi prisioneira de um caçador.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>Ate' que um dia <del>causou</del> fugiu.</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>O bom senso e a prudência tem muito valor</p>

C7, P10, P19, P16, P1 História 3 **meetplayware**

<p>ERA UMA VEZ</p> <p>um caçador com o seu cavalo que caçava lobos <del>caçava</del></p>	<p>TODO DIA</p> <p>que ele tentava caçar lobos tinha dificuldades porque aparecia sempre uma galinha.</p>	<p>ATE QUE UM DIA</p> <p>Ela fugiu para a cidade</p>
<p>POR CONTA DISSO</p> <p>Foi apunhada por o chefe de um restaurante.</p>	<p>ATE QUE FINALMENTE</p> <p>Ela morreu.</p>	<p>E DESDE ENTÃO</p> <p>AS boas e as más ações são retribuídas de igual forma.</p>

meetplayware

PB- 1 R/18  
C2- P  
M4 História 4

UMA VEZ  
Uma grande  
asua a que

TODO DIA  
da casa  
na gruta do  
lobo.

ATE QUE UM DIA  
NÃO conseguiu  
entrar na gruta  
do lobo.

ENTÃO O LAMBADO  
entrou o lambado  
para guardar a lenha

ATE QUE FINALMENTE  
Conseguiu  
arrumar toda  
aquela lenha  
antes do anoitecer.

ENTÃO O LAMBADO  
O verdadeiro  
Carácter das  
pernas e tempo  
dos cobanos.

Grupo 28 - grupo constituído por 4 pessoas.

meetplayware

Grupo 28 (C6; P10; P20; P11) M5 História 1

UMA VEZ  
um pobre lambado que vivia com o seu cão "Fornico" e  
o seu pequeno filho "Lambado".

TODO DIA  
Tal dia o lumbado  
foi dar um passeio  
com o cão e com o  
filho.

ATE QUE UM DIA  
o lumbado  
perdeu o seu  
filho porque o  
seu cão mostrou  
o lumbado o  
filho.

POR CONTA DESSE  
o lumbado teve que  
comilhar bastante e pois não tinha o seu cavalo.  
Passaram muitos dias com ventos muito fortes e o lumbado  
afirmava-se que o seu cão e a si mesmo com os braços  
de pão que ainda tinha no bolso.

ATE QUE FINALMENTE  
encontrou o seu  
cavalo e passou  
30 dias e que  
chegaram a casa.  
Estavam de voltar,  
o lumbado, então  
mais magro, o seu  
cão tinha muitas  
carragens e o cavalo  
estava também muito  
muito magro.

ENTÃO O LAMBADO  
o lumbado  
perdeu o seu  
filho porque o  
seu cão mostrou  
o lumbado o  
filho.

## meetplayware

História 2

28 CI, PX, PI, PI6 H3

**ENTRADA** Um caçador que queria ganhar, e decidiu ir a uma floresta caçar um coelho, mas nessa floresta havia um lobo.

**TUDO DA** ~~de~~ caçador ele gostava de viajar visto que era um caçador bastante impetuoso.

**ATE QUE ENTRA** O avião onde ele iria viajar se estragou e então não pode viajar nesta semana.

**FORA DO TUDO** O caçador ~~foi~~ foi para a floresta caçar um coelho, e viu o caçador despenhado no meio da floresta.

**ATE QUE FINALMENTE** existia um pequeno porco, estava ferido e numa pata. O caçador tinha uma pata molhada pelos animais e ajudou o pobre porco.

**EM BOM DIA** Devemos dar valor ao que temos e ao que somos pois o caçador podia continuar o seu caminho e deixar o porco, mas como gostou muito dele, ficou com ele e deu muito valor.

## meetplayware

História 3

Equipa 25 (P6, P13, P8, C5) H2

**ENTRADA** Uma vaca e uma águia que andavam na cidade, tanto como o agricultor.

**TUDO DA** o agricultor cria as águas no Cu, e cuida das suas vacas.

**ATE QUE ENTRA** uma águia ~~foi~~ foi picou bastante perto de uma das suas vacas e quase a atacou, deixando-a lá ferida.

**FORA DO TUDO** Estava um mês para curar as vacas ~~de~~, e não ~~podem~~ pode reproduzir o necessário leite.

**ATE QUE FINALMENTE** a vaca depois de recuperada, num dia conseguiu dar 30 litros de leite, mas enquanto trabalhava um lago matou-a e comeu-a.

**EM BOM DIA** O tom bom e a prudência têm muito valor, ~~em~~ pois somos boas pessoas mas não fazemos mal, mas sim mais tarde pode acontecer falta a ajuda de alguém.

Grupo 29 - grupo constituído por 3 pessoas.

Grupo 29  
Par: Pas  
C6  
M4

## meetplayware

### História 1

**ERA UM VEZ** havia uma tartaruga e uma lebre, que viviam numa grande quinta.

**TODO DIA** a tartaruga e a lebre competiam sobre os seus pontos. Um dia a tartaruga ganhou pela lebre sentiu-se mal e desengada.

**ATE QUE UM DIA** a lebre, já desiludida, pediu ao Obelix que lhe desse um pouco da poção para, pelo menos conseguir ganhar na vez a tartaruga.

**FORAM ENTÃO** a lebre convidou a tartaruga para uma corrida, e todos os animais da quinta iam assistir.

**MAS ATE QUE FINALMENTE** Mas o leão que estava bebado e estava a observar a corrida viu a tartaruga ganhar com grande facilidade, ficou com fome e a lebre com medo saiu a uma corrida com a tartaruga e a lebre saiu a correr e a tartaruga ganhou a corrida e a lebre ficou muito triste.

**EM DESESPERANÇO** Revoltou-se e vendeu a sua amizade com a tartaruga e a lebre. É uma coisa que, sempre se desiste. Passaram a ser os melhores amigos para beber e para...

C2/P19/P6/P7  
M2

## meetplayware

Grupo nº 29

### História 2

**ERA UM VEZ** Uma vaca leiteira, encontrou a ovelha e foram para a barrachina. Encontraram-se no pantano, onde beberam todo o ano.

**TODO DIA** um caçador vagava pelo pantano à procura de animais para caçar.

**ATE QUE UM DIA** o caçador viu a vaca bebada e ficou caçala, assim que estava prestes a disparar viu que a vaca estava bebada e ficaram amigos, porque o caçador nasceu no pantano e era um bebado.

**FORAM ENTÃO** tornaram-se os amigos para todo o tipo de coisa para a barrachina, seja para o que for. A vaca apastou uma barrachina e, no dia seguinte estava com caçadeira.

**MAS ATE QUE FINALMENTE** decidiram que deviam parar de beber e levar uma vida completamente sobria.

**EM DESESPERANÇO** a amizade não foi a mesma sem o vinho que os via, mas no fim o caçador matou a vaca e a vaca que a bebadeira que lhe fugiu mal em oca da vida e a decisão que a vaca tomou para ser sobria.

**meetplayware**

História 3 <sup>Equipa</sup> 29

P10, P18, P9, C7 M4

**ERA UMA VEZ**

Uma galinha, escura, onde  
arenos os renegados vivem,  
enige eles sempre se  
destacaram 3, o cavalo,  
a formiga e o mais forte,  
o leão.

**TODO DIA**

Todo o dia iam a festas,  
a toda a hora, com  
toda a gente. As que  
não conheciam, passavam  
a conhecer.

**ATE QUE UM DIA** conheceram

Uma lebre e uma  
terceira.

**POR ONTA DISSO**

O Galo ficou  
muito grande e  
Rosa ficou pequena  
Porque não havia  
bebida na todos  
discutiram, lutaram  
e o leão o mais forte  
decidiu acabar com  
isto e fazer um torneio  
de Bazinga

**ATE QUE UM DIA** conseguiu

encontrar o leão e ele  
tanto combatido, tanto  
combateu, que ~~foi~~ caiu  
e ~~foi~~ em outro lado,  
li literalmente!!!!

**E DESSE DIA** que nunca

mais beberam pois  
reconheciam que  
o que ficaram não  
era correto.

Grupo 30 - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**

História 1

Equipa 30 P2 P13 C1  
M3

**ERA UMA VEZ**

Numa floresta encantada  
onde habitava uma  
água e um rato  
que eram piores inimigos.

**TODO DIA**

E todos  
os dias  
eles flutuavam  
um flutuava  
para o mar

**ATE QUE UM DIA**

O rato se juntou ao  
homem e o maquinista  
um plano tão absurdo que  
poderia resultar.

**POR ONTA DISSO**

Prepararam-se para a batalha  
com o objetivo de a apunhar.  
O que mais tarde mostrou um  
resultado.

**ATE QUE UM DIA**

O apunhar por  
a água bater contra  
o vidro que não era  
visível e isso caiu e  
os dois raios e a água  
apunharam com cada  
o apunhar no dia para  
mostrar.

**E DESSE DIA**

Alguns das raios  
valer a apunhar  
das raios antigos  
das pessoas

Equipa 30 (C5, P16, P12) M1

## meetplayware

### História 2

**PRIMAVEZ**

Um leonhador que vivia com o seu lobo de lã na mesma casa na Floresta (...)

com a intenção mais e mais a floresta para ver se encontravam algum ~~lobo~~ lobo com animais para caçar.

**ATÉ QUE UM DIA**

Até um dia que sucedeu uma caçada rasa

**POR QUANTO DISSO**

~~que se alto de esta~~  
e por conta disso todos os colhos dos campos tinham mistérios e guardados de guardados

**ATÉ QUE FINALMENTE**

ambos se aperceberam que tinham caído demasiado tempo com a "produção" de colhos mofados à sua.

**E DESDE ENTÃO**

As boas e as más ações não tinham a mesma forma

Equipa 30  
C5  
P24  
P21

## meetplayware

### História 3

**PRIMAVEZ**

Uma cidade que tinha uma multidimensional dedicado a genética que se estava a trabalhar em introduzir o gene humano em animais, uma tartaruga e um cão.

**TODOS OS DIAS**

Existem companheiros de fundam a cidade contra outros "mutantes" que usam o Poder Total

**ATÉ QUE UM DIA**

A Mãe foi mordida por uma cobra mutada e a Vitória para o lado do mal.

**POR QUANTO DISSO**

E olhando se já tinha abalado de tempo de fazer a vida e a família de quê

**ATÉ QUE FINALMENTE**

encontraram o lobo Kimo que tinha a habilidade que poderia qualquer tipo de deformação. É a tartaruga foi o proleto deste mesmo poder.

**E DESDE ENTÃO**

A tartaruga com sua família foram os primeiros a serem a cidade. Se não fosse pelas suas ações nunca teria a chance de voltar a mutar. Mas a tartaruga recebeu o lobo que o seu lugar em uma cidade a defender os outros.

30 P19  
P4  
C7  
M5

## meetplayware

### História 4

<p><b>ERA UMA VEZ</b></p> <p>Uma vaca humilde que nunca nunca grita nas árvores que se descaida porque da cidade</p>	<p><b>TODO O DIA</b></p> <p>pois todos o fazendeiro tinham este casto motivo por caçadores.</p>	<p><b>ATE QUE UM DIA</b></p> <p>o fazendeiro -&gt; da tal cidade não estava o fazendeiro a fazer uma armadilha para apunha-los</p>
<p><b>POUR CONTA DISSO</b></p> <p>emquanto escalava o buraco para a armadilha escorregou e perdeu uma perna e não tinha nada para dar dali sem ser a sua mãe e uma caçadeira para se proteger</p>	<p><b>ATE QUE FINALMENTE</b></p> <p>Até que ele foi descaida e ficou a fazer a casa da vaca</p>	<p><b>E DESDE ENTÃO</b></p> <p>o fazendeiro e o fazendeiro ficaram felizes por sempre porque quem age bem é recompensado.</p>

Grupo A - grupo constituído por 5 pessoas.

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: A História 1

<p><b>ERA UMA VEZ...</b></p> <p>o um Old Ganhador que era muito bom</p>	<p><b>ATÉ QUE UM DIA ...</b></p> <p>O fazendeiro buro foi cortar árvores e até que, quando foi cortar a primeira árvore ele cortou-a e a árvore caiu no lado errado, caiu decima dele.</p>	<p><b>TODO O DIA ...</b></p> <p>ele ficou a trabalhar porque se aleijo nas pernas. WHAT!!!</p>
<p><b>POR CONTA DISSO ...</b></p> <p>Os animais que lá estavam todos os animais tinham a, porém um não parecia muito diferente.</p>	<p><b>ATE QUE FINALMENTE ...</b></p> <p>Os animais viraram-se contra ele afinal ele estava a destruir o seu habitat e a coruja o animal mais velho da floresta tentou falar com ele.</p>	<p><b>E DESDE ENTÃO ...</b></p> <p>o fazendeiro não contou mais árvores que (n) tinham animais por perto</p>

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P11, P4, P13      CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C5      CÓDIGO CARTA DA MORAL: M1

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: A

História 2

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
<p>UM agricultor e vivia numa quinta tinha 2 animais um cavalo e um cão.</p>	<p>Apareceu uma águia <del>uma raposa</del> e fez um ninho no telhado.</p>	<p>O agricultor atirava coisas as minhas para se ir embora a águia, atirava pedras, ramos e outras coisas mais.</p>
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<p>Os passaros pediram à Calera que ficasse o dia inteiro a irritar o agricultor.</p>	<p>O agricultor decidiu tirar os <sup>coelhos</sup> ninhos da águia.</p>	<p>O agricultor percebeu que só tinha ficado a ganhar afinal era mais um animal para brincar.</p>

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P20, P8, P10

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C6

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M3

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: A

História 3

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
<p>Um caçador que andava na serra à procura de animais.</p>	<p>Ele encontrou um lobo e comeu-o e só a caçadora.</p>	<p>ele procurava animais para comer pois não tinha muitas condições de vida.</p>
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<p>Por causa disso ele mudou-se para a vila.</p>	<p>ele encontra comida para comer e passou a ficar nessa vila para sempre.</p>	<p>O ser que age de forma correta sente sempre a adversidade.</p>

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P14 P9 P25 P22 P26

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C4

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M5

## meetplayware

NOME DO GRUPO: A

História 4

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Uma cegonha que vivia numa casa na serra ou garrista.	passou por lá um caçador que andava à procura de animais, então a cegonha começou a fugir.	O caçador ia <del>caçar</del> caçar a cegonha pois estava muito farta.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
começou a correr atrás dela e a cegonha assustada voltou para a sua casa e fechou a porta a janela parecia queo tinha dipistado,	o caçador encaminhou e viraram zelizes para sempre porque passaram a ser melhores amigos,	dezenas de realos que temos e os que somos,

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:

genião e burro

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:

casa da cegonha

CÓDIGO CARTA DA MORAL:

## meetplayware

NOME DO GRUPO: A

História 5

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um lobo e a raposa que se relacionam e tinham BTI quanto por comida	<del>elas</del> não haviam mais comida eles procuravam mas não encontravam	elas procuravam a té que um dia (el) encontrou com um lobo lenhador que os matou aos dois
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
a polícia recebeu um email que dizia que um lenhador matou duas pessoas e por isso a polícia foi procurado, e quando foi encontra a polícia prendeu-o	chegou o caçador a fazer justiça, ou seja, ele matou o lenhador.	Muitos mais se matam <del>animais</del> animais inocentes.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:

P17, P16

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:

C1

CÓDIGO CARTA DA MORAL:

M1

Grupo B - grupo constituído por 5 pessoas.



NOME DO GRUPO: B

História 1

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
um gato e uma raposa numa vila e eram muito felizes.	Mas sem darem conta uma aguiola <del>com</del> <del>o</del> <del>gato</del>	É foi aí que a raposa prometeu que se ia viajar
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
Todas as aguiolas que ela viu eram logo <del>for</del> mortas.	elas foram amigas	<del>as</del> Das boas e as ações são <del>substituídas</del> das de igual forma

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:  
P 15  
P 17

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:  
e 9

CÓDIGO CARTA DA MORAL:  
M 1



NOME DO GRUPO: B

História 2

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Nunca com a floresta um caçador forte e inteligente <del>com</del> <del>se</del>	Encontrou um lumbador numa cidade então <del>agiu</del> para a floresta.	É O lumbador gostava de brincar com o seu cão
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
ele um dia apaixonou-se com um lobo	conseguiu fazer as pazes com o lobo	Devemos dar valor ao que temos e ao que somos

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:  
P 27 P 13 P 7 P 19

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:  
C 1 C 10 C 7

CÓDIGO CARTA DA MORAL:  
M 8



NOME DO GRUPO: B

10 anos

História 3

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Uma formiga <del>que</del> <del>da</del> gostava muito de trabalhar	apareceu um grão de fava da ao lado.	O <del>trabalho</del> caçador refofo de matar ovelhas velho para casa
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
Mas lembrou-se que havia vacas no floresta.	Então foi lá crescer	Deremos das realor as que temos e as que nemos

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:  
P24, P2, P12, P21, P10,  
P18, P25, P14, P5

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:  
C, 8

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M3



21/7/2017

NOME DO GRUPO: B

História 4

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
A História começa quando um agricultor perde a sua família e vai tentar retornar	ele foi uma loba muito, mas muito, escondida	que gostava de correr ao longo do campo
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<del>P23</del> - Um canico aparece e assiste mas o caçador amadrou o machado e ganhou a batalha	Então o caçador encontra a loba que andava a seguir.	O Bom senso e a prudência tem muito Valor

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:  
P23 P3 P22 P8 P6  
P6 P10

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:  
C6

CÓDIGO CARTA DA MORAL:  
M2



**meetplayware**

NOME DO GRUPO: C

História 2

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um caçador que vivia numa vila que era constantemente assaltada por uma raposa.	a vila foi atacada por lobo, que atacou várias pessoas. O lnhador foi chamado para ajudar a matar o lobo na companhia do caçador	Ambos a procura do lobo mas não o encontraram e por isso tiveram que ir chamar o agricultor que trazia sempre o seu cavalo.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
A raposa e o lobo juntaram-se para atacar a vila todos os dias, desde a junção do caçador com o agricultor e com o lnhador. E eles foram tentavam fazer planos para acabar com a raposa e o lobo, mas eram sempre falhados.	a raposa e o lobo começaram a pensar que não estava certo atacar as pessoas e enfrentá-las do medo. Então começaram a pensar em desistir dos assaltos.	a raposa e o lobo desistiram de atacar a vila e tentaram ajudar a conviver com as pessoas que nela viviam, sem que nada lhes aconteça. Resumindo, o ser que age de forma correta vence a adversidade
CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P19, P17	CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C9	CÓDIGO CARTA DA MORAL: M5

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: C

História 3

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
um lnhador que vivia numa enorme casa de madeira, construída por ele. O lnhador tinha uma água que era a sua companhia.	Apareceu perto da sua casa um agricultor com um cavalo e uma galinha.	O agricultor aparecia na casa do lnhador com o seu cavalo e a sua galinha para lhe tentar roubar a água.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
os dois homens começaram a passar-se e ser rixos. Assim tentavam sempre fazer partidas um ao outro. Apesar de tudo os animais davam-se bem entre si e só queriam paz.	Os animais decidiram fugir juntos e deixarem os dois homens. Devido a isso, eles não tinham mais nenhuma razão aparente para serem rivais.	os homens tentaram <del>fazer</del> <sup>procurar</sup> juntos os seus animais, formando entre eles, de novo, uma nova relação de amizade!  O ser que age de forma correta vence a adversidade
CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P13 P16 P11	CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C10	CÓDIGO CARTA DA MORAL: M5

## meetplayware

NOME DO GRUPO: C

História 4

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um cão e um gato numa cidade abandonada, onde não haviam nem pessoas nem outros animais.	descobriram uma pessoa nessa cidade. Essa pessoa tinha ficado por três semanas e a cidade foi invadida por uma bactéria.	O cão e o gato procuravam por si próprios sobreviverem, até que encontraram um caçador e aliam-se a ele.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
o caçador trai-os, e a sua ideia de estimação, levou-os nas suas patas para a sua casa, e largou-os em pleno rio, causando a sua morte.	chegou um agricultor à cidade que resolveu trazer os seus animais, um cavalo e um gato. Os dois, juntos conseguiram encontrar a cura para a bactéria.	O agricultor descobriu o que o caçador tinha feito então decidiu castigá-lo, infectando-o com a bactéria e fechando-o num laboratório na cidade. Reunindo os bois e as suas ações são atribuídas todas de igual forma.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P15  
P20

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C5

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M1

## meetplayware

NOME DO GRUPO: C

História 5

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um agricultor que tinha galinhas e cavalos. A sua quinta era muito grande e então ele teve que tomar medidas.	Ele decidiu mudar para uma quinta mais pequena, mas um dia apareceu um cão que andava sempre atrás das suas galinhas e a tentar matá-las.	O caçador tentava espantar o cão porém sem sucesso, até que um dia decidiu comprar e fazer um laço de espantado.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
o cão deixou de ir à quinta do agricultor por um tempo, mas depois voltou com medo do novo ser que estava lá.	o cão temer coragem e voltou à quinta, mas desta vez, estava lá o amigo do agricultor, o leñador, que trouxe a sua água e esta feriu o cão.	Todos seguiram as suas vidas juntos por dois perceberam que faziam falta uns aos outros.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P8 P3 P10

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C6

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M3

Grupo D - grupo constituído por 5 pessoas.



NOME DO GRUPO: D

História 1

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um leñador que vivia numa quinta.	Viu uma lebre a ser comida por um lobo.	Ele andava de cavalo; mas um dia encontrou uma formiga e deu-lhe o nome de Carlos.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
O senhor que governava a cidade onde a quinta existia zangou-se com o leñador e prometeu matá-lo.	O leñador pediu ajuda à formiga que investiu o seu governador.	A formiga continuou a ser amiga do leñador e ele a cortar árvores.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P4  
P77  
P74

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C6

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M5



NOME DO GRUPO: D

História 2

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Uma raposa e um leão que se encontraram numa gruta.	apareceu uma moça muito bonita a ser perseguida por um gato.	O gato brincava com o leão e a raposa e à noite perseguia a moça.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
O lobo tentava comê-los.	O lobo <del>com</del> foi com o gato <del>com</del> mas não tinha dinheiro <del>com</del> por isso roubou uma família.	O lobo deu valor ao que tinha e ao que era.

P9, P17, P13

C7

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M3

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: D

História 3

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um bo cavalo feliz que era contente mas a bem sucedido no emprego mas ele vivia num modo bem triste.	apareceu uma águia e prometeu -lhe conceder três desejos mas ele teria que se portar bem nas suas tarefas de casa.	o dia. o cavalo está na a jogar Tron e a mãe ajudava a mãe
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
a mãe pô-lo de castigo, sem poder jogar.	Aparece uma cigana que convida a mãe a tirar o filho de castigo	<del>A mãe voltou a jogar</del> As boas e as más ações não retiram da de igual forma

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:

P21 P18 P10

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:

C3

CÓDIGO CARTA DA MORAL:

M1

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: D

História 4

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um gato que comia masas	o gato comeu uma cigana	o rato brincava com a cigana
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
Ele matou a cigana porque já não gostava dela porque ela era feia.	O gato e o <del>rato</del> <sup>rato</sup> <del>se</del> <del>conhe-</del> ceram-se e tornaram-se amigos de caçador.	foram à cidade e moveram numa boca enquanto bebiam numa cerveja

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:

P15  
P12

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:

C9

CÓDIGO CARTA DA MORAL:

M1



meetplayware

NOME DO GRUPO: E

História 2

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Uma raposa muito medrosa que vivia dentro de uma <del>caixa</del> gruta.	Essa raposa <del>decidiu</del> <sup>foi</sup> da gruta e foi abordada por um caçador, que a convidou para jantar. Ele aceita.	Na <del>caixa</del> a raposa se divertiu com o caçador, mas, ao final do jantar, uma águia voou até a janela e disse-lhe que ele a ia <del>caçar</del> matar. Como nunca tinha visto a águia, a raposa <del>acreditou</del> <sup>acreditou</sup> .
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
A águia, zangada, levou a raposa para um sítio bastante obscuro e sombrio, onde a apresentou aos seus amigos: as moscas da floresta.	O caçador, ao contrário do que todos pensavam, encontrou a raposa e salvou-a antes que a águia e as moscas da floresta dessem cabo da nossa amiga raposa.	A raposa ficou <del>abandonada</del> <sup>surpresa</sup> junto ao caçador, que por sua vez <del>lhe disse</del> <sup>lhe disse</sup> : "O bom tempo e a prudência têm muito valor!!!"

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P17  
P18  
P23

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C7

CÓDIGO CARTA DA MORAL: ~~M1~~ M2

meetplayware

NOME DO GRUPO: E

História 3

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um lenhador que vivia sozinho na floresta <sup>junto a</sup> <del>dentro</del> <sup>de</sup> uma árvore muito grande.	Ele teve a terrível ideia de cortar essa enorme árvore, onde, infelizmente, vivia a formiga mais amorosa que podem conhecer com a sua grande família.	50% da colónia <del>de</del> <sup>de</sup> formigas <del>foi</del> <sup>foi</sup> morta com a queda da árvore, <del>mas</del> <sup>mas</sup> as restantes <del>estavam</del> <sup>estavam</sup> pedentis por vingança.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<del>Os</del> <sup>As</sup> <del>moscas</del> <sup>moscas</sup> decidiram que iam matar o lenhador, por isso pediram ajuda a um lobo gigante que ali vivia. <del>Assim, atacam a casa do lenhador,</del>	As moscas que o lenhador abrigava e cultivava na sua casa atacaram <del>em</del> <sup>em</sup> todas as formigas que desejavam mal ao seu dono.	As moscas celebraram uma grande vitória até que, o resto dos animais da floresta destruíram a casa do lenhador e das moscas. Por isso, podemos concordar que as más ações não são retribuídas de igual forma.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P12 P11 P4

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C10

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M1

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: E

História 4

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Uma cabra que se apaixonou por um agricultor (José), mais tarde a cabra foi fecundada por um gato (espírito).	teve um filho gato-cabra espírito que perseguiu o agricultor e por quem a cabra esteve apaixonada.	Eles faziam amor.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<del>os dois</del> eles acabaram por se fartar um do outro e a chama apagou. Então a cabra voltou a tentar conquistar o agricultor José.	A cabra encontrou José, o meu bandido, ajudado a uma vaca, e, juntos a jogar com que os filhos da cabra nascessem.	A cabra percebeu que <del>era</del> o agricultor, por quem ela se tinha apaixonado, era na realidade, uma <del>boa</del> má pessoa e completamente diferente do que ela imaginava.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:  
 P15 P6 P8  
 P10 P7 P22

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:  
 C6

CÓDIGO CARTA DA MORAL:  
 M4

Grupo F - grupo constituído por 4 pessoas.

**meetplayware**

NOME DO GRUPO: F

História 1

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Era uma vez um conejo e uma vaca que se estavam muito bem. Davam-lhe bem que no dia de ontem do conejo, a vaca ofereceu-lhe uma galinha.	A galinha do conejo fugiu da quinta porque estava farta de comer erva e o seu dono passou o dia a rebolar na lama e a comer bolachas.	A galinha andava e tentava encontrar um sitio onde pudesse ser feliz. Só que as coisas não correram bem para o lado dela.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
A GALINHA SÓ QUERIA ENCONTRAR UM LOCAL ONDE NÃO LHE COMESSEM O AARZ PORQUE A VACA COMIA TUDO. CERTO DIA, O BURRO QUE ERA MUITO AMIGO DA VACA CHATEOU-SE COM ELA E LEVOU A GALINHA PARA SUA CASA.	A casa do burro era na savana e ele morava com o gato, que entretanto se tornou melhor amigo da galinha e se <del>esqueceu</del> esqueceu do burro, que tinha uma relação com uma raã muito simpática.	A vaca ficou pare sempre ao lado do conejo, assim como aconteceu com o gato e com a galinha e também na relação do burro e da raã, uma vez que se tornou com a vaca <del>o</del> que tinha de <del>o</del> ao que não.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P12, P3, P21, P6

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C2

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M3

meetplayware

NOME DO GRUPO: F

História 2

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
um caçador que tinha um gato como animal de estimação e esse gato era o melhor amigo de uma raposa, animal de estimação do agricultor.	Ah! que um dia o caçador se <del>chateou</del> chateou com o agricultor que proibiu o gato e a raposa de se ver.	O gato chorava à porta do caçador porque queria ver a mãe e ameaçou fugir os contornos.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
O gato tentou fugir do seu cativeiro e trepou a árvore e saltou para a propriedade onde estava a mãe. Só que deparou-se com um cão e começou a correr.	ENQUANTO FUGIA, O GATO DEPAROU-SE COM UMA RAPOSA ESFOMEADA QUE CORRIA ATRÁS DELE ATÉ QUE ENCONTRARAM UM LAGO E O GATO ESCORREU-SE LA PARA DENTRO E CAIU EM CIMA DA TARTARUGA.	Como eles só agiram para poder conhecer o amor que sentiam, agiram de forma correta e venceram as adversidades.  Vitória, vitória... A raposa acabou-se a história!

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P1, P2; P15; P19; P4

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C4

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M5

meetplayware

NOME DO GRUPO: F

História 3

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
Um lenhador que vivia numa vila. A vila era pequena porém acolhedora. O lenhador andava sempre acompanhado pelo seu cão. E tinha várias ovelhas.	APARECEU UM LEÃO MUITO ATERRAZANTE QUE DEU UM RUGIDO TÃO GRANDE QUE AS OVELHAS FUGIRAM E O CÃO FOI ATRÁS.	o caçador apareceu com a sua raposa de estimação para ele brincar com o gavião e jogar as espedaladas com o gato, eles eram o trio maravilhoso.
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
Quando o cão voltou ficou com visões por pensar que o seu <del>cão</del> dono, o lenhador, já o tinha matado por uma raposa.	Então encheu-se de lágrimas e chorou - e as gaviões.	(O gavião) (O cão ficou com o seu dono, porque até q) A raposa ficou com o lenhador, porque o gavião atacou <del>o</del> o cão em vez de a atacar.  Pois as boas e as más ações são retribuídas de igual forma.

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P7, P16, P20, P11, P4

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C9

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M1

## meetplayware

NOME DO GRUPO: Fundamentos

História 4

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
<p>uma formiga que vive numa quinta definida por um colmo</p> <p>A formiga vive em paz e sossego porque ninguém sabia da sua presença</p>	<p>O cão descobriu o formigueiro onde a formiga vivia e alertou o seu dono porque tinha medo do que ela pudesse fazer</p>	<p>MAS O CÃO NÃO SABIA FALAR, SÓ LADRAVA E O DONO NÃO SE APERCEBEU ATÉ QUE COMEÇOU A VER RATOS FUGIR DAS FORMIGAS.</p>
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<p>o agricultor montou a sua investigação situação e os perigos que a mesma poderia ou não trazer para a sua família e gato.</p>	<p>A rat e a sua equipa de investigação constata pelo voz e pelo cenício descobriam o formigueiro e por consequência impediram a formiga de levar avante os seus planos maléficos.</p>	<p>a formiga foi obrigada a mudar de lugar para andar a trabalhar a comida dos animais, levando então que as horas e as mãos não são retiradas de igual forma</p>

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM:

P18

P26

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO:

C6

P22 P13

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M1

## meetplayware

NOME DO GRUPO: Fábulo

Histórias

ERA UMA VEZ...	ATÉ QUE UM DIA ...	TODO O DIA ...
<p>UM BURRO QUE VIVIA NA CASA DA FLORESTA PORQUE PERDEU OS SEUS AMIGOS ENQUANTO PASSAVAM A RIBEIRA.</p>	<p>um agricultor encontrou esse burro e o levou para a sua casa na savana para junto do seu marido gavião.</p>	<p>O gavião ficava com ciúmes do burro porque sabia que o agricultor o castigava, nunca mais quisera saber dele</p>
POR CONTA DISSO ...	ATÉ QUE FINALMENTE ...	E DESDE ENTÃO ...
<p>O gavião decidiu forçar a comida do burro com o objetivo de dele se saltar-se a ribeira e perder-se no caminho</p>	<p>O burro, depois de se perder, encontrou uma vila onde vivia um cão e uma ovelha que estavam sempre enrolados, e o burro decidiu ficar com eles</p>	<p>ASSIM, O GAVIÃO ACABOU SOZINHO AO CONTRÁRIO DO BURRO QUE FEZ NOVOS AMIGOS E FICOU FELIZ PARA SEMPRE. NÃO FAZER MALDADES NUNCA CORRE BEM E O GAVIÃO APRENDEU DA PÍDOR MANEIRA</p> <p>"O VERDADEIRO CARACTER DAS PESSOAS É SEMPRE DESCOBERTO"</p>

CÓDIGO CARTA DA PERSONAGEM: P17; P2; P9;

P25; P21

CÓDIGO CARTA DO CENÁRIO: C10

CÓDIGO CARTA DA MORAL: M4