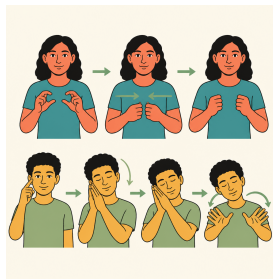


Tabuleiro de Revisão: O Labirinto do Centauro

Este tabuleiro evoca o cenário do conto de José Saramago: o leito seco do rio, a montanha intransponível e a solidão do último da sua espécie. Utilizem este percurso para visitar os temas da dualidade e do mito.

Instruções: Lança o dado e avança. Cada casa contém uma instrução de movimento ou um conceito-chave em LGP (Língua Gestual Portuguesa) para interpretação.

1 Início: O rio quase seco.	2 O instinto do cavalo guiou-te. Avança 2 casas.	3 Conceito LGP: CENTAURO	4 Encontraste um esconderijo na vala. Joga de novo.	5 Conceito LGP: DUALIDADE
10 Conceito LGP: SONHO	9 A fadiga de milénios pesou. Recua 1 casa.	8 Conceito LGP: SOLIDÃO	7 Lembrança dos Lápitas. Fica 1 vez sem jogar.	6 O sol nasce na montanha.
11 Conceito LGP: TEMPO	12 Foste avistado por Héracles. Recua 3 casas.	13 Conceito LGP: MITO	14 Vingaste D. Quixote nos moinhos. Avança 2 casas.	15 Conceito LGP: MEMÓRIA
20 CHEGADA O mar sonoro.	19 Conceito LGP: LIBERDADE	18 O cavalo teve sede no rio seco. Recua 2 casas.	17 Conceito LGP: INSTINTO	16 Cicatriz na garupa dói com o frio. Fica 1 vez sem jogar.



Referência Visual: Gestualidade e Sinalética em LGP para os conceitos do conto.

Guia de Ilustração LGP

Para cada casa de conceito, imagine ou desenhe a sinalética correspondente:

- **Centauro:** Mãos que descrevem a forma híbrida (homem/cavalo).
- **Dualidade:** Mãos que partem de um centro e se separam em direções opostas.
- **Sonho:** Mão aberta junto à têmpora com movimento ondulante para fora.
- **Solidão:** Dedo indicador erguido, movendo-se num pequeno círculo isolado.