

Você e seus amigos acabam de pegar a lancha em **Mar Grande** (Ilha de Itaparica) em direção à Salvador. Cidade alta, cidade baixa, os edifícios do Corredor da Vitória, a costa ondulada da cidade vai ficando cada vez mais nítida. Na chegada, o Forte de São Marcelo, também conhecido por **Forte do Mar** (1605), impressiona por sua imponência no meio do mar da **Baía de Todos os Santos**. Ao fundo, o **Elevador Lacerda** (1873) chama a atenção e vocês ficam curiosos para conhecer essa cidade rodeada de mar.

Ao descer do barco, vocês se deparam com o **Mercado Modelo** e seus túneis subterrâneos sustentados por arcadas. No subsolo do Mercado, ficavam os africanos escravizados, abaixo do nível do mar e quase sempre alagados. Lendas locais contam que, ao passar pelo local à noite, ainda hoje se escuta o ruído de suas correntes. No chão subterrâneo, vocês encontram uma **garrafa com um bilhete dentro**, que diz:

“Vocês têm somente **03 dias em Salvador**, logo voltarão a casa. Nestes 03 dias devem **conhecer 04 localidades** :

- * PELOURINHO
- * RIBEIRA
- * ALGUM DOS FARÓIS DA CIDADE
- * ALGUMA PRAIA DE MAR ABERTO



*Retrato da Bahia
Trio Nordestino*

“Quem chega na Praça Cayru
Olha pra cima o que é que vê
Ver o Elevador Lacerda
Que vive a subir e a desce”

Você e seus amigos estão em Salvador, é véspera de festejo de **2 de Julho** quando se comemora a Independência da Bahia. Essa festividade homenageia as tropas do exército e a Marinha Brasileira que com muitas lutas conseguiram o desligamento definitivo do Brasil com Portugal.

Com espírito aventureiro vocês decidem aproveitar todo o festejo, fazendo parte desta grande revolução que foi a independência. Em meio à multidão, vocês estão fantasiados, cada um homenageando um dos heróis da Independência, vestidos como Maria Quitéria, Joana Angélica, General Labatut entre outros. A figura do Caboclo se destaca na festa, símbolo do brasileiro e representação de nossa cultura.

A comemoração deste ano terá duração de **3 dias em Salvador**. Nesses dias, vocês deverão acompanhar todo o trajeto dessa festa que passa pelos seguintes pontos:

- * LARGO DA LAPINHA,
Para a alvorada de fogos;
- * IGREJA DE SÃO PEDRO DOS CLÉRICOS
(TERREIRO DE JESUS),
Para o “TE DEUM”; no Pelourinho
- * CAMPO GRANDE,
Para hasteamento das bandeiras;
- * LARGO DO PIRAJÁ,
Para a chegada do fogo simbólico;



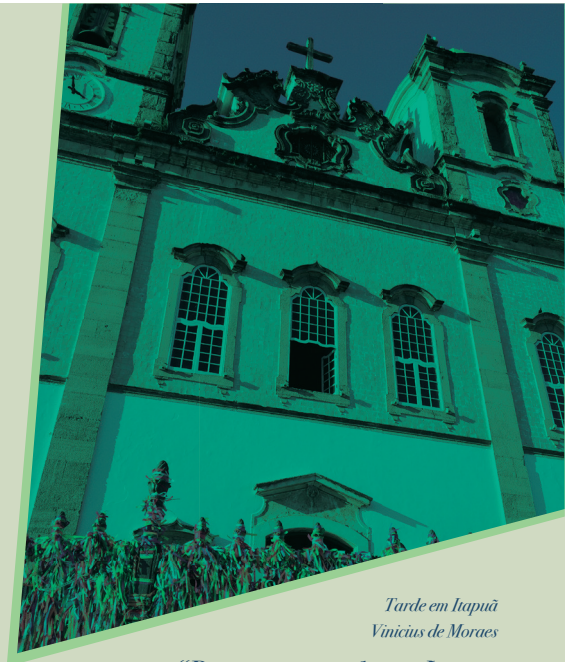
*Ode ao 2 de Julho
Castro Alves*

“Era no dois de julho. A pugna imensa
Travara-se nos cerros da Bahia...
O anjo da morte pálido cosia
Uma vasta mortalha em Pirajá”

Você está de férias com amigos em Salvador e aproveita para ir a uma festividade local, a Lavagem do Bonfim, festa em homenagem ao Senhor do Bonfim (Oxalá). Todos se reúnem em frente a Basílica de Nossa Senhora da Conceição da Praia que faz ligação entre a Cidade Alta e Baixa. Sua estrutura é toda feita em pedra com torres na fachada e piso em mármore.

De longe pode-se ver as baianas de branco em homenagem a Oxalá e com os vasos de água de cheiro usados para a lavagem. Depois de percorrer os 08 km da procissão, passando por bairros como Comércio, São Joaquim, Calçada, e pelo Elevador Lacerda, vocês chegam até a colina sagrada na Basílica do Senhor do Bonfim para a lavagem. Neste local, você compra as fitinhas do Senhor do Bonfim e faz 03 pedidos.

Dentre os pedidos feitos, você deseja conhecer o local descrito por Vinicius de Moraes na música “Tarde em Itapoã”. Para realizá-lo **você decide ir a praia de Itapoã explorar o local.**



*Tarde em Itapuã
Vinicius de Moraes*

“Passar uma tarde em Itapuã
Ao sol que arde em Itapuã
Ouvindo o mar de Itapuã
Falar de amor em Itapuã”

Dentro do Campus Ondina da Universidade Federal da Bahia, centenas de estudantes circulam pelo pátio, rodeado por uma extensa área verde preservada. Você faz parte de um grupo de pesquisa da Universidade e, juntamente com alguns colegas, está trabalhando no desenvolvimento de um jogo cujo tabuleiro é a cidade de Salvador.

Vocês estão com dificuldades em construir e decidir quais partes da cidade irão utilizar, quais serão as narrativas e como serão as peças do jogo.

Portanto, para conseguirem material suficiente para a construção do jogo, **vocês devem conhecer seis localidades (módulos) da cidade em 4 dias.**



*Jogo e Natureza
Scambo*

“Dia a dia, peça a peça, quebra cabeças
E a imagem que vai se formando
Tempestades, calmarias, busca incessante
E o barco segue navegando, santa paciência”

Você acorda em casa depois de uma noite de festa e percebeu que perdeu seu relógio, uma relíquia de família passada de geração a geração. Na cabeceira de sua cama está seu celular com várias fotos do dia anterior. Então, você e seus amigos decidem refazer seus passos na esperança de encontrar o relógio.

Barra - Passem pelo Farol da Barra, onde você esteve no show gratuito de Maria Betânia no dia anterior.

Dique - Visitem o Dique do Tororó onde você fez uma caminhada.

Cajazeiras - Caminhem pela Feira da Dez em Cajazeiras onde você comprou um presente para sua amiga que fez aniversário



Vocês devem conhecer 03 localidades (módulos) da cidade em 03 dias: Barra, Dique e Cajazeiras.

O Relógio, Vinicius de Moraes

“Passa, tempo, tic-tac
Tic-tac, passa, hora
Chega logo, tic-tac
Tic-tac, e vai-te embora”

Todos os dias lá estava Florinda Santos, a caminho da Slopper, na Rua Chile, realizando seu ritual de andar de um lado a outro falando sozinha e educadamente pedindo dinheiro. Suas vestes roxas que lembravam um hábito de freira, a fizeram ser conhecida como A Mulher de Roxo, hoje uma figura mitológica de Salvador. Não se sabe sua real história, os rumores são diversos. Então, você e seus amigos tomados pela curiosidade decidem esclarecer essa história e conhecer melhor a mulher de Roxo. Para isso, **vocês precisam conhecer 5 localidades de Salvador em 4 dias:**

Pelourinho - Converse com moradores locais que possam ter conhecido Florinda, para isso, direcionem-se ao Centro Histórico.

Comércio - Visitem o Comércio, que segundo alguns rumores, era onde ficava a casa dela.

Ribeira - Visitem a Ribeira, onde dizem que Florinda já foi professora.

Campo Grande - Passeiem pela Praça do Campo Grande, local onde Florinda teria passado algumas suas noites.

Paralela - Vocês precisam observar a obra Galeota Gratidão do Povo, a qual Florinda foi retratada, para isso, devem ir à Assembleia Legislativa, na Paralela.



Vocês devem conhecer 04 localidades (módulos) da cidade em 04 dias: Pelourinho, Comércio, Ribeira e Campo Grande

A Mulher de Roxo, Cascadura

“Já veio louca, um salmo na boca
Com a roupa roxa, toda roxa
A Chile é a casa que tem”

Você e seus amigos pegaram o ônibus errado e desceram no ponto da Quinta do Tanque, mais conhecido como Arquivo Público da Bahia. Antes de ser o segundo maior arquivo do Brasil, perdendo somente para o Arquivo Nacional do Rio de Janeiro, o local abrigava a casa de repouso da Companhia de Jesus do Padre Antônio Vieira (XVI), onde funcionou a Quinta agrícola e plantavam especiarias vindas até mesmo do Oriente. A Quinta permaneceu abandonada por muito tempo, até 1977, quando se iniciaram as obras que resultou na transferência do Arquivo Público do Estado da Bahia para a Quinta do Tanque, em 1980.

Lendas de Salvador contam que existem túneis subterrâneos e neles existem tesouros indígenas escondidos pela Coroa Portuguesa na época colonial. Os tesouros “desaparecidos” são Imagens de deusas e deuses indígenas que possuem poderes místicos. Um desses túneis começa no Museu de Arte Sacra de Salvador (Centro-Salvador) e vai até o bairro Largo Dois de Julho. Aproveitando que estão no Arquivo Público vocês decidem desvendar esse mistério e descobrir se estes tesouros escondidos realmente existem. Você e seus amigos tem que pegar um mapa de Salvador no Arquivo Público que mostre o caminho para chegada no museu, e ir até o bairro Largo Dois de Julho por meio dos túneis subterrâneos.



Para desvendar este mistério, **vocês devem ir ao Largo 2 de Julho em até 03 dias.**

12 de agosto de 1798

**“Animai-vos Povo Bahiense
que está para chegar o tempo
feliz da nossa Liberdade...”**