

do gramado planetário, passar pelas okas, jardim dos cristais, seguir reto, passar pela capela dos bambus, e descer à esquerda em direção ao bosque dos sonhos) - e descubra as teias escondidas nas mandalas. Faça uma brincadeira de quem consegue descobrir mais teias. Conte para seus filhos sobre a inteligência da aranha, e a importância da teia. No Vale do Café elas são sinônimo de sorte, ninguém tira as teias da casa, porque a aranha é símbolo de um trabalho arquitetado, pensado, com inteligência: ela trabalha muito muito, para construir uma teia, e depois descansa, só esperando a comida cair e ficar presa. Lembrando sempre de não encostar as mãozinhas nas peças para segurança de sua família.



Os três desejos e Aladdin (*Alā' ad-Dīn*, literalmente "nobreza da fé") e a Lâmpada Maravilhosa (todas as idades):

2. Traga canetas de casa. Na portaria, compre uma fita de cetim para cada um. Estas fitas são amarradas com muito amor e fé na Árvore das Infinitas Possibilidades, que realizou muitos desejos de muitas pessoas. Temos inúmeros fãs desta Árvore

Especial, que foi dedicada à fé na criação do jardim, e que segundo muitos acreditam, deve ter um Anjo perto que recolhe os desejos e leva a Deus. São inúmeros relatos de visitantes que voltam 5, 6, 10 vezes, para agradecer sonhos realizados e renovar seus desejos!

Pois bem, depois de passar pelo jardim de crochê e contar as teias, vá até o jardim sabedoria, até a Árvore das Infinitas Possibilidades. Sente todos em roda e conte a História de Aladdin que faz parte dos contos árabes das Mil e Uma Noites (Como é importante construir e saber contar uma linda história! Uma sequência de boas histórias salvou a vida de uma princesa!) **Baixe aqui a história de Aladdin (<https://docero.com.br/doc/n01181e>)**. Proponha a todos a escolha de 3 desejos. Eles devem ser imaginados com força, com detalhes, como se já estivessem acontecendo, escritos com muita fé na fita, e amarrados na Árvore. As crianças e adultos podem falar e descrever os desejos, mas se quiserem podem guardar segredo. O importante é fazer o exercício de escolher 3. Como Aladdin.

Xadrez ou Damas? (todas as idades):

3. Ensine no jardim ou em casa a importância do xadrez, criado na Índia, que além de esporte é uma arte e uma ciência da estratégia e maravilhosa para desenvolver pensamento lógico. Leia no jardim ou em casa, o conto sobre o Xadrez, no livro **O Homem que Calculava do matemático e escritor brasileiro Malba Tahan ([O Homem que Calculava - Malba Tahan.pdf](http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/xadrez.pdf))**. Programe um mini campeonato de xadrez ao ar livre ou ensine no jardim. **Baixe aqui o ebook que ensina xadrez. (<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/xadrez.pdf>)**. Traga de casa seu tabuleiro, ou mais de um tabuleiro de xadrez. Sente em uma das mesas do cactário, ou em qualquer das mesas de vidro do jardim (jardim sabedoria, jardim cachoeirinha, bistrô labirinto, cactário, não recomendamos mirante da águia por causa de vento), e aproveite! O mesmo processo você pode fazer se preferir com o jogo de damas.
4. Passe pelo jardim dos cristais e ensine, lembre, que dentro de cada celular tem um cristal (silício), de cada aparelho de TV, de cada computador, de cada relógio (quartzo). Nenhum circuito eletrônico prescinde de um cristal, que é um instrumento de ritmo, e por sua frequência muito regular imprime ordem aos circuitos. Siga para o Mirante da Águia, curta redes, badale os sinos...



Peteca, Pular Corda, Elástico, Apostar Corrida...(crianças e adolescentes)

5. Traga Peteca, faça uma roda, bata a corda com 2 pessoas, ensine a pular elástico e curta o gramado do Platô das Acácias. O acesso por cima, sai do jardim dos cristais, descendo. Você também pode brincar no gramado Planetário. Se estiver muito sol, vá para o gramado Cachoeirinha bem no Vale do Jardim, lá embaixo onde tudo

começou. é o melhor lugar para apostar corridas. Mas o sol também é bom! É vitamina D! Cansou? Que tal uma sessão de Mímica? Amarelinha? Jogo da Velha? Jogo da Linha? (todas as idades)

6. No Platô das Acácias perto dos bancos tem uma grama deliciosa de fofa. Sente e inicie a sessão de adivinhação por mímica. Ali também, no caminho de terra, é possível desenhar amarelinha, jogo da velha, ou desenhar uma linha ou caminho na terra e andar sobre o desenho.



Caça ao Tesouro ou Gincana (todas as idades)

7. Gincana para crianças e adultos que ensina sobre mata atlântica, plantas, animais e natureza. **Baixe aqui no seu celular o arquivo**, imprima, corte, esconda e comece a brincadeira)



Bolinhas de Sabão (todas as idades)

8. Traga de casa seu suportesinho de bolinhas de sabão, mais a mistura feita com detergente e água, venha em um dia tranquilo como 5a ou 6a, procure um local onde as bolinhas não possam alcançar outras pessoas e maravilhe-se muito!