



Sim, Sim, Salabim!

O jogo das moradas pulsantes

Tadeu Pereira | ilustrações Rogério Coelho



Resumo de O Jogo Das Moradas Pulsantes

Bia deseja muito voltar a conviver com a avó, que está internada em um hospital. Bastante triste, a menina acaba recebendo a visita da misteriosa Moça de Preto, que a convida para participar de um estranho jogo que pode salvar sua avó.

Seguindo as instruções da moça, Bia vai parar na Terra das Moradas Pulsantes, onde há uma casa, em situação precária, que representa a avó. Para chegar a essa casa, a garota tem de vencer três desafios propostos por animais falantes.

Ultrapassada essa etapa, a menina chega à casa e, com a ajuda de um casal de urubus, Ba e Bu, inicia o trabalho de reforma do imóvel, cujo resultado terá conseqüências diretas na recuperação de sua avó.

No desenrolar desse jogo, Bia faz importantes descobertas para sua própria vida.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)