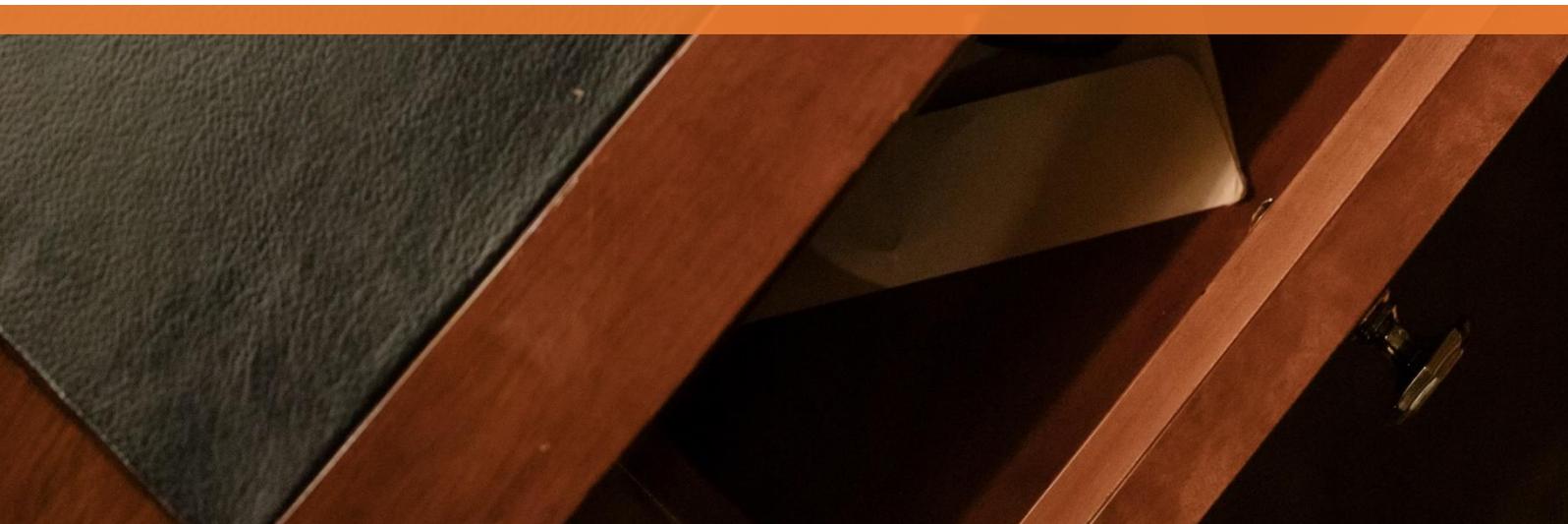


Escape Rooms educativos para orientação profissional

Configurações do Escape Room



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

Escape Stay

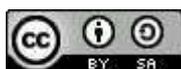
**Fazer do ensino e formação profissional
uma primeira opção – não uma segunda
opção!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Licença aberta: Este documento é para uso gratuito sob a Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

CONTEÚDO



DINNER PARA UM ROYAL

Instruções	4
Materiais Para Impressão	20



PENSAR TÃO RAPIDAMENTE COMO UN RELÂMPAGO

Instruções	48
Materiais Para Impressão	61



ABRE A PORTA...¿POR FAVOR?!

Instruções	65
Materiais Para Impressão	82



MISSÃO DE RESGATE

Instruções	94
Materiais Para Impressão	108



OS PAPÉIS DOS GOVERNANTES

Instruções	121
Materiais Para Impressão	153



DINNER PARA UM ROYAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

Escape Stay

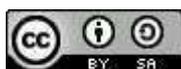
**Fazer do ensino e formação profissional
uma primeira opção - não uma segunda
opção!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Licença aberta: Este documento é para uso gratuito sob a Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

DINNER PARA UM ROYAL



Outro hotel não pode acolher a Rainha que se encontra em visita nacional ao seu país. Agora tem de a acolher - o problema é que ela estará aqui dentro de 30 minutos!

Pode preparar tudo para o seu convidado real?

Nesta sala de fuga, mergulhará na

SECTOR HOTELEIRO (SERVIÇO)

e cobrir as seguintes competências e tarefas típicas relacionadas :

1. Competências cognitivas (memória, pensar fora da caixa)
2. Capacidade de atuar sob pressão de tempo
3. Aptidões físicas (equilíbrio)
4. Competência para a resolução de problemas

Depois de completar esta sala de fuga, os seus alunos serão capazes de :

- ✓ trabalhar com meios digitais / código QR
- ✓ distinguir tamanhos matemáticos e calcular
- ✓ cumprir as instruções complicadas
- ✓ compreender os antecedentes culturais básicos
- ✓ trabalho com materiais específicos do sector (talheres, almofada de empregado de mesa)

Esta é uma das cinco salas de fuga livre que pode brincar com os seus estudantes para tornar atrativos os percursos de carreira no ensino profissional .

Encontre-os todos aqui :

www.escape2stay.eu





RESUMO DO ENIGMA

1. Quebra-cabeças com Código QR
2. Royally de Limpeza
3. Equilibrar uma placa para a Rainha
4. Desbloquear os talheres de prata
5. Castelo de Vidro
6. Acolhimento de Sua Majestade

CONTEÚDO DA BROCHURA

Instruções para o mestres de jogo	Fehler!
Textmarke nicht definiert.	
Preparação	2
Início do jogo	Fehler!
Textmarke nicht definiert.	
Vista geral das adivinhas e dicas	Fehler!
Textmarke nicht definiert.	
Debriefing	11
Passagem	11

Instruções para o mestre de jogo

Esta brochura irá fornecer-lhe toda a informação necessária para implementar a sala de fuga e ligar todos os materiais necessários.

Como mestre do jogo, irá introduzir o cenário do jogo e apontar ao seu grupo de jogadores. Estará disponível caso eles precisem de ajuda e dar-lhes-á dicas que os guiarão a encontrar as soluções dos enigmas e, em última análise, a alcançar o objetivo.

Por vezes, o Game Master tem de interferir sem lhe ser pedido que evite que os jogadores trabalhem demasiado tempo na direção errada ou que os impeça de se instalarem numa solução errada. Mas não em demasia! Tenha cuidado com a sua linguagem corporal e com o local onde olha na sala para evitar dicas involuntárias.

Lembre aos jogadores que podem usar uma dica - por vezes esquecem-se ou o orgulho proíbe-os de perguntar. Leia a sala e seja flexível com as dicas. Não é necessário utilizar as dicas exatas que são fornecidas nas instruções.

*To find out more about your role as a game master, please have a look at the **Escape2Stay handbook** and our complete guideline here:*

www.escape2stay.eu



Regras do jogo

Ao introduzir a Sala de Fuga, certifique-se de que o faz:

- definir a área de jogo e informar os jogadores se existem quaisquer objetos que estejam fora dos limites. Se a sala estiver muito cheia de material, marcar os objetos que não fazem parte do jogo com um ponto colorido.
- Instruí-los de que não têm de destruir/quebrar quaisquer objetos na sala. Eles nunca precisarão de força para descobrir quaisquer pistas.
- Alguns enigmas instruem os jogadores a utilizar um smartphone, pelo que lhes é permitido ter um.
- Nesta sala, o objetivo não é abrir a porta, mas sim montar algo no tempo dado. Se houver necessidade, a porta pode sempre ser aberta.



- Definir o tempo limite para 30 minutos e garantir que os jogadores têm a oportunidade de ver o tempo a passar colocando um relógio ou uma contagem decrescente visivelmente na sala.



QUADRO TEMPORÁRIO

120 minutos	Preparação antes de jogar pela primeira vez, incluindo instruções de leitura, preparação de materiais e familiarização com o jogo
10 minutos	Apresentação do jogo de fuga aos jogadores
30 minutos	Tempo de jogo estimado para um grupo
15 minutos	Reiniciar a sala após um jogo

PREPARAÇÃO

Para jogar o jogo é necessário um quarto adequado onde se possa esconder confortavelmente quatro envelopes e um cofre trancado (ou ter uma gaveta trancada). A sala precisa de ser suficientemente grande para construir uma ponte quando se dobra para trás (jogo "Twister") e devem ser fornecidas pelo menos duas mesas vazias.

ARTIGOS A PREPARAR

- **4 envelopes A4** → Colocar o material para cada adivinha num envelope separado. Adicione uma peça de puzzle para o puzzle final a cada um. Esconder os envelopes na sala.
- **Guardanapo simples** → escreva números nos cantos da coroa dobrada (2,30; 2,70; 2,10; 1,90)
- **Almofada de garçom** (ou pilha de papel semelhante) → escrever instruções Twister
- **Fita** para as manchas → "Twister" no chão num espaço aberto.
- **4 placas de papel** → cola fornecida padrão sobre eles. Esconder as placas na direcção da cabeça do jogador formando uma ponte apontará (atrás das suas costas em pé sobre os pontos).
- **Toalha de mesa**
- **Cofre com chave** (a menos que uma gaveta com chave esteja disponível) → esconder-se na sala.
- **1 copo** → Colocar a aula de bebida perto do enigma "Castelo de vidro".
- Os jogadores precisam de um **smartphone** com leitor/ scanner QR
- Se não houver **WiFi** disponível, os vídeos têm de ser descarregados num dispositivo separado



You can find all instructions here:

www.escape2stay.eu/dinner-for-one-royal-1





PREPARAÇÃO ANTES DO PRIMEIRO JOGO

Tempo estimado: 120 minutos

- Ler as instruções e familiarizar-se com as dicas (45 minutos)
- Comprar objectos necessários, se necessário
- Potencial de investigação das ofertas WBL de restaurantes na área impressão de materiais a cores (15 minutos)
- colocar os enigmas em envelopes e escrever o número da dica em envelopes a criação da sala pela primeira vez (20 minutos)
- Faça anotações onde escondeu as dicas para os jogadores na sala. Como cada sala é um pouco diferente, pode escolher você mesmo onde colocar as dicas (2 minutos)



TEMPO DE PREPARAÇÃO PARA REINICIAR A SALA

Tempo estimado: 15 minutos

- remover vestígios e notas do grupo/jogo anterior e esconder novas pistas (15 minutos)



MATERIAIS PARA IMPRESSÃO

- **Código QR para o vídeo explicativo** → cortá-lo em vários pedaços
- **3 cartões de menu** → incluir códigos QR a restaurantes e instituições locais que oferecem WBL em gastronomia na parte de trás
- **instruções espelhadas para o guardanapo**
- **puzzle final com código QR para vídeo final no verso** → cortá-lo em quatro peças (se o seu material parecer muito diferente do da fotografia, pegue no seu e imprima-o com o código QR no verso)
- **Marcas de Twister** para aderir ao chão → recortá-los
- **padrões para placas de papel** → cortá-los e colá-los às placas
- **cutelaria** (com números em duas facas) → recortá-los
- **cartas de jogo** → recortá-los
- **grelha de solução**

Find all materials you need here:

www.escape2stay.eu/dinner-for-one-royal-1





INICIAR O JOGO

Recomenda-se estimar **50 minutos para um play-through**, dos quais demora 10 minutos para informar os jogadores, 30 para os deixar jogar, e 10 para um rápido de-briefing. O ideal é combiná-lo com uma sessão de aconselhamento de carreira mais intensa, antes ou depois do jogo de fuga.

Depois de introduzir geralmente os seus planos e motivos para jogar o jogo com os seus alunos, continue com estes passos:

- Em primeiro lugar, construir grupos de max. 6 jogadores por grupo.
- Em segundo lugar, introduzir a configuração e as regras do jogo de fuga.
- Finalmente, dar-lhes a introdução da história e iniciar o temporizador.



INTRODUÇÃO DE "JANTAR PARA UM ROYAL"

Explicar que na sala o grupo será confrontado com vários enigmas. Cada um pode ser resolvido por si só, mas pode ter uma ligação inesperada ou pode ser resolvido melhor com uma equipa. Em geral, o trabalho em equipa facilita o domínio da sala, pois mais pessoas sabem mais e a colaboração poupa tempo. Encoraje os estudantes a comunicar tudo o que descobrem e a ler todas as pistas em voz alta para usar o cérebro de todos. Deixe-os saber que podem usar os seus telefones se o enigma o pedir diretamente, mas para mais nada. Lembre-os de que podem usar uma dica. Se eles quiserem uma, devem perguntar-lhe. Avise-os também que, se ficarem presos, poderá oferecer uma dica à sua própria discrição.

O fundo da sala não será explicado tal como é apresentado após a resolução do primeiro enigma. Dar aos estudantes uma dica de que o que é obviamente visível na sala pode ser um bom local para começar (QR code puzzle). Deixe espaço para perguntas mas não dê nada que diga respeito a um enigma.

*Watch the intro
video here:*

<https://bit.ly/3O7PCDK>



Aqui está a história de fundo apenas para os olhos do Game Master:

"Olá, fala do Hotel Paradise.

Temos uma emergência e precisamos da vossa ajuda. A Rainha está a chegar ao nosso hotel, mas não podemos recebê-la. Enviamo-la para o seu hotel.

No entanto, ela estará aqui dentro de 30 minutos, por isso, por favor, despachem-se.

Tenho três menus que vos enviarei, mas esqueci-me qual deles ela escolheu. Ela vem de Brighton, junto ao mar, onde adora a comida. Talvez isto ajude.

Por favor, preparem-lhe uma mesa de jantar perfeita e as nossas sinceras desculpas.

A melhor das sortes"



RESUMO DO ENIGMA E DICAS

Enigma 1: QR-Code Jigsaw Puzzle (Quick Win)

Descrição

Um código QR cortado encontra-se obviamente sobre uma mesa na sala.

Uma vez montado, pode ser digitalizado com um smartphone para abrir um vídeo que informa os jogadores sobre o objectivo do jogo incluindo uma dica sobre qual o menu que a Rainha quer.

Os jogadores têm de encontrar e seleccionar o menu certo de entre três (vegetarianos, carne, peixe). Há também vários envelopes escondidos na sala que contêm um enigma, instruções e peças de puzzle para o ajudar a fazer a mesa de jantar perfeita.

O objetivo é alcançado quando os jogadores assistiram ao vídeo de introdução explicativa e seleccionaram o menu correto.

Dicas para Game Master

- Precisa de uma habilidade que conhece desde a sua infância - para completar um quebra-cabeças.
- Foi enviada uma mensagem electrónica do outro hotel para o informar sobre a situação.
- Use ajudantes electrónicos

Materials needed

- Cut-up QR code



- Three menu cards



- Smartphone & WiFi (players)

- Intro video

<https://bit.ly/3O7PCDK>





Enigma 2: Royally de Limpeza - o Guardanapo (Manual)

Descrição

Um envelope contém um guardanapo e uma descrição de como dobrá-lo numa forma específica. As instruções são espelhadas com imagens passo a passo. Os jogadores devem seguir as instruções para dobrar o guardanapo para uma coroa. A coroa completa tem um preço escrito em cada um dos quatro cantos que, se adicionado, leva a um número para o código final (9).

Uma peça do puzzle está escondida entre as páginas da descrição.

O objectivo é alcançado quando os jogadores tiverem dobrado o guardanapo numa coroa, obtido a peça do puzzle e o número para o código final (9).

Dicas para o Game Master

- Transformar o guardanapo em algo que se assemelhe à Coroa da Rainha.
- Tem de ser real.
- Somar a conta é sempre útil.

Materials needed

- 1 A4 envelope
- 1 plain napkin with numbers written into the corners of the folded crown (2,30; 2,70; 2,10; 1,90)

- mirrored instructions



- puzzle piece for the final puzzle





Enigma 3: Equilibrar um prato para a Rainha (Exercício físico)

Descrição

Um envelope contém um bloco quase vazio com uma descrição de jogo "Twister" e uma peça de puzzle nele.

Se o jogo "Twister" for realizado nos pontos coloridos no chão, a cabeça estará a apontar para um esconderijo para os pratos. Existem quatro pratos com padrões diferentes dos quais o que mais se adequa à Rainha (parecido com a bandeira britânica) deve ser escolhido.

Debaixo de cada placa está um número, a placa certa dará o número certo para o código final (3). A chapa certa deve ser colocada no lugar certo sobre a mesa.

O objectivo é alcançado quando os jogadores seleccionam a placa correcta, obtêm a peça do puzzle e o número para o código final (3)

Dicas para o Game Master

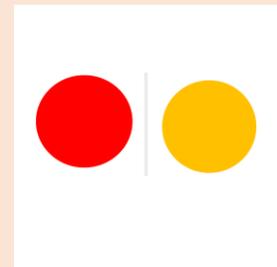
- O equilíbrio é tudo.
- Ultrapassar a lacuna. A sua cabeça é onde está a informação.
- A cor deve corresponder ao país de origem da Rainha.
- Pense na bandeira britânica.

Materials needed

- 1 A4 envelope
- Waiter pad



- Twister spots to stick to the floor



- 4 paper plates with printed patterns



- puzzle piece for the final puzzle





Enigma 4: Desbloquear os talheres de prata (Jogo de Busca e Combinação)

Descrição

No envelope selado encontra-se uma toalha de mesa dobrada.

No início não há nenhum enigma óbvio. No entanto, se a toalha de mesa for desdobrada, uma chave e uma peça de puzzle caem para fora. Sem mais instruções, os jogadores têm de procurar algo que possa ser aberto com a chave.

Encontrarão uma caixa fechada que contém talheres. Abrindo esse cofre com a chave, os talheres serão encontrados no seu interior. Os jogadores têm de seleccionar a faca certa (faca de peixe, como é conhecida através do menu) e colocá-la sobre a mesa juntamente com o garfo.

No verso de ambas as facas possíveis estão números, a da faca de peixe será a do código final (2).

A peça do puzzle é para o puzzle final.

O objectivo é alcançado quando os jogadores seleccionam a faca correcta e colocam os talheres na mesa, obtêm a peça do puzzle e o número para o código final (2)

Dicas para o Game Master

- Onde há uma chave, há uma fechadura.
- Definir a base para a mesa.
- Dê à Rainha apenas os talheres de prata de que ela necessita.

Materials needed

- 1 A4 envelope
- Tablecloth
- Prepared cutlery (with numbers on two knives)



- safe/ drawer with key
- puzzle piece for the final puzzle





Enigma 5: Castelo de Vidro (Sorting Game)

Descrição

Ao lado de um copo de bebida encontra-se um envelope com um conjunto de cartas de jogo.

Os jogadores devem escolher o tamanho de copo certo para o jantar da Rainha utilizando as cartas de jogo.

As cartas com os diferentes tamanhos devem ser ordenadas por ordem ascendente. A ordem correcta fornece o brinde para a Rainha e assim também a senha para o código QR no fundo do copo que contém o número para o código final (7).

A palavra-passe consiste em 4 palavras separadas por espaços. A 1ª e última palavra começam com uma letra maiúscula. O número de letras pode ser visto sob o código QR.

O envelope contém também uma peça para o puzzle final.

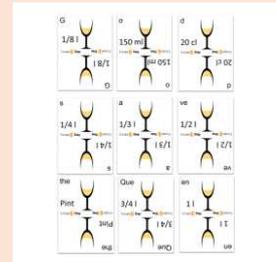
O objectivo é alcançado quando os jogadores tiverem encontrado a palavra-chave de 4 palavras, obtido a peça do puzzle e o número para o código final (7)

Dicas para o Game Master

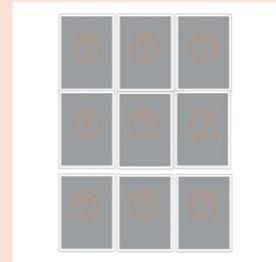
- Comece com um gole antes de beber.
- Há alguma coisa no copo?
- A palavra-passe é essencial para a Rainha.
- Palavra-passe inglesa: "God save the Queen" (Deus salve a Rainha)

Materials needed

- 1 A4 envelope
- 1 drinking glass
- Smartphone with QR code scanner
- playing cards



- solution grid



- puzzle piece for the final puzzle





Enigma 6: Acolhendo Sua Majestade

Descrição

Uma peça de puzzle foi incluída em cada pacote de adivinhação anterior. Apenas quando os jogadores tiverem encontrado todos os enigmas, podem juntar as quatro peças do puzzle que mostra a mesa de jogo final. A figura pode ser utilizada para comparar a mesa de enigma no final.

A imagem atribui uma encomenda aos produtos e mostra a ordem dos números do código final para gerar o vídeo da rainha que vem ao jantar.

Um código QR no verso do puzzle guiará os jogadores a um vídeo final que mostra a Rainha a chegar ao hotel.

O objectivo é alcançado quando os jogadores completam o puzzle, colocam a mesa correctamente e assistem ao vídeo final inserindo a palavra-passe previamente encontrada.

Dicas para o Game Master

- Já usou todas as peças do enigma?
- Todas as peças vão juntas.
- Existe uma ordem para os números?
- Verifique sempre atrás.

Materials needed

- 1 A4 envelope
- completed final puzzle





DEBRIEFING

No final, conhecer os estudantes e dar-lhes feedback sobre o seu desempenho. Explique o que funcionou bem, se e onde o surpreenderam, onde tiveram um desempenho melhor que a média ou o esperado e onde os esforços individuais e de equipa foram bons e frutuozos. Mencione também o que não funcionou tão bem e onde as melhorias no grupo e as acções individuais poderiam ter ajudado a resolver os enigmas mais facilmente.

Se completarem o jogo no prazo de 30 minutos, felicite-os pelo seu sucesso. Se precisarem de mais tempo, mencionem ainda a finalização de forma positiva e expliquem o que causou o atraso.

Fale-lhes da ligação à gastronomia do sector do EFP. Mencione os códigos QR na parte de trás do menu: São lugares reais que oferecem WBL no sector. Explique que competências e características do sector (competências cognitivas, memória, pensamento fora da caixa), capacidade de desempenhar sob pressão de tempo, competências físicas (equilíbrio), competência na resolução de problemas) os diferentes enigmas mostrados e mencione se um estudante foi particularmente bom num deles. Forneça-lhes mais material informativo sobre o sector na sua região. Dê-lhes os códigos QR aos lugares locais para levarem para casa.

WALK-THROUGH

Os estudantes entram na sala, sem saber o que esperar e qual é a sua tarefa, para além de reunirem algo. Um código QR cortado encontra-se obviamente sobre uma mesa na sala. Uma vez montado, pode ser digitalizado para abrir um vídeo no YouTube que informa os jogadores sobre o objetivo do jogo: Um membro da equipa de outro hotel está a ligar para os informar que o outro hotel deveria receber a Rainha de Inglaterra esta noite, mas que agora não a pode acomodar. Agora os jogadores devem hospedá-la - o problema é que ela estará aqui dentro de 30 minutos! O outro hotel enviou-lhes três ementas com apenas uma pequena dica sobre a qual o palácio escolheu: Ela vem de Brighton, uma cidade junto ao mar, onde adora a comida e deseja alguma semelhança. Agora todo o pessoal - os estudantes na sala - tem de trabalhar em conjunto para servir Sua Majestade com a mesa de jantar perfeitamente posta. Perto do puzzle do código QR, os estudantes encontram as três cartas do menu de peixe, carne e legumes e seleccionam o menu que a Rainha quer (peixe).

Os jogadores procuram outras dicas na sala. Cada item para a mesa de jantar perfeitamente preparada encontra-se atrás de um enigma que pode ser encontrado em quatro envelopes escondidos na sala. Estes envelopes

Have a look at this video from the testing phase:

<https://youtu.be/yk6E5Y0dasg>





contêm um enigma incluindo todo o material necessário e uma peça de puzzle em cada um.

A ordem pela qual os envelopes são encontrados e/ou resolvidos não importa, mas todos os envelopes precisam de ser encontrados para as peças de puzzle para o puzzle final. Todos os enigmas precisam de ser resolvidos para gerar o código para o vídeo final que mostra a Rainha a chegar.

Um dos envelopes contém um guardanapo e uma descrição de como o montar. As instruções são espelhadas passo a passo. As imagens devem ser seguidas corretamente para dobrar o guardanapo para uma coroa. A coroa completa tem um preço escrito em cada um dos quatro cantos que, se adicionado, leva a um número para o código final (9). Uma peça de puzzle é escondida entre as páginas da descrição.

Outro envelope contém um bloco quase vazio com uma descrição do jogo "Twister" e uma peça de puzzle nele. Os estudantes precisam de jogar uma versão leve de "Twister" nos pontos coloridos no chão, a sua cabeça estará a apontar para um ponto escondido para os pratos. Encontrarão quatro pratos com padrões diferentes dos quais escolherão aquele que mais se adequa à Rainha (parecido com a bandeira britânica). Sob cada placa está um número, a placa certa dá o número certo para o código final (3). Os alunos colocam o prato certo no lugar certo sobre a mesa.

Num outro envelope selado, encontra-se uma toalha de mesa dobrada. No início, os estudantes não encontram nenhum enigma óbvio. Contudo, quando a toalha de mesa é desdobrada, uma chave e uma peça de puzzle caem para fora. Sem mais instruções, os jogadores procuram algo que possa ser aberto com a chave. Encontram uma caixa trancada (ou uma gaveta trancada) que contém talheres. Abrindo esse cofre com a chave, encontram talheres de prata no seu interior. Os jogadores selecionam a faca certa (faca de peixe, como conhecida através do menu) e colocam-na sobre a mesa juntamente com o garfo. No verso de ambas as facas possíveis estão números, a da faca de peixe é a do código final (2). A peça do puzzle é guardada para mais tarde.

Ao lado de um copo de bebida os estudantes encontram um envelope com um conjunto de cartas de jogo. Os jogadores escolhem o tamanho de copo certo para o jantar da rainha, utilizando as cartas de jogo. As cartas com os diferentes tamanhos apresentados devem ser ordenadas por ordem ascendente na grelha fornecida. A ordem correta fornece o brinde à Rainha e assim também a senha (Deus salve a Rainha) para o código QR no fundo de vidro que contém o número para o código final (7). A palavra-passe consiste em 4 palavras separadas por espaços. As primeiras e últimas palavras começam com uma letra maiúscula. O número de letras pode ser visto sob o código QR. Mais uma vez, o envelope contém também uma peça para o puzzle final, que é guardada para mais tarde.

Após os estudantes terem encontrado e resolvido todos os enigmas, montam o puzzle final com as peças de cada envelope. A figura mostra então a mesa de jogo. Os alunos utilizam a figura para comparar a mesa de



Escape Game: DINNER FOR ONE ROYAL

jogo com o seu resultado na sala. A imagem atribui uma encomenda aos produtos que mostram a ordem dos números do código final para gerar o vídeo da Rainha que vem jantar. Um código QR no verso do puzzle guia os jogadores para um padlet que, uma vez inserido o código, exibe o vídeo final que mostra a Rainha a chegar ao hotel.



Jantar para um membro da realeza

IMPRIMIR PDF

Enigma #1 Quebra-gelo (Puzzle)





MENU VEGETARIANO

www.escape2stay.eu

Jantar para um membro da realeza

MENU VEGETARIANO

Champanger Empfang

Receção de champanhe

Topinambur Suppe

Sope de Alcachofra de Jerusalém

Rote Beete

Röstrüben, Rote-Beete-Karamell

Beterraba

Beterraba, caramelo de beterraba

Gerösteter Blumenkohl

Romanesco, gespickelte Trauben, Minzöl

Couve-flor romana assada,

uvas em vinagre, óleo de menta

Tarte Tatin

konfierter Sellerie, karamellisierte rote Zwiebel

Sprossen-Tempura, Pastinakenschaum

Tarte Tatin

confeitado de aipo, cebola vermelha caramelizada

tempura de rebentos, espuma de cherovia

Schokoladenfondant

Grand Marnier Mousseline

Nougat Parfait, Blutorange

Fondant de Chocolate

Grand Marnier mousseline

parfait de nougat, laranja de sangue



Thank You
TO OUR SPONSORS

Do setor regional de restaurantes e catering
(todas as empresas também são empresas de formação
profissional VET)

1. Schloss Neuhardenberg
www.schlossneuhardenberg.de

2. Villa Contessa
www.villa-contessa.de

Se desejar tornar-se cozinheiro, negociante de hotelaria
ou especialista em restaurantes, clique no link abaixo:

<https://www.ihk-ostbrandenburg.de/>





MENU DE PEIXE

www.escape2stay.eu

Jantar para um membro da realeza

MENU DE PEIXE

Champanger Empfang
Recepção com champanhe

Topinambur Suppe
Sopa de alcachofra de Jerusalém

Austern Triple
Champagner Gel / Gurke, Ingwer & Zitronenpüree / Schalottenessig
Três ostras em triplet (trio)
geleia de champanhe / puré de pepino, gengibre e limão / vinagre de chalota

Langoustine Kataifi
Pastinakenpüree, Romanesco, Olive-Tapenade
Lagostim Kataifi
puré de pastinaca, Romanesco, tapenade de azeitona.

Heilbutt aus Brighton
sautiertes Heibuttfilet, Rüben, Pommes Anna
Brokkolipüree, Tempura Sprossen, Bisque
Halibute de Brighton
filé de halibute grelhado, nabos, "chips Anna"
purê de brócolis, brotos de tempura, bisque.

Schokoladenfondant
Grand Marnier Mousseline
Nougat Parfait, Blutorange
Fondant de Chocolate
Grand Marnier mousseline
parfait de nougat, laranja de sangue



Thank You

TO OUR SPONSORS

Do setor regional de restaurantes e catering

(todas as empresas também são empresas de formação
profissional VET)

1. [Restaurant “Das Dorsch”](#)

www.das-dorsch.de

2. [Fischerei Köllnitz](#)

www.koellnitz.de

Se você quiser se tornar um cozinheiro, negociante de hotelaria ou especialista em restaurantes, clique no link abaixo:

<https://www.ihk-ostbrandenburg.de/>

.....



MENU DE CARNE

www.escape2stay.eu

Jantar para um membro da realeza

MENU DE CARNE

Champagner Empfang
Recepção com champanhe

Rindfleischsuppe mit Nudeln
Sopa de carne com macarrão

Foie Gras
geröstete feige, Apfelnüsse
Foie Gras
figo assado, purê de maçã

Gerösteter Blumenkohl
Romanesco, gespickelte Trauben, Minzöl
Couve-flor assada
Romanesco, uvas em conserva, óleo de hortelã.

Schweinenackensteak,
ingelegt in Wodkamarinade, serviert mit Kümmelkartoffeln und Salat
Bife de peçoço de porco,
marinado em vodka, servido com batatas fritas com cominho e uma salada

Schokoladenfondant
Grand Marnier Mousseline
Nougat Parfait, Blutorange
Fondant de Chocolate
Grand Marnier mousseline
parfait de nougat, laranja de sangue



Thank You
TO OUR SPONSORS

Do setor regional de restaurantes e catering
(todas as empresas também são empresas de formação
profissional VET)

1. Restaurante & Hotel “Esplanade”
www.esplanade-resort.de
2. Restaurante „Park-Café“ & Theater am See
www.restaurant-park-cafe.de

Se você quiser se tornar um cozinheiro, negociante de hotelaria ou especialista em restaurantes, clique no link abaixo:

<https://www.ihk-ostbrandenburg.de/>





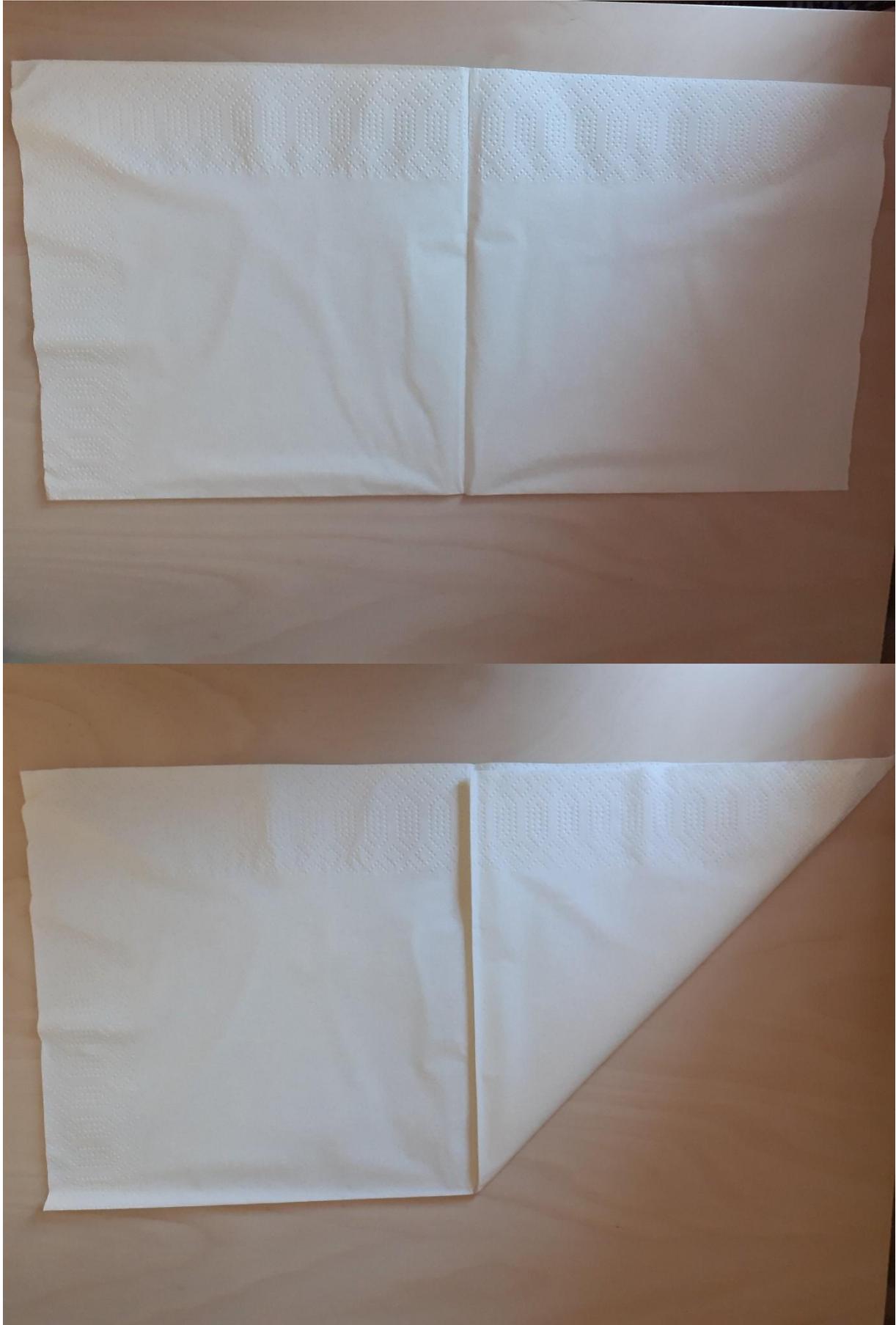
Enigma #2: Limpando com requinte - o guardanapo (Manual)

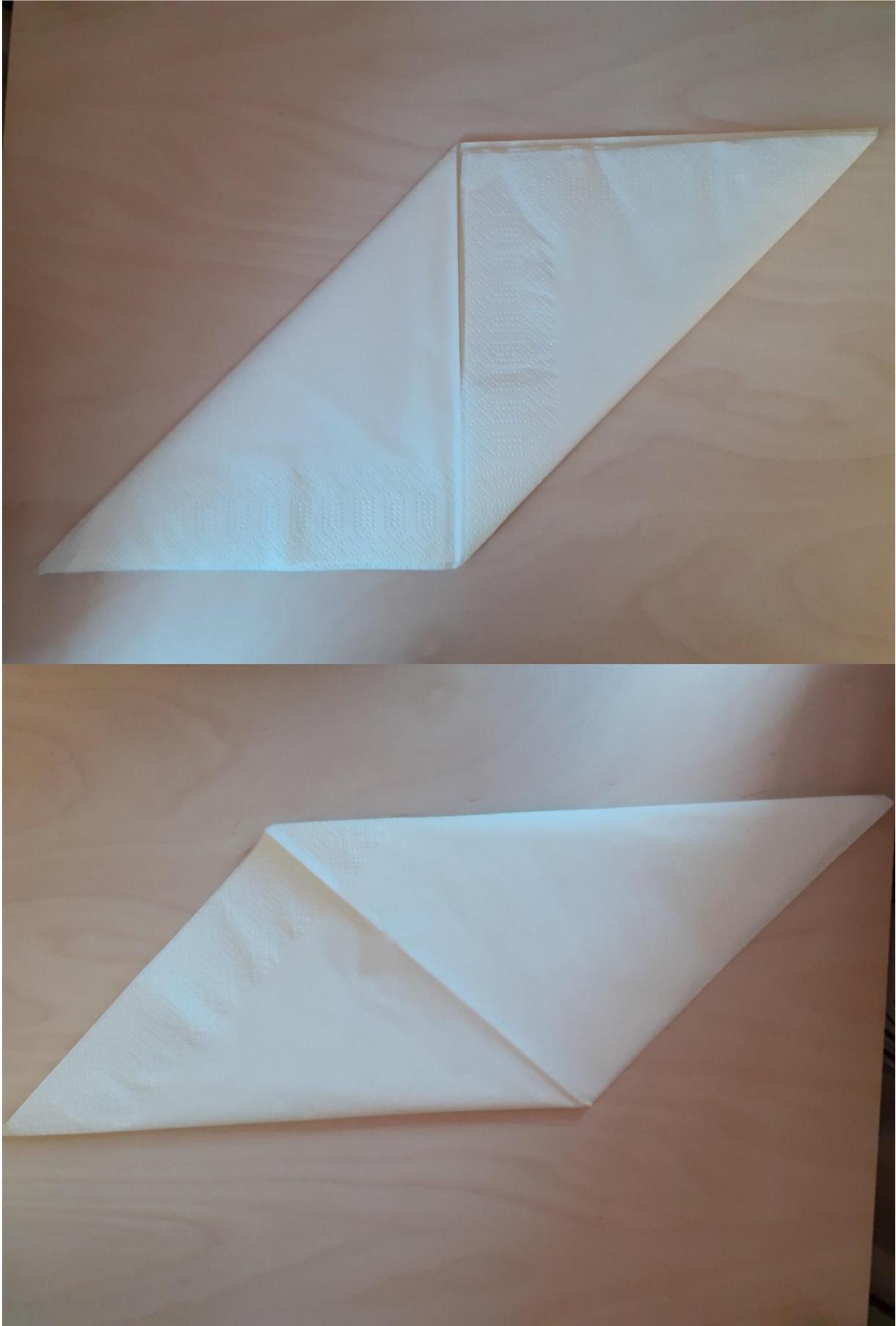
UM GUARDANAPO DE MESA PARA A RAINHA

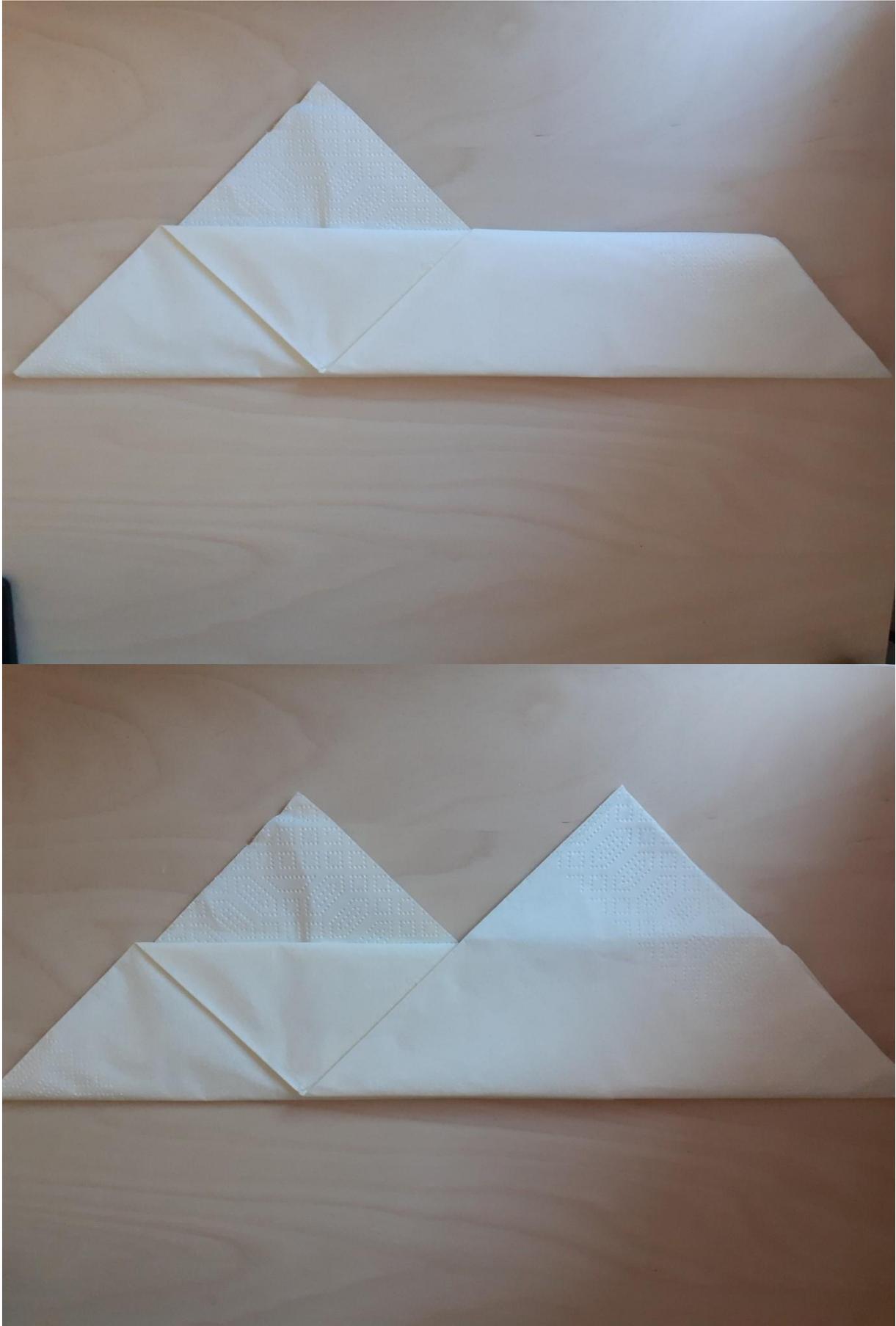
OS MODOS DA RAINHA À MESA SÃO OS MAIS PERFEITOS POSSÍVEIS. PORTANTO, PARA PROTEGER A SUA VALIOSA ROUPA, ELA PÕE SEMPRE ALGO DE JOELHOS QUANDO COME.

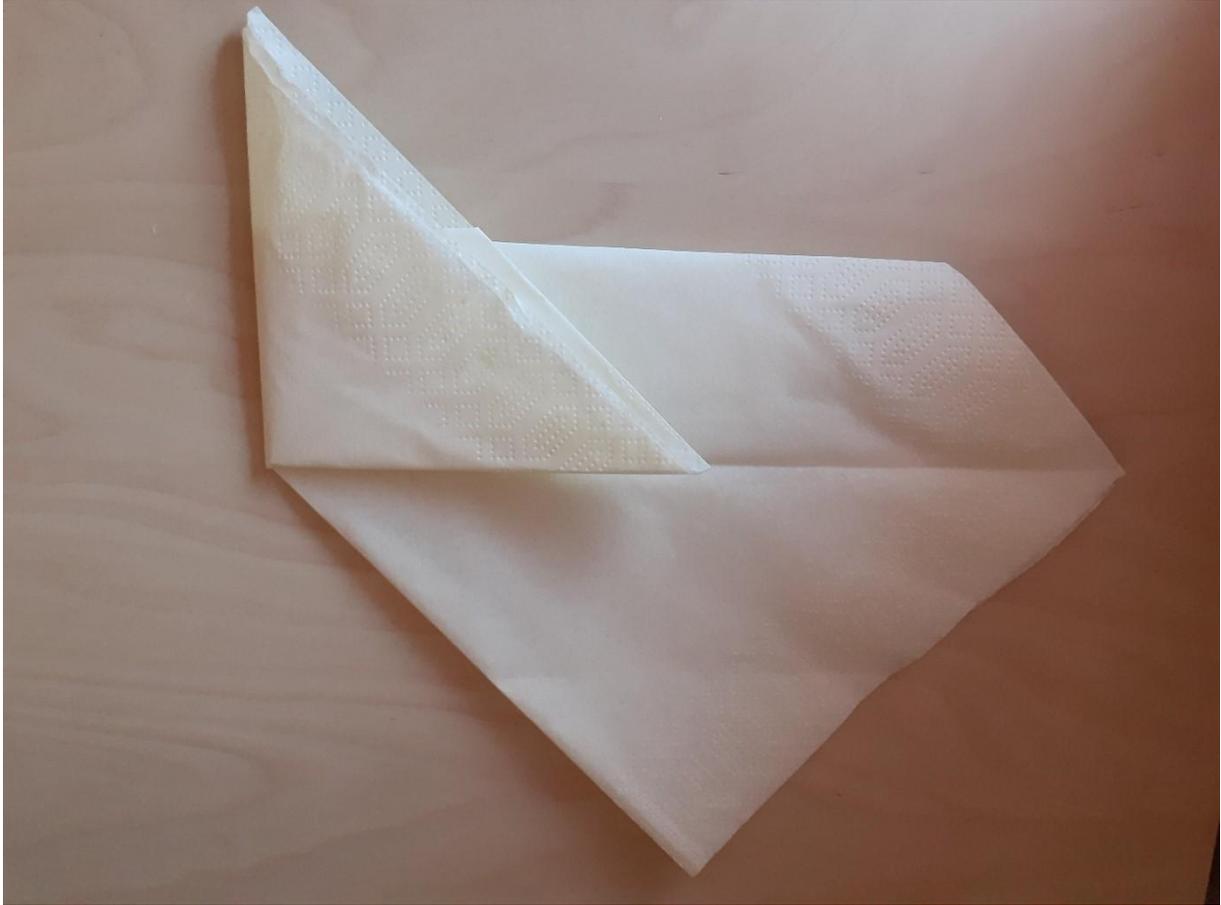
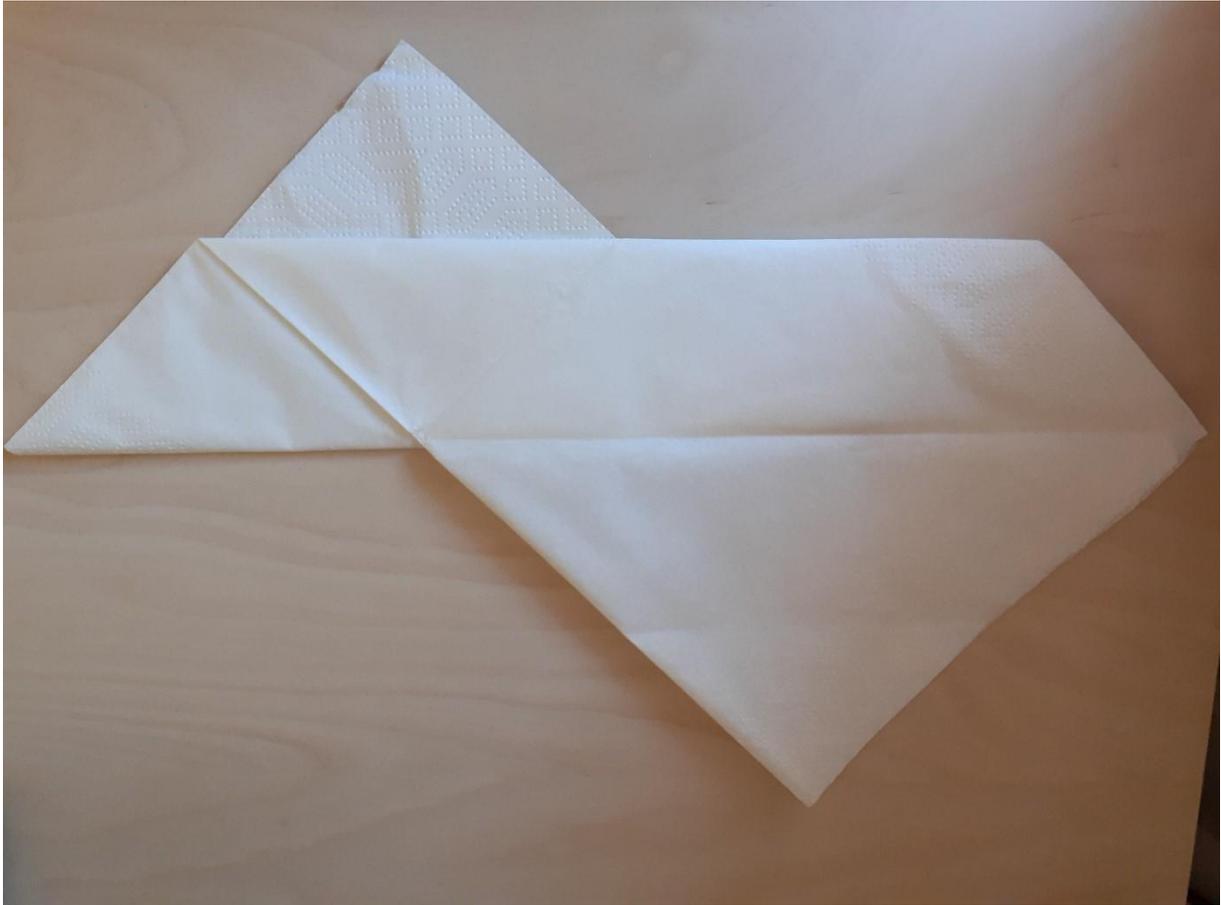
PONHA ISTO SOBRE A MESA ANTES DE ELA VIR. PARA AGRADAR TAMBÉM AOS OLHOS, ELA PRECISA DE TER UMA BOA FORMA.

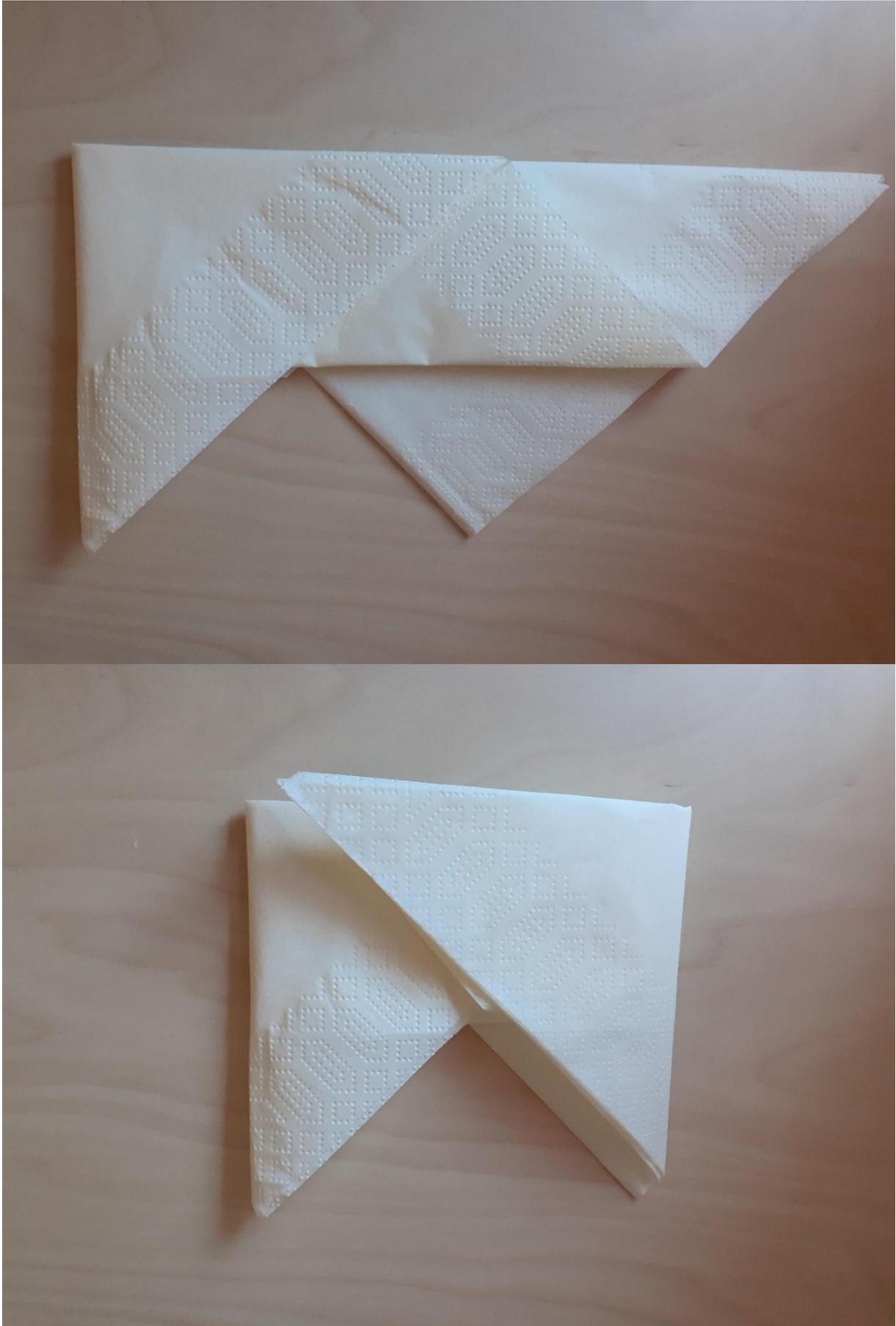
SIGA AS INDICAÇÕES NAS FOTOGRAFIAS, MAS ESTEJA ATENTA, AS COISAS PODEM SIMPLEMENTE SER VIRADAS NA SUA CABEÇA.

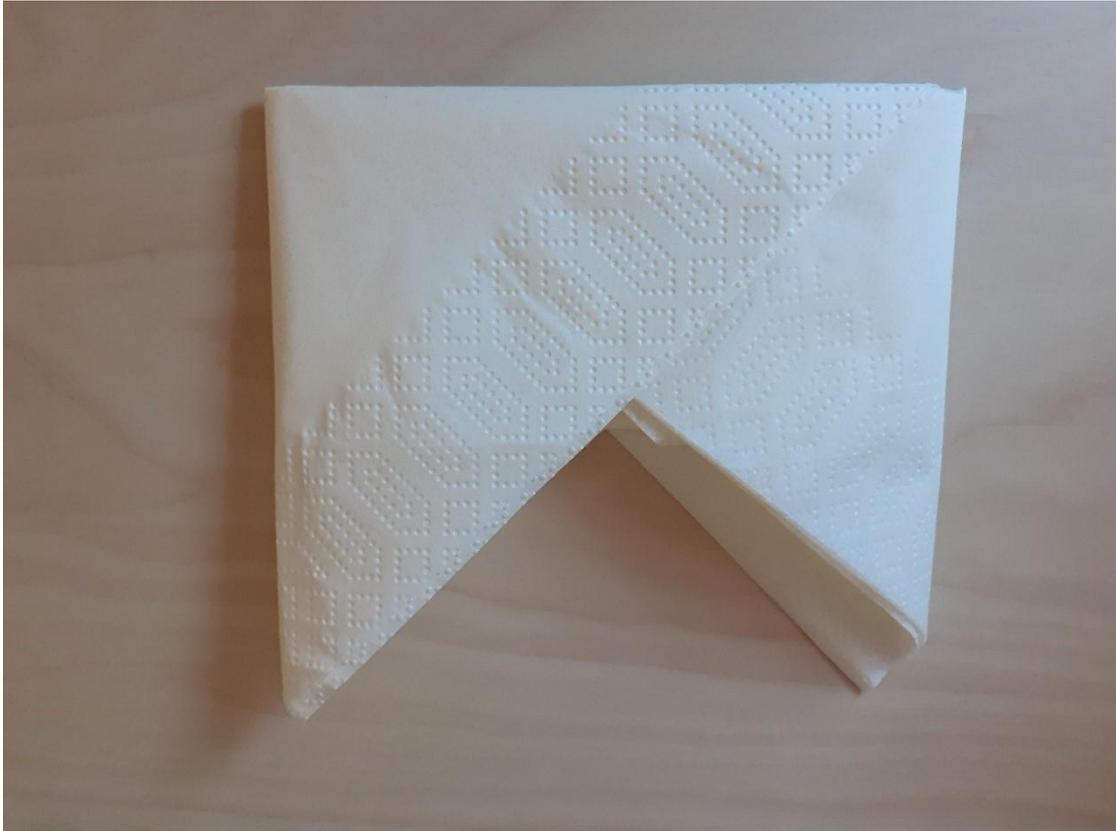






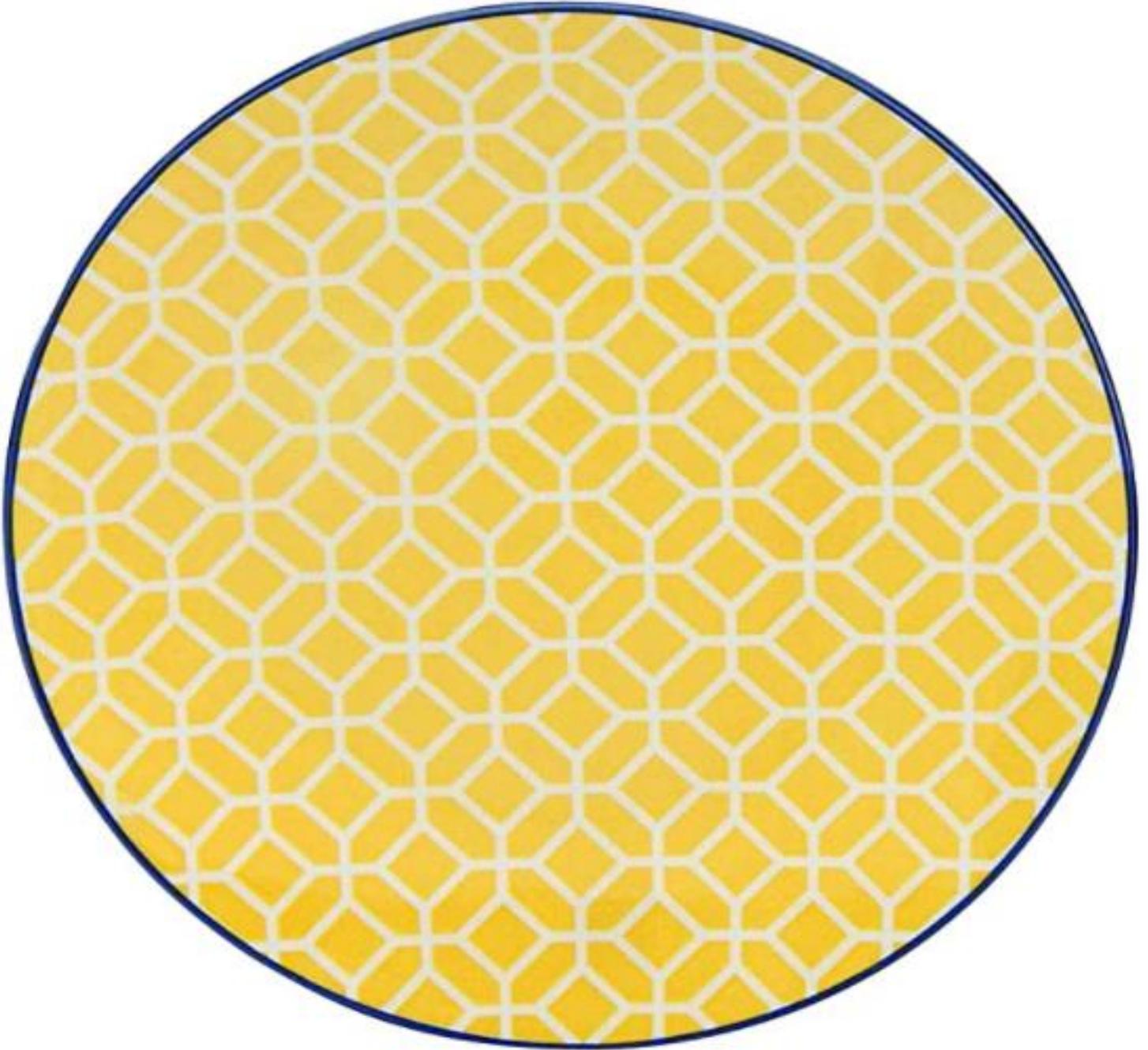






Enigma #3: Equilibrar um prato para a Rainha (Exercício físico)

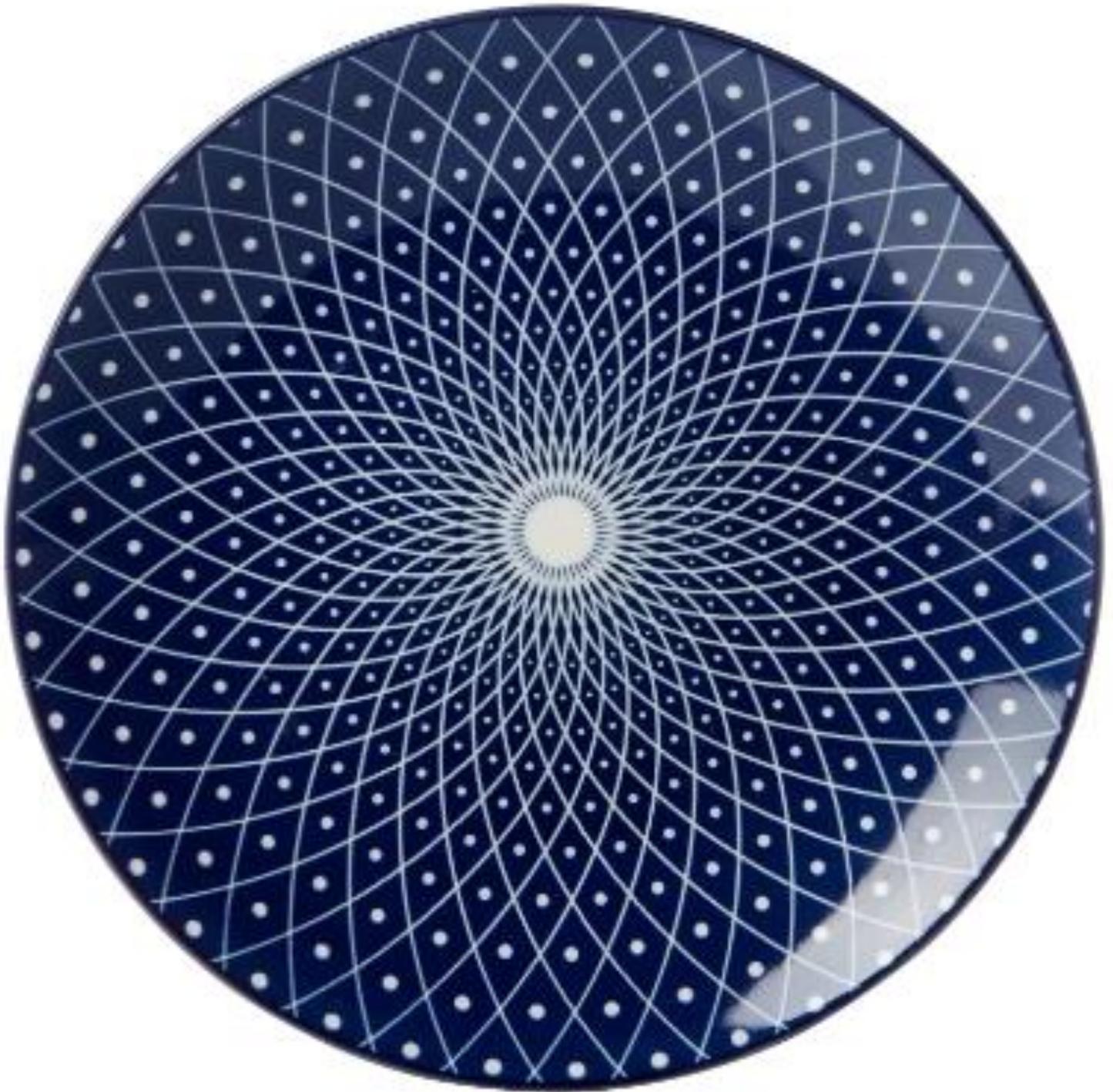






Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay





“CONSTRUIR PONTES - ONDE ESTÁ A SUA CABEÇA?”

Instruções para anexar os campos de jogo para o Game Master antes de abrir a sala:
Abaixo encontrará dois modelos para os campos de jogo individuais (vermelho e amarelo).
Por favor prender o campo amarelo (à direita) e o vermelho (à esquerda) à mesma altura,
paralelos um ao outro, a uma distância de 40 cm. Ao fixar os campos, certifique-se de que,
em pé nos campos, a direção desejada está no meio atrás das costas. Esconder as placas
nessa direção.

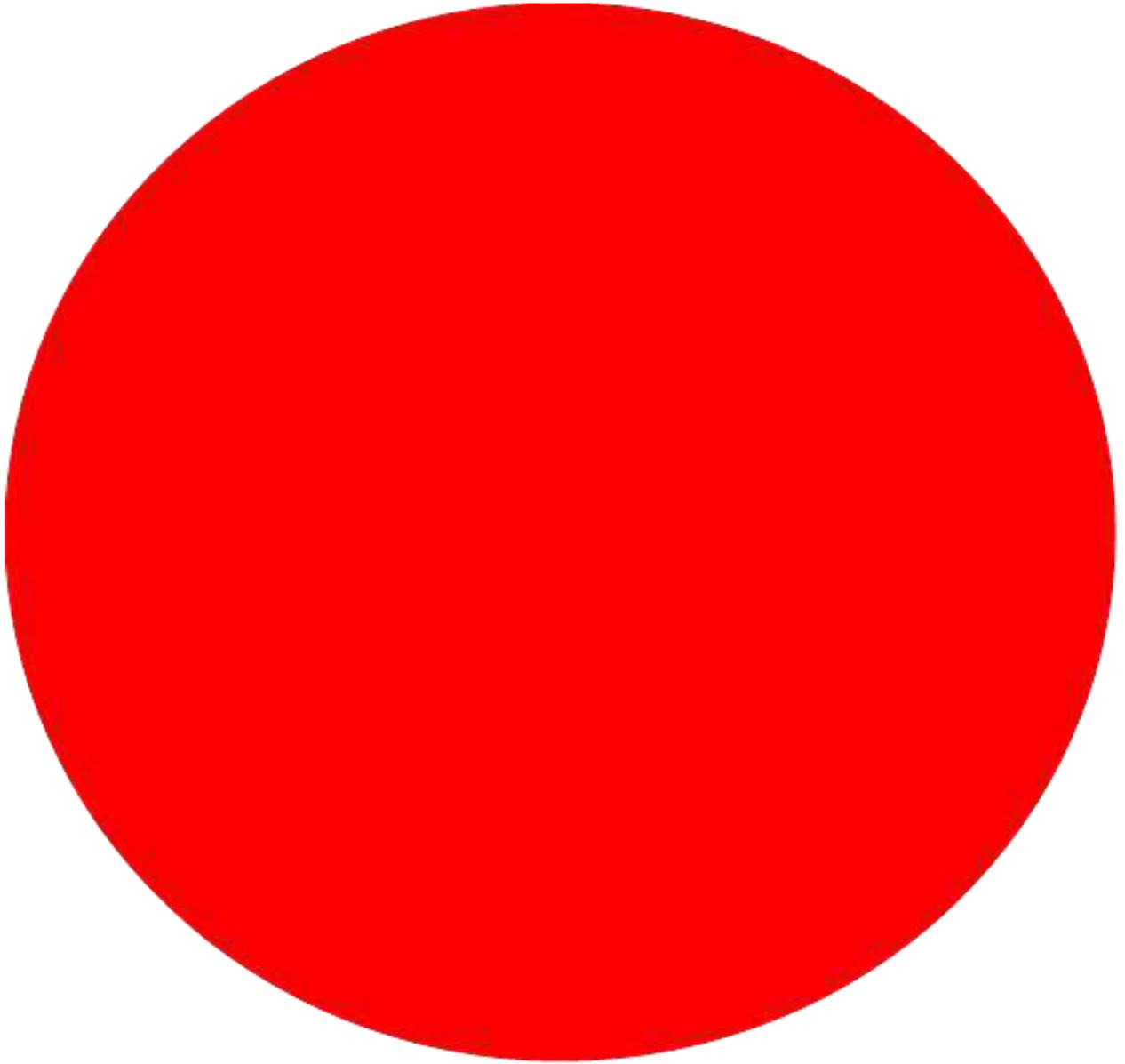
Instruções para o Twister:

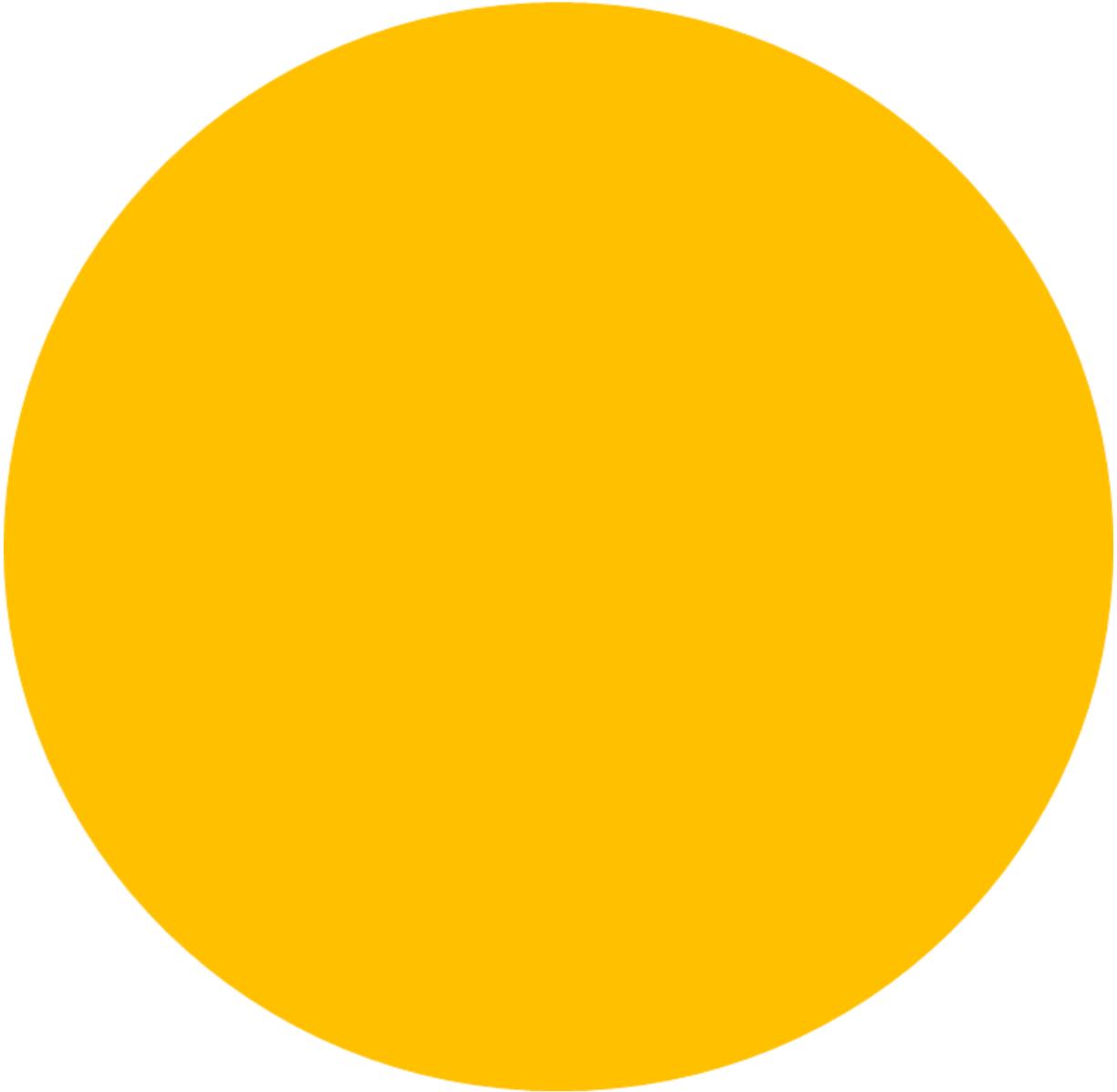
*(O texto seguinte precisa de ser escrito em páginas diferentes de um bloco de papel ou
outro bloco de papel)*

**„ COLOQUE O PÉ DIREITO SOBRE A ÚNICA COR QUE NÃO ESTÁ REPRESENTADA NO
BANDEIRA BRITÂNICA.”**

“COLOQUE O SEU PÉ ESQUERDO SOBRE A COR INEXISTENTE.”

**“DOBRAR PARA TRÁS COMO A PONTE DE LONDRES.
ONDE ESTÁ A SUA CABEÇA AT?”**





Enigma #4: Desbloquear os talheres (Jogo de Procura e Combinação)



Charada #5: Castelo de Vidro



PW: -----



G

1/8 l

Escape **2** Stay

1/8 l

G

o

150 ml

Escape **2** Stay

150 ml

o

d

20 cl

Escape **2** Stay

20 cl

d

s

1/4 l

Escape **2** Stay

1/4 l

s

a

1/3 l

Escape **2** Stay

1/3 l

a

ve

1/2 l

Escape **2** Stay

1/2 l

ve

the

Pint

Escape **2** Stay

Pint

the

Que

3/4 l

Escape **2** Stay

3/4 l

Que

en

1 l

Escape **2** Stay

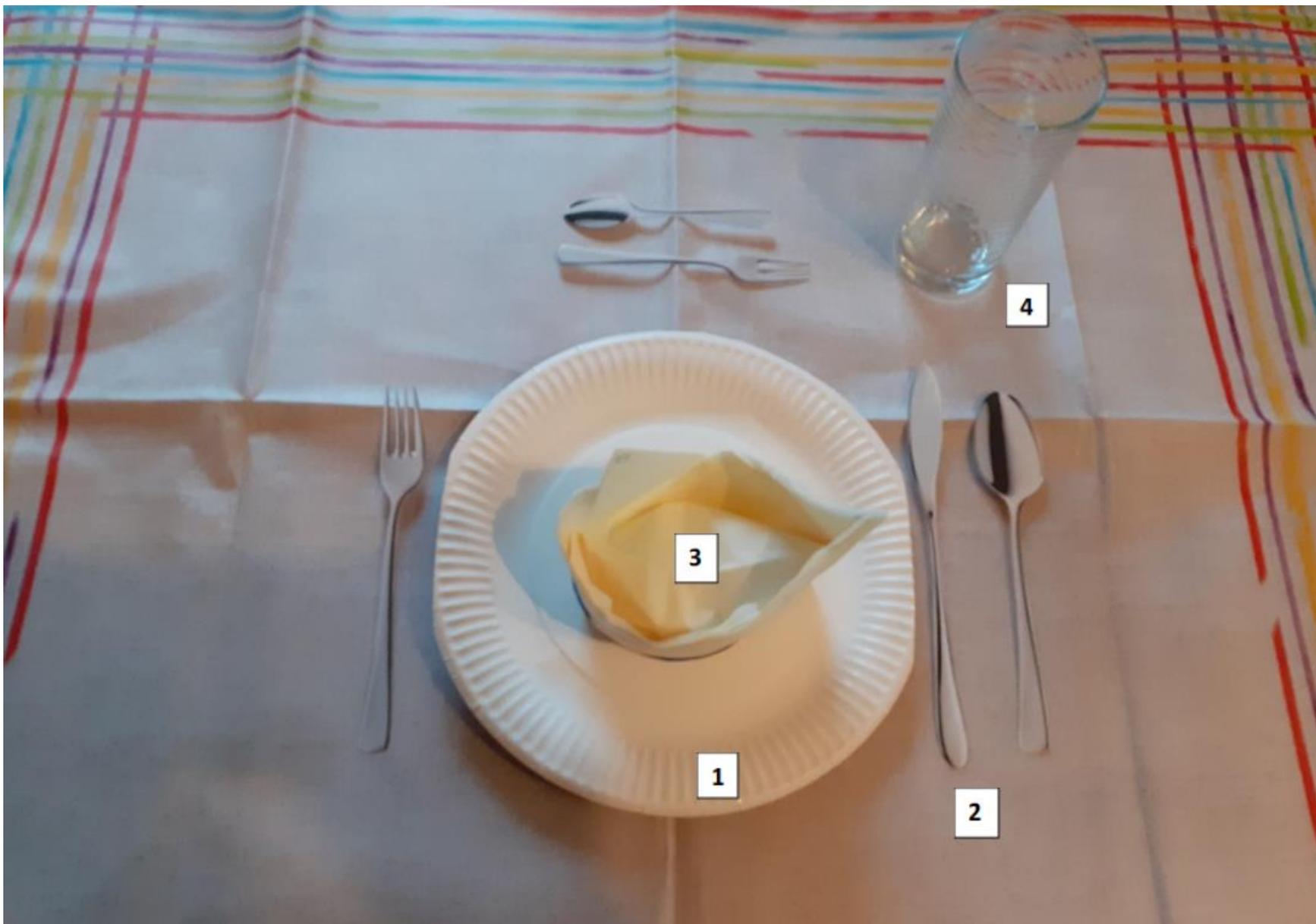
1 l

en



Enigma #6: Puzzle Final





Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PENSAR TÃO RAPIDAMENTE COMO UM RELÂMPAGO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

Escape Stay

**Fazer do ensino e formação profissional
uma primeira opção - não uma segunda
opção!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

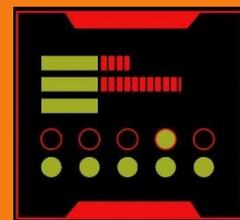
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Licença aberta: Este documento é para uso gratuito sob a Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

PENSAR TÃO RAPIDAMENTE COMO UM RELÂMPAGO



Você e a sua turma estavam numa visita de estudo a uma escola profissional próxima, onde decidiram verificar uma sala interessante. No entanto, depois de entrar na sala, a porta fecha-se e não a pode abrir...

Pode sair antes que o professor note a sua ausência?

Neste escape room, mergulhará em

MECATRÓNICA

e cobrir as seguintes competências e tarefas típicas relacionadas:

1. Matemática
2. Eletrónica
3. Arduino
4. Binário
5. Código de cores

Depois de completar este escape room, os seus alunos serão capazes de o fazer:

- ✓ Nomear a combinação de disciplinas que estão presentes na Mecatrónica.
- ✓ Nomear os componentes físicos básicos na mecatrónica.
- ✓ Compreender como a programação pode melhorar a vida quotidiana.
- ✓ Compreender o que é um microcontrolador, e algumas das suas funcionalidades.

Esta é uma das cinco escape rooms gratuitas que pode dinamizar com os seus estudantes para tornar a via do ensino profissional mais atrativa.

Encontre-os aqui:
www.escape2stay.eu



SUMÁRIO DOS ENIGMAS

1. Temporizador
2. Encontrar os componentes
3. Problema de Matemática
4. Enigma de cores

CONTEÚDOS DA BROCHURA

INSTRUÇÕES PARA MESTRE DE JOGO	1
PREPARAÇÃO	2
INICIAR O JOGO	4
RESUMO DO ENIGMA E PISTAS	5
DISCUSSÃO	9
PERCURSO	10



INSTRUÇÕES PARA MESTRE DE JOGO

Esta brochura irá fornecer-lhe toda a informação necessária para implementar o escape room e ligar todos os materiais necessários.

Como mestre do jogo, irá apresentar o cenário do jogo e apontar ao seu grupo de jogadores. Estará disponível caso eles precisem de ajuda e dar-lhes-á pistas que os guiarão a encontrar as soluções dos enigmas e, em última análise, a atingir o objetivo.

Por vezes o Game Master tem de interferir sem que lhe seja pedido para evitar que os jogadores trabalhem demasiado tempo na direção errada ou para os impedir de se instalarem numa solução errada. Mas não em demasia! Tenha cuidado com a sua linguagem corporal e com o local onde olha na sala para evitar pistas involuntárias.

Recordar aos jogadores que podem usar uma pista - por vezes esquecem-se ou o orgulho proíbe-os de perguntar. Leia a sala e seja flexível com as pistas. Não é necessário utilizar as pistas exatas que são fornecidas nas instruções.

Para saber mais sobre o seu papel como mestre do jogo, consulte o manual Escape2Stay e a nossa diretriz completa aqui: www.escape2stay.eu



REGRAS DO JOGO

Ao introduzir o Escape Room, certifique-se de que:

- define a área de jogo e informa os jogadores se existem quaisquer objetos que estejam fora dos limites. Se a sala estiver muito cheia de material, marque os objetos que não fazem parte do jogo com um ponto colorido.
- instrói de que não têm de destruir/estragar quaisquer objetos na sala. Nunca precisarão de força para descobrir quaisquer pistas.
- define o tempo limite para 30 minutos e certifique-se de que os jogadores têm a oportunidade de ver o tempo a passar, colocando um relógio ou uma contagem decrescente visivelmente na sala.



TEMPO

120 minutos Preparação antes de jogar pela primeira vez, incluindo instruções de leitura, preparação de materiais e familiarização com o jogo

10 minutos Introdução do jogo de fuga a jogadores

30 minutos Tempo estimado de jogo para um grupo

15 minutos Reiniciar a sala após um jogo



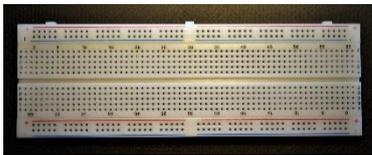
PREPARAÇÃO

ITEMS PARA PREPARAR

- 2 Arduinos



- 1 Placa branca



- 2 cabos USB
- 4 cabos do Kit Arduino
- 1 LED RGB
- Caneta de tinta invisível UV
- Lanterna UV
- Cadeado de seis letras (Cryptex)



- Cadeado de 4 dígitos
- Cadeado de 3 dígitos
- 1 cofre (ou caixa com fechadura) com fechadura de 3 dígitos
- 1 cofre com chave
- 2 caixas
- 2 relógios
- 2 correntes para fechar as caixas com uma fechadura: Utilize as melhores fechaduras que puder comprar e tenha em consideração o tamanho das caixas.
- Várias folhas de papel – algumas para fornecer pistas, outras para distrair com qualquer tipo de conteúdo
- Canetas e papel para os jogadores



Podem encontrar todas as instruções aqui:

www.escape2stay.eu/think-as-fast-as-lightning





PREPARAÇÃO ANTES DO PRIMEIRO JOGO

Tempo estimado: 120 minutos

- Instruções de leitura e familiarização com as pistas (45 minutos)
- Comprar objetos necessários, se necessário
- preparar a sala pela primeira vez (20 minutos)
- Certifique-se de que todos os materiais na sala estão bem fechados, e acessíveis.
- Fazer um pequeno teste na sala e em todos os materiais para verificar se estão a funcionar corretamente.
- Faça anotações onde escondeu as pistas para os jogadores na sala. Como cada sala é um pouco diferente, pode escolher você mesmo onde colocar as pistas
- (2 minutos)



Encontre todos os materiais necessidade aqui:

www.escape2stay.eu/think-as-fast-as-lightning



TEMPO DE PREPARAÇÃO PARA REINICIAR A SALA

Tempo estimado: 15 minutos

- remover vestígios e notas do grupo/jogo anterior e esconder novas pistas (15 minutos)





INICIAR O JOGO

Recomenda-se estimar **50 minutos para um jogo**, dos quais demora 10 minutos para informar os jogadores, 30 para os deixar jogar, e 10 para um rápido de-briefing. O ideal é combiná-lo com uma sessão de aconselhamento de carreira mais intensa, antes ou depois do jogo de fuga.

Depois de introduzir geralmente os seus planos e motivos para jogar o jogo com os seus alunos, continue com estes passos:

- Em primeiro lugar, construir grupos de max. 6 jogadores por grupo.
- Em segundo lugar, introduzir a configuração e as regras do jogo de fuga.
- Finalmente, dar-lhes a introdução da história e iniciar o temporizador.



INTRODUÇÃO A "PENSAR TÃO RÁPIDO COMO UM RELÂMPAGO"

Este escape room mostrar-lhe-á alguns conhecimentos básicos relativos ao curso de Mecatrónica VET. Irá compreender muitos dos termos que são utilizados neste assunto. Também compreenderá o número de disciplinas que são apresentadas neste curso. O escape room irá apresentar-lhe alguns aspetos teóricos, mas também algumas partes práticas da mecatrónica.

Não está autorizado a utilizar o seu telemóvel, nem qualquer outro dispositivo que não se encontre na sala. Tudo o que necessita para cumprir a fuga do quarto está presente no quarto. Só poderá utilizar cada objeto uma vez. Trabalhar em equipa para resolver os enigmas e comunicar uns com os outros para que todos tenham a mesma informação.

Agora a história:

Tu e a tua turma foram numa visita de estudo a uma escola de ensino profissional próxima. Esta viagem tinha como objetivo dar-te algumas ideias sobre o que podes estudar se fores para essa escola de ensino profissional específica. Tu e um grupo de amigos encontraram uma sala e decidiram deixar o resto da turma e ir ver essa sala. No entanto, depois de entrarem na sala, a porta fecha-se e não a conseguem abrir. Todos vocês sabem que, se o vosso professor reparar que todos desapareceram, vão ter grandes problemas na vossa escola. Têm 30 minutos para sair da sala.

*Watch the intro
video here:*

<https://bit.ly/3O7PCDK>





RESUMO DO ENIGMA E PISTAS

Enigma 1: Temporizador (Código em Palavras)

Descrição

A primeira tarefa a ser feita é ligar um temporizador que começará a contagem decrescente do relógio. Acima do temporizador, há a seguinte frase:

Look at th3 t1m3.

O código escrito nesta frase abrirá um cadeado. Isto será um pouco mais difícil de compreender uma vez que na sala haverá pelo menos dois outros relógios que os jogadores poderão querer verificar.

Após compreenderem o código, os jogadores terão de abrir uma caixa onde encontrarão uma lanterna UV e uma folha de papel inplastado:

"Use-me para encontrar os componentes".

O objetivo é alcançado quando os jogadores tiverem encontrado o código no enigma (313), e quando abrirem o primeiro cacifo.

Pistas para o mestre do jogo

- Haverá uma folha a dizer que a primeira pista pode ser encontrada ligando o temporizador.
- A frase é também uma pista.

Materiais necessários

- Arduino programado com um temporizador



- Fonte de energia
- Dois outros relógios
- Uma caixa fechada com um cadeado de três dígitos
- Uma folha de papel com a frase "Use-me para encontrar os componentes".
- Uma folha de papel com a pista de que o temporizador tem de ser ligado.



Enigma 2: Encontrar os Componentes (Tinta Invisível)

Descrição

Depois de encontrar a lanterna UV, os jogadores devem utilizá-la nos papéis que se encontram na sala.

Encontrarão quatro pedaços de papel com palavras escritas em tinta invisível. Uma dessas quatro peças terá uma folha de código binário, e as outras três terão a informação necessária para desbloquear o fecho seguinte.

Depois de desbloquearem esta nova fechadura, encontrarão vários componentes e uma folha de papel com uma imagem e um problema de matemática.

O objetivo é alcançado quando os jogadores encontraram como alcançar os componentes, e conseguiram abrir a segunda fechadura.

Pistas para o mestre do jogo

- O mestre do jogo pode dizer aos jogadores para usarem a lâmpada nas folhas de papel.
- O mestre do jogo pode dizer-lhes que o código binário é um tipo de linguagem.

Materiais necessários

- Caneta com tinta UV e lanterna UV
- Várias folhas de papel com a informação escrita em tinta UV invisível
- Arduino



- Cabos LED RGB
- Cabo USB
- Folha de papel com o esquema completo (a forma de ligar os componentes Arduino que os estudantes devem desenvolver mais tarde) e o problema da matemática



Enigma 3: Problema de Matemática

Descrição

Após encontrarem os componentes e o pedaço de papel com a imagem, os estudantes compreenderão que ainda falta um componente.

Para encontrar esse componente terão de resolver um simples problema matemático que lhes dará um código para um bloqueio de quatro números.

Após a resolução do problema matemático, encontrarão todos os componentes para desenvolver a construção de acordo com a imagem.

O objetivo é alcançado quando os jogadores cumpriram o problema matemático e alcançaram um resultado que desbloqueia o bloqueio dos quatro números.

Pistas para o mestre do jogo

- O mestre do jogo pode informar os jogadores de que existe um problema matemático a resolver.
- O MJ pode também informar os jogadores para respeitarem a ordem de cálculo (multiplicação e divisão são primeiro, e depois o resto).

Materiais necessários

- Folhas de papel
- Canetas
- Caixa
- Fechadura de 4 dígitos
- Tabuleiro do pão
- Problema de matemática



Enigma 4: Adivinha de cor

Descrição

Os jogadores terão de criar o "robô", só depois de desenvolver corretamente a construção do RGB irá dar um código de cor.

A forma como os jogadores podem ler o código é utilizando uma folha de papel com uma chave de código que estará na sala.

A palavra será um **SENSOR** e será utilizada para abrir um cadeado de seis letras. Nessa fechadura de seis letras, os jogadores encontrarão uma chave para abrir o último cofre, nesta última fechadura, encontrarão as chaves do quarto.

O objetivo é alcançado quando os jogadores compreenderam o código de cores e descobriram que a palavra em falta é SENSOR. No final deste enigma, a sala é cumprida.

Pistas para o mestre do jogo

- O MJ terá de aconselhar os jogadores a desenvolverem a construção exatamente como mostrado na imagem. Isto é importante uma vez que se a construção for ligeiramente diferente, isso dará um código muito diferente.

Materiais necessário

- Folhas de papel
- Canetas
- Algum lugar para ligar o cabo USB
- Cadeado de seis letras
- Papel com código de cor
- Chaves para o último cofre
- Cofre com chave
- Chaves do quarto



DISCUSSÃO

No final, conhecer os estudantes e dar-lhes feedback sobre o seu desempenho. Explique o que funcionou bem, se e onde o surpreenderam, onde tiveram um desempenho melhor que a média ou o esperado e onde os esforços individuais e de equipa foram bons e frutuosa. Mencione também o que não funcionou tão bem e onde as melhorias no grupo e as ações individuais poderiam ter ajudado a resolver os enigmas mais facilmente.

Se completarem o jogo no prazo de 30 minutos, felicite-os pelo seu sucesso. Se precisarem de mais tempo, mencionem ainda a finalização de forma positiva e expliquem o que causou o atraso.

Fazer as seguintes perguntas reflexivas:

- O que sentiu sobre a sua atuação no escape room?
- O que aprendeu com ele?
- Que disciplinas irá aprender no curso mecatrónico?
- Como se sentiu no escape room?
- Está interessado em saber mais sobre a mecatrónica?
- Vê-se a trabalhar neste campo?
- Como foi o trabalho da sua equipa dentro do escape room?



PERCURSO

Os alunos entram na sala sem conhecerem o tema da sala. O mestre do jogo informa-os sobre a história por detrás da sua entrada naquela sala específica. Os alunos estão lá desde que estavam numa viagem escolar a uma escola VET, e afastaram-se do resto da turma para verificar esta sala. Os alunos ficaram presos na sala e se não encontrarem uma saída em 30 minutos, o professor e o diretor da escola irão descobrir e castigá-los.

O temporizador começa logo após a história ser contada aos estudantes. Depois de o temporizador começar, os estudantes vão procurar na sala recolhendo todas as caixas e fechaduras, que podem encontrar. Uma vez que existe um sinal que diz que a sala deve começar num determinado ponto, eles compreenderão que devem ligar o Arduino a uma ficha. Esta ação iniciará um novo temporizador que foi escrito no seguinte "Look at th3 t1m3".

De todos os materiais recolhidos que os estudantes encontraram, uma caixa é fechada por algumas correntes e um cadeado de três dígitos. Esta caixa contém uma lanterna que é útil para ler tinta invisível. Os alunos começarão a utilizar esta lanterna nos papéis que encontrarão na sala de aula. Detetarão que alguns deles têm código binário escritos neles. Encontrarão também um pedaço de papel que tem uma lista de números em binário. Os estudantes descobrirão através disto o código para outro cacifo de três dígitos. Neste cacifo, os estudantes encontrarão quase todos os componentes Arduino que necessitam. Encontrarão também na mesma caixa um pedaço de papel que contém a construção do Arduino que precisam de desenvolver (este papel também explica os componentes) e um problema matemático no final.

Os participantes compreenderão que lhes falta um componente importante no desenvolvimento da construção, esse componente é o quadro branco. Os estudantes devem resolver o problema matemático que pode ser encontrado na folha de construção, a fim de terem acesso ao código de quatro dígitos que esperará o cacifo onde o quadro branco está escondido.

Depois de terem todos os componentes, os estudantes têm de desenvolver a construção Arduino que têm sobre o pedaço de papel. Os estudantes têm de desenvolver a construção exatamente como está no papel, a fim de alcançarem o resultado. A construção, quando ligada a uma fonte de energia, ligará um led multicolor. Este led mudará as suas cores a fim de fazer um código. Os estudantes poderão encontrar um papel com uma associação entre letras e cores, devem usar este papel para encontrar a palavra SENSOR que está a ser emitida pelo LED.

A palavra SENSOR será utilizada para abrir o cacifo de seis letras que tem a chave do quarto dentro. Isto ativará a sala a abrir e o jogo a terminar. Neste momento, o mestre do jogo irá interrogar todos os participantes a fim de recolher o feedback e de fazer com que os estudantes pensem sobre o que aprenderam.

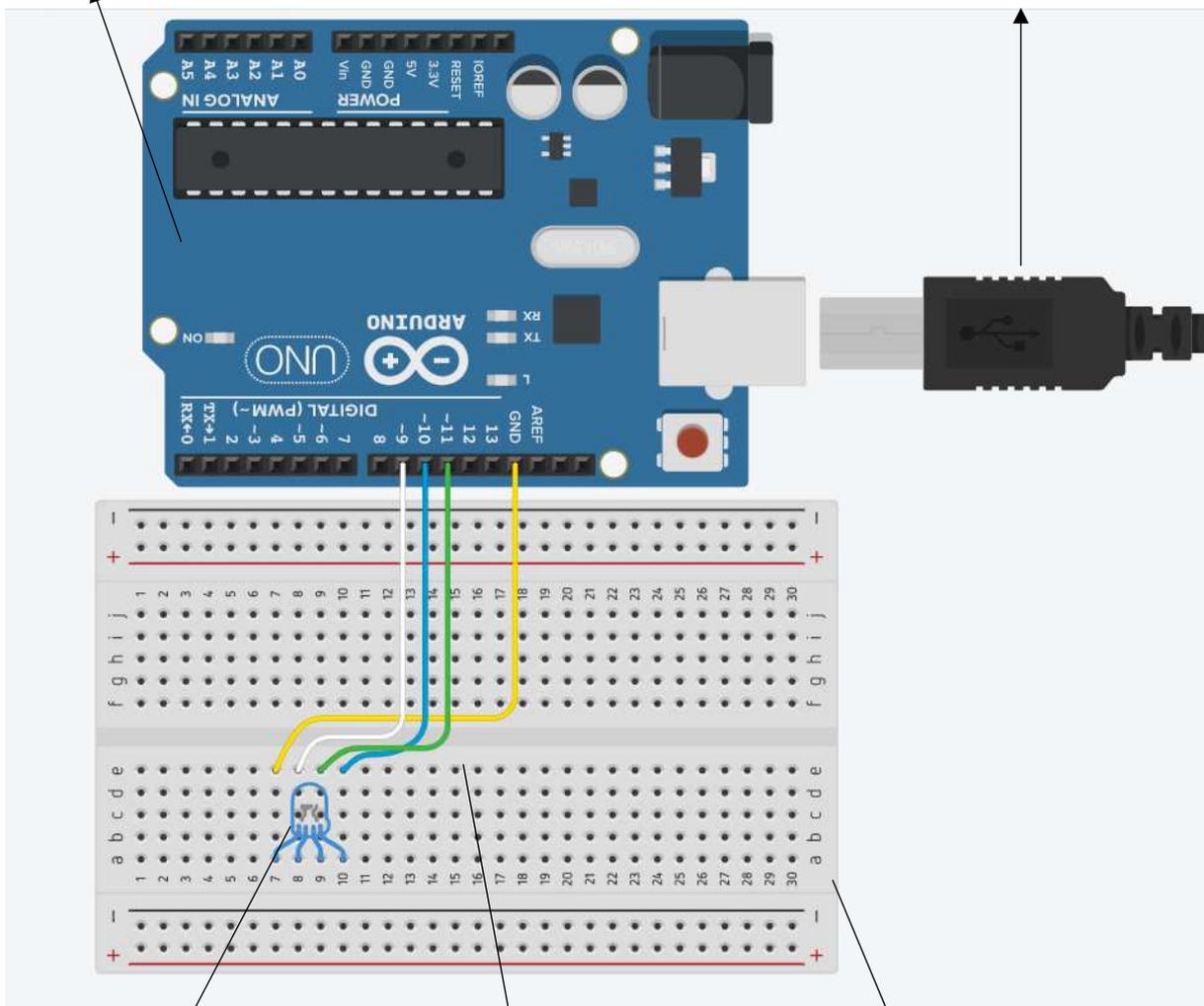
Veja este vídeo da fase de testes:

<https://youtu.be/YHbHYxt5DAY>



Este componente é o Arduino. O Arduino é um microcontrolador que recebe e envia informações. Este componente funciona como o cérebro do projecto.

Este componente é um cabo USB. Serve para ligar o microcontrolador ao computador e também serve de fonte de alimentação.

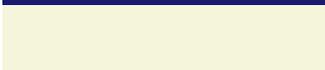


Este componente é um LED RGB. Imita cores diferentes consoante o código que lhe é atribuído.

São cabos, cuja função é ligar o Arduino á placa branca.

Este componente é a placa branca. É aqui que todos os componentes se ligam.

Cores

A	
E	
G	
S	
P	
N	
H	
O	
Y	
R	
Q	

**PARA ENCONTRAR A
CHAVE, TERÁ DE
COMEÇAR AQUI**

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas..



**ABRE A
PORTA...
POR FAVOR?!**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**Fazer do ensino e formação profissional
uma primeira opção – não uma segunda
opção!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Licença aberta: Este documento é para uso gratuito sob a Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

ABRE A PORTA... POR FAVOR?!



Está numa visita guiada numa empresa local de produção de energia elétrica com a sua turma. De repente, uma porta de segurança elétrica fecha-se. Só há ar durante 30 minutos ...

CONSEGUES ESCAPAR A TEMPO?

Neste escape room irá mergulhar em

ENGENHARIA ELETRÓNICA

e cobrir as seguintes competências relacionadas e tarefas típicas:

1. Capacidade de ler e aplicar documentos técnicos (termos e princípios básicos)
2. Identificação do equipamento de trabalho, métodos de trabalho e medidas de segurança
3. Compreensão e reparação de placas de circuitos
4. Competências lógicas, de resolução de problemas e numéricas

Depois de completar este escape room, os seus alunos serão capazes de:

- ✓ Nomear termos e princípios básicos relevantes da engenharia eletrónica
- ✓ Compreender placas de circuitos básicos e identificar erros/seguir um fluxo elétrico adequado
- ✓ Nomear e identificar do equipamento relevante dos engenheiros eletrónicos
- ✓ Identificar os riscos de segurança típicos para o trabalho dos engenheiros eletrónicos

Este é um dos cinco escape rooms gratuitos que pode dinamizar com os seus estudantes para tornar a via do ensino profissional mais atrativa.

Encontre-os aqui:
www.escape2stay.eu



RESUMO DOS ENIGMAS

1. Investigar o ambiente
2. Código de segurança
3. Compreender o objetivo final
4. Encontrar o electricista
5. Compreender um circuito
6. Grelha de equipamento
7. Notas do triângulo de Ohm

CONTEÚDO DA BROCHURA

INSTRUÇÕES PARA O MESTRE DO JOGO	1
PREPARAÇÃO	2
INICIAR O JOGO	4
RESUMO DO ENIGMA E PISTAS	5
DISCUSSÃO	13
PERCURSO	13



INSTRUÇÕES PARA O MESTRE DO JOGO

Esta brochura irá fornecer-lhe toda a informação necessária para implementar o escape room e ligar todos os materiais necessários.

Como mestre do jogo, irá apresentar o cenário e objetivo do jogo ao seu grupo de jogadores. Estará disponível caso eles precisem de ajuda e dar-lhes-á dicas que os guiarão a encontrar as soluções dos enigmas e, em última análise, a atingir o objetivo.

Por vezes, o mestre do jogo tem de interferir sem que lhe seja pedido para evitar que os jogadores trabalhem demasiado tempo na direção errada ou para os impedir de se focarem numa solução errada. Mas não em demasia! Tenha cuidado com a sua linguagem corporal e com o local para onde olha na sala para evitar dicas involuntárias.

Recordar aos jogadores que podem usar uma pista - por vezes esquecem-se ou o orgulho proíbe-os de perguntar. Leia a sala e seja flexível com as dicas. Não é necessário utilizar as dicas exatas que são fornecidas nas instruções.

*Para saber mais sobre o seu papel como mestre do jogo, consulte o manual *Escape2Stay* e a nossa diretriz completa aqui:*

www.escape2stay.eu



REGRAS DO JOGO

Ao apresentar o escape room, certifique-se de que:

- define a área de jogo e informa os jogadores se existem quaisquer objetos que estejam fora dos limites. Se a sala estiver muito cheia de material, marcar os objetos que não fazem parte do jogo com um ponto colorido.
- instrói de que não têm de destruir/partir quaisquer objetos na sala. Nunca precisarão de força para descobrir quaisquer pistas.
- define o tempo limite para 30 minutos e certifica-se de que os jogadores têm a oportunidade de ver o tempo a passar, colocando um relógio ou uma contagem decrescente visivelmente na sala.



TEMPO

75 minutos Preparação antes de jogar pela primeira vez, incluindo instruções de leitura, preparação de materiais e familiarização com o jogo

10 minutos Introdução aos jogadores do escape room

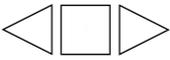
30 minutos Tempo estimado para o jogo

10 minutos Reiniciar a sala após um jogo



PREPARAÇÃO

ARTIGOS A PREPARAR

- Materiais impressos para enigmas (ver lista na página seguinte)
- Envelopes A5/A4 para inserir as pistas (opcional)
- **Cofre de chaves** com um teclado numérico que pode ser programado com um código individual (os custos são de cerca de 15-20 euros). Em alternativa, pode ser utilizada uma fechadura numérica e uma caixa. Seja como for, o cofre-forte com chave ou a caixa têm de ser suficientemente grandes para os cartões de solução de placa de circuito.
- O **código** deve ser programado para **794 para uma fechadura de 3 dígitos** e **7194 para uma de 4**.
- Desenhar ou colar estes símbolos no cofre/caixa fechada

- Recomendado, mas não necessário: um relógio ou ainda melhor uma contagem decrescente muito visível na sala, para que os jogadores possam ver quanto tempo passou.
- Os jogadores devem dispor de papel e canetas. Não precisam de calculadora nem de telemóvel.



Pode encontrar todas as instruções aqui:

www.escape2stay.eu/open-the-door-please/



PREPARAÇÃO ANTES DO PRIMEIRO JOGO

Tempo estimado: 75 minutos

- Ler as instruções e familiarizar-se com as dicas (45 minutos)
- impressão dos materiais numa página (não em dupla face!) e a cores (15 minutos)
- colocar os enigmas em envelopes e escrever o número da pista em envelopes (por exemplo, 1/5 ou 4/5).
- comprar o **cofre** (o tempo necessário depende da sua situação e se a comprar online ou localmente)
- **definir o código do cofre** (5 minutos)
- preparar a sala pela primeira vez (10 minutos)
- faça anotações de onde escondeu as dicas para os jogadores na sala. Como cada sala é um pouco diferente, pode escolher você mesmo onde colocar as pistas (2 minutos)



TEMPO DE PREPARAÇÃO PARA REINICIAR A SALA

Tempo estimado: 10 minutos

- remover vestígios e notas do grupo/jogo anterior e esconder novas pistas (10 minutos)





MATERIAIS PARA IMPRESSÃO

Para jogadores:

- **Enigma 1:** Imagem do plano do circuito (1 página A4)
- **Enigma 2:** 4 cartões de dicas com puzzle numérico para o código de segurança da chave.
Corte-os em quadrados, mas dê aos jogadores apenas um cartão "Parte B", dependendo do número de dígitos da chave do cofre/fecho numérico. (1 página A4)
- **Enigma 3:** Preparar uma nota manuscrita que diga:
"Use quatro destes em caso de emergência para ligar a porta" e colocá-lo na chave do cofre.
- **Enigma 4:** 9 cartões de solução de placa de circuito (4 corretos, 5 errados) (enigma 3-8), impressos em dupla face, porque no verso deve haver o quebra-cabeças do trabalhador da construção. Dobrar ao meio, colar e cortar em quadrados (1 página A4, impressão de dupla face) e colocá-los no cofre da chave.
- **Enigma 5:** Labirinto e folheto com símbolos de circuitos e explicações (2 páginas A4)
- **Enigma 6:** Grelha de Equipamento (1 página A4)
- **Enigma 7:** Nota com a lei de Ohm e equação a resolver (1 A4 página)



[www.escape2stay.eu/
open-the-door-
please/](http://www.escape2stay.eu/open-the-door-please/)



Para mestres de jogo (Pistas & Soluções):

- **Enigma 2:** Soluções para o enigma numérico de cofre de chaves
- **Enigma 3/8:** Plano de circuito completo incluindo a especificação dos 4 cartões de solução do plano de circuito correto
- **Enigma 4:** Imagem completa do quebra-cabeças incluindo a solução realçada
- **Enigma 5:** Labirinto resolvido e soluções escritas de símbolos de placas de circuitos e seus nomes
- **Enigma 6:** Solução para a grelha do equipamento
- **Enigma 7:** Solução para a nota da lei de Ohm





INICIAR O JOGO

Recomenda-se estimar **50 minutos para um jogo**, dos quais 10 minutos para informar os jogadores, 30 para os deixar jogar, e 10 para uma rápida discussão. O ideal é combiná-lo com uma sessão de aconselhamento vocacional mais intensa, antes ou depois do escape room.

Depois de introduzir de forma geral os seus planos e motivá-los para jogar o jogo com os seus alunos, continue com estes passos:

- Primeiro, construir grupos de máx. 6 jogadores por grupo.
- Em segundo lugar, apresentar a configuração e as regras do jogo de fuga.
- Finalmente, dar-lhes a introdução da história e iniciar o temporizador.



INTRODUÇÃO DE “ABRE A PORTA... POR FAVOR?!”

"Bem-vindo à visita guiada na nossa empresa de produção de energia!

Hoje irá aprender o que é a engenharia elétrica e está prestes a descobrir se esta poderá ser uma profissão futura para si. Verá que as nossas instalações estão equipadas com as mais modernas medidas de segurança e muitas das nossas salas de controlo - como esta - podem ser completamente fechadas em caso de emergência. Por isso, por favor, permaneçam juntos para assegurar que o nosso grupo não se separe.

O nosso técnico principal está hoje fora de casa, por isso seria o pior timing para encontrar um problema técnico!"

Você e os seus amigos encontram-se sozinhos numa sala do centro de controlo quando de repente um alarme dispara. No mesmo momento, a porta de segurança elétrica desliga-se, isolando-o do resto do grupo.

Mesmo que tente abri-la de imediato, ela não se move. Após alguns momentos de choque, a voz do seu guia aparece no intercomunicador:

"Ei, estão aí? Perdemos a ligação à porta e a única forma de voltar a ligar é nesta sala. Tens de encontrar a placa de circuitos avariada e repará-la com 4 peças sobresselentes; eu vou tentar fazer o que puder a partir do exterior. Avisem-me se precisarem de ajuda, está bem? E não quero stressar-vos, mas esta sala está hermeticamente fechada, por isso não entra ar. O ar no interior é suficiente para cerca de 30 minutos, por isso não desperdicem a respiração! Ao trabalho!"

Há um vídeo
introdutório em:

[https://tinyurl.com/
y4cutzbz](https://tinyurl.com/y4cutzbz)





RESUMO DO ENIGMA E PISTAS

Enigma 1: Investigar o ambiente (Quick Win)

Descrição

O grupo tem de procurar pistas na sala. Eles encontrarão:

- Uma **imagem de um circuito elétrico** que está avariado. O quadro completo está dividido em grelha quadrada, mas os jogadores ainda não sabem porquê.
- Um **cofre**
- **3 cartas** com símbolos e números que precisam de ser colocados juntos (*ver enigma 2*)

O objetivo é alcançado quando o grupo tem as 2 fotografias, as 3 cartas e a chave do cofre.

Podem também encontrar mais enigmas/pistas, de que necessitarão para os próximos enigmas.

Dicas para o mestre do jogo

Tome notas onde escondeu os artigos na sala:

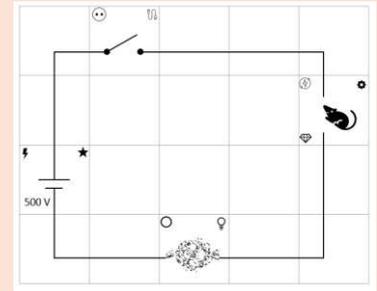
- A imagem do circuito elétrico está escondida no

- O cofre está escondido no

- Existem 3 cartões de dicas para o segundo enigma escondidos nos seguintes locais:

Materiais necessários

Imagem do plano do circuito partido



- Cofre (no cofre há mais cartões de dicas → ver enigma 3)
- 3 cartas com puzzle numérico (→ ver enigma 2)

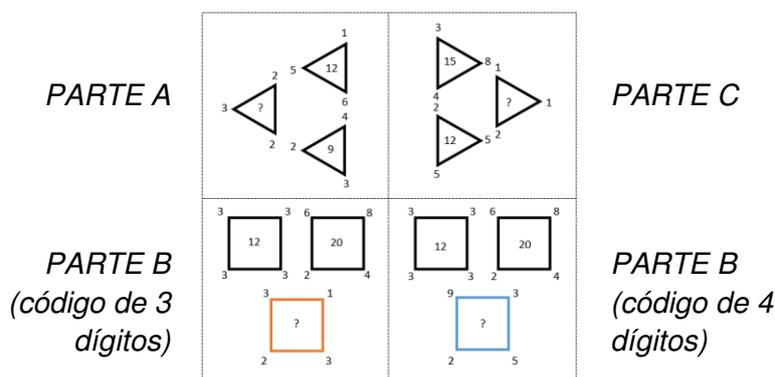


Enigma 2: Código do Cofre (Enigma Numérico)

Descrição

Os jogadores encontraram 3 cartas com símbolos e números na sala no enigma 1.

Os jogadores não sabem que as cartas se chamam Parte A, Parte B e Parte C (esta identificação é apenas para o mestre do jogo).



Também encontraram estes símbolos na chave do cofre:



Agora têm de descobrir os números representados pelo ponto de interrogação e colocá-los na ordem correta de acordo com a ordem dos símbolos no cofre-chave.

O objetivo é alcançado quando os jogadores abrem a chave do cofre e obtêm os 9 cartões de solução.

Pistas para o Game Master

- Pista 1: Some os números na margem dos símbolos.
- Pista 2: Olhe para o cofre para descobrir a ordem.
- Pista 3:
 - = Parte A = 7
 - = Parte B = 9 (código de 3 dígitos) **OU** 19 (código de 4 dígitos)
 - = Parte C = 4

Materiais necessários

- Certifique-se de **programar o código** antes do início do jogo para o código:
O código de **3 dígitos** deve ser 794.
O código de **4 dígitos** deve ser 7194.
- Dar aos jogadores **apenas um cartão da Parte B**, consoante o número de dígitos do cofre de chaves.
- Desenhe ou cole estes símbolos no cofre:
- Se não conseguir programar o cofre com chave e tiver de guardar o código inicial que vem com ele, remodele os cartões de dicas para que o código do cofre seja a solução dos enigmas.
- Em vez de um cofre com chave, pode também utilizar um simples cadeado numérico e uma caixa, que lhe permite utilizar um código de 3 ou 4 dígitos e colocar os cartões no interior.



Enigma 3: Compreender o objetivo final (Quick Win)

Descrição

Os jogadores encontram cartas estranhas no cofre-chave e uma nota que diz:

"Use quatro destes em caso de emergência para ligar a porta".

Nos cartões, há fragmentos de uma placa de circuito, mas demasiados para caberem na placa de circuito que encontraram no enigma 1.

O objetivo é alcançado quando os jogadores compreendem que de alguma forma têm de utilizar estes cartões para reparar a porta, colocando as peças corretas nos locais corretos.

Pistas para o mestre do jogo

Todos os cartões têm algo único neles (símbolo). Os outros enigmas fornecerão a solução, para que os jogadores possam identificar as cartas corretas.

É possível que os jogadores tenham encontrado pistas para as cartas no enigma 1, enquanto investigavam a sala. Se já encontraram todas as pistas (e soluções) antes de adquirirem as cartas no cofre, **esta pode ser o enigma final. Uma vez colocadas corretamente as cartas na placa de circuitos partidas, a porta é reparada e eles podem sair da sala.**

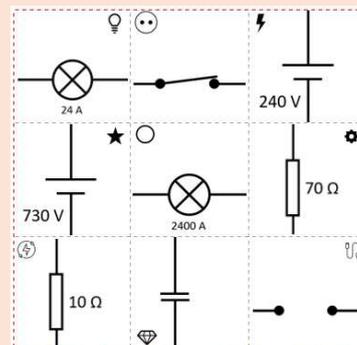
Existe uma imagem da placa de circuito reparada para o mestre do jogo, incluindo o símbolo e a localização na grelha. Não mostre isto aos jogadores até ao fim!

Ajudar os jogadores a compreender o objetivo final do jogo, fazendo perguntas como, por exemplo:

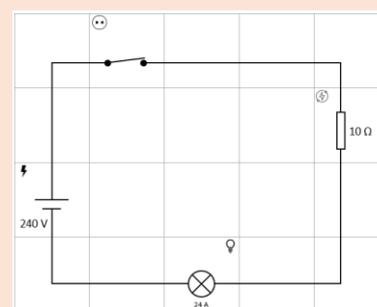
- "O que acha que deve fazer com estes cartões"?
- "Os cartões lembram-lhe algo que já encontrou?"
- Recompensá-los com uma resposta positiva (verbal ou não verbal), se o fizerem corretamente.

Materiais necessários

- Os cartões com os fragmentos das placas de circuitos.



- A imagem da solução final para abrir a porta.



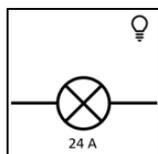


Enigma 4: Encontrar o Eletricista (quebra-cabeças)

Descrição

No verso dos cartões encontrados no cofre de chaves, existe um quebra-cabeças. Se colocado na ordem correta, os jogadores veem uma imagem dos trabalhadores da construção civil e os jogadores precisam de identificar a peça de cartão com o eletricista. Esta é uma das cartas corretas a ser colocada na placa de circuito para a reparar.

O objetivo é alcançado se os jogadores identificarem a peça do enigma que mostra o eletricista, a virarem e a colocarem na placa de circuitos no local correto.



Pistas para o mestre do jogo

Este enigma pode ser resolvido imediatamente após os jogadores terem encontrado as cartas no cofre, mas talvez não o reconheçam imediatamente.

- Pista 1 (se o jogador ainda não viu o puzzle no verso das cartas): "Já tentou olhar para o verso das cartas?"
- Pista 2: "Um desses profissionais talvez o possa ajudar com o seu problema elétrico".
- Pista 3: "Consegue identificar o eletricista?"

Materiais necessários

- Cartões de solução com quebra-cabeças no verso que foram encontrados no cofre (→ ver enigma 3)



Designed by macrovector / Freepik

- Imagem do plano do circuito partido (→ ver enigma 1)



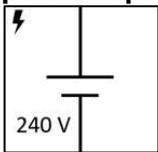
Enigma 5: Compreender o Plano do Circuito (Labirinto)

Descrição

Um dos itens que os jogadores podem encontrar na sala do enigma 1 é um labirinto que liga os símbolos apresentados na placa de circuitos com as explicações corretas.

Este enigma pode ser feito em paralelo com os enigmas anteriores e se os jogadores já souberem o significado dos símbolos na placa de circuito, é na sua maioria obsoleto. No entanto, uma solução que o labirinto fornece é a colocação correta das cartas encontradas no cofre chave, uma vez que os jogadores são capazes de encontrar uma peça partida na placa de circuito e substituí-la por uma peça funcional nas cartas.

O objetivo é alcançado quando os jogadores podem nomear os símbolos na placa de circuito e ter colocado uma carta correta para a reparar.



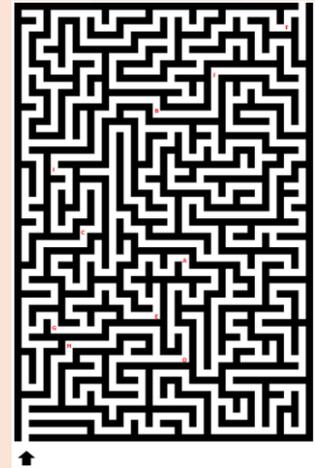
Pistas para o mestre do jogo

O mestre do jogo tem um labirinto resolvido disponível, bem como as soluções para os símbolos e nomes.

- Pista 1: Esclareça o desafio se os jogadores não compreenderem que têm de resolver o labirinto e encontrar as letras no labirinto na ordem dos símbolos dados. Cada letra corresponde a um nome/descrição e eles têm de fazer a ligação.
- Pista 2 - 3: ajudar os jogadores se tiverem cometido um erro e corrigi-los quando necessário.

Materiais necessários

- O labirinto e a informação para os jogadores



The names and descriptions of the symbols have been mixed up. Find the correct names by solving the maze. The order in which you encounter the letters in the maze is the correct order. Draw the connections between the symbols and names below:

	1	ELECTRIC CONSUMER An electric consumer is any electronic device that draws from the power source of the circuit. For example, a light bulb or a television set.
	2	OHM Ohm (Ω) is the unit for the resistance against which an electric current has to flow. The larger the resistance, the greater the barrier to the flow of current.
	3	CAPACITOR A capacitor can store electrical energy and is used for transferring a continuous flow of energy in electric consumers. It helps bringing potential, independent of the current.
	4	RESISTOR Resistors reduce the current flow and provide a specific voltage for an electric consumer.
	5	SWITCH A switch is used to control the electric circuit. If it is closed, the current can flow through and reach the electric consumers. If it is open, the current cannot flow and no power is provided to the consumer.
	6	TRANSISTOR Find this symbol to identify a correct card for the circuit board!
	7	TRANSISTOR A transistor is a "semiconductor" that can control the flow of electrons by switching electric currents.
	8	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.
	9	CURRENT Current is a different name for electricity and it should always flow in a closed circuit, except for the battery.
	10	VOLTAGE Voltage expresses the "pressure" that a power source can use to control the current. The unit to measure this pressure is volt (V).

- O labirinto resolvido e as soluções para o mestre do jogo

SOLUTIONS		
	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.	5 - H
	RESISTOR Resistors reduce the current flow and provide a specific voltage for an electric consumer.	2 - D
	ELECTRIC CONSUMER An electric consumer is any electronic device that draws from the power source of the circuit. For example a lamp or a television set.	3 - A
	SWITCH A switch is used to control the electric circuit. If it is closed, the current can flow through and reach the electric consumers. If it is open, the current cannot flow and no power is provided to the consumer.	4 - E
	TRANSISTOR A transistor is a "semiconductor" that can control the flow of electricity by switching or controlling electric currents.	9 - G
	CAPACITOR A capacitor can store electrical energy and is used for transferring a continuous flow of energy to electric consumers. It helps bringing potential, independent of the current.	6 - C
	CURRENT Current is a different name for electricity and it should always flow in a closed circuit, except for the battery.	7 - I
	OHM Ohm (Ω) is the unit for the resistance against which an electric current has to flow. The larger the resistance, the greater the barrier to the flow of current.	8 - B
	VOLTAGE Voltage expresses the "pressure" that a power source can use to control the current in the circuit. The unit to measure this pressure is volt (V).	9 - F
	Find this symbol to identify a correct card for the circuit board!	10 - J

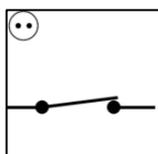


Enigma 6: Grelha de Equipamento (Ligar os pontos)

Descrição

Neste enigma bastante rápido, os jogadores encontram uma grelha cheia de equipamento utilizado por engenheiros elétricos e objetos aleatórios. Eles têm de ligar os quadrados com o equipamento útil. Juntos, os quadrados ligados formam um símbolo que também se encontra nos cartões de circuito. Ao encontrar todas as peças de equipamento na rede, podem identificar uma peça para reparar o circuito elétrico.

O objetivo é alcançado quando os jogadores tiverem identificado o símbolo escondido e colocado o cartão correto na placa de circuito.

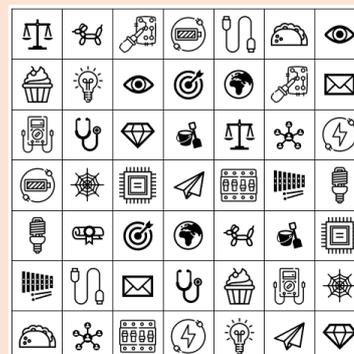


Pistas para o mestre do jogo

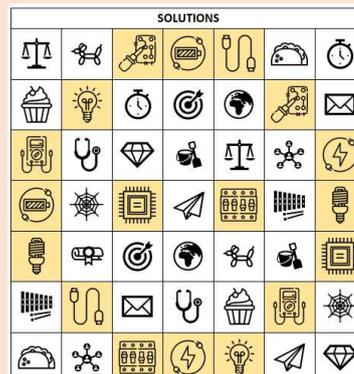
- Pista 1: Esclarecer o objetivo do enigma dizendo aos jogadores que têm de encontrar todos os ícones utilizados pelos engenheiros elétricos no seu trabalho.
- Pista 2: Ajudar os jogadores se ignorarem um símbolo e fizerem uma pergunta que os ajude a encontrar o item em falta na grelha.
- Pista 3: Mostre-lhes todas as soluções para a grelha.

Materiais necessários

- A grelha vazia para os jogadores



- A grelha resolvida para o mestre do jogo





Enigma 7: Nota com o Triângulo de Ohm (Cálculo)

Descrição

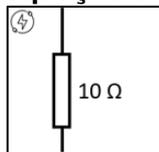
Este enigma é uma equação que os jogadores têm de resolver através da aplicação da lei de Ohm e através de cálculos.

Os jogadores encontram este enigma algures na sala. Parece que alguém tirou uma nota rápida e há um triângulo com 3 letras (triângulo da lei de Ohm). A nota diz-lhes que a resistência está frequentemente quebrada e que, para fixar a porta, é necessário instalar a resistência certa.

A bateria/ fonte de energia tem 240 V (Volt). A corrente tem 24 A (Ampere). Ao aplicar o triângulo da lei de Ohm, os jogadores terão de calcular $V/I=R$, daí $R=10 \Omega$.

Há duas cartas para a placa de circuitos que apresentam uma resistência, mas apenas uma é especificada como 10R. Assim, os jogadores precisam de colocar esta carta com a resistência 10R no tabuleiro.

O objetivo é alcançado quando os jogadores resolvem a equação e colocam a carta correta na placa de circuito.

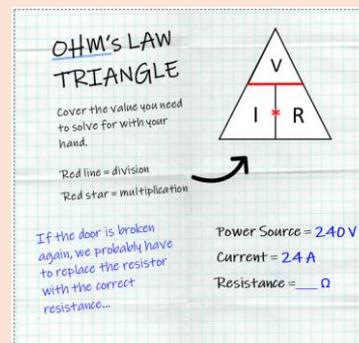


Pistas para o mestre do jogo

- Pista 1: Mencionar que poderiam usar as soluções do labirinto para compreender o significado das letras e símbolos.
- Pista 2: Faça-os saber que a solução pode ser calculada muito facilmente sem uma calculadora.
- Pista 3: Faça-os saber que existem duas cartas de solução possíveis, e que apenas uma delas faz sentido como resultado do cálculo.

Materiais necessários

- A grelha vazia para os jogadores



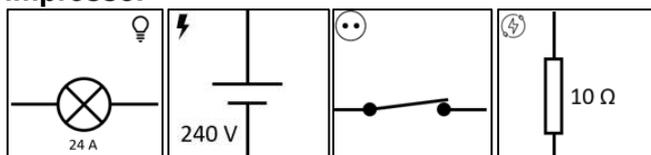


Enigma 8: Abrir a Porta

Descrição

Este enigma final é semelhante ao enigma 3, porque o único objetivo é colocar todas as cartas corretas da chave num local seguro na placa de circuito para abrir a porta.

O objetivo é atingido quando os jogadores identificam o símbolo oculto e colocam as 4 cartas corretas no circuito impresso.

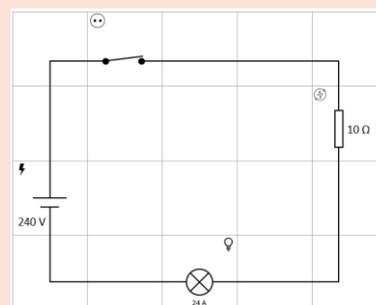


Pistas para o mestre do jogo

- Verifique o alinhamento final da placa de circuito que lhe foi mostrado pelos jogadores.
- **Se encontraram a solução correta, parem o tempo e felicite-os por terem escapado a tempo à sala com sucesso.**
- Se cometeram um erro, diga-lhes que existe um erro, mas não lhes diga ainda onde está o erro.
- Podem usar pistas para lhe pedir que lhes diga qual o cartão/cartões que está/estão no lugar errado.

Materiais necessários

- Plano de solução resolvida para comparar com o plano do circuito reparado





DISCUSSÃO

Dê os parabéns aos jogadores! Pergunte-lhes se compreendem porque é que a placa de circuito foi partida antes e está agora reparada. Se não tiverem a certeza, explique-lhes o seguinte.

A placa de circuito estava partida porque havia 4 coisas erradas. Mais obviamente, um rato mordiscou o cabo e encontrou o seu próprio desaparecimento no processo. Mas mesmo sem isto, o circuito não estava a funcionar. A fonte de energia era demasiado forte, o consumidor elétrico foi destruído e o interruptor não foi fechado.

Agora a placa de circuito reparada tem uma fonte de energia mais apropriada (240 V) e o interruptor está fechado, o que permite que a corrente flua. A resistência (10 Ω) reduz a potência da corrente e permite que o consumidor elétrico com 24 Ampere funcione corretamente.

Dê-lhes também feedback sobre o seu desempenho. Explique o que funcionou bem, se e onde o surpreenderam, onde tiveram um desempenho melhor que a média ou o esperado e onde os esforços individuais e de equipa foram bons e frutuosos. Mencione também o que não funcionou tão bem e onde as melhorias no grupo e as ações individuais poderiam ter ajudado a resolver os enigmas mais facilmente.

Se completarem o jogo no prazo de 30 minutos, felicite-os pelo seu sucesso. Se precisarem de mais tempo, mencione ainda a finalização de forma positiva e explique o que causou o atraso.

PERCURSO

O jogo começa assim que o mestre do jogo começa a ler a introdução. Após a introdução, o temporizador é definido para 30 minutos.

Os jogadores começam o jogo com o conhecimento de que têm de encontrar a placa de circuitos partidos e repará-la com 4 peças sobressalentes.

Em primeiro lugar, o jogador deve espalhar-se para investigar a sala e ver o que pode encontrar (Enigma 1). Os enigmas nesta sala de fuga não seguem uma ordem específica, mas alguns deles estão dependentes das soluções de outros. Os jogadores precisam de encontrar todas as pistas escondidas e abrir a chave do cofre para resolver o objetivo final do jogo: reparar a placa de circuito.

Na sala, os jogadores encontrarão o seguinte:

- uma imagem impressa de um plano de circuito partido
- um cofre - dentro estão 9 cartões de solução mostrando peças de reparação para a placa de circuito
- 3 cartões com puzzles numéricos que fornecem o código para o cofre da chave (esconda-os juntos)
- um Labirinto 2D impresso com letras escondidas ao longo do caminho
- um folheto impresso com símbolos elétricos que podem ser ligados ao seu significado utilizando as letras no labirinto
- uma grelha impressa com símbolos



- uma nota com o triângulo de Ohm

Idealmente, a placa de circuito partido deveria ser uma das primeiras pistas que os jogadores encontram – deveria ser escondida num local bastante fácil pelo mestre do jogo.

As duas pistas seguintes necessárias são o cofre e as 3 cartas com o puzzle numérico. Se os jogadores encontrarem outras pistas antes disso, podem começar a resolver os enigmas, mas provavelmente ainda não saberão como as soluções contribuem para o objetivo final.

Uma vez que os jogadores tenham encontrado a chave do cofre e as 3 cartas com o puzzle numérico, podem descobrir o código e abrir o cofre (Enigma 2).

No cofre chave, encontram 9 cartões de solução que mostram peças de reparação para a placa de circuitos. Cada cartão tem um pequeno símbolo no canto. Os jogadores devem então perceber que a placa de circuito apresenta os mesmos símbolos, mas ainda não é claro quais as peças de reparação capazes de desfazer os danos (Enigma 3). Para isso, têm de encontrar mais pistas.

Uma das primeiras pistas para encontrar uma peça de reparação adequada está escondida nos cartões de solução. Quando viradas, são um puzzle e a instrução diz que os jogadores precisam de encontrar o electricista. Uma vez identificada, esta peça pode ser colocada no plano do circuito partido (Enigma 4). A peça que estão a substituir é um consumidor elétrico que consome 24 Amperes; é um círculo com um X dentro e o símbolo utilizado para a identificar é uma lâmpada.

Os três enigmas seguintes podem ser resolvidos em qualquer ordem e ajudar os jogadores a identificar uma peça de reparação cada um.

A Rede de Equipamento é um enigma de ligação simples, no qual os jogadores devem destacar os ícones que têm algo a ver com a engenharia elétrica. Em seguida, mostrará um símbolo de ficha, que podem encontrar num dos cartões de solução (Enigma 6). A peça de reparação é um interruptor fechado que permite que a corrente flua através do circuito.

A nota com o Triângulo de Ohm fornece um enigma de cálculo muito fácil. Explique brevemente que, para resolver cada um dos valores, é necessário cobri-lo no triângulo e depois implementar o cálculo (dividir ou multiplicar). A nota dá os valores para a fonte de energia (V) e a Corrente (I/A), daí os jogadores terem de resolver para a resistência correta. O cálculo é de $240/24$, resultando em 10 Ohm para a resistência (Enigma 7). As cartas de solução mostram duas resistências, apenas uma delas declara 10 Ohm. Por conseguinte, esta peça de reparação deve ser colocada na placa de circuito.

Uma vez que este enigma requer que os jogadores conheçam alguns termos e símbolos específicos, é-lhes fornecido um folheto informativo como parte do jogo. Na sala, encontraram um labirinto impresso e um folheto, no entanto, os símbolos ainda não estão relacionados com o significado correto. Têm de resolver o labirinto e anotar a ordem em que encontram as letras no labirinto. A ordem das letras permite-lhes então ligar os símbolos e o seu significado na folha de esmola. Também fornece mais uma pista para encontrar uma peça de reparação para a placa de circuito (Enigma 5), que é a fonte de energia correta.

Finalmente, os jogadores colocaram agora as 4 peças de reparação corretas na placa de circuito. Dizem ao mestre que jogo que estão prontos e o mestre de jogo confirma verificando o circuito reparado (Enigma 8).

O temporizador é parado e os jogadores escaparam com sucesso da sala!

Abre a porta... por favor?!

IMPRIMIR PDF

Enigma #2



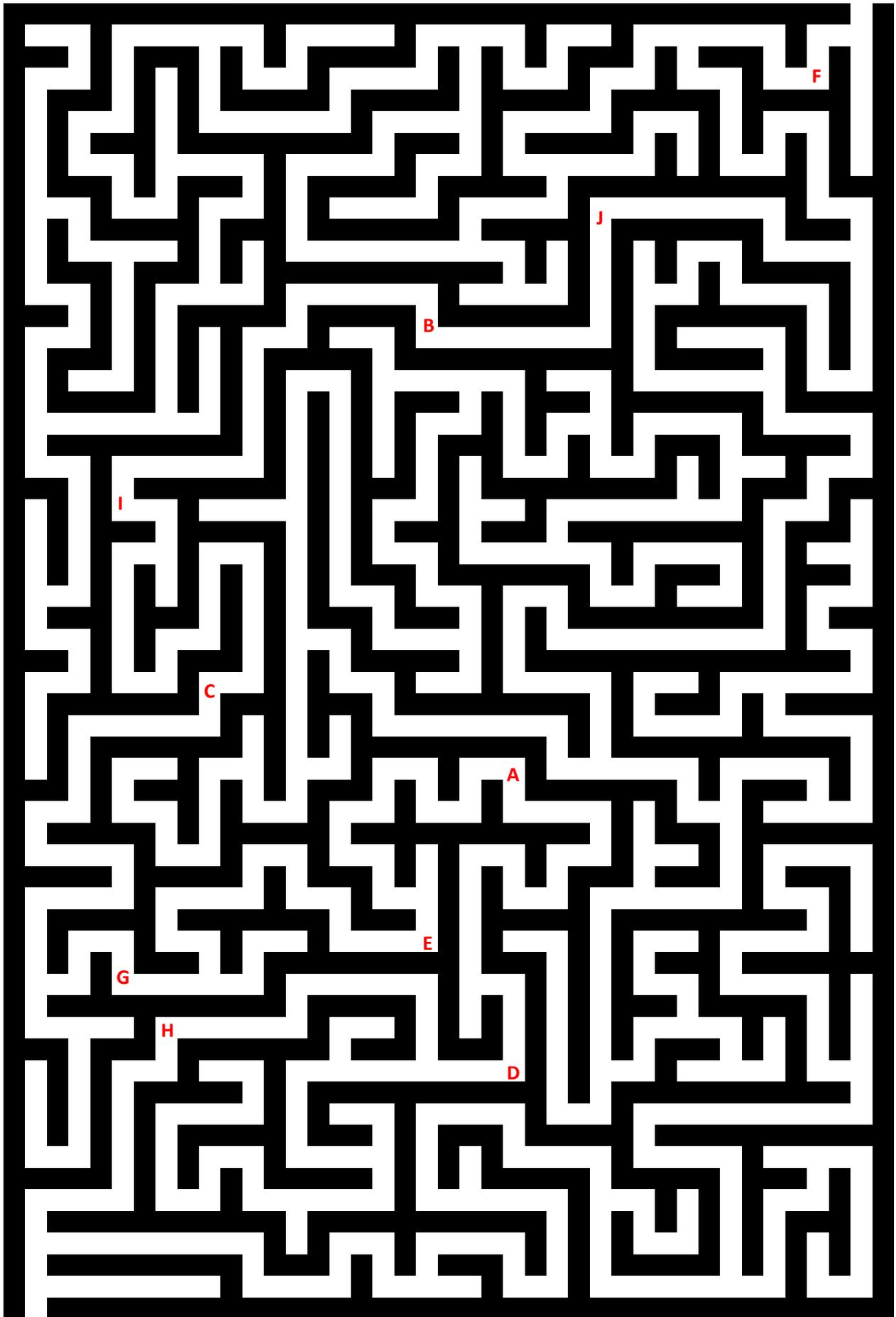
Imprimir esta página e cortar os quadrados.

Vai precisar dos dois cartões triangulares, mas apenas de um dos cartões quadrados.

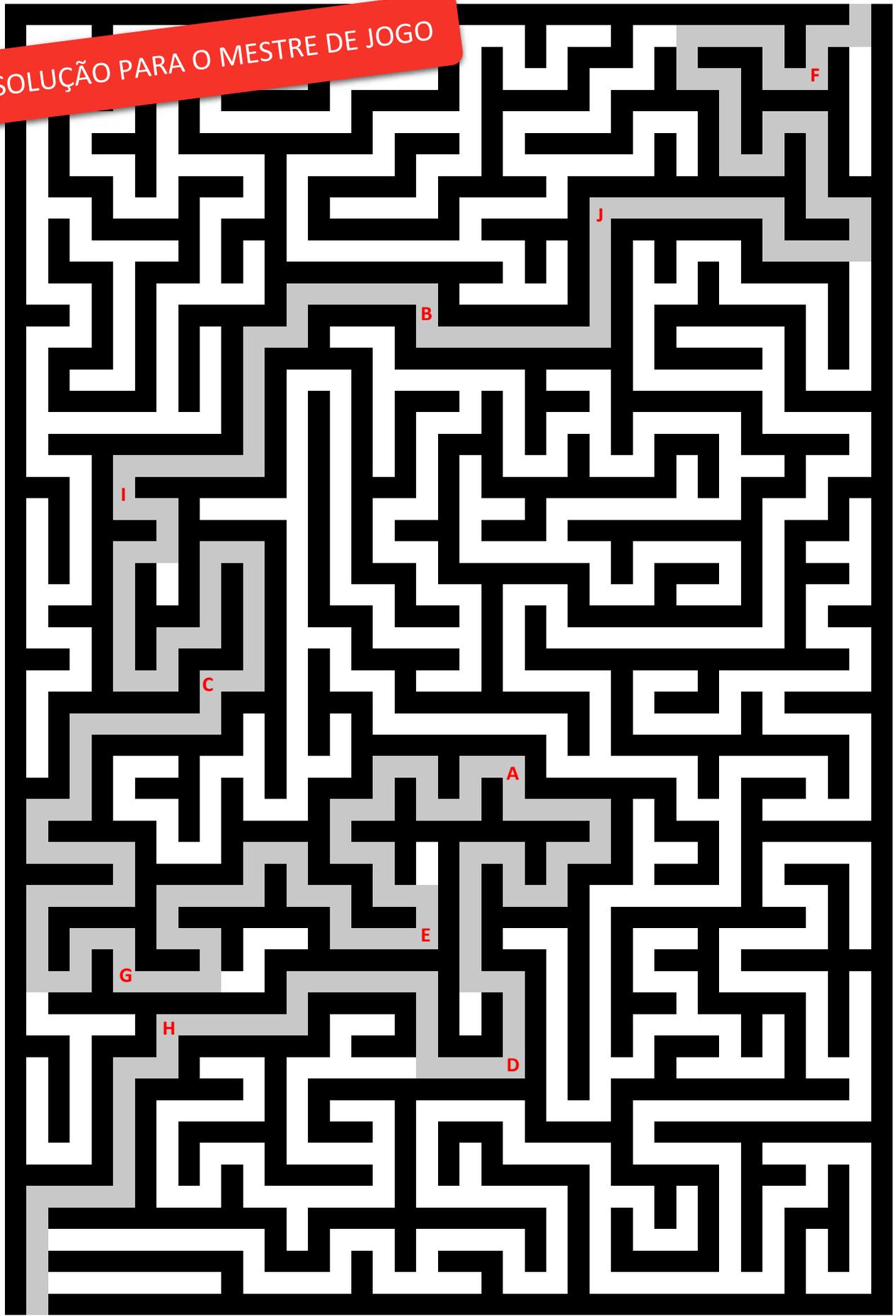
Se o cofre/cadeado tem um código de 3 dígitos, necessitará do quadrado laranja.

Se o seu cofre/cadeado tem um código de 4 dígitos, precisará do quadrado azul.

Labirinto – Parte 1/2



SOLUÇÃO PARA O MESTRE DE JOGO



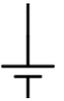
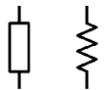
Labirinto – Parte 2/2

Os nomes e descrições dos símbolos foram misturados.

Encontrar os nomes corretos, resolvendo o labirinto.

A ordem em que se encontram as cartas no labirinto é a ordem correta.

Desenhe as ligações entre os símbolos e nomes abaixo:

	1
	2
	3
	4
	5
	6
I	7
Ω	8
V	9
	10

A	CONSUMIDOR ELÉCTRICO <i>Um consumidor elétrico é qualquer dispositivo eletrônico que se alimenta da fonte de alimentação do circuito, por exemplo uma lâmpada ou mesmo uma porta eletrônica.</i>
B	OHM <i>Ohm (Ω) é a unidade para a resistência contra a qual uma corrente elétrica tem de fluir. Quanto maior for a resistência, maior é a barreira ao fluxo de corrente.</i>
C	CONDENSADOR <i>Um condensador pode armazenar energia elétrica e é utilizado para transmitir um fluxo contínuo de energia aos consumidores elétricos. Ajuda a ligar o potencial, as mudanças espontâneas da corrente.</i>
D	RESISTÊNCIAS <i>As resistências reduzem o fluxo de corrente e fornecem uma voltagem específica para um consumidor elétrico.</i>
E	INTERRUPTOR <i>Um interruptor é utilizado para controlar o circuito elétrico. Se estiver fechado, a corrente pode fluir e alimentar os consumidores elétricos. Se estiver aberta, a corrente não pode fluir e não é fornecida energia ao consumidor.</i>
F	Encontre este símbolo para identificar O cartão correto para a placa de circuito!
G	TRANSÍSTOR <i>Um transistor é uma "resistência de transferência" que pode controlar o fluxo de eletricidade através da comutação ou amplificação de sinais elétricos.</i>
H	FONTE DE ENERGIA / BATERIA <i>Cada circuito eletrônico necessita de uma fonte de energia a partir da qual a corrente elétrica possa fluir.</i>
I	CORRENTE <i>A corrente é uma palavra diferente para eletricidade e deve fluir sempre em circuito fechado para ser funcional. A corrente é expressa em Ampere (A).</i>
J	VOLTAGEM <i>A tensão expressa a "pressão" que uma fonte de energia exerce sobre uma corrente elétrica no circuito. A unidade para medir esta pressão é o Volt (V).</i>

SOLUÇÃO PARA O MESTRE DE JOGO

SOLUÇÕES		
	<p>FONTE DE ENERGIA / BATERIA</p> <p><i>Cada circuito eletrônico necessita de uma fonte de energia a partir da qual a corrente elétrica possa fluir.</i></p>	1 – H
	<p>RESISTÊNCIAS</p> <p><i>As resistências reduzem o fluxo de corrente e fornecem uma voltagem específica para um consumidor elétrico.</i></p>	2 – D
	<p>CONSUMIDOR ELÉCTRICO</p> <p><i>Um consumidor elétrico é qualquer dispositivo eletrônico que se alimenta da fonte de alimentação do circuito, por exemplo uma lâmpada ou mesmo uma porta eletrônica.</i></p>	3 – A
	<p>INTERRUPTOR</p> <p><i>Um interruptor é utilizado para controlar o circuito elétrico. Se estiver fechado, a corrente pode fluir através e alimentar os consumidores elétricos. Se estiver aberta, a corrente não pode fluir e não é fornecida energia ao consumidor.</i></p>	4 – E
	<p>TRANSÍSTOR</p> <p><i>Um transistor é uma "resistência de transferência" que pode controlar o fluxo de eletricidade através da comutação ou amplificação de sinais elétricos.</i></p>	5 – G
	<p>CONDENSADOR</p> <p><i>Um condensador pode armazenar energia elétrica e é utilizado para transmitir um fluxo contínuo de energia aos consumidores elétricos. Ajuda a ligar o potencial, as mudanças espontâneas da corrente.</i></p>	6 – C
I	<p>CURRENTE</p> <p><i>A corrente é uma palavra diferente para eletricidade e deve fluir sempre em circuito fechado para ser funcional. A corrente é expressa em Ampere (A).</i></p>	7 – I
Ω	<p>OHM</p> <p><i>Ohm (Ω) é a unidade para a resistência contra a qual uma corrente elétrica tem de fluir. Quanto maior for a resistência, maior é a barreira ao fluxo de corrente.</i></p>	8 – B
V	<p>VOLTAGEM</p> <p><i>A tensão expressa a "pressão" que uma fonte de energia exerce sobre uma corrente elétrica no circuito. A unidade para medir esta pressão é o Volt (V).</i></p>	9 – J
	<p>Encontre este símbolo para identificar um cartão correto para a placa de circuito!</p>	10 - F

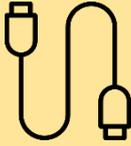
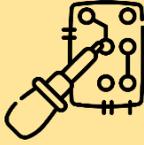
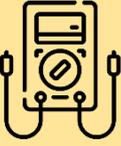
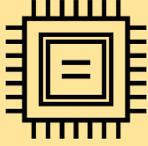
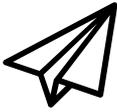
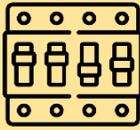
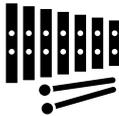
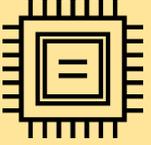
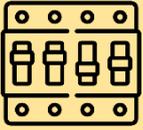
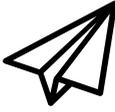
ENIGMA DE PEÇAS ELECTRÓNICAS

**ENCONTRAR E DESTACAR/CONECTAR TODOS OS SÍMBOLOS RELACIONADOS
COM A ELECTRÓNICA!**

**A FORMA RESULTANTE AJUDA-O A ENCONTRAR OUTRA PEÇA PARA A PLACA
DE CIRCUITO!**



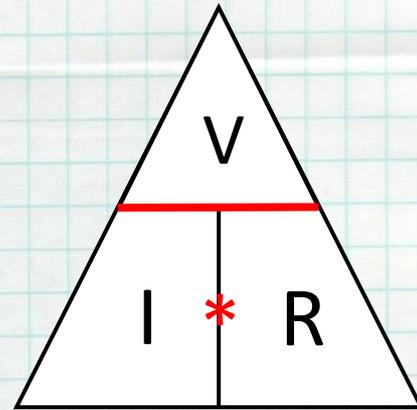
SOLUÇÕES PARA O MESTRE DE JOGO

SOLUÇÕES						
						
						
						
						
						
						
						



TRIÂNGULO DA LEI DE OHM

Cubra o valor que precisa
de resolver com a sua mão.



Linha vermelha = divisão

Estrela vermelha =
multiplicação

Se a porta for partida
novamente,
provavelmente teremos
de substituir a
resistência pela
resistência correta...

Fonte de energia = 240 V

Corrente = 24 A

Resistência = ___ Ω

Imprimir esta página e recortar a nota.

Dobre-o duas vezes, mas certifique-se de que o texto é visível quando está dobrado (isto facilita ao jogador identificá-lo como uma dica).



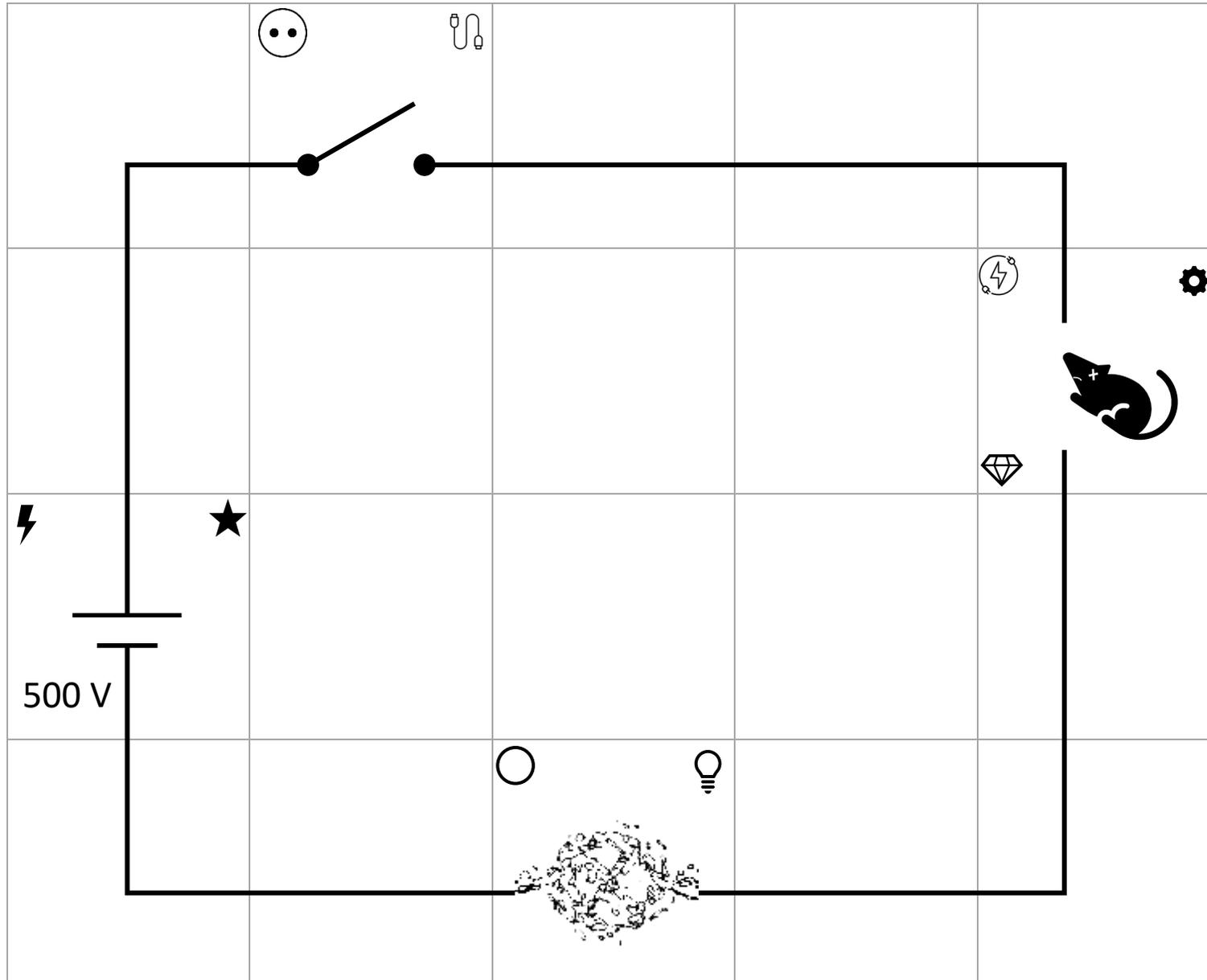
CARTÕES DE SOLUÇÃO DE PLACA DE CIRCUITO E QUEBRA-CABEÇAS



1. Cortar ao longo das linhas vermelhas.
2. Dobrar a forma resultante ao meio para obter um quadrado e colá-lo.
3. Cortar ao longo das linhas cinzentas.

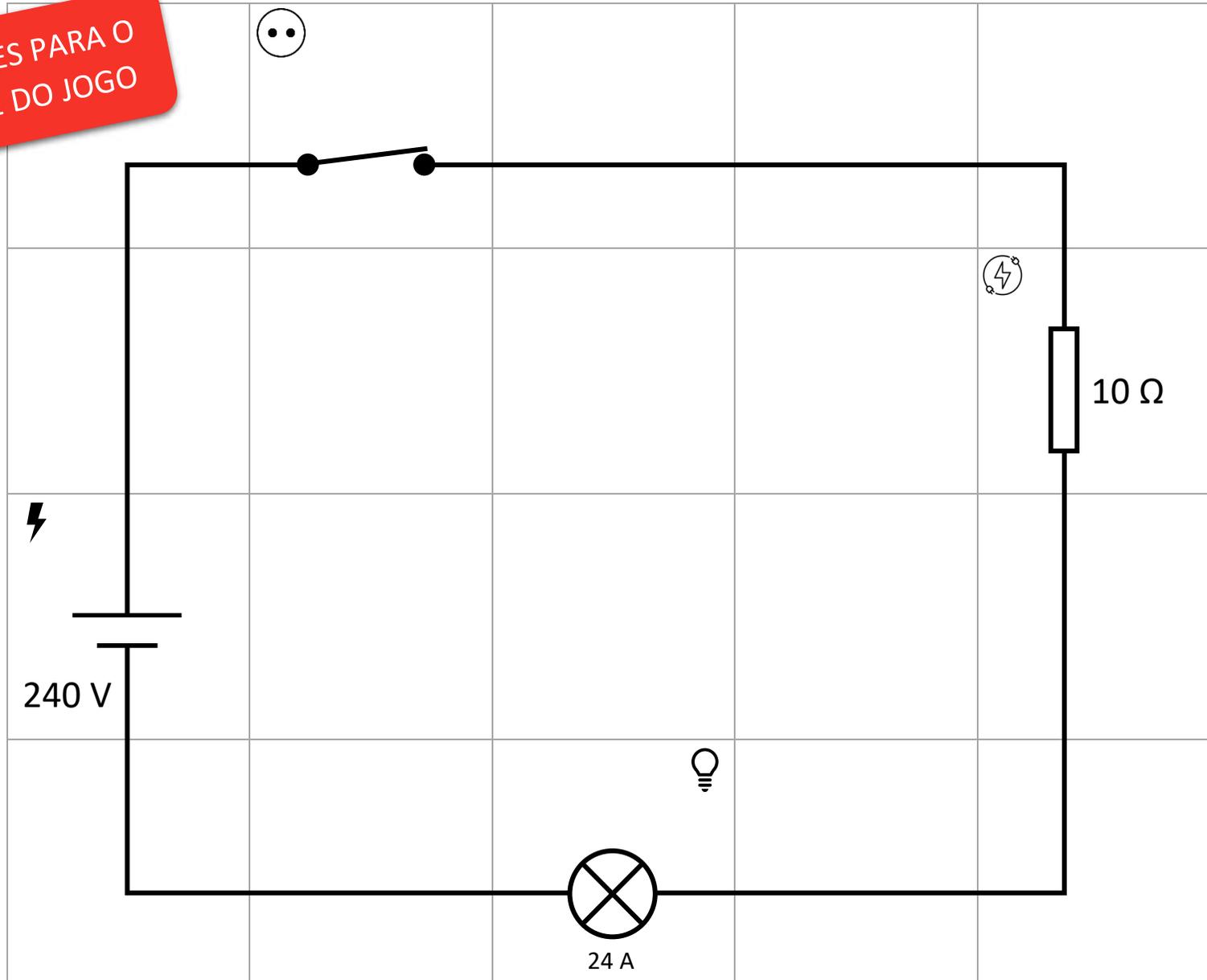
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PLANO DO CIRCUITO DA PORTA DA SALA DE CONTROLO **DANIFICADA**



PLANO DO CIRCUITO DA PORTA DA SALA DE CONTROLO REPARADO

SOLUÇÕES PARA O
MESTRE DO JOGO



Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



MISSÃO DE RESGATE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  **Stay**

Escape Stay

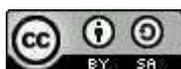
**Fazer do ensino e formação profissional
uma primeira opção - não uma segunda
opção!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Licença aberta: Este documento é para uso gratuito sob a Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

MISSÃO DE RESGATE



Está a fazer uma visita guiada a uma central elétrica local com a sua turma. De repente, uma porta de segurança elétrica desliga-se. Só há ar durante 30 minutos...

Consegue escapar a tempo?

Neste escape room, vai mergulhar em

MECATRÓNICA

e cobrem as seguintes competências relacionadas e tarefas típicas:

1. Coordenação de mãos
2. Trabalho de equipa
3. Comunicação
4. Pensar fora da caixa
5. Lógica

Este é um dos cinco escape rooms gratuitos que pode dinamizar com os seus estudantes para tornar a via do ensino profissional mais atrativa.

Encontre-as aqui:

www.escape2stay.eu



Depois de completar esta escape room, os seus alunos serão capazes de o fazer:

- ✓ Leitura de plantas
- ✓ Ligação de fios
- ✓ Compreender os princípios mecânicos
- ✓ Utilização de software de base
- ✓ Assembleia
- ✓ Associação de objetos

RESUMO DOS ENIGMAS

1. Puzzle elétrico
2. Puzzle matemático
3. Puzzle PC
4. Puzzle de madeira
5. Desbloquear a caixa

CONTEÚDOS DA BROCHURA

INSTRUÇÕES PARA O MESTRE DO JOGO	1
PREPARAÇÃO	2
INICIAR O JOGO	3
RESUMO DOS ENIGMAS E PISTAS	4
DISCUSSÃO	9
PERCURSO	10



INSTRUÇÕES PARA O MESTRE DO JOGO

Esta brochura irá fornecer-lhe toda a informação necessária para implementar o escape room e ligar todos os materiais necessários.

Como mestre do jogo, irá apresentar o cenário do jogo e apontar ao seu grupo de jogadores. Estará disponível caso eles precisem de ajuda e dar-lhes-á Pistas que os guiarão a encontrar as soluções dos enigmas e, em última análise, a atingir o objetivo.

Por vezes o Mestre do jogo tem de interferir sem que lhe seja pedido para evitar que os jogadores trabalhem demasiado tempo na direção errada ou para os impedir de se instalarem numa solução errada. Mas não em demasia! Tenha cuidado com a sua linguagem corporal e com o local onde olha na sala para evitar Pistas involuntárias.

Recordar aos jogadores que podem usar uma dica - por vezes esquecem-se ou o orgulho proíbe-os de perguntar. Leia a sala e seja flexível com as Pistas. Não é necessário utilizar as Pistas exatas que são fornecidas nas instruções.

Para saber mais sobre o seu papel como mestre do jogo, consulte o manual Escape2Stay e a nossa diretriz completa aqui:

www.escape2stay.eu



REGRAS DO JOGO

Ao introduzir a escape room, certifique-se de que o faz:

- definir a área de jogo e informar os jogadores se existem quaisquer objetos que estejam fora dos limites. Se a sala estiver muito cheia de material, marcar os objetos que não fazem parte do jogo com um ponto colorido.
- instruí-los de que não têm de destruir/estragar quaisquer objetos na sala. Nunca precisarão de força para descobrir quaisquer pistas.
- Definir o tempo limite para 30 minutos e certificar-se de que os jogadores têm a oportunidade de ver o tempo a passar, colocando um relógio ou uma contagem decrescente visivelmente na sala.



TEMPO

360 minutos Preparação antes de jogar pela primeira vez, incluindo instruções de leitura, preparação de materiais e familiarização com o jogo

10 minutos Introdução do escape room aos jogadores

30 minutos Tempo estimado de jogo para um grupo

10 minutos Reiniciar a sala após um jogo



PREPARAÇÃO

ARTIGOS A PREPARAR

- Kit de iniciação para projetos Arduino R3 com Microcontrolador, Módulo LCD1602, Placa de pão, Bateria 9V, Servo, Sensores, Tutorial MA13
- Caixa de madeira simples
- Folha de madeira, com cerca de 3 mm de espessura de uma loja de ferragens/fornecedor local de madeira
- Duas fechaduras de 4 dígitos. Escrever os números 1 & 2 no primeiro e 3 & 4 no segundo. Irá precisar de rotular todos os enigmas e os jogadores obterão códigos de 2 dígitos a partir de cada solução de enigma.
- **Enigma 1:** Arduino Starter Kit incluindo:
 - Arduino UNO
 - Micro Servo
 - Botão de pressão 2X
 - Alta resistência 2X (10kΩ)
 - Uma fonte de alimentação (cabo USB ou Bateria)
 - Tabuleiro do pão
 - Conjunto de Fios de Salto
 - Papelão / Madeira
- **Enigma 2:** Peças de puzzle de cartão/madeira
- **Enigma 3:** PC ou Computador Portátil
- **Enigma 4:** Papelão/madeira
- Recompensa a colocar na caixa final



Pode encontrar todas as instruções aqui:

www.escape2stay.eu

[/resgate-missão](http://www.escape2stay.eu/resgate-missao)



PREPARAÇÃO ANTES DO PRIMEIRO JOGO

Tempo estimado: 75 minutos

- Instruções de leitura e familiarização com as Pistas (45 minutos)
- Implementar os preparativos tal como descritos em pormenor nas instruções ligadas à direita.
 - **Enigma 1:**
 - Programar o Arduino
 - Configurar a eletrónica
 - Configurar o servo
 - Imprimir a imagem esquemática
 - **Enigma 2:**
 - Imprimir o modelo e transferir as peças do puzzle em madeira ou cartão. Montar o puzzle.
 - **Enigma 3:**
 - Descarregar a pasta comprimida > extraí-la > abrir o ficheiro do Browser chamado índice > premir F11 para ecrã completo.



Todos os materiais podem ser encontrados aqui:

www.escape2stay.eu

[/resgate-missão](http://www.escape2stay.eu/resgate-missao)



- **Enigma 4:**
- Coloque as duas fechaduras de 4 dígitos com os seguintes códigos: **2842** e **3687**

TEMPO DE PREPARAÇÃO PARA REINICIAR A SALA

Tempo Estimado: 10 minutos

- remover vestígios e notas do grupo/jogo anterior e esconder novas pistas (10 minutos)



INICIAR O JOGO

Recomenda-se estimar **50 minutos para um jogo**, dos quais demora 10 minutos para informar os jogadores, 30 para os deixar jogar, e 10 para um rápido de-briefing. O ideal é combiná-lo com uma sessão de aconselhamento vocacional mais intensa, antes ou depois do jogo de fuga.

Todos os puzzles podem ser resolvidos individualmente e não em qualquer ordem definida. No final, os participantes combinarão as soluções de todos os diferentes quebra-cabeças para abrir a caixa final.

Aqui pode também encontrar as soluções para os diferentes puzzles.

Depois de introduzir geralmente os seus planos e motivos para jogar o jogo com os seus alunos, continue com estes passos:

- Primeiro, construir grupos de max. 6 jogadores por grupo.
- Em segundo lugar, introduzir a configuração e as regras do jogo de fuga.
- Finalmente, dar-lhes a introdução da história e iniciar o temporizador.

INTRODUÇÃO À “MISSÃO DE RESGATE”

Olá, sou um cientista assistente e tenho alguns problemas para os quais preciso da tua ajuda. Não consigo encontrar a Maja; ela é a maior cientista de toda a Via Láctea, e o seu laboratório voador de zeppelin despenhou-se! Preciso da vossa ajuda para descobrir o que lhe aconteceu. Recuperei algumas peças do laboratório do acidente do zeppelin. Espero que as possas usar para descobrir o que aconteceu e onde ela está!

No final, é revelado que o cientista foi de férias e o seu assistente (mestre do jogo) esqueceu-se disso e era suposto tomar conta do zeppelin.





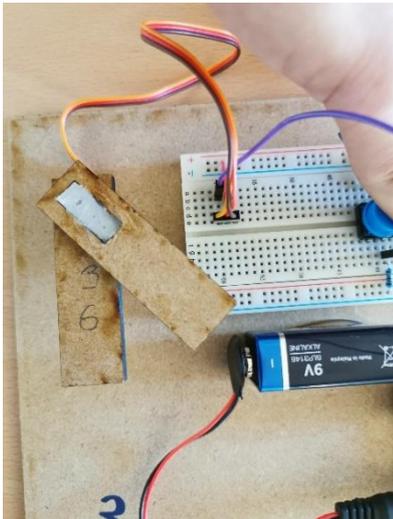
RESUMO DOS ENIGMAS E PISTAS

ENIGMA 1: Puzzle Elétrico

Descrição

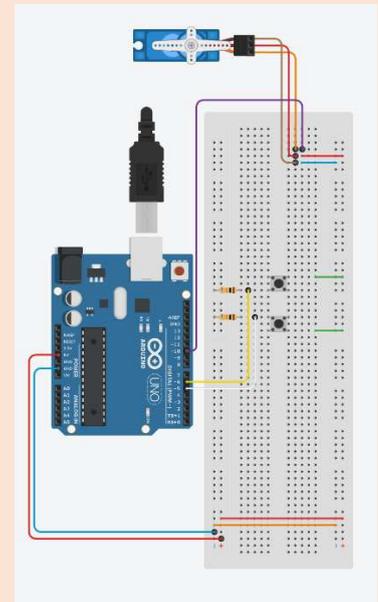
O objetivo deste puzzle é que os participantes leiam corretamente o esquema elétrico e o utilizem para ligar corretamente os componentes eletrônicos ao Arduino.

O objetivo é alcançado quando os jogadores tiverem ligado os componentes eletrônicos e obtido o código (36).



Materiais necessários

- Arduino UNO
- Micro Servo
- Botão de pressão 2X
- Alta resistência 2X (10k Ω)
- Uma fonte de alimentação (cabo USB ou Bateria)
- Tabuleiro do pão
- Conjunto de Fios de Salto
- Papelão / Madeira
- Esquema impresso



Pistas para o Mestre do jogo

- Ler cuidadosamente os esquemas.
- O servo motor precisa de se mover.
- É necessário premir os dois botões.



Enigma 2: Puzzle Matemático

Descrição

O objetivo deste puzzle é que os jogadores reorganizem as peças do puzzle de madeira/cartão.

Devem encaixar os quadrados A e B no grande buraco onde se encontrava o quadrado C. Se os organizarem corretamente, receberão um número de código.

Este puzzle é um exemplo visual de como funciona o teorema de Pitágoras.

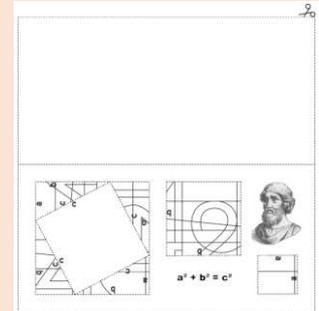
O objetivo é organizar as peças corretamente e obter o código (42).

Pistas para o Mestre do jogo

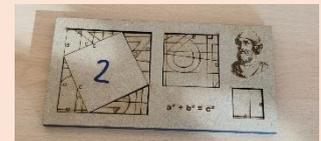
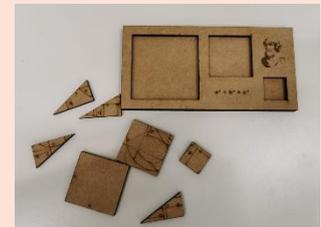
- Vejam-se as linhas nas peças.
- O resultado deve ser dois números.
- Pense em como pode encaixar todas as peças (com escrita) no grande buraco quadrado.

Materiais necessários

- Modelo impresso:



- Modelo transferido para papel ou madeira





Enigma 3: Puzzle PC

Descrição

O objetivo deste puzzle é que os participantes decodifiquem uma mensagem numa página WEB.

Terão acesso a um computador com uma mensagem encriptada que terão de introduzir para obter o resultado, que será um número necessário para desbloquear o puzzle final.

Mensagem decifrada: criptografia

Link para a pasta zip que contém a página web:

<https://bit.ly/3z2PQ8y>

O objetivo é alcançado quando os jogadores descriptam a mensagem e obtêm o código (87).

Pistas para o Mestre do jogo

- É necessário decodificar a mensagem no sítio web.
- É uma simples cifra.
- Os números representam letras.

Materiais necessários

- PC ou portátil com página web aberta e pronta
- Canetas e papel



Enigma 4: Puzzle de madeira

Descrição

O objetivo deste puzzle é que os participantes descubram a posição correta das peças e depois terminem a equação para obterem o resultado certo.

Existem muitas combinações diferentes e os participantes terão de utilizar o processo de eliminação para obter o conjunto correto de 3 peças para completar o puzzle.

Posteriormente, terão também de utilizar algumas competências básicas de matemática para obterem o resultado correto da equação.

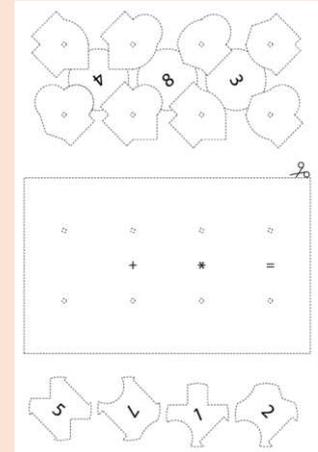
O objetivo deste puzzle é que os participantes descubram a posição correta das peças e depois terminem a equação para obter o resultado certo (28).

Pistas para o Mestre do jogo

- Não vai precisar de todas as peças.
- Algumas peças podem caber, mas não estão corretas.
- No final, obtém uma equação que precisa de resolver.

Materiais necessários

- Modelo impresso e moldado transferido para madeira ou cartão:





Enigma 5: Desbloquear a caixa

Descrição

Este é o desafio que liga todos os outros puzzles. O objetivo deste é recolher todos os resultados dos puzzles anteriores e utilizá-los para desbloquear a caixa.

O objetivo é alcançado quando os jogadores abrem a caixa.

Pistas para o Mestre do jogo

- É necessário introduzir os números dados de puzzles anteriores na combinação certa.
- Se copiou os nossos desafios exatamente do que pode colocar o primeiro cadeado no código 1: **2842** e o segundo no código 2: **3687**

Materiais necessários

- Caixa simples
- Dois cadeados de 4 dígitos





DISCUSSÃO

No final, revela-se que o cientista foi de férias e o seu assistente (mestre de caça) esqueceu-se disto e deveria ter tomado conta do zepelim.

No final devemos também perguntar aos participantes o que pensaram dos puzzles e do escape room em geral.

Conhecer os estudantes e dar-lhes feedback sobre o seu desempenho. Explique o que funcionou bem, se e onde o surpreenderam, onde tiveram um desempenho melhor que a média ou o esperado e onde os esforços individuais e de equipa foram bons e frutuossos. Mencione também o que não funcionou tão bem e onde as melhorias no grupo e as ações individuais poderiam ter ajudado a resolver os enigmas mais facilmente.

Se completarem o jogo no prazo de 30 minutos, felicite-os pelo seu sucesso. Se precisarem de mais tempo, mencionem ainda a finalização de forma positiva e expliquem o que causou o atraso.



PERCURSO

Antes de resolver o último puzzle, tem de resolver os 4 anteriores. A ordem em que os resolve não é importante. A partir deles obterá então 8 números que precisa para resolver o último puzzle.

Enigma 1: Puzzle elétrico

Aos participantes são dadas todas as peças do puzzle. Isto inclui a bateria, fios, servo, um Arduino e um diagrama de como o circuito deve ser montado. Os participantes montam o circuito de acordo com o diagrama. Se o circuito for montado com sucesso, o servo deve mover-se pressionando ambos os botões e revelar um número secreto de 2 dígitos que faz parte da solução para o puzzle final.

Enigma 2: Puzzle matemático

Os participantes encontram este puzzle montado de uma forma que as peças A, B e C são colocadas em espaço separado. Têm de ver que algumas peças têm linhas que correspondem a outras peças e que estas linhas formam um símbolo. Têm de encontrar uma forma de preencher o espaço C apenas com peças com linhas sobre elas. Têm de ver que as peças A e B podem caber no espaço C juntamente com os triângulos. No final, os puzzles devem revelar um número de 2 dígitos que é outra peça da solução para o puzzle final.

Enigma 3: Puzzle PC

Os participantes recebem um computador e têm de decifrar um fio. A lógica por detrás deste enigma é que eles têm de usar uma tabela de pesquisa que também têm no ecrã. Os participantes têm de descobrir que os números individuais correspondem a letras. Se substituïrem os números pelas letras corretas, recebem a palavra-chave do puzzle. Isto dá-lhes acesso ao website e dá-lhes um número de 2 dígitos, que faz parte da solução para o puzzle final.

Enigma 4: Puzzle de madeira

Os participantes devem receber um monte de peças diferentes deste puzzle. O objetivo é orientar as peças aparafusadas ao tabuleiro na orientação correta e depois encaixar as peças corretas entre elas. Isto irá então mostrar-lhes uma equação matemática. Posteriormente, terão de usar algumas habilidades matemáticas básicas para resolver a equação. O resultado é outro número de 2 dígitos que faz parte da solução para o puzzle final.



Enigma 5: Puzzle elétrico

Como puzzle final, os participantes são apresentados com uma caixa/caixa fechada com dois fechaduras de números, cada uma exigindo a combinação certa de 4 números para desbloquear. Para o desbloquear, os participantes têm de fundir todas as soluções de todos os puzzles anteriores na ordem correta para desbloquear ambos os cadeados.

MISSÃO DE RESGATE

IMPRIMIR PDF & INSTRUÇÕES

DETALHADAS

Enigma 1: Puzzle Elétrico

O objetivo deste puzzle é que os participantes leiam corretamente o esquema elétrico e o utilizem para ligar corretamente os componentes eletrônicos ao Arduino.

Lista de itens:

- Arduino UNO
- Micro Servo
- Botão de pressão 2X
- Alta resistência 2X (10kΩ)
- Uma fonte de alimentação (cabo USB ou bateria)
- Tabuleiro do pão
- Conjunto de Fios de Salto
- Papelão / Madeira

Programa para Arduino

As seguintes linhas de código devem ser copiadas no Arduino IDE e carregadas no Arduino UNO. (Online pode encontrar múltiplos tutoriais para isto)

Programa:

```
#include <Servo.h>

int Button = 0;

int Button1 = 0;

int CanRotate = 0;

Servo servo_10;

void setup()
{
  pinMode(5, INPUT);
  pinMode(6, INPUT);
  servo_10.attach(10, 500, 2500);
}

void loop()
```

```
{  
  Button = digitalRead(5);  
  Button1 = digitalRead(6);  
  if (Button == HIGH && Button1 == HIGH) {  
    CanRotate = 1;  
  } else {  
    CanRotate = 0;  
  }  
  if (CanRotate == 1) {  
    servo_10.write(45);  
  } else {  
    servo_10.write(2);  
  }  
  delay(0.1); // Delay a little bit to improve simulation performance  
}
```

Fim do programa

Instalação de eletrônica

Para que o desafio possa ser jogado, é necessário que primeiro se instale a eletrônica. Recomendamos a montagem completa do desafio para testar se funciona corretamente. Quando tudo estiver configurado como mostrado na figura abaixo, o servo deve rodar durante 45 graus quando ambos os botões são pressionados, quando libertado o servo volta à primeira posição.

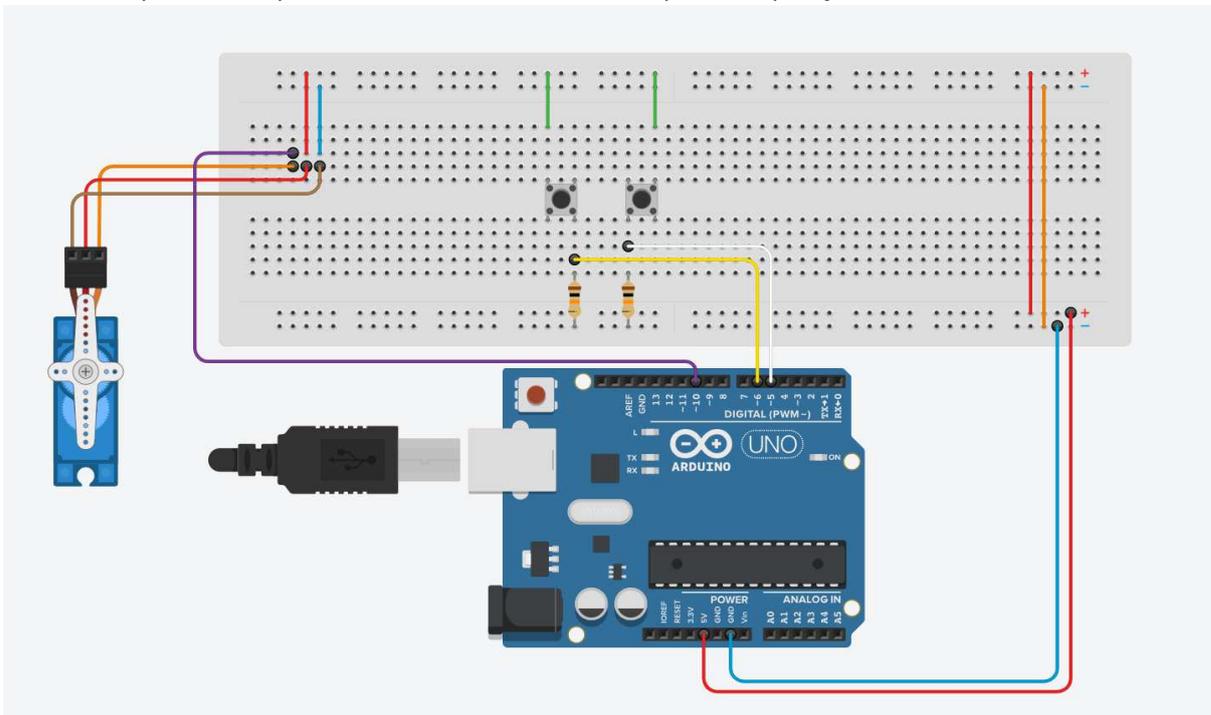


Figura 1 Esquema

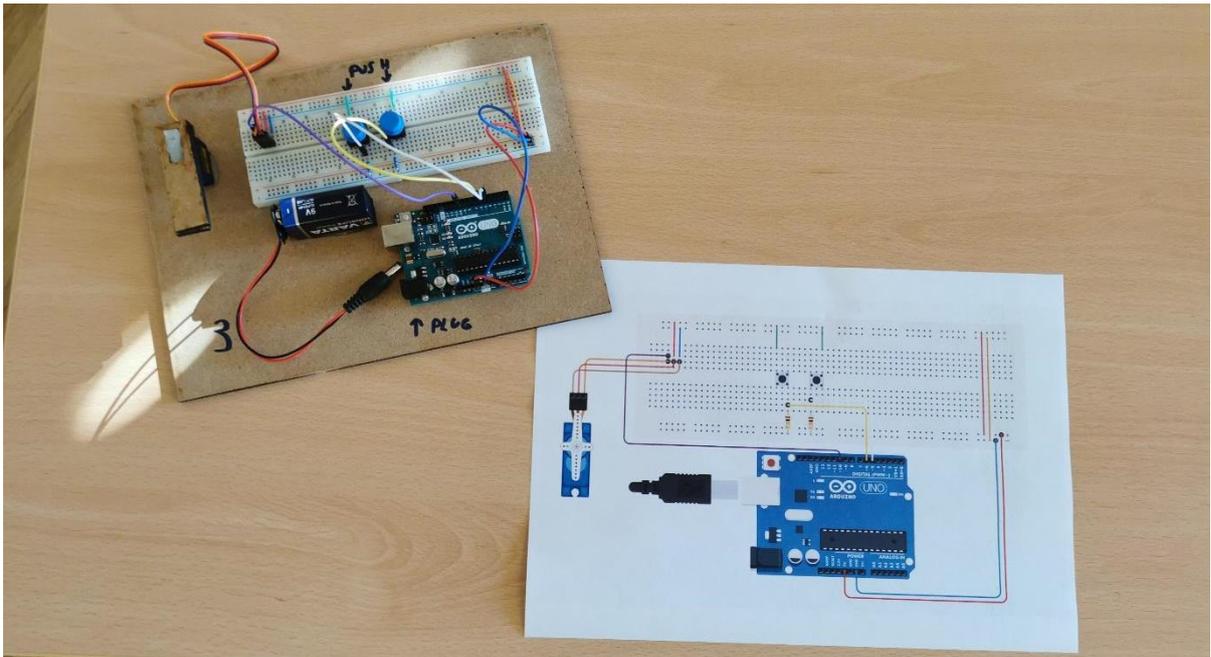


Figura 2 Ligações reais baseadas no esquema

Configuração do servo

O servo motor deve ser configurado de forma que, quando ativado, revele o número de código. É melhor primeiro fazer a eletrónica e ligá-la de modo que o Arduino gire o servo a 0°. Quando tiver a certeza que o servo é rodado a 0° pode colar em dois pedaços de madeira ou cartão para fazer como um arranjo em tesoura.

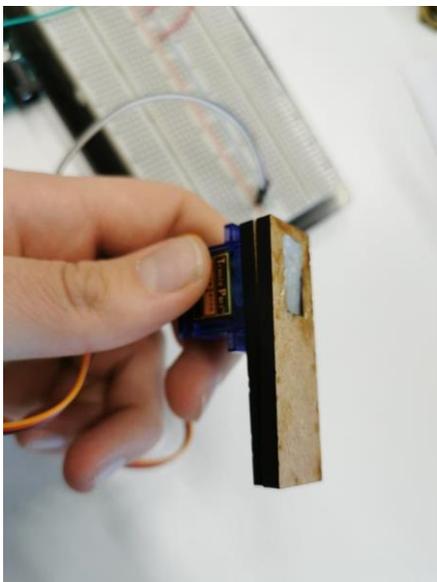


Figura 3 Tesouras fechadas (0°)

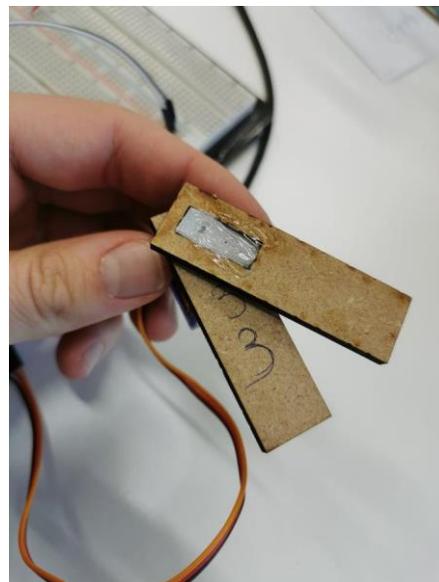


Figura 4 Tesoura aberta (45°)

Com cartão ou madeira, devemos conseguir que quando o servo é rodado a 0° as duas peças estejam alinhadas e escondendo o número e quando o servo é ativado e rodado a 45° as duas peças devem separar-se e revelar o número. Na peça inferior, escrever 2 números que fazem parte da fechadura.

Preparação do jogo

Quando confirmamos que a eletrônica funciona e que o Servo está montado, temos de preparar o puzzle para os jogadores. Em primeiro lugar, podemos imprimir a imagem esquemática que fornecemos junto à eletrônica. Segundo, temos de remover alguns Jumper Wires da eletrônica, como se mostra na figura abaixo.

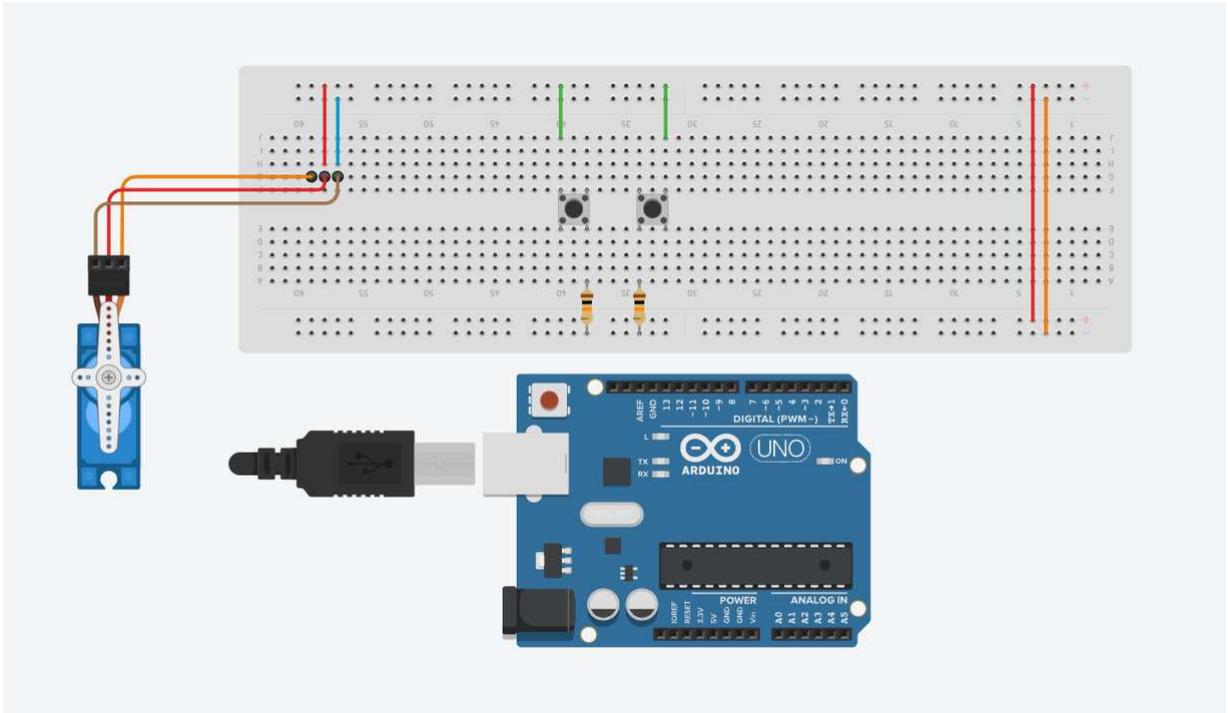
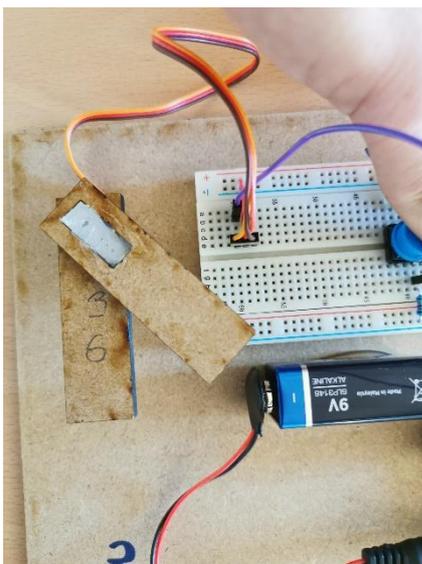


Figura 5 Esquema desconectado

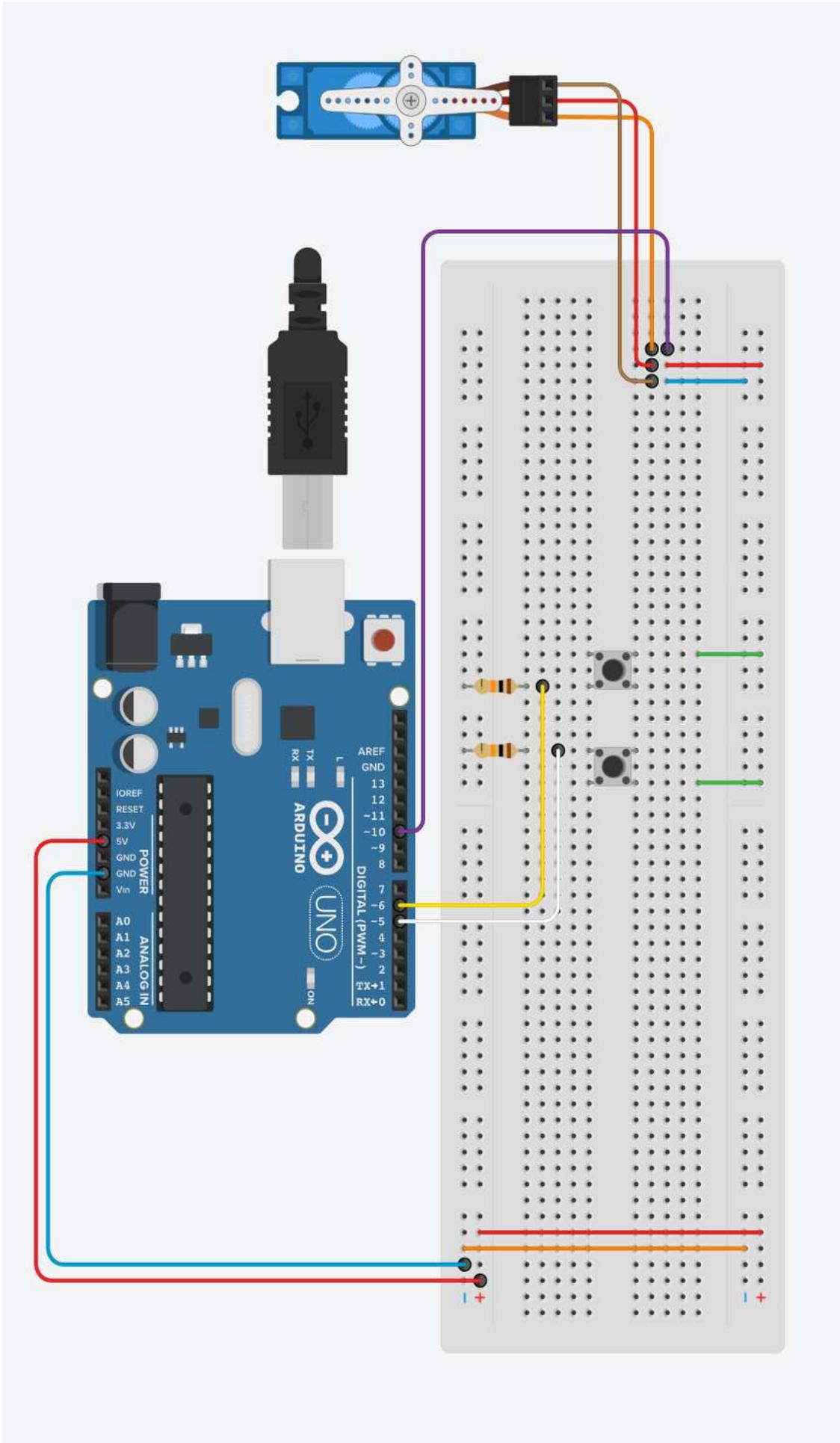
Agora o desafio está pronto para ser jogado.

Solução:

A solução para o nosso puzzle é: 36



Imprimir a última página.



Enigma 2: Puzzle Matemático

O objetivo deste puzzle é que os jogadores reorganizem as peças do puzzle. Devem encaixar os quadrados A e B no grande buraco onde se encontrava o quadrado C. Se os organizarem corretamente, receberão um número de código. Este puzzle é um exemplo visual de como funciona o teorema de Pitágoras.

Lista de itens:

- Papelão / Madeira

Impressão

Para este puzzle, temos de imprimir o modelo abaixo.

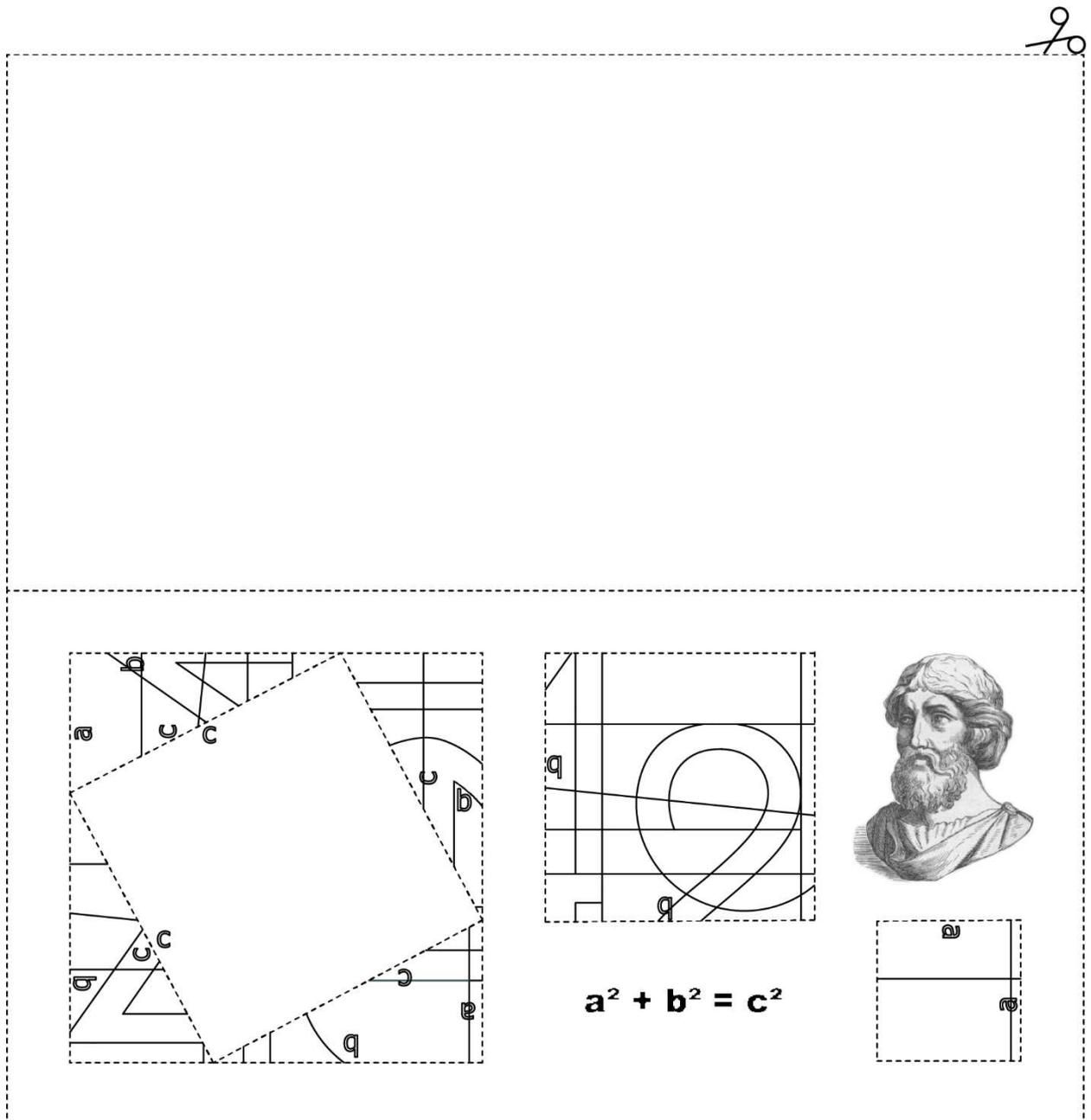


Figura 1 Modelo

Ao imprimir o modelo, deve colá-lo a um pedaço de madeira ou de cartão. Agora tudo o que deve fazer é recortar em todo o lado onde haja uma linha espaçada. Acabará com um retângulo completo e

um retângulo com 3 buracos. Estes dois estão agora colados de modo a que a imagem de Pitágoras esteja virada para cima.

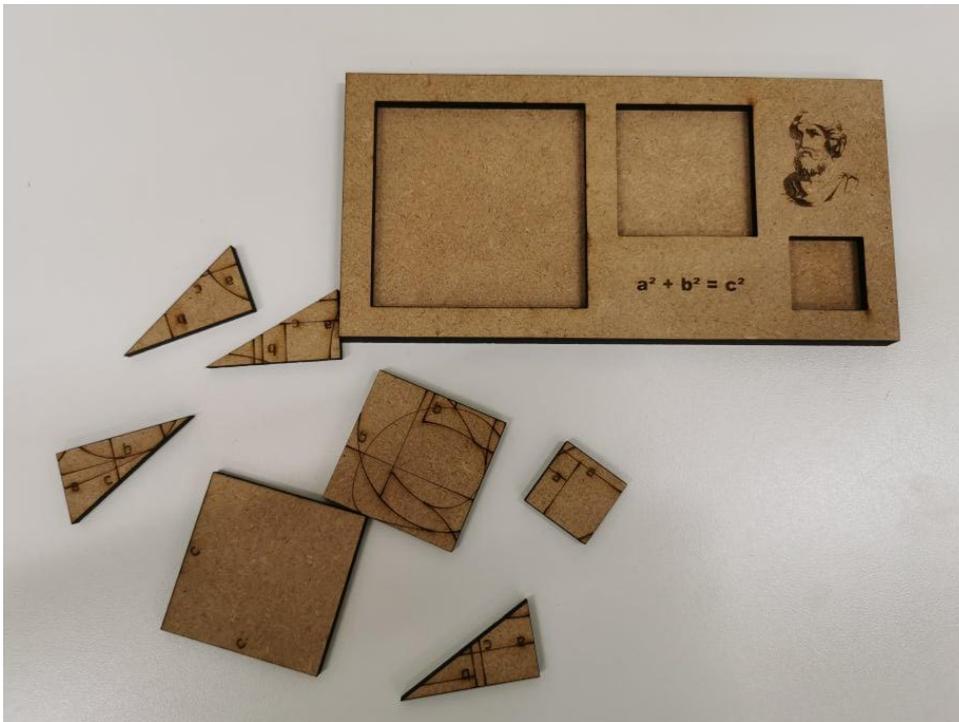


Figura 2 Retângulos colados e outras peças

Agora o puzzle está terminado.

Preparação do jogo

Completámos o puzzle e agora temos de o preparar para os jogadores. Temos de montar o puzzle no seu estado básico, como se mostra abaixo, é toda a configuração de que precisamos.



Figura 3 Estado base do puzzle

Solução

A solução para o nosso puzzle é: 42

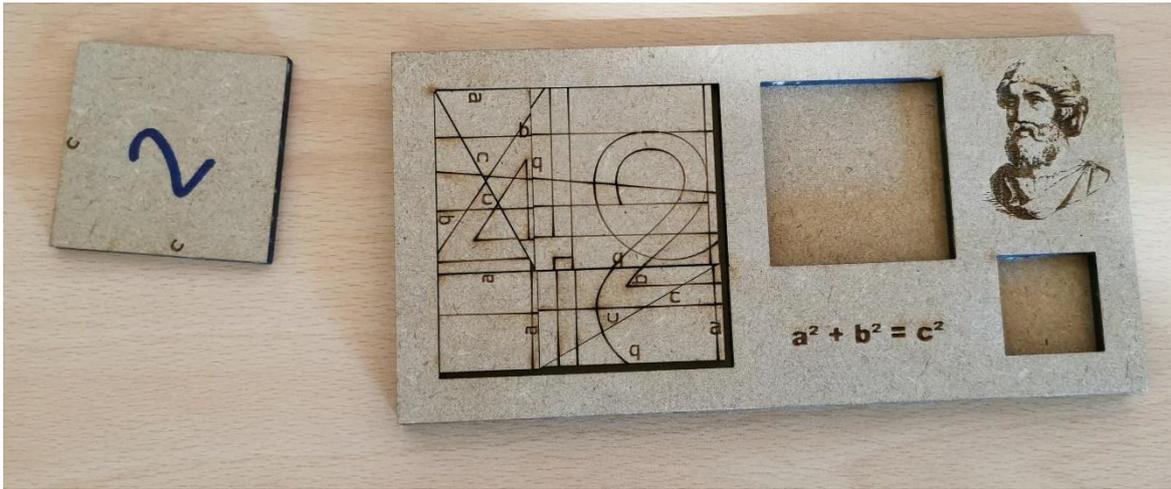


Figura 4 Puzzle resoldido

Enigma 3: Puzzle PC

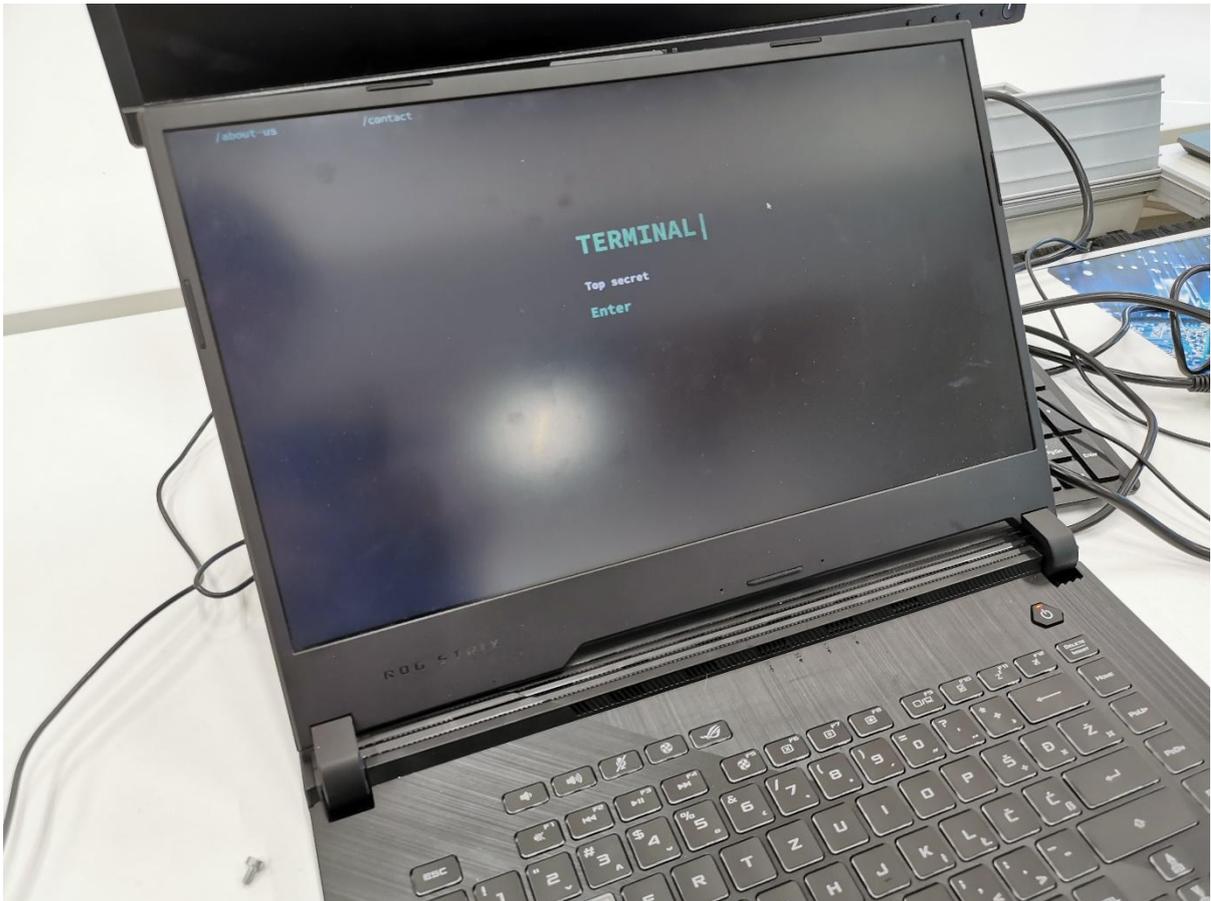
O objetivo deste puzzle é que os participantes descodifiquem uma mensagem numa página WEB.

Lista de itens:

- PC ou computador portátil.

Preparação:

Descarregar a pasta comprimida > extraí-la > abrir o ficheiro do Browser chamado índice > premir F11 para ecrã inteiro.



E o desafio está lançado.

Solução:

A solução para o nosso puzzle é: 87

Enigma 4: Puzzle de madeira

O objetivo deste puzzle é que os participantes descubram a posição correta das peças e depois terminem a equação para obterem o resultado certo.

Lista de itens:

- Papelão / Madeira

Impressão:

Para este puzzle, temos de imprimir o modelo na página seguinte.

Preparação do jogo:

Quando montarmos o puzzle com sucesso, devemos apenas colocar o tabuleiro e as peças livres sobre a mesa e o puzzle está pronto para jogar.



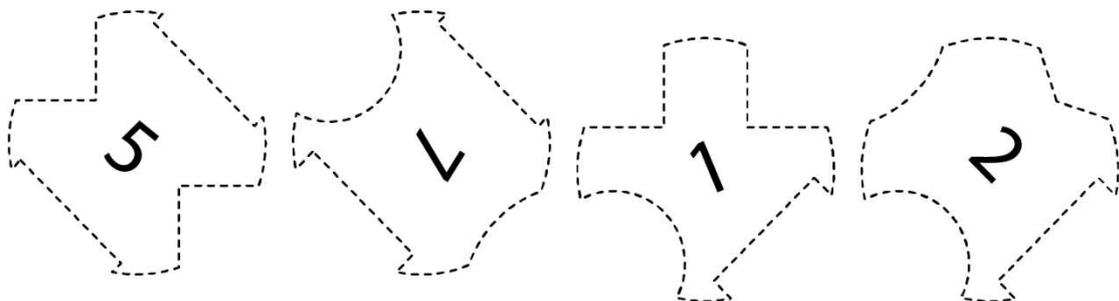
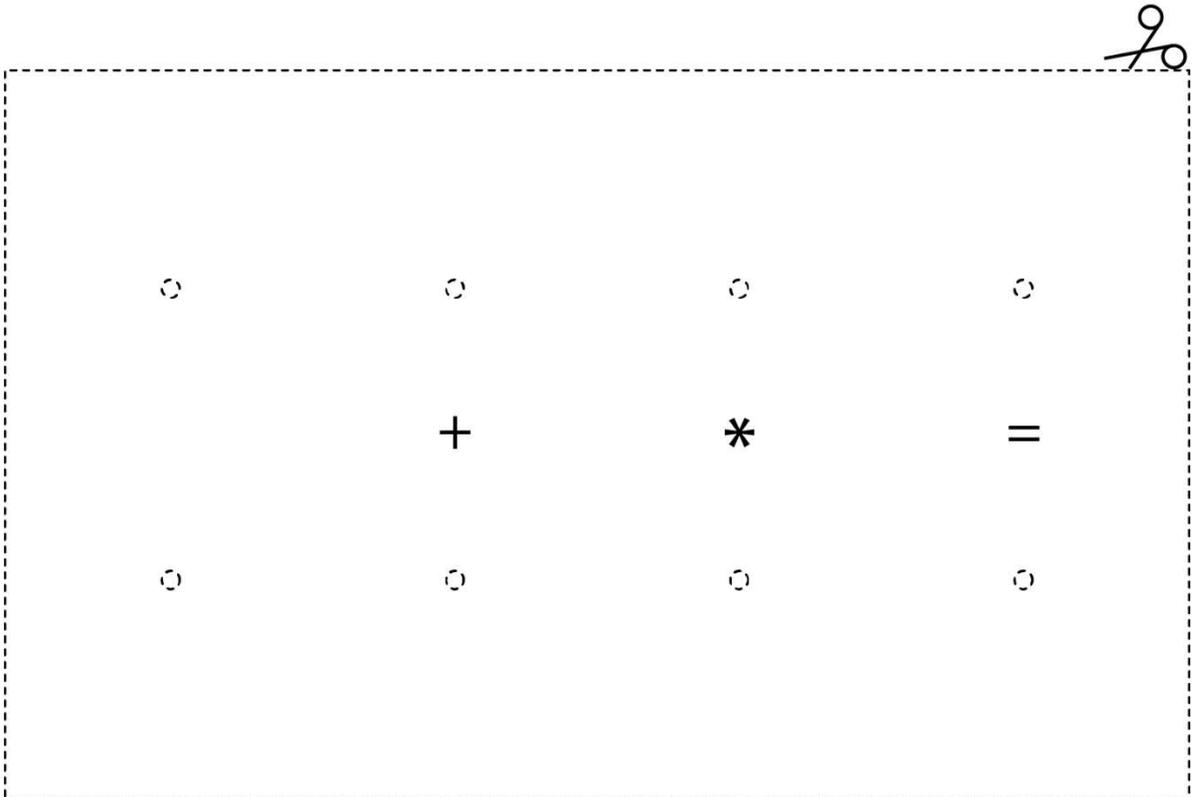
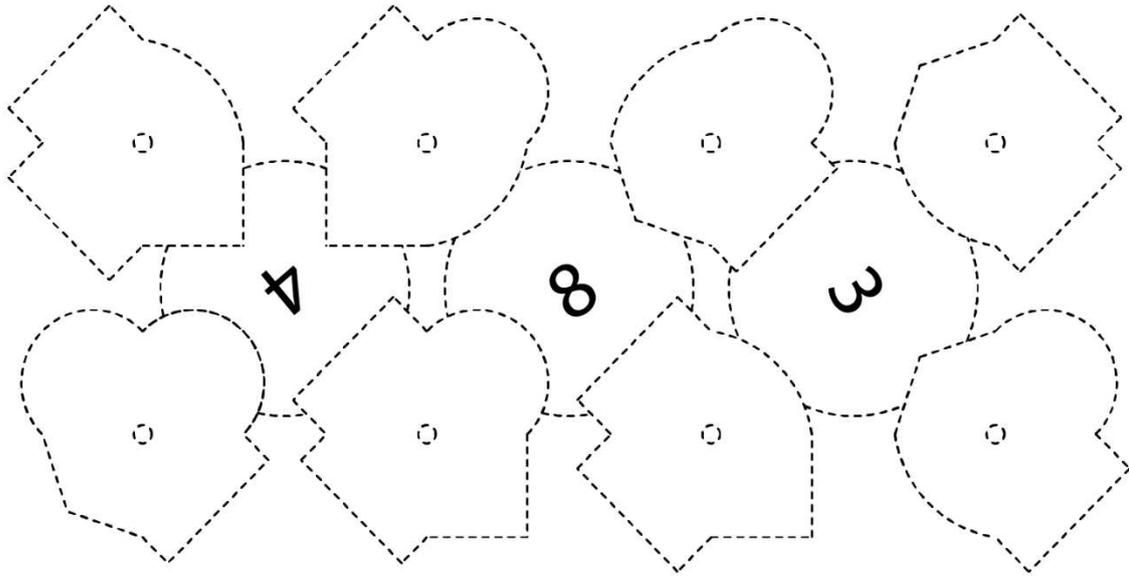
Figura 1 Puzzle montado e preparado

Solução:

A solução para o nosso puzzle é: 28



Imagem 2 Puzzle resolvido



Quando o modelo é impresso, devemos colá-lo em cartão ou madeira e cortá-lo em todos os lugares onde haja uma linha espaçada. Depois disto, temos de fixar as peças do puzzle com furos na placa principal, utilizámos parafusos e parafusos M6.

Enigma 5: Caixa final

Este é o desafio que liga todos os outros puzzles. O objetivo deste é recolher todos os resultados dos puzzles anteriores e utilizá-los para desbloquear a caixa.

Lista de itens:

- Caixa simples
- Duas fechaduras com quatro números

Preparação:

Utilizámos duas fechaduras de quatro dígitos e montamo-las de modo que a partir de cada um dos quatro desafios obtivemos 2 dígitos que têm de ser combinados a fim de desbloquear as fechaduras.

Também rotulamos os puzzles de 1-4 e marcamos os dois dígitos correspondentes nas fechaduras para que fique claro onde utilizar os resultados dos puzzles. Para isso, utilizámos o mesmo marcador para que seja mais fácil fazer a ligação.



Figura 1 Caixa final

Solução:

Se copiou os nossos desafios exatamente do que pode colocar o primeiro cadeado no código 1: 2842 e o segundo o código 2: 3687

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



OS PAPÉIS DOS GOVERNANTES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

Escape Stay

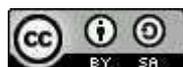
**Fazer do ensino e formação profissional
uma primeira opção - não uma segunda
opção!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Licença aberta: Este documento é para uso gratuito sob a Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

OS PAPÉIS DOS GOVERNANTES



Os Governantes mais poderosos do mundo identificaram 5 profissionais qualificados para ajudar no desenvolvimento da vida no novo planeta.

Consegue encontrar as 5 profissões e as competências necessárias em 30 minutos?

Neste escape room irá mergulhar em

VARIOS SECTÓRES DO EPF

e cobrir as seguintes competências relacionadas e tarefas típicas:

1. Aptidões sociais

Comunicação, partilha de tarefas, partilha de ideias, relacionamento, cooperação, empatia

2. Competências transversais

Comunicação, adaptabilidade, liderança, trabalho de equipa, gestão do tempo, organização, colaboração, criatividade, resolução de problemas, tomada de decisões, gestão do stress, escuta ativa...

3. Competências cognitivas

Atenção aos detalhes, concentração, capacidade crítica e pensamento racional. Tomada de decisões rápida, mas sempre considerada, trabalho sob pressão, paciência...

Depois de completar este escape room, os seus alunos serão capazes de o fazer:

- ✓ Trabalhar como parte de uma equipa.
- ✓ Seguir a lógica de uma investigação.
- ✓ Resolver diferentes puzzles e testes usando o raciocínio lógico e trabalhando em equipa.
- ✓ Conhecer as competências relacionadas com 5 profissões importantes.

Este é um dos cinco escape rooms gratuitos que pode dinamizar com os seus estudantes para tornar a via do ensino profissional mais atrativa.

Encontre-os todos aqui :

www.escape2stay.eu



RESUMO DOS ENIGMAS

1. Abrir a pasta
2. Carmen, Assistente de Enfermagem
3. Christine, Especialista de TI
4. Hans, Mecânico
5. Malik, Eletricista
6. Francesco, Cozinheiro
7. Gráfico final

CONTEÚDOS DA BROCHURA

INSTRUÇÕES PARA O MESTRE DO JOGO	1
PREPARAÇÃO	2
INICIAR O JOGO	4
RESUMO DOS ENIGMAS E PISTAS	6
DISCUSSÃO	13
PERCURSO	14



INSTRUÇÕES PARA O MESTRE DO JOGO

Esta brochura irá fornecer-lhe toda a informação necessária para implementar o escape room e ligar todos os materiais necessários.

Como mestre do jogo, irá introduzir o cenário do jogo e apontar ao seu grupo de jogadores. Estará disponível caso eles precisem de ajuda e dar-lhes-á pistas que os guiarão a encontrar as soluções dos enigmas e, em última análise, a alcançar o objetivo.

Por vezes o mestre do jogo tem de interferir sem que lhe seja pedido para evitar que os jogadores trabalhem demasiado tempo na direção errada ou para os impedir de se instalarem numa solução errada. Mas não em demasia! Tenha cuidado com a sua linguagem corporal e com o local onde olha na sala para evitar pistas involuntárias.

Recordar aos jogadores que podem usar uma pista - por vezes esquecem-se ou o orgulho proíbe-os de perguntar. Leia a sala e seja flexível com as pistas. Não é necessário utilizar as pistas exatas que são fornecidas nas instruções.

*Para saber mais sobre o seu papel como mestre do jogo, consulte o **manual Escape2Stay** e a nossa diretriz completa aqui:*

www.escape2stay.eu/the-governors-papers/



REGRAS DO JOGO

Ao introduzir a Escape Room, certifique-se de que o faz:

- Definir a área de jogo e informar os jogadores se existem quaisquer objetos que estejam fora dos limites. Se a sala estiver muito cheia de material, marcar os objetos que não fazem parte do jogo com um ponto colorido.
- Instruí-los de que não têm de destruir/estragar quaisquer objetos na sala. Eles nunca precisarão de força para descobrir quaisquer pistas.
- Alguns enigmas instruem os jogadores a utilizar um smartphone, pelo que lhes é permitido ter um.
- Definir o tempo limite para 30 minutos e certificar-se de que os jogadores têm a oportunidade de ver o tempo a passar, colocando um relógio ou uma contagem decrescente visivelmente na sala.



TIME FRAME

- 120 minutos Preparação antes de jogar pela primeira vez, incluindo instruções de leitura, preparação de materiais e familiarização com o jogo
- 10 minutos Introdução do jogo aos jogadores
- 30 minutos Tempo estimado de jogo para um grupo
- 15 minutos Reiniciar a sala após um play-through



PREPARAÇÃO

Para jogar o jogo é necessário um espaço adequado. Para todos os enigmas, é muito útil e necessário que os participantes tenham notas pegajosas, papel e canetas. Por este motivo, serão deixadas na pasta dos Governadores.

Ao preparar o jogo, pode decidir que informações coloca no quadro de investigação e que informações coloca na pasta. Não existe uma ordem definida para este jogo, é totalmente dinâmico e cada jogo será diferente do anterior.

ARTIGOS A PREPARAR

- **"Quadro de investigação"**, este pode ser um quadro de cortiça, um grande pedaço de cartão, um painel, ou simplesmente um espaço na parede onde os jogadores podem colar as pistas que encontram.
- **Briefcase**, qualquer pasta ou caixa que simule uma pasta de Governadores ou de empresários.
- **Caixa** que pode ser trancada
- 1 **cadeado numérico**
- 1 **combinação de letras cadeado**
- 1 **espelho**
- **Copos vermelhos filtrados** ou uma folha transparente de papel de alumínio vermelho.
- **Notas adesivas**
- **Botão de gravação de voz** (e.g. <https://amzn.to/3JImxLq>)
- 1 **envelope**
- 1 **Parafuso**
- **Materiais para impressão** (alguns precisam de ser montados)

MATERIAIS PARA IMPRESSÃO

- **Enigma 1:** Imprimir ou escrever a nota adesiva com a hora da reunião dos Governadores.
- **Enigma 2:** Imprimir a fotografia de Carmen e colocá-la na pasta. Imprimir o cartão com o alfabeto de código morse e prendê-lo à comissão de investigação.
- **Enigma 3:** Imprimir o código QR e cortá-lo em quatro peças. Colocar uma peça no quadro de investigação e as outras três peças na pasta. Imprima a fotografia de Christine e coloque-a na pasta.
- **Enigma 4:** Imprimir, cortar e montar a roda César Cipher. Imprimir o cartão com a mensagem encriptada. Colocar o cartão e a roda num envelope. Escreva no envelope que o remetente é Christoph. Imprimir a fotografia. Colocar tudo na pasta.
- **Enigma 5:** Imprimir o CV e colocá-lo com o espelho na pasta.



Pode encontrar os links para os artigos aqui:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers/



Find all materials you need here:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>





- **Enigma 6:** Imprimir a carta do Francisco a cores. Coloca os óculos com filtro vermelho na pasta. Imprime a fotografia do Francisco e coloca-a na pasta.
- **Enigma 7:** Imprime a tabela de descobertas que os jogadores têm de preencher ao longo do jogo com as informações que encontram. Coloca o botão com a mensagem gravada dentro da caixa. Fecha a caixa com o cadeado de combinação de letras.
(!) Tem em atenção que as letras incluídas são diferentes em cada cadeado deste tipo. Se não for possível criar a mesma combinação que a inpedida neste jogo, terá de inserir outra palavra. Neste caso, a solução da tabela de resultados terá de ser modificada para ser a mesma palavra-passe que a definida para o cadeado de letras.

PREPARAÇÃO ANTES DO PRIMEIRO PLAY-THROUGH

Tempo estimado: 120 minutos

- Instruções de leitura e familiarização com as pistas (45 minutos)
- Comprar objetos necessários, se necessário
- Impressão de materiais a cores (15 minutos)
- **Definir os dois cadeados:**
 - Escrever o código numérico como tempo de reunião dos Governadores num post-it (→ ver enigma 1). Colocar o post-it no quadro de investigação para que seja óbvia para os jogadores no início do jogo.
 - Defina o cadeado de combinação de letras para a palavra que decidiu esconder na tabela de resultados (→ ver enigma 7).
- **Gravar a mensagem do vencedor** com o botão de gravação de voz. Coloque-a na caixa. Fechar a caixa com o cadeado de combinação de letras.
- Colocar os seguintes itens na **pasta**:
 - A fotografia de Carmen (assistente do infantário)
 - 3 partes do código QR
 - Fotografia da Christine (especialista em informática)
 - Envelope com a roda de cifra Caesar e a mensagem cifrada do Hans
 - CV do Malik (eletricista)
 - Espelho
 - Carta de Francesco (cozinheiro)
 - Óculos com filtro vermelho
 - Caixa fechada (que contém o botão de gravação de voz)
- Colocar os seguintes elementos no **quadro de investigação**:
 - Nota adesiva com a hora da reunião do Conselho de Governadores
 - Cartão com o alfabeto Morse e um fecho de latão
 - 1 pedaço do código QR



Find all materials you need here:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>





- A fotografia do Hans (mecânico) e o seu cartão de visita, a fotografia do Francesco (cozinheiro) e a do Malik (eletricista)
- Quadro de resultados
- Preparação da sala pela primeira vez (45 minutos)

PREPARAÇÃO PARA REINICIAR A SALA

Tempo estimado: 15 minutos

- Remover vestígios e notas de grupos/jogadas anteriores e esconder novas pistas (15 minutos)



INICIAR O JOGO

Recomenda-se estimar **50 minutos para um play-through**, dos quais demora 10 minutos para informar os jogadores, 30 para os deixar jogar, e 10 para um rápido de-briefing. O ideal é **combinar o jogo com uma sessão de aconselhamento de carreira mais intensa antes ou depois do jogo**.



Depois de introduzir em linhas gerais os seus planos e motivos para jogar o jogo com os seus alunos, continue com estes passos:

- Primeiro, construir grupos de max. 6 jogadores por grupo.
- Em segundo lugar, introduzir a configuração e as regras do jogo de fuga.
- Finalmente, dar-lhes a introdução da história e iniciar o temporizador.

O jogo será jogado em **duas zonas de jogo**:

1) A pasta dos Governadores.

2) O conselho/painel de investigação do Governador.

Os jogadores terão de recolher informações e dar sentido às pistas que encontrarem na pasta e depois organizá-las no painel de investigação para descobrir quem são os 5 profissionais que vão viajar para o novo planeta.

O jogo, portanto, não tem uma ordem estabelecida, irá desenvolver-se de acordo com a lógica da investigação seguida pelos participantes. Os enigmas não têm uma ordem fixa de desenvolvimento, as pistas serão espalhadas aleatoriamente à volta da pasta e do tabuleiro (a menos que a descrição do enigma indique um local específico para uma pista específica).



INTRODUÇÃO A “OS PAPÉIS DOS GOVERNANTES”

A apresentação da história pode ser feita de duas formas diferentes:

A primeira forma é recitar a seguinte história:

Foi encontrado um novo planeta no qual a vida humana é possível. Os Governadores mais poderosos do mundo identificaram 5 profissionais qualificados para ajudar no desenvolvimento da vida no novo planeta.

Quando a operação estava em curso e os 5 profissionais estavam a ser recrutados, os Governadores aperceberam-se de que alguém tinha manipulado e encriptado todos os seus documentos e pistas! Eles precisam da vossa ajuda para decifrar a informação e devolvê-la aos Governadores.

Só temos a pasta dos Governadores, um bloco de notas e o quadro onde estavam a documentar toda a informação. Dentro da pasta estão todas as informações de que precisamos para completar a missão... mas todas as informações foram misturadas!

Tens meia hora para cumprir a missão: **descobrir a identidade dos 5 profissionais que serão enviados para o novo planeta.**

Vejam o vídeo introdutório aqui::

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>



Outra forma é projectar o seguinte vídeo do Youtube para tornar esta apresentação da história mais interactiva e visual:

<https://youtu.be/NThwDDTeOJo>



RESUMO DOS ENIGMAS E PISTAS

Enigma 1: Abrir a Pasta

Descrição

Os participantes encontram a pasta do governador e o painel de investigação na sala.

Para iniciar o jogo, precisam da pista no tabuleiro para abrir a pasta dos Governadores, que está trancada com um cadeado numérico de 4 dígitos.

A pista é o tempo de reunião dos Governadores, que é fixado num post-it ao conselho de investigação.

Nota no quadro que lê:

Próxima reunião de Governadores: Terça-feira 8 de abril às 23:40

O número é na realidade a numeração que abre a pasta (2340).

O objetivo é alcançado quando os jogadores descobrem o código para a fechadura numérica e abrem a pasta.

Pistas para o mestre do jogo

- O mestre do jogo tem de lembrar aos participantes que TUDO no painel pode ajudá-los.
- O mestre do jogo pode ajudar os participantes a concentrarem-se no que procuram, no que precisam para continuar no jogo: um número, uma palavra, uma peça de informação específica... Neste caso, eles precisam de um número para abrir a pasta.

NOTA: Pode escolher livremente o código para a pasta.

Não é relevante para quaisquer outros enigmas. Se tiver um cadeado de 3 dígitos, defina a hora da reunião dos Governadores antes do meio-dia (por exemplo, 9:45).

Materiais necessários

- Pasta cheia de pistas (ver → Preparação)
- Fechadura numérica de 4 dígitos definida com o código **2340**
- Comissão de investigação
- Nota post-it:





Enigma 2: Carmen, Assistente de Enfermagem

Descrição

Os participantes têm de decifrar as competências do assistente do berçário, que estão escritas em código morse na foto.

Os participantes têm de fazer corresponder a mensagem codificada com o alfabeto de código para decifrar a mensagem. Têm de usar a lógica, ser minuciosos e pacientes para o fazer.

O objetivo é alcançado quando os jogadores decifram a mensagem e a escrevem no quadro de resultados.

Solução:

- ✓ Compromisso ético
- ✓ Cuidado
- ✓ Competências interpessoais

Pistas para o mestre do jogo

- O mestre do jogo pode lembrar aos participantes que **TODOS** os elementos do jogo podem ajudá-los.
- O mestre do jogo deve saber como funciona o alfabeto de código Morse.
- O mestre do jogo pode orientar os participantes, dizendo-lhes que devem ser pacientes para resolver este teste.

Materiais necessários

- Foto da Carmen



- Cartão alfabético de código morse

A ···	J ·····	S ····	Z ·····-
B ·····	K ···-	T ···	3 ·····-
C ·····-	L ·····	U ···-	4 ·····-
D ···-	M ···-	V ·····	5 ·····-
E ···	N ···-	W ·····	6 ·····-
F ·····	O ···-	X ·····	7 ·····-
G ·····-	P ·····	Y ·····-	8 ·····-
H ·····	Q ·····-	Z ·····-	9 ·····-
I ···	R ···-	1 ·····-	0 ·····-

This may help you... Carmen, nursery assistant. Spain



Enigma 3: Christine, Especialista IT

Descrição

Os participantes têm de completar um puzzle com peças de um QR que encontrarão na pasta e no quadro de investigação.

Depois têm de digitalizar o QR que os leva ao blog profissional da Christine e encontrar a informação de que necessitam.

O objetivo é alcançado quando os jogadores tiverem lido o blogue em linha para conhecer as competências de um especialista em TI e escrever toda a informação encontrada no quadro de resultados.

Solução:

- ✓ Pensamento lógico
- ✓ Inovação
- ✓ Atualização e aprendizagem contínua

Pistas para o mestre do jogo

- O mestre do jogo tem de se certificar de que os participantes têm todas as peças do QR.

Materiais necessidades

- Puzzle de código QR



- Foto da Christine (misleading item)



- Smartphone com acesso à Internet e leitor/scanner QR



Enigma 4: Hans, Mecânico

Descrição

Hans enviou aos Governadores um envelope, neste envelope ele envia-lhes a roda para decifrar a sua mensagem em cifra de César.

Além disso, os Governadores têm um cartão de visita e uma foto do mesmo.

O objetivo é alcançado quando os jogadores tiverem decifrado a mensagem e introduzido toda a informação de Hans no quadro de resultados.

Solução:

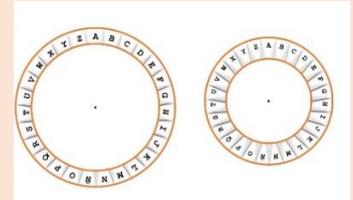
- ✓ Destreza manual
- ✓ Precisão
- ✓ Competências organizativas

Pistas para o mestre do jogo

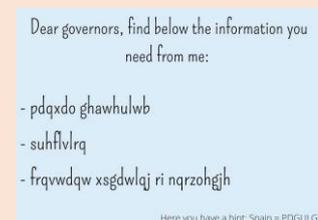
- O mestre do jogo tem de lembrar aos participantes que têm de escrever e guardar todos os dados que encontram e acreditam ser valiosos.

Materiais necessários

- Roda de Cifra César



- Carta e cartão com mensagem



- Cartão de visita (item enganador)



- Foto de Hans (item enganador)





Enigma 5: Malik, Eletricista

Descrição

Os participantes encontrarão o CV de um electricista. Nesse CV poderão encontrar toda a informação de que necessitam sobre o electricista.

As competências são escritas ao contrário, e os participantes terão de as descriptar usando um espelho.

O objetivo é alcançado quando os jogadores descobrem as competências e as incluem no quadro de resultados.

Solução:

- ✓ **Resolução de problemas**
- ✓ **Capacidade de trabalhar individualmente**
- ✓ **Interpretação de desenhos técnicos**

Pistas para o mestre do jogo

- O mestre do jogo tem de estar atento e lembrar aos participantes que têm de preencher a tabela de resultados para que haja informação no CV de que não é assim tão importante para eles.
- O mestre do jogo pode precisar de lembrar aos participantes que todos os elementos da sala podem ser úteis para resolver os enigmas.

Materiais necessários

- CV



- Foto de Malik (item enganador)



- Espelho



Enigma 6: Francesco, Cozinheiro

Descrição

Os participantes terão de colocar os óculos com lentes vermelhas para decifrar a mensagem escondida numa carta cifrada enviada pelo cozinheiro.

Ao colocar os óculos de filtro vermelhos sobre as letras coloridas, a mensagem escondida pode ser vista.

O objetivo é alcançado quando os jogadores decifram a mensagem escondida e colocam a informação de Francesco no quadro de resultados.

Solução:

- ✓ Criatividade e imaginação
- ✓ Tomada de decisão rápida
- ✓ Capacidade de trabalhar sob pressão

Pistas para o mestre do jogo

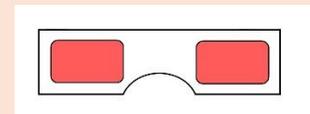
- O mestre do jogo tem de lhes lembrar que para decifrar um enigma podem precisar de mais do que um elemento.

Materiais necessários

- Carta codificada



- Óculos vermelhos filtrados



- Foto de Francesco





Enigma 7: Gráfico Final

Descrição

Para resolver este enigma, os participantes devem ter resolvido todos os jogos anteriores (sem qualquer ordem em particular). Quando tiverem completado a tabela com toda a informação que descobriram, encontrarão uma palavra oculta na tabela "Findings chart". A palavra oculta é a combinação que abre o fecho de combinação de letras que fecha a caixa que os participantes terão encontrado na pasta.

Dentro da caixa, encontrarão um botão de pressão, quando activado, uma gravação será reproduzida para anunciar a vitória.

Nos materiais preparados, a palavra oculta que abre a fechadura é BRAVO, mas pode ser modificada com qualquer outra palavra ou combinação de letras. Em alguns casos esta palavra variará e uma palavra diferente terá de ser definida dependendo do cadeado disponível, pois cada cadeado tem uma combinação aleatória de letras que pode não permitir que a palavra BRAVO seja definida.

O enigma é feito quando os jogadores completam a mesa e descobrem a palavra que lhes permite abrir a caixa e ativar o botão. Nesse momento, o jogo termina e o cronómetro para.

Pistas para o mestre do jogo

- Os jogadores precisam de perceber que precisam de uma palavra porque é um cadeado codificado por letras, e não por números.
- É importante que os jogadores compreendam que precisam de ter alcançado todos os enigmas para completar o quadro de resultados com toda a informação.
- A última pista aparece quando o jogo completo é alcançado.

Materiais necessários

- Tabela de resultados

NAME	PROFESSION	SKILLS
.....
.....
.....
.....
.....

- Caixa
- 1 combinação de letras cadeado
- Botão de gravação de voz com a mensagem do vencedor gravado



DISCUSSÃO

No final, conhecer os estudantes e dar-lhes feedback sobre o seu desempenho. Explique o que funcionou bem, se e onde o surpreenderam, onde tiveram um desempenho melhor que a média ou o esperado e onde os esforços individuais e de equipa foram bons e frutuoso. Mencione também o que não funcionou tão bem e onde as melhorias no grupo e as ações individuais poderiam ter ajudado a resolver os enigmas mais facilmente.

Se completarem o jogo no prazo de 30 minutos, felicite-os pelo seu sucesso. Se precisarem de mais tempo, mencionem ainda a finalização de forma positiva e expliquem o que causou o atraso.

Na reunião de balanço do jogo, o mestre do jogo fará várias perguntas que encorajarão uma discussão sobre a informação que os jovens têm e a informação que lhes falta em relação ao EFP e às famílias profissionais:

- Conhecia todas estas profissões?
- Sabia que o EFP oferece tantas opções no nosso país?
- Com que lista de competências se relaciona mais?

Finalmente, o mestre do jogo lembrará aos participantes que esta é mais uma opção a ter em conta. Para concluir a atividade, serão fornecidos diferentes panfletos promocionais e informativos. A ideia é apresentar o EFP como uma opção válida do ensino superior. Ou seja, não introduzir a universidade OU a formação profissional, mas a universidade E a formação profissional como opções válidas.



PERCURSO

PREPARAÇÃO

- 1) Alterar a senha do cadeado de combinação de letras usando as instruções fornecidas. Defini-la-emos com a palavra-passe BRAVO.



- 2) Gravar a mensagem final no botão de gravação de voz. Inserir o botão de gravação na caixa e fechá-la com o bloqueio de letras.
 - FINAL MENSAGEM: Parabéns! Concluiu a missão. Obrigado!



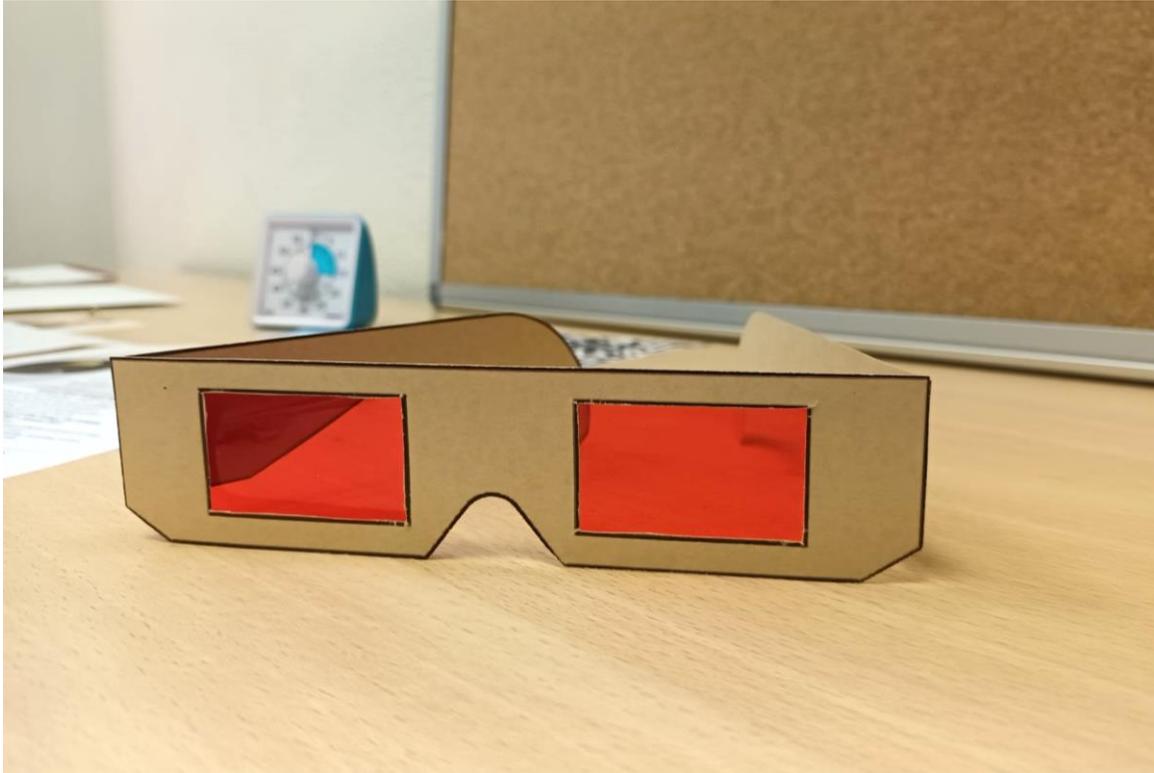


3) Definir o temporizador com a meia hora disponível para completar o jogo.

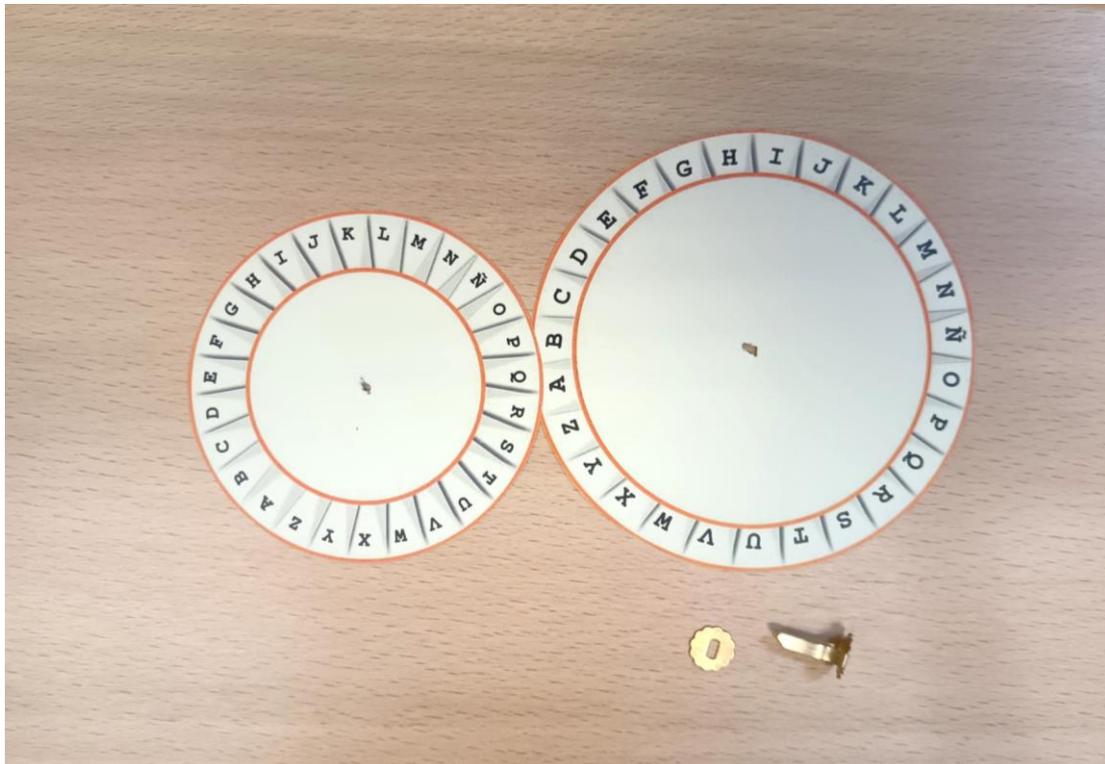




4) Criar os copos vermelhos filtrados com folha vermelha.



5) Montar a roda de cifra César com a ajuda de um fecho de latão.



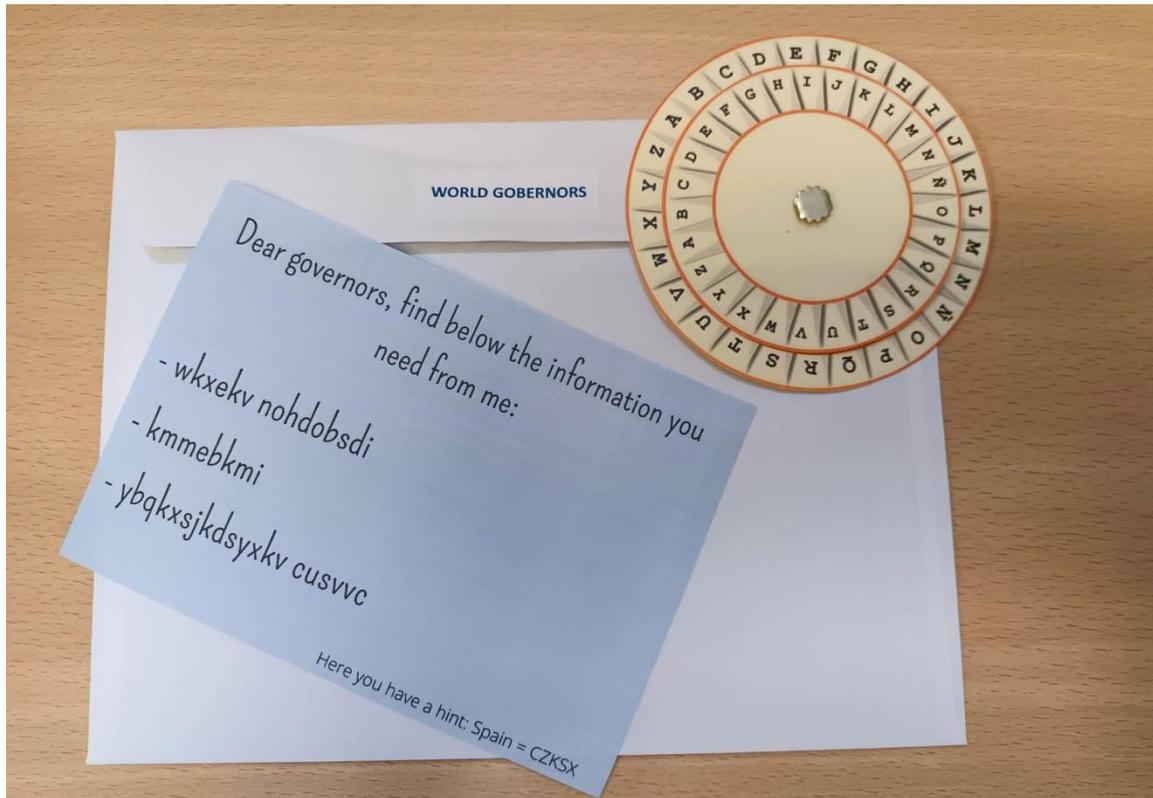


6) Cortar o código QR em 4 peças.





- 7) Colocar a roda cifradora César e a letra codificada num envelope com o nome de Hans no endereço de retorno.



- 8) Verifique se as competências profissionais do CV da Malik são legíveis corretamente com o espelho.





9) Incluir cada elemento de jogo no seu lugar correspondente, conforme detalhado na tabela seguinte:

CARTAZ DE INVESTIGAÇÃO	MALA
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nota adesiva que indica a hora da reunião ✓ Alfabeto Morse ✓ 1 peça do código QR ✓ A fotografia de Hans (mecânico) e o seu negócio ✓ cartão, Francesco's (Cook) e Malik's (Eletricista) ✓ Tabela de resultados 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Foto de Carmen (assistente de enfermagem) ✓ 3 peças do Código QR ✓ Foto de Christine (Especialista em TI) ✓ Envelope com a mensagem encriptada de Hans e a roda cifradora ✓ Cesar ✓ CV de Malik (Electricista) ✓ Mirror ✓ Parafuso de latão ✓ Carta de Francesco (Cook) ✓ Óculos vermelhos filtrados ✓ Caixa (que contém o botão de gravação de voz)





10) Ajustar o cadeado numérico com a hora da reunião dos governadores e fechar a pasta.





DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Quando tudo estiver pronto, os participantes podem começar o jogo. Esta é a primeira imagem que os participantes verão quando entrarem na sala de jogo.



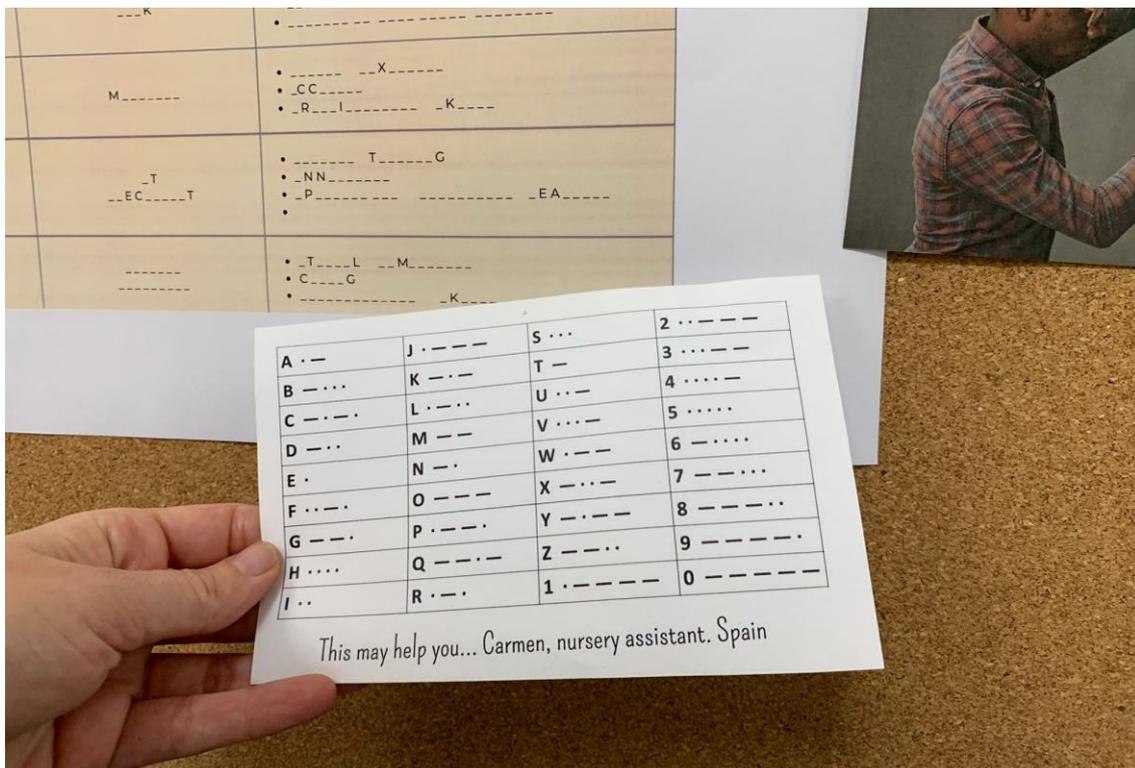
Explicaremos como cada um dos enigmas é desenvolvido. Lembre-se que a ordem dos enigmas não afeta quando se chega à solução final.

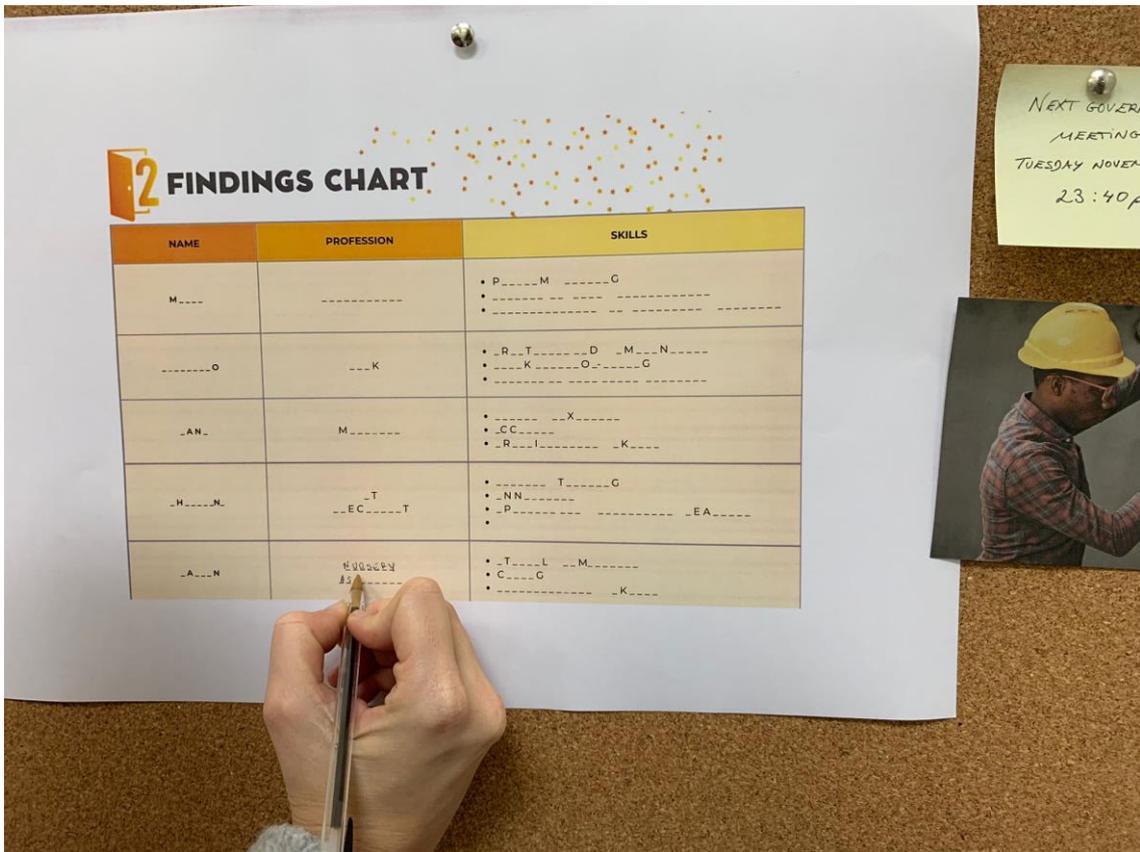
Enigma 1: A nota adesiva no quadro de investigação in pista a data e a hora da próxima reunião dos governadores. Os números desta hora são os que abrem a fechadura numérica na pasta.





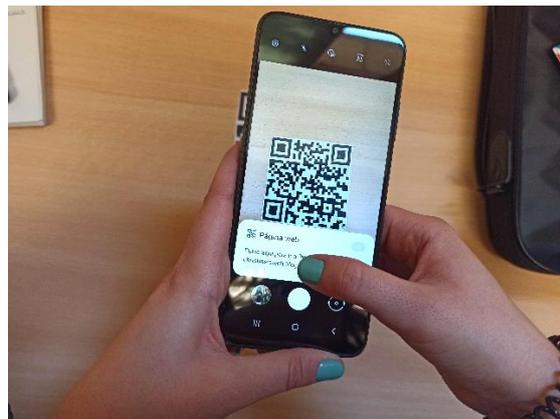
Enigma 2: Na pasta há uma fotografia de uma rapariga segurando um quadro com uma mensagem encriptada. O quadro inclui o alfabeto de código Morse, com o qual se pode decifrar as palavras escritas no quadro. Estas palavras são três habilidades que um assistente de creche deve ter. Vamos incluir todas as informações no quadro de resultados.

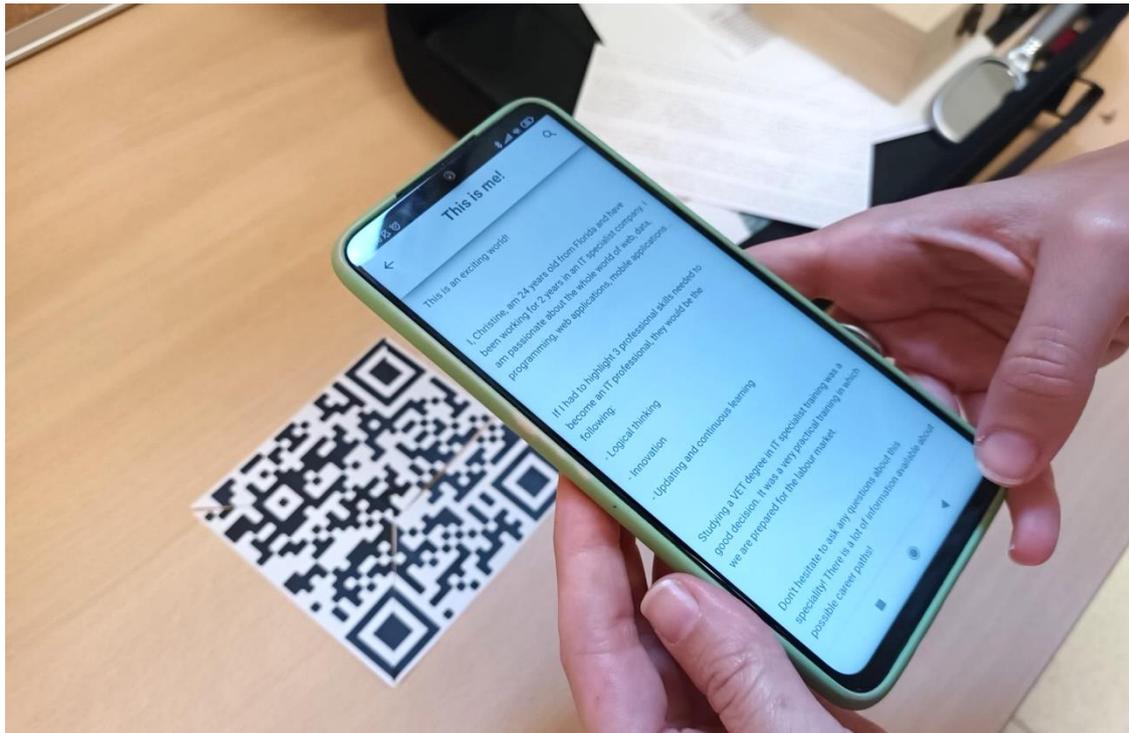






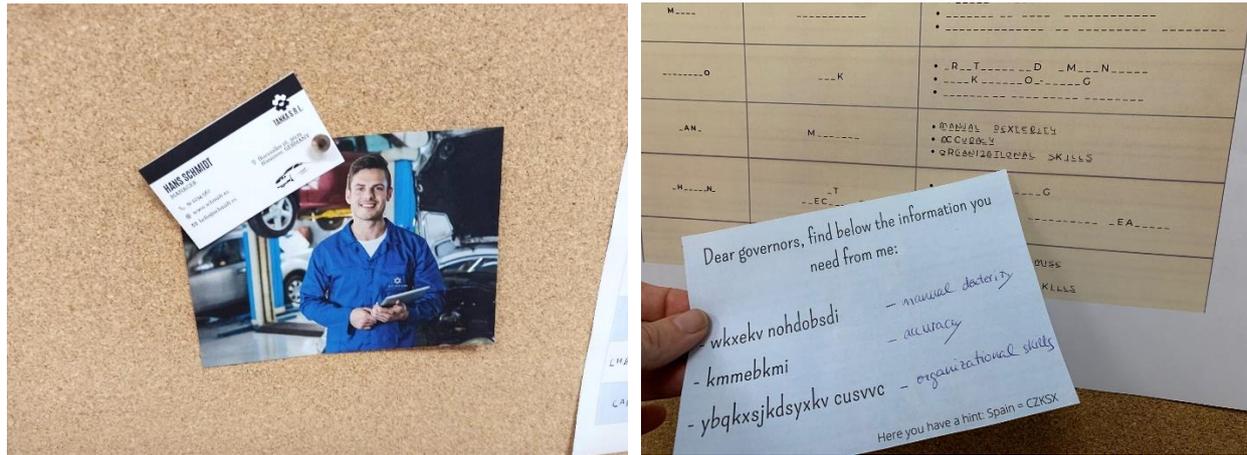
Enigma 3: No quadro de investigação e na pasta, encontraremos peças soltas que pertencem a um código QR. Depois de todas as peças terem sido recolhidas, poderão digitalizar o código QR preenchido, o que levará os participantes a um blogue online onde aprenderão sobre três competências que um especialista em informática possui. Incluiremos esta informação no quadro de resultados.





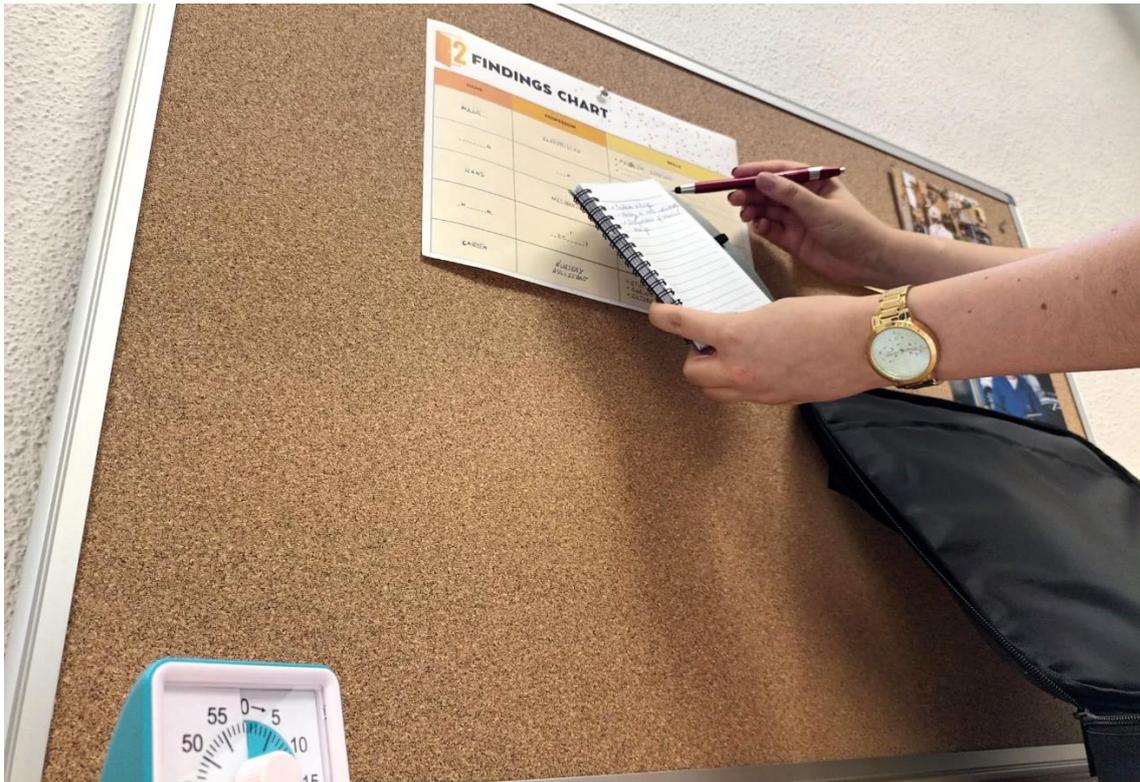
Enigma 4: Num envelope encontraremos uma roda de cifra César e uma carta encriptada. Através da pista ESPANHA= CZKSX, será capaz de decifrar a informação detalhada na carta, que são três habilidades que um mecânico possui. Associaremos que estas competências pertencem a Hans, o mecânico que aparece no conselho de investigação, com o seu cartão de visita. Mais uma vez, iremos incluir esta informação no quadro de resultados.





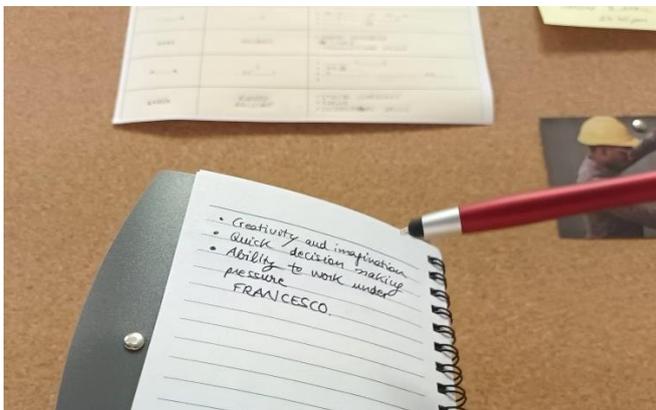
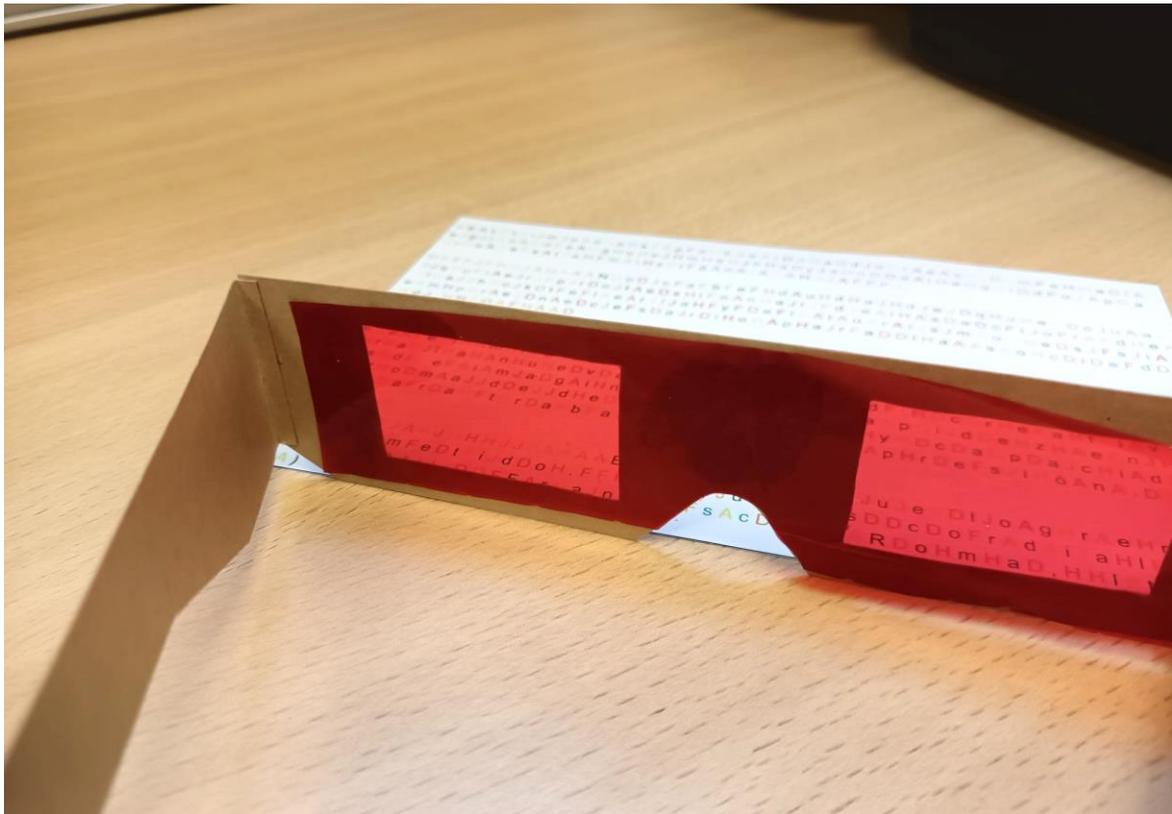
Enigma 5: Na pasta encontramos o CV de um electricista e um espelho. As competências profissionais são escritas ao contrário, mas com a ajuda do espelho poderão lê-las corretamente e adicioná-las ao quadro de resultados.





Enigma 6: Com a ajuda dos óculos vermelhos filtrados, podemos ler a letra encriptada que descreve as competências necessárias para o trabalho de um cozinheiro.



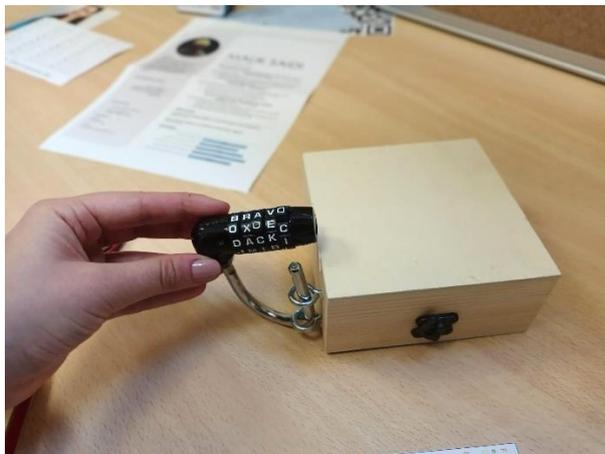


Enigma 7: Uma vez compilada toda a informação encontrada no jogo na tabela de resultados, podemos ver que algumas letras estão dentro de estrelas. Estas letras formam a palavra BRAVO, que é a chave que abre a caixa com a combinação de letras cadeado. Quando a abrimos, encontramos um botão de gravação de voz, que, quando premido, nos felicita e nos agradece pelo grande trabalho que realizámos.



2 FINDINGS CHART

NAME	PROFESSION	SKILLS
MALIK	ELECTRICIAN	<ul style="list-style-type: none"> • PROBLEM SOLVING • ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY • INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
ERASMO	COOK	<ul style="list-style-type: none"> • CREATIVITY AND IMAGINATION • BULKY DECISION MAKING • ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
JANS	MECHANIC	<ul style="list-style-type: none"> • MANUAL SKILLS • RECORDS • ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	<ul style="list-style-type: none"> • LOGICAL THINKING • INNOVATION • UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CAROLIN	NUSSBAUM ASSISTANT	<ul style="list-style-type: none"> • ETHICAL CONSCIOUSNESS • CREATIVITY • INTERPERSONAL SKILLS



PARABÉNS, COMPLETARAM O JOGO A TEMPO!



MATERIAIS PARA IMPRESSÃO

OS PAPÉIS DOS GOVERNANTES

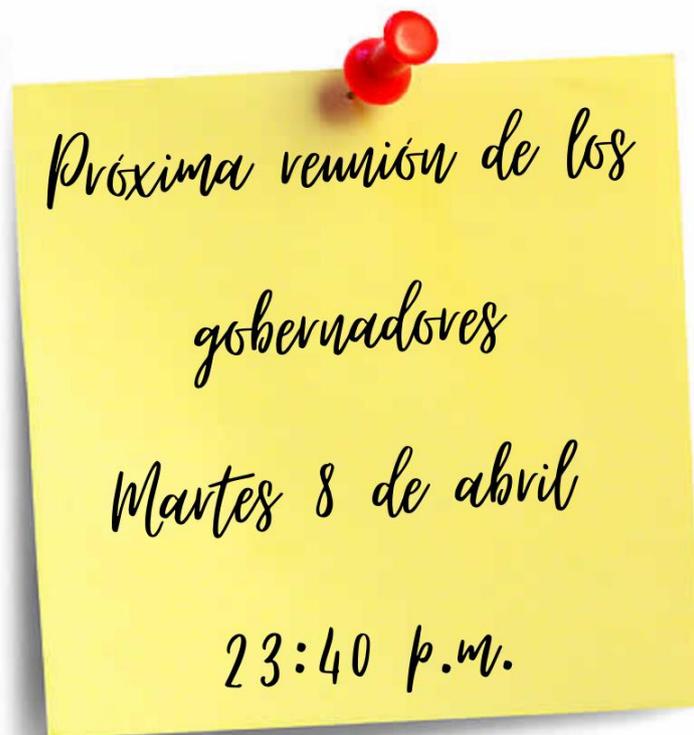
#Enigma 1

Instruções:

Esta nota é a pista para abrir a pasta.

- Imprimir ou escrever a nota adesiva com a hora da reunião dos governadores.
- Colá-lo no quadro de investigação

Pode escolher livremente o código para a pasta. Não é relevante para quaisquer outros enigmas. Se tiver um cadeado de código de 3 dígitos, marcar a hora da reunião dos governadores antes do meio-dia (por exemplo 9:45).





Fonte: Criação própria a partir de: https://www.freepik.es/foto-gratis/empleado-medico-sexo-femenino-joven-que-lleva-cabo-registros-medicos_15204079.htm#query=enfermera&position=15&from_view=search

A . —	J . — — —	S . . .	2 . . — — —
B —	K — . . —	T —	3 . . . — —
C — . — . .	L . — . . .	U . . —	4 —
D — . . .	M — —	V . . . —	5
E .	N — .	W . — —	6 —
F . . — . .	O — — —	X — . . —	7 — — . . .
G — — . .	P . — — . .	Y — . — —	8 — — — . .
H	Q — — . —	Z — — . .	9 — — — . .
I . .	R . — .	1 . — — — —	0 — — — — —

Esto puede ayudarte... Carmen, auxiliar de enfermería. España

Fonte: Criação própria



#Enigma 3

Instruções:

- Imprimir o código QR. Corte-o em pedaços para criar um puzzle. (O número máximo recomendado de peças é 5)



Solução:

- ✓ Pensamento lógico
- ✓ Inovação
- ✓ Atualização e aprendizagem contínua



#Enigma 4

Instruções:

- Imprimir o cartão de mensagem codificado e a imagem mecânica.
- Preparar um envelope como se mostra na imagem, colocar a imagem e a mensagem codificada no interior.
- Para as rodas cifradoras César:
 - Imprimir as duas rodas cifradoras César.
 - Recortar as duas rodas.
 - Colocar a roda pequena em cima da roda grande.
 - Fixar a roda no ponto central com um clipe de papel.

Solução:

- ✓ Destreza manual
- ✓ Precisão
- ✓ Capacidade de organização

Estimados gobernadores, a continuación
encontrarán la información que necesitan de mí:

- pqefdqlm ymzgmx

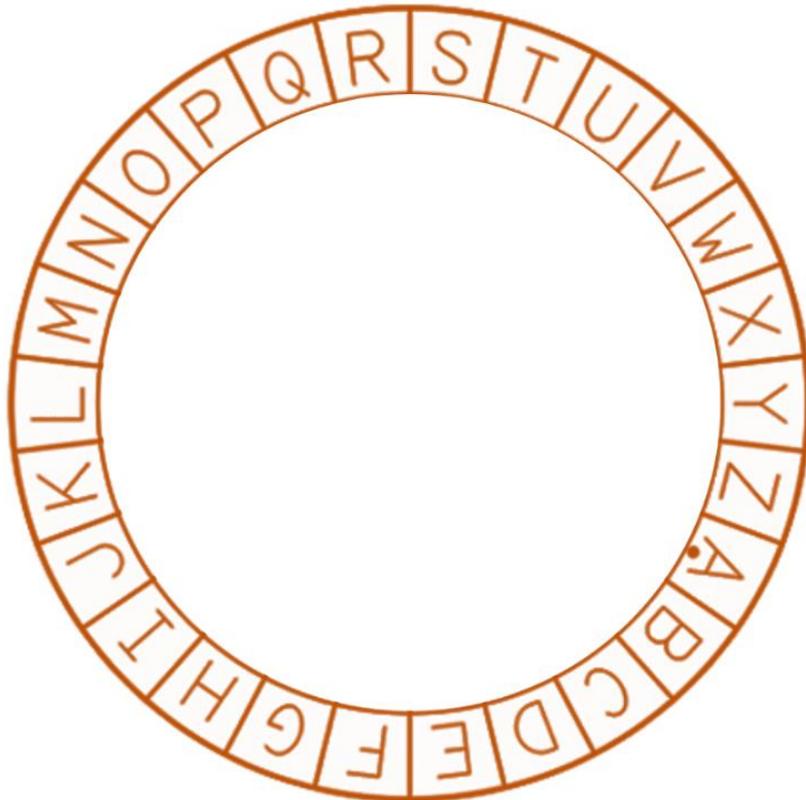
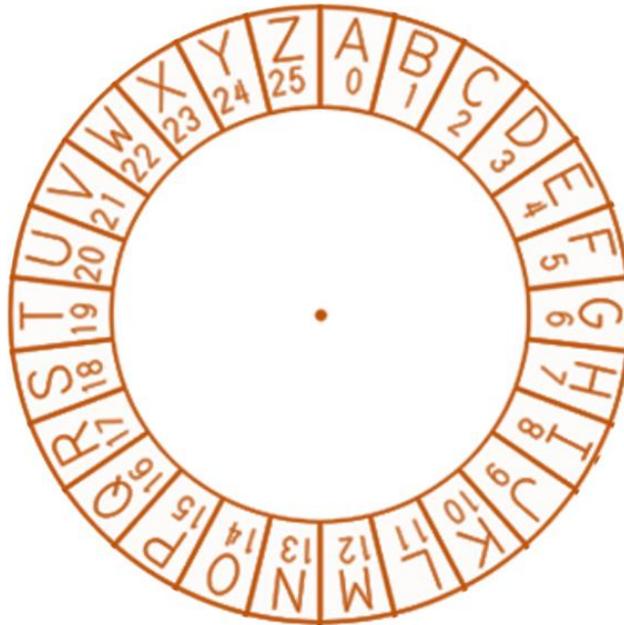
- bdqoueuaz

- ombmoupmp pq adsmzulmouaz

Aquí tienes una pista: LOGRO = XASDA



Fonte: Criação própria a partir de: https://www.freepik.es/foto-gratis/mecanico-celebracion-tableta-digital_1005574.htm#query=mecanico&position=12&from_view=search





#Enigma 5

Instruções:

- Imprime o CV

Solução:

- ✓ Resolução de problemas
- ✓ Capacidade de trabalhar individualmente
- ✓ Interpretação de desenhos técnicos



MALIK SAIDI

ELECTRICISTA

EXPERIENCIA LABORAL

Jefe de electricistas en BCN AZZAD'SQUARE, LLC Sidi Khetab, Argelia
Octubre 2014 - Hoy

Actualmente soy Jefe electricista de BCN AZZAD'SQUARE, LLC. Mis responsabilidades diarias son las siguientes:

- Inspeccionar los componentes eléctricos para asegurar un trabajo de alta calidad
- Dirigir, capacitar y asesorar a los miembros del equipo para instalar, mantener y reparar el cableado y los equipos eléctricos residenciales y comerciales

Electricista en Globaltec, Oran
Enero 2010 - Octubre 2014

Fui electricista para Globaltec, donde me centré en los servicios para el hogar y la empresa. Mis responsabilidades diarias eran las siguientes:

- Leer planos y diagramas técnicos
- Mantener los sistemas de cableado, control e iluminación
- Resolución de problemas en los circuitos de control eléctrico

Aprendiz de electricista en Alter Energy, Dar El Beïda
Septiembre 2007 - Enero 2010

Mis responsabilidades diarias eran las siguientes:

- Investigar y sugerir soluciones de eficiencia energética para ayudar a nuestros clientes a ahorrar dinero en los costes eléctricos
- Apoyo en las tareas administrativas y de oficina, incluyendo AP/AR, facturación, programación de reparaciones y llamadas de servicio

PERFIL

Electricista certificado con 10 años de experiencia centrada en el diagnóstico, la reparación y las instalaciones. Apasionado por la dirección, la formación y la tutorización. Experiencia en tuberías, actualización de paneles eléctricos y cableado, alarmas de humo, protectores de sobretensión, ventiladores de techo e instalaciones de luz, y recableado integral de las viviendas.

COMPETENCIAS PROFESIONALES:

- Resolución de problemas
- Capacitación de individuos
- Interpretación de planos técnicos

IDIOMAS

- Árabe (Lengua materna)
- Francés (Nivel alto)
- Inglés (Nivel medio)

CONTACTO

Teléfono:
678-555-0103

Correo electrónico:
saidimalik@electrician.com

EDUCACIÓN

Instituto de tecnología industrial. Lycée technique Houari Mahfoud
Título: GED

Escuela de Formación Profesional Ecole Winner Software Orán, Argelia
Octubre de 2010

APTITUDES



Fonte: Criação própria.

Fonte da foto: <https://www.canva.com/>



#Enigma 6

Instruções

- Obter um copo filtrado a vermelho. Opções diferentes:
 - Compre-os
 - Crie o seu próprio. Instruções de bricolage: Imprima o modelo de óculos seguinte, corte as margens, cole acetato vermelho nos retângulos dos óculos.
 - Incluir um pedaço de acetato vermelho na pasta.
- Imprimir a letra codificada
- Imprimir a imagem

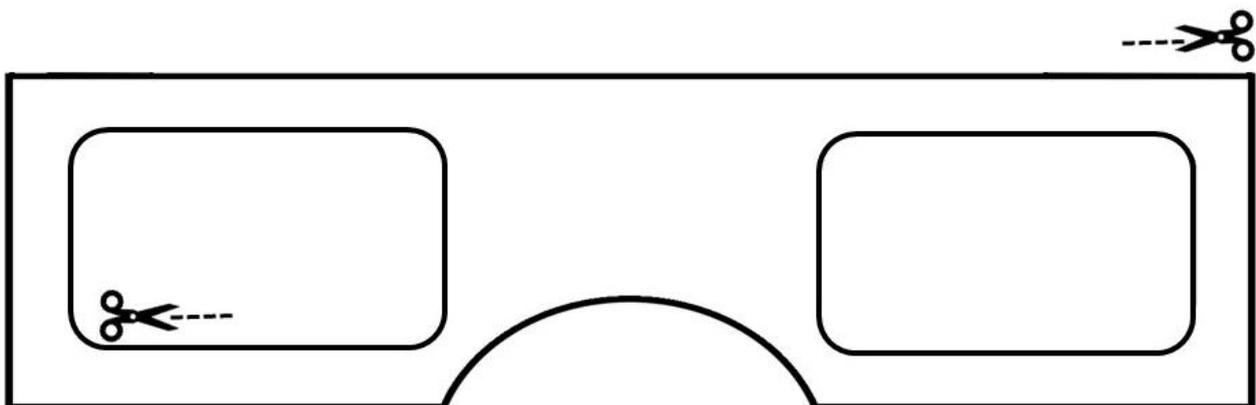
Solução:

Caros Governadores, estou contente por me terem escolhido para esta missão.

Não há dúvida de que qualquer profissional do sector da hotelaria e turismo é sempre necessário para a sociedade.

Estou certo de que as competências de um perfil profissional como o meu serão de grande ajuda para a nova sociedade: criatividade e imaginação, tomada de decisões rápidas, e a capacidade de trabalhar sob pressão.

Espero que a vossa tarefa seja bem-sucedida. Com os melhores cumprimentos.
Francesco (Roma, Itália)





Fonte foto cozinheiro: https://www.freepik.es/foto-gratis/chef-brazos-cruzados-sobre-fondo-blanco_1156843.htm#query=cocinero&position=9&from_view=search

Fonte foto fundo: <https://www.canva.com/>

FEAsDtAiJmJaAdHoDsFFgFoHbAeArDnHaDdJoDrAeAsD,DJmFeHHaDIA
eJgJrAoADdFeAHqHuHeJHmHeDJhHaDyJaHnDDeAlHeDgHiDdFoJApDa
DrDaAHeFsAtJaHFmAiHsFiFóAna.AFAHJJAFFJ

DFFFJFHDJAHAANDoDJcFaFbFeFHdAuHdHaJHdJeJDqHuHeFDcJuAaA
IJqFuFiAeJrJFpJrDoJfAeDsHiFoAnHaJlJFdJeAlHasDeDcFtJoFrAFdHeA
JlDaJjhHoJsDtFeFIAeArJíJaHFyFDeFIFAtAuArAisJmAoDHeDsJFsJiA
eAmHpDrAeJDnAeDcJeFsDaJrDiHoHApHaJrFaDDlHaAAsAoHcDiDeFdDa
AdJ.HHFDAFHAAD

HDEDsDtHoDyADsHeDgAuFrAoAFdDeHDqDuFeFDIDaHsHDaJpFtDiFtFu
AdFeAsHHdFeHHuFnFHpDeHrFfDiHlJDPDrAoFfJeJsFiFoDnAaAlFAcDoJ
mDoAFeFlAHmAíDoADsDeHrDáHnHAdAeJHgFrDaDnAFaJyHuJdAaJFpH
aHrFaFJIHaHAnHuHeDvDaDAsJoJcJiHeHdAaJdF:HDCDrHeFaHtFiAvAiD
dHaHdFFeFAiAmJaDgAiHnHaHcAiFóDnJ,AJrHaApDiJdDeHzHAEfnJHID
aFAtHoDmAaJJdDeJJdHeDcAiAsJiHoJnAeAsJHYHDCDaDpDaJcHiAdDaD
dDHpDaFrDaHFtDrDaFbFaJjJaHrDHbDaJjAoAaPpHrDeFsJiHóAna.DDFJ
HD

JAAJJJFFJAFJHHJJJAAAAEHsHpHeArDoFFqJuJeJDIJoAgHrAeHnHDS
DuFHcDoFmFeDtFiJdDoH.FFHSAaAlJuHdDoFsDDcDoFrAdAiJaHIFeFsD.
HFJFFDFAAJJJJDDFFArHaJnJcFeFsAcDoDJ(ARDoHmHaD,HHIFtFaHHi
DaA)



#Enigma 7

- Imprimir a tabela “Código final”

Solução:

- ✓ Tabla “Código final”:

CÓDIGO FINAL

NOMBRE	PROFESIÓN	HABILIDADES
MALIK	ELECTRICISTA	<ul style="list-style-type: none">• RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS• CAPACIDAD DE TRABAJO INDIVIDUAL• INTERPRETACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO
FRANCESCO	COCINERO	<ul style="list-style-type: none">• CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN• RAPIDEZ EN LA TOMA DE DECISIONES• CAPACIDAD PARA TRABAJAR BAJO PRESIÓN
HANS	MECÁNICO	<ul style="list-style-type: none">• DESTREZA MANUAL• PRECISIÓN• CAPACIDAD DE ORGANIZACIÓN
CHRISTINE	ESPECIALISTA DE INFORMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">• PENSAMIENTO LÓGICO• INNOVACIÓN• ACTUALIZACIÓN Y APRENDIZAJE CONTINUO
CARMEN	AUXILIAR DE ENFERMERÍA	<ul style="list-style-type: none">• COMPROMISO ÉTICO• CUIDADO DE PERSONAS• HABILIDADES INTERPERSONALES

Fonte: Criação própria

- ✓ Palavra: BRAVO



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay

2 CÓDIGO FINAL

NOMBRE	PROFESIÓN	HABILIDADES
M _ _ _ _	_ L _ _ _ _ _ A	<ul style="list-style-type: none"> • R _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ S • _ A _ _ _ _ _ E _ _ _ _ I _ _ _ _ _ • _ N _ _ _ _ _ _ _ _ E _ _ _ _ _ C _ _ O
_ _ _ _ _ O	_ O _ _ N _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ R _ _ _ _ _ E _ _ _ _ _ _ _ _ • _ A _ _ Z _ _ A _ _ _ _ E _ C _ _ _ S • _ P _ _ _ _ R _ _ _ _ _ _ R _ _ N
_ A N _	M _ _ N _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ E _ _ _ _ A _ _ L • _ R _ _ _ _ N • C _ _ _ _ D _ E O _ _ _ _ _ N
_ H _ _ _ N _	_ S _ _ _ _ _ A _ _ _ N _ R _ _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ E _ _ _ _ T O _ _ G _ _ • _ N N _ _ _ N • _ C T _ _ _ _ _ N _ _ P _ N _ _ _ _ _ O
_ A _ _ _ N	_ _ X _ _ R _ _ N F _ _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ _ _ _ _ E _ _ O • C _ _ _ D _ _ _ _ _ S • _ B _ _ _ S _ _ T _ _ R _ _ _ S



MATERIAIS ADICIONAIS PARA IMPRESSÃO:

- Foto de Christine
- Foto de Hans
- Cartão de visita de Hans
- Foto de Malik



Foto de Christine

Fonte: https://www.freepik.es/foto-gratis/retrato-joven-feliz-que-tiene-idea_7505185.htm#query=chica%20con%20ordenador&position=43&from_view=search



Foto de Hans

Fonte: https://www.freepik.es/foto-gratis/mecanico-celebracion-tableta-digital_1005574.htm#query=mecanico&position=12&from_view=search

 KFZ TECHNIK GMBH Vehicle mechanic	HANS SCHMIDT MANAGER ☎ 91-1234-567 🌐 www.schmidt.es ✉ hello@schmidt.es	 TANKA S.R.L. 📍 Ikarusallee 26, 30179 Hannover, GERMANY
		

*Instruções: imprimir, dobrá-lo ao meio e colá-lo para ter um cartão de visita de duas faces.



Foto de Malik

Fonte: <https://www.canva.com/>

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG

Camara
Zaragoza

 Šolski center
Nova Gorica



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.