



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 inpestada 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:

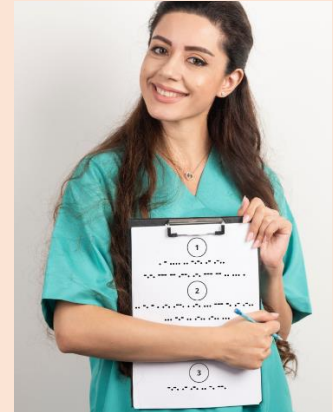
- ✓ Compromisso ético
- ✓ Cuidado
- ✓ Competências interpessoais

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 · · · · ·	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 · · · · ·	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:

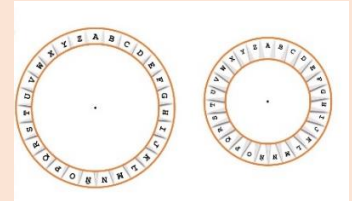
- ✓ Destreza manual
- ✓ Precisão
- ✓ Competências organizativas

Pistas para o mestre do jogo

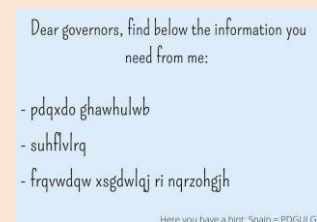
- O mestre do jogo tem de lembrar aos participantes que têm de escrever e guardar todos os dados que encontram e acreditam ser valiosos.

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 eletricista. Nesse CV poderão encontrar toda a informação de que necessitam sobre o eletricista.

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

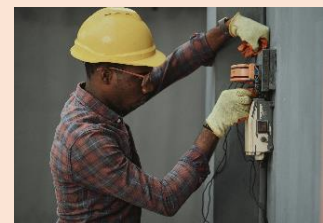
- O mestre do jogo tem de estar atento e lembrar aos participantes que têm de preencher a tabela de resultados para que haja informação no CV de que não é assim tão importante para eles.
- O mestre do jogo pode precisar de lembrar aos participantes que todos os elementos da sala podem ser úteis para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

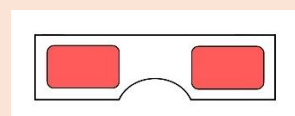
- O mestre do jogo tem de lhes lembrar que para decifrar um enigma podem precisar de mais do que um elemento.

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 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.

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!



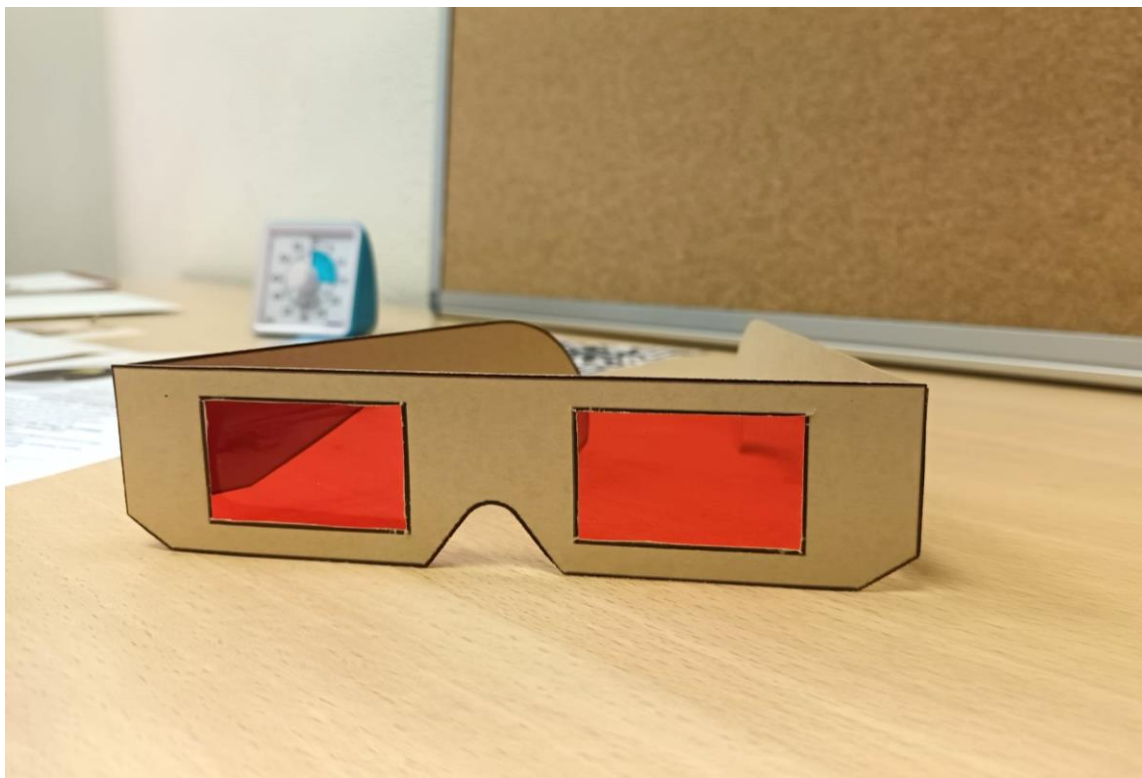


- 3) Definir o temporizador com a meia hora disponível para completar o jogo.

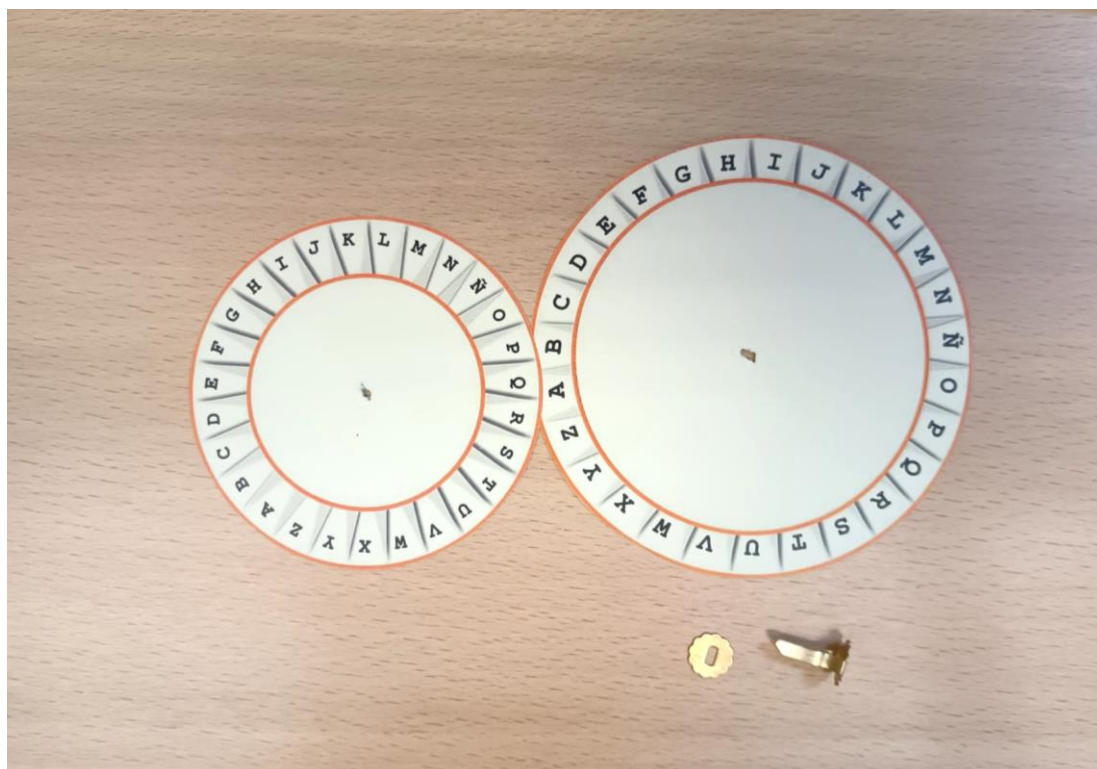




4) Criar os copos vermelhos filtrados com folha vermelha.



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



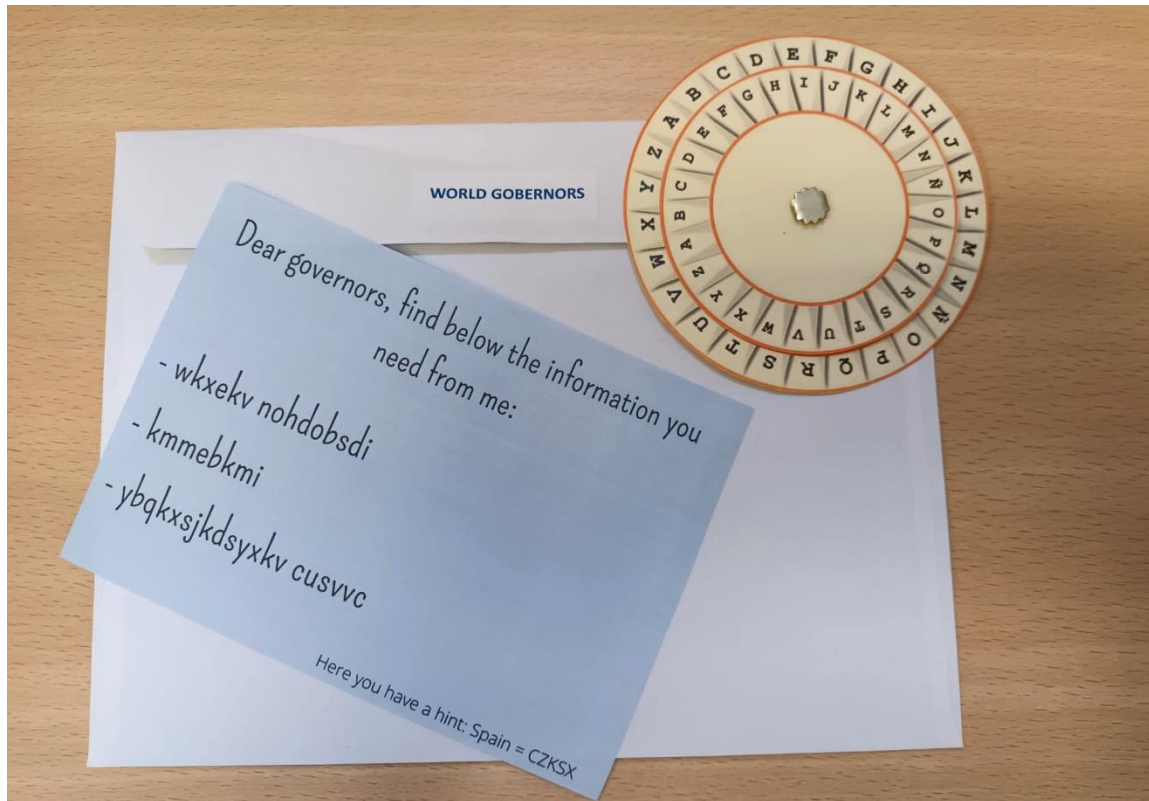


6) Cortar o código QR em 4 peças.





- 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
✓ 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	✓ 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.





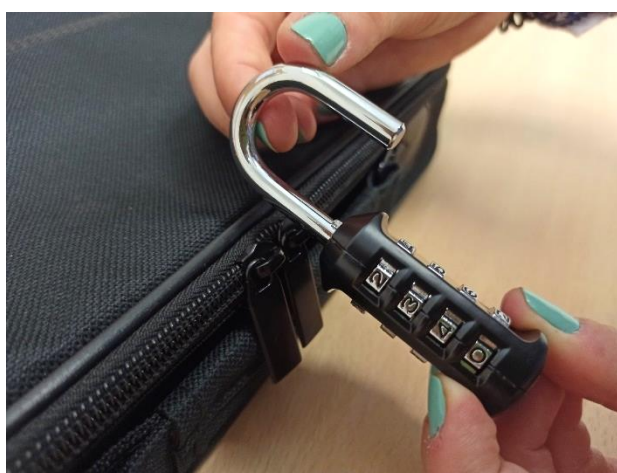
DESENVOLVIMENTO DO JOGO

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.



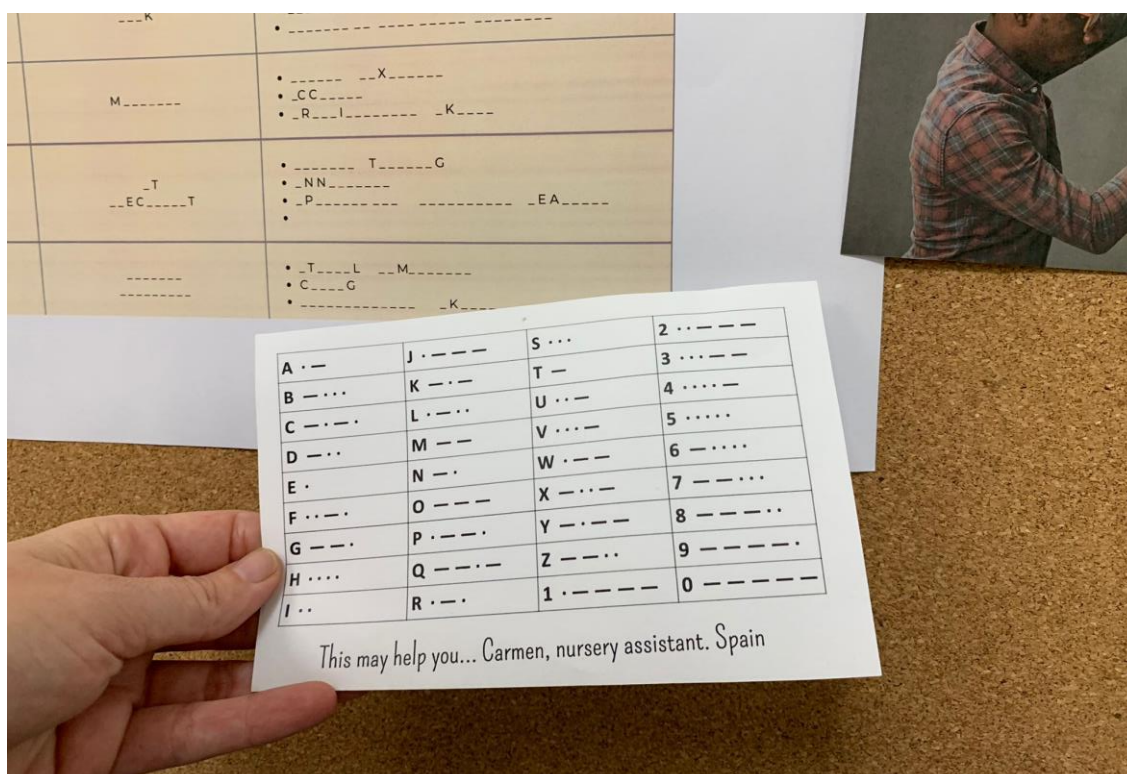
Explicaremos como cada um dos enigmas é desenvolvido. Lembre-se que a ordem dos enigmas não afeta quando se chega à solução final.

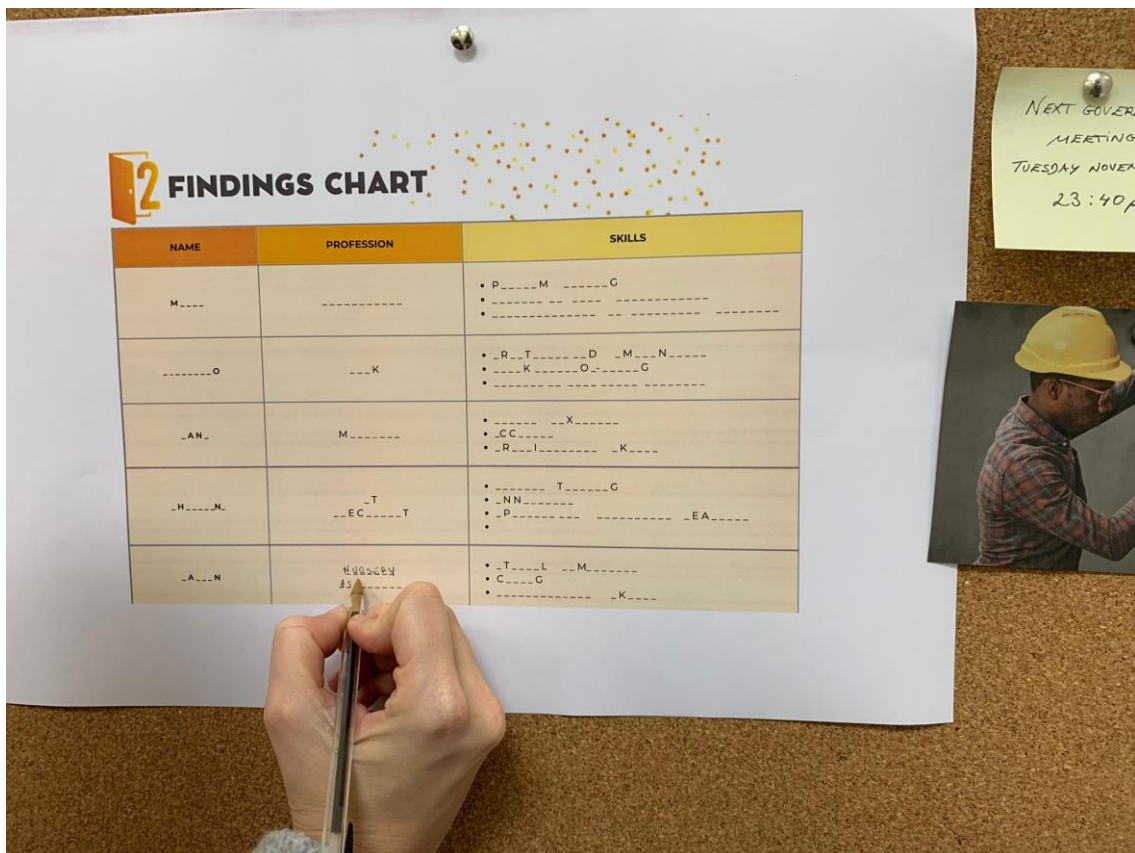
Enigma 1: A nota adesiva no quadro de investigação in pista a data e a hora da próxima reunião dos governadores. Os números desta hora são os que abrem a fechadura numérica na pasta.





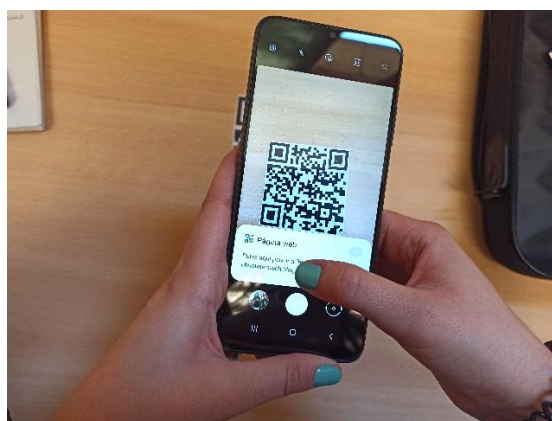
Enigma 2: Na pasta há uma fotografia de uma rapariga segurando um quadro com uma mensagem encriptada. O quadro inclui o alfabeto de código Morse, com o qual se pode decifrar as palavras escritas no quadro. Estas palavras são três habilidades que um assistente de creche deve ter. Vamos incluir todas as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

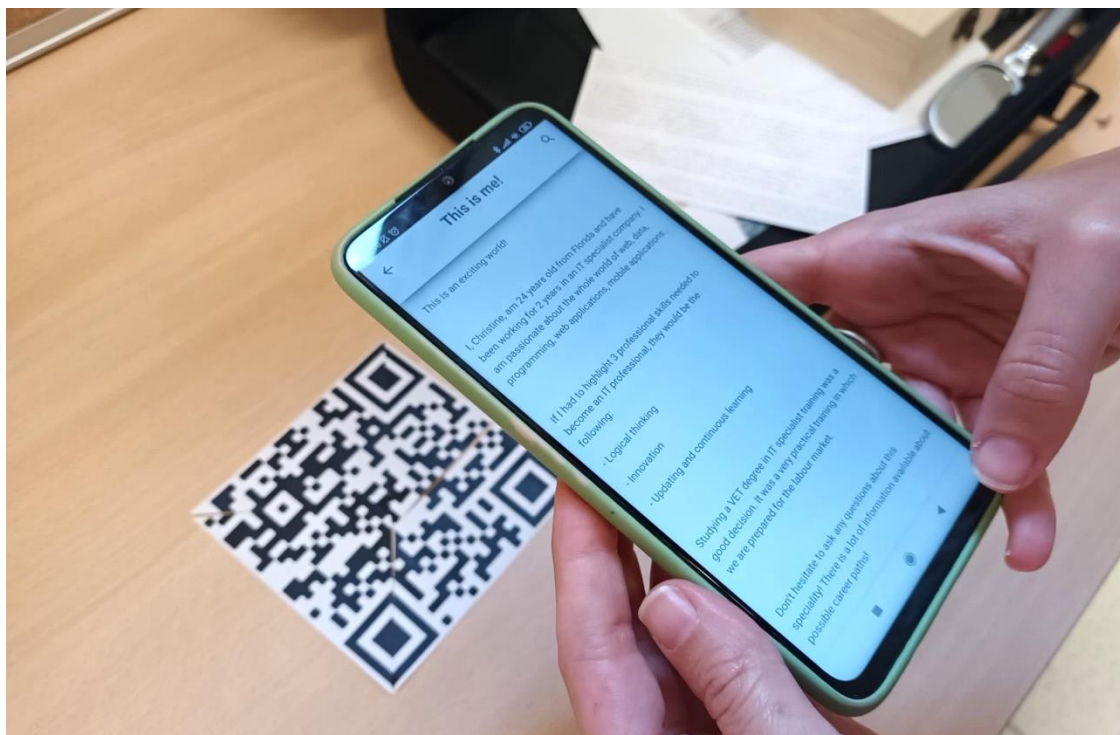






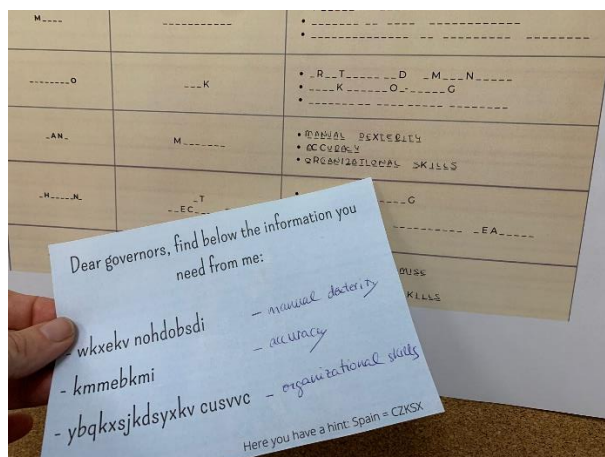
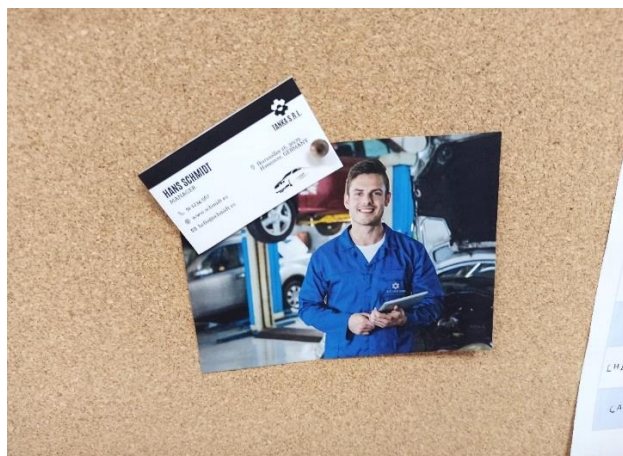
Enigma 3: No quadro de investigação e na pasta, encontraremos peças soltas que pertencem a um código QR. Depois de todas as peças terem sido recolhidas, poderão digitalizar o código QR preenchido, o que levará os participantes a um blogue online onde aprenderão sobre três competências que um especialista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





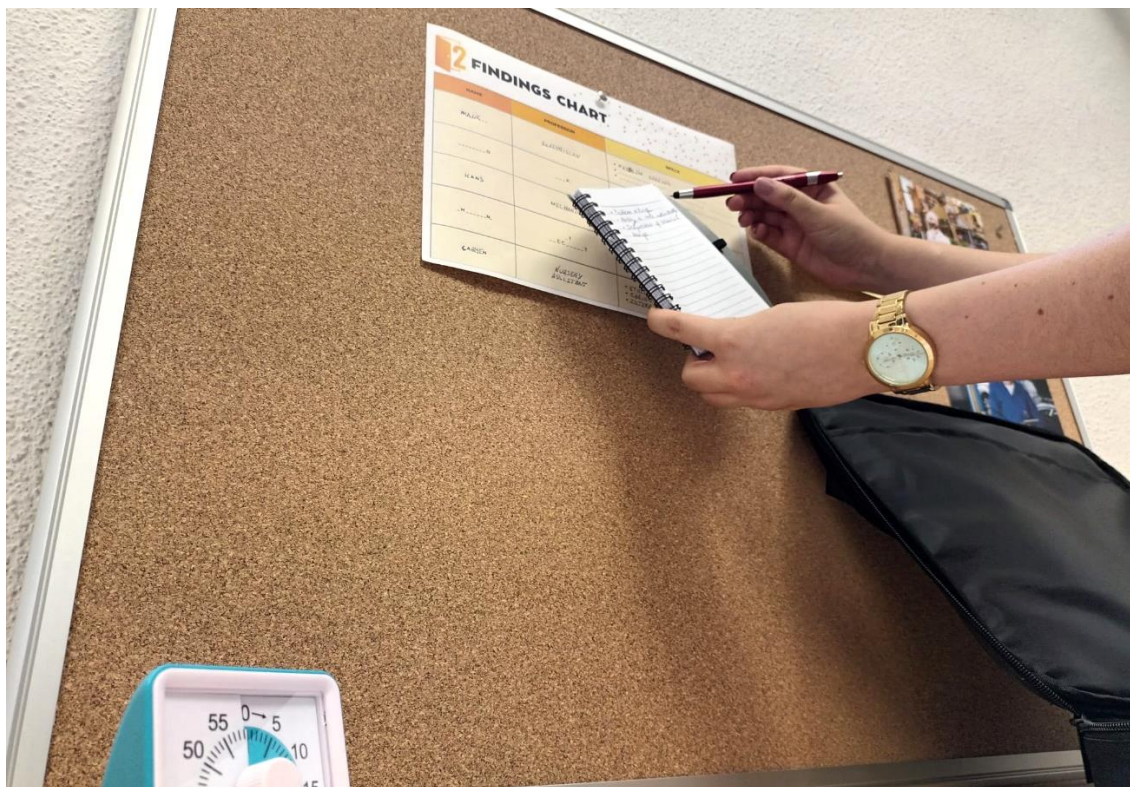
Enigma 4: Num envelope encontraremos uma roda de cifra César e uma carta encriptada. Através da pista ESPANHA= CZKSX, será capaz de decifrar a informação detalhada na carta, que são três habilidades que um mecânico possui. Associaremos que estas competências pertencem a Hans, o mecânico que aparece no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





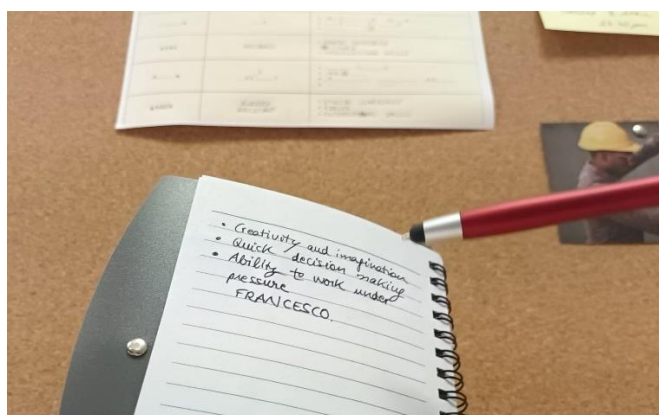
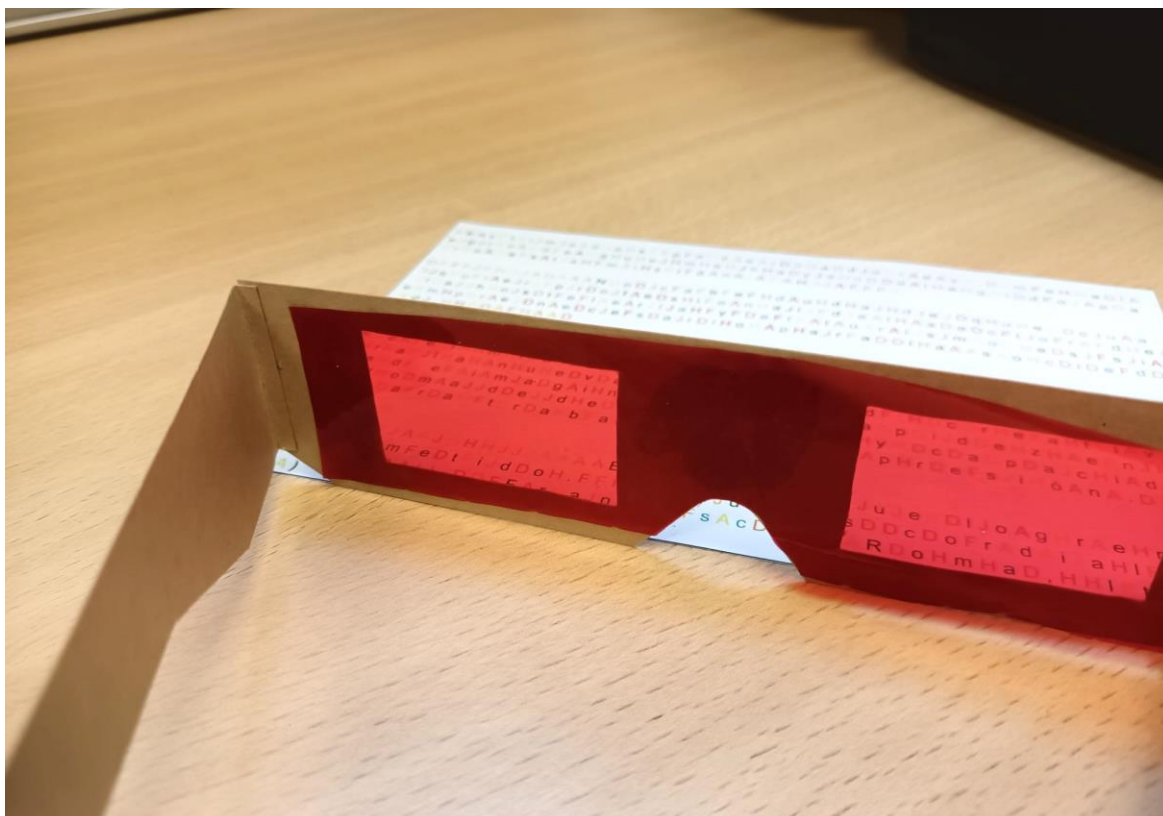
Enigma 5: Na pasta encontramos o CV de um electricista e um espelho. As competências profissionais são escritas ao contrário, mas com a ajuda do espelho poderão lê-las corretamente e adicioná-las ao quadro de resultados.





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	- PROBLEM SOLVING - ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY - INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
ERASEDO	COOK	- CREATIVITY AND IMAGINATION - BULK ACTION/ANALYSIS - ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
JANS	MECHANIC	- DETAILS OBSERVATION - COORDINATION - ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	- LOGICAL THINKING - INNOVATION - UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CAROLIN	RECEPTION ASSISTANT	- ETHICAL CONSCIOUSNESS - CASUALTY - INTERPERSONAL SKILLS



PARABÉNS, COMPLETARAM O JOGO A TEMPO!

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG

Cámara
Zaragoza

 Šolski center
Nova Gorica



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.