



GUIA EXPLICATIVO



Para **Alunos**

Exit
ROOM

DESVENDA
O **ENIGMA**
DOS RESÍDUOS

Introdução

“Resíduos em jogo” é uma aventura para se fazer em equipa.

A partir deste momento, todos os visitantes ficarão imersos num cenário com desafios e um grande enigma para desvendar. Só o empenho e o trabalho em equipa poderão permitir que escapem deste lugar.

Preparem-se para uma visita emocionante, em que através de um jogo poderão explorar todo este lugar e descobrir inúmeras curiosidades sobre a reciclagem e o tratamento de resíduos. Preparados?

O jogo concretiza-se por meio de uma plataforma a que terão acesso, utilizando um dispositivo, como o telemóvel.

Um técnico da equipa da Valorsul irá acompanhar-vos, e dará apoio às equipas ao longo do *exit room*, controlando o tempo de realização do jogo, partilhando o conhecimento e garantindo o cumprimento das regras do jogo e de segurança do local.

Recursos

Para cada equipa:

- Devem usar um telemóvel para acederem à plataforma “Resíduos em jogo”;
- Um segundo telemóvel para registarem as respostas aos enigmas;
- E, por fim, alguém da equipa terá de, com o seu telemóvel, registar as respostas, para escaparem com as respostas certas.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é desvendar o grande enigma, trabalhar em equipa, e superar os desafios propostos. Tudo isto enquanto mobilizam o que já sabem ou que irão aprender sobre a reciclagem e o tratamento de resíduos. Mas claro, sob a pressão do tempo de jogo!

Jogadores

Alunos do 3º ciclo e ensino secundário.

Cada equipa deve:

- Ter entre cinco e seis alunos, sujeito a alterações consoante o número total de estudantes;

- Definir um nome que a represente;
- Identificar os alunos que a compõem;
- Selecionar um porta-voz, que será quem fará as anotações necessárias;
- Decidir que aluno ficará responsável por aceder à plataforma das pistas “Resíduos em jogo” com o seu telemóvel;
- Elegar uma pessoa da equipa que registará as respostas, no formulário de resposta.

Preparação

A partir deste momento, imaginem que são um grupo de alunos que tentam descobrir o que acontece com todo o lixo que produzimos.

Resolvem perceber para onde vão os camiões que recolhem o lixo e chegam a diferentes estações de tratamento de resíduos.

Resíduos ou lixo? Bem, vamos descobrir!

Para saírem, precisam de encontrar a chave certa para este *exit room*.

Começa aqui o percurso dos resíduos. Para avançarem, garantam que reúnem todas as condições. No final, devem juntar todas as pistas e descobrir a resposta ao enigma. Só desta forma poderão escapar deste lugar!

Como ultrapassar os desafios que serão propostos?

- Tr4b4lh4r em equip4;
- Perm1t1r que todos deem a sua op1n1ão;
- 5eguir 4s regr45;
- F4zer escolh45;
- Tom4r deci5õe5;
- E5t4r 4tento 4o5 detalhe5;
- Gar4antir 4s condiçõe5 de 5egur4nç4.

Como se joga

Todos os jogadores devem participar. Ao longo da visita, cada vez que o grupo chega a um novo espaço, terão a oportunidade de observar e ler as indicações para cada missão.

Só depois de terminarem a missão ou o desafio é que será feita a apresentação do espaço que estão a visualizar. Dando-vos tempo para cumprirem os desafios primeiro, antes de saberem mais sobre o espaço onde se encontram.

As equipas devem terminar todas as missões, ainda que consigam adivinhar a resposta ao enigma a meio do *exit room*. Só é válido se cumprirem todas as missões corretamente.

Missões:

As missões têm desafios que permitem explorar os diferentes espaços da instalação.

Cada missão pode ter entre um e três desafios. Uma missão cumprida garante a entrega de uma a duas pistas para descobrirem a mensagem final, que é o grande objetivo do *exit room*.

Devem cumprir os diferentes desafios para concluírem as missões.

Desafios:

Através dos desafios, vão explorar diferentes temas relacionados com o processo de tratamento de resíduos. Ao resolver cada desafio, cumprem a missão, e recebem uma pista que vos levará a desvendar o enigma final.

Haverá desafios com enigmas de lógica, de observação, de atenção, de pernas para o ar e ao contrário do normal.

A equipa precisa de estar atenta e trabalhar em grupo.

Tempo limite:

3600 segundos.

Ajudas:

Ao longo do percurso as equipas têm a indicação de que podem dizer uma vez:

“Não conseguimos! Pode ajudar-nos, por favor?”

Fim de jogo

O jogo termina quando todas as equipas concluírem os desafios das missões e obtiverem as pistas, que permitem descobrir a resposta ao grande enigma.

Regras

Cada aluno deve cumprir as regras de segurança apresentadas pelo técnico da Valorsul.

Não há necessidade de mexer nas estruturas, equipamentos ou explorar outros espaços fora da área estipulada para as missões.

Cada local tem regras específicas sobre a segurança, pelo que é fundamental que sigam as instruções de segurança e evitem qualquer comportamento que possa pôr em risco a vossa integridade física e a da vossa equipa.

Todo o exercício implica apenas a comunicação e a partilha de ideias dentro das equipas, culminando na escolha da resposta certa aos desafios e ao enigma final.

Cada equipa deve ler as instruções de jogo, manter o espírito de equipa e conservar em bom estado todo o material que lhe for fornecido.

A equipa técnica da Valorsul estará disponível para esclarecer dúvidas.

Boa sorte!