



GUIA EXPLICATIVO



Para **Alunos**

Um bom jogo precisa de regras, por isso, venham conhecer as instruções de jogo.

Como se joga? Em equipa!

Peddy
PAPER

PELOS
TRILHOS DA
RECICLAGEM

Índice

Introdução	2
Recursos	2
Objetivo	2
Jogadores	2
Preparação	2
Como se joga	3
1.º – Ponto Alfa (A) – Auditório	4
2.º – Ponto Bravo (B) – Edifício Administrativo	4
3.º – Ponto Charlie (C) – Zona de Estacionamento	4
4.º – Ponto Delta (D) – Entrada do Edifício de Triagem (Aquário)	5
5.º – Ponto Echo (E) – Passadiço metálico	5
Fim de jogo	5
Regras	5



Introdução

“Pelos trilhos da reciclagem” é um jogo de exploração para equipas, que consiste na realização de desafios ao longo de cinco pistas para concluírem a aventura com sucesso.

Através deste *peddy-paper*, os alunos têm oportunidade de pôr à prova os conhecimentos sobre o funcionamento do Centro de Triagem e o seu papel.

O técnico da Valorsul que acompanha a turma dá apoio às equipas ao longo do *peddy-paper*.



Recursos

Para cada equipa:

- Um mapa ilustrado;
- Um elemento de identificação da sua equipa;
- Uma caneta de acetato;
- Devem usar apenas um telemóvel para ter acesso aos códigos QR.



Objetivo

O objetivo do jogo é passar por todos os pontos do *peddy-paper*, apresentar as respostas corretas para cada enigma, concluir os desafios, e tudo isto no menor espaço de tempo possível. Ao longo deste trilho, terão oportunidade de desenvolver o espírito de equipa, desvendar os enigmas e explorar as áreas que compõem o Centro de Triagem do Lumiar.



Jogadores

Alunos do 2º ciclo.



Preparação

As turmas que visitam o Centro de Triagem serão divididas em equipas. A cada equipa será entregue um mapa ilustrado para orientação e um elemento identificativo da equipa.

Cada equipa deve:

- Ter entre cinco e seis pessoas (dependendo da turma);
- Definir um nome que a represente;
- Identificar as pessoas que a compõem;
- Selecionar um porta-voz;
- Selecionar quem ficará responsável pelo elemento identificativo da equipa;
- Elegger quem transporta o mapa;
- Atribuir quem ficará com a caneta e fará as anotações;
- Escolher que aluno ficará responsável por aceder aos códigos QR com o seu telemóvel.

O *peddy-paper* está dividido em cinco pontos, associados a cinco pistas que permitem explorar os diferentes espaços do Centro de Triagem.

Cada vez que as equipas decifram uma pista, devem localizar no mapa o próximo ponto e dirigirem-se para lá, a fim de encontrarem a próxima pista, que contém o desafio seguinte.

Ponto Alfa – Pista 1 → **Ponto Bravo** – Pista 2 → **Ponto Charlie** – Pista 3
Ponto Delta – Pista 4 → **Ponto Echo** – Pista 5

O **mapa ilustrado** também estará disponível na plataforma “Resíduos em jogo”, a que as equipas poderão aceder com os seus telemóveis.

Na parte de trás do mapa, que terão em mãos, há uma área reservada para as “**anotações do trilho**”, na qual todas as equipas devem fazer anotações e registar as respostas finais de cada pista.

Em alternativa, caso não existam telemóveis, a equipa da Valorsul poderá esconder as pistas nos locais.

Ainda que as equipas decidam usar somente o telemóvel, devem na mesma ter o seu mapa físico, que é o local onde todos registam as suas respostas.



Como se joga

Todos os jogadores devem participar.

1) *Peddy-paper* com a utilização de dispositivos móveis:

As pistas são identificadas no mapa em código QR para que façam a leitura destas.

2) Peddy-paper sem a utilização de dispositivos móveis:

As pistas podem estar escondidas ou serem entregues pela equipa da Valorsul.

As 5 pistas estão associadas aos 5 pontos que estão no mapa ilustrado. Para conhecerem as pistas, as equipas têm de cumprir cada um dos desafios propostos e dirigir-se ao ponto onde estas se encontram.

Para cada equipa, o desafio começa quando deixam o seu elemento identificativo junto do técnico da Valorsul. Ao terminarem cada desafio, validam a resposta com o técnico e aguardam a indicação para levantar o seu elemento identificativo, dizendo bem alto o nome da equipa, para festejarem a conquista alcançada.

Acertando a resposta ao enigma de cada pista, as equipas identificam no mapa para onde se devem dirigir.

Nesse local:

1) Peddy-paper com a utilização de dispositivos móveis:

Fazem a leitura das pistas em código QR, que se encontram no mapa.

2) Peddy-paper sem a utilização de dispositivos móveis:

Aguardam que a equipa da Valorsul apresente a próxima pista ou que peça para que a encontrem.

Ponto Alfa – obter a Pista 1

As equipas devem descodificar a Pista 1 e cumprir o desafio **“Em primeiro a segurança”**. Atenção que só assim podem avançar para o ponto B.

Ponto Bravo – obter a Pista 2

Neste ponto devem decifrar o enigma da Pista 2 e concretizar o desafio **“O grupo de 3”**. Assim saberemos que estão prontos para continuar.

Ponto Charlie – obter a Pista 3

Chegando a este ponto, as equipas devem ser capazes de responder à Pista 3, e fazer uma triagem de resíduos: **“Vamos reciclar ou depositar no indiferenciado?”**

Concluído o desafio, temos exploradores empenhados.

Ponto Delta – obter a Pista 4

Neste local, as equipas são desafiadas a desvendar o enigma da Pista 4 e criar a sequência certa: **“Da origem ao destino.”** Saberão do que falamos?!

Ponto Echo – obter a Pista 5

As equipas vão conhecer alguns mecanismos quando aqui chegarem e perceber que existe: **“Para cada processo, a imagem certa.”**

Concluído este último desafio, poderão receber os parabéns, porque a vossa equipa conseguiu terminar o *peddy-paper*.

Fim de jogo

O jogo termina quando todas as equipas concluírem os desafios das pistas.

Regras

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

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.

Ao longo dos desafios é fundamental que mantenham os recursos do jogo nas mesmas condições em que foram encontrados, para que outros exploradores também possam ter uma boa experiência.

Preparados para jogar?