



WORKSHOP 4

UNLOCK!

Resolução de problemas e aventuras de fuga

Introdução

Neste workshop vamos jogar o Unlock!

Neste jogo, vocês têm 60 minutos para escapar da sala resolvendo diferentes enigmas.

Devem trabalhar todos juntos e partilhar pontos de vista de forma a mostrar um trabalho de equipa para poderem escapar. É necessário usar um smartphone ou tablet durante o jogo, como ferramenta. Portanto, pelo menos uma pessoa deve ter conexão com a Internet para baixar a aplicação.

ATIVIDADES

A1

Unlock

Para esta sessão, têm que se preparar para fazer o seguinte:

- Fazer download da App no telemóvel ou tablet e selecionar a Aventura que se pretende jogar.
 - Pegar na carta com o título da Aventura e colocar as restantes cartas de um lado.
-
- Ler em voz alta o conteúdo da carta.
 - Iniciar a contagem regressiva na App.
 - Durante o jogo, lembrem-se destes dois aspetos: É importante ler em voz alta o texto do cartão para que todos o saibam; podem pedir algumas dicas sobre as cartas na aplicação.
 - Agora, vamos começar o jogo. Vocês têm uma hora para entrar na aventura e completarem a missão com o resto dos jogadores.

RULES

As regras são as seguintes:

- Sempre que vir um número ou uma letra numa carta, pegue nela e mostre-a a toda a gente. Preste atenção a cada carta, porque a informação pode estar escondida.

Os tipos de cartas são:

- **Objetos** (faixa superior vermelha ou azul). Os objetos podem interagir com outros objetos, misturando um vermelho com um azul. No caso de combinarem dois objetos deve ser mostrada a carta cujo número é a soma dos números desses dois objetos (carta verde).
- **Máquinas** (faixa superior verde). Os números que aparecem não correspondem às outras cartas. À medida que o jogo vai progredido vão compreender como funcionam e como deduzir os números correspondentes.
- **Códigos** (faixa superior laranja). Exigem a introdução de um código de 4 dígitos na App. Se o código estiver correto, a App dirá como devem proceder; senão, será aplicada uma penalização.
- **Outras cartas** (faixa superior cinza). Podem ser um lugar, uma penalização, um modificador ou o resultado da interação com um objeto.

Há medida que novas cartas aparecem, elas indicarão quais as cartas anteriores que podem eliminar do jogo.

Quando mostrar uma carta de penalização, siga as instruções.

O jogo termina quando completar a Aventura e o tempo acabar. A App mostrará a pontuação.

Se o tempo acabar, o jogo NÃO termina. Pode, na mesma, completar a missão, embora a sua pontuação vá ser menor.



A2

Conclusões

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Podem colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

- Qual foi a emoção principal que sentiu durante esse jogo?
- Qual foi a responsabilidade que sentiu para cumprir a missão do jogo?
- Como se sentiu quando a sua ideia foi ouvida no grupo e qual foi a emoção quando a sua ideia não resultou?
- Qual foi o pensamento sobre si durante este jogo? Qual foi o comportamento que você teve?

Pelo facto de estarmos a meio dos workshops, faremos algumas perguntas relacionadas à sua experiência e sentimentos durante os workshops anteriores.

A3

Avaliação intermédia

- Do que gostou mais?
- Do que gostou menos / O que menos gostou no jogo?
- Quais são os seus pontos fortes?
- Como resolveu as dificuldades do jogo?
- Qual foi o momento mais stressante?
- Acha que está a comunicar bem com os seus companheiros de jogo?
- Diga-nos, pelo menos, duas competências que pensa ter adquirido.
- Acha que nos próximos workshops vai ficar mais ou menos motivado?
- Gostaria de alterar alguma coisa?

