

ESCAPE GAME : O Enigma da Herança

(Folha do Professor)

REGRAS E DINÂMICA DO JOGO:

PERSONAGENS: O tio, o testamenteiro (professor) e os familiares (estudantes).

CENÁRIO: O cenário é um escritório/biblioteca, composto por elementos adaptáveis à sala de aula, sejam eles:

escrivania;
estante(s);
livros (entre eles uma edição de Madame Bovary de Gustave Flaubert);
jornais (entre eles, uma tiragem do jornal Le Figaro) ou cópias da primeira página de jornais diversos;
mesa com cadeiras;
som (para CD); CDs (CD da ópera);
papel, caneta e lápis sobre a mesa;
objeto na cor roxa (violet);
quadros (o auto-retrato de Frida Kahlo, dentre outros) que podem ser imagens de obras retiradas da internet;
estatuetas (entre elas uma escultura de São Francisco de Assis) ou imagens de santos para colagem em garrafas;
cofre com cadeado com senha de três dígitos;
envelopes;
folha com a oração; fotografias (imagens da internet);

porta-retratos ou mural para fotos;
fichas de apoio impressas para a resolução das pistas e um cronômetro.

Sugestão: Caso o jogo seja adaptado à sala de aula e o professor queira realizar o jogo com toda a turma, ao mesmo tempo, poderá propor uma competição e dividir a turma em grupos, disponibilizando as pistas com as atividades para cada grupo. A escuta da música poderá ser feita com fones de ouvido, por cada participante, um a cada vez, para não atrapalhar o desempenho dos outros grupos. Ganha o grupo que desvendar o enigma em menos tempo.

Atenção! Se dois ou mais grupos chegarem ao mesmo tempo ao cofre, deve-se desconsiderar, na contagem do tempo final, o tempo de espera, inclusive o tempo de ativação da senha do cadeado novamente.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 3 a 5 jogadores.

DURAÇÃO: 60 minutos

ENREDO:

O senhor João Pablo Alighieri Dubois, conhecido como tio João, antes de falecer deixa em testamento a totalidade de seus bens para serem repartidos igualmente entre seus familiares. Entretanto, uma condição foi imposta: um enigma precisa ser desvendado por seus familiares, para validar a transmissão da herança. Caso contrário, tudo será doado para a Sociedade de Proteção aos Animais.

DESCRIÇÃO DO JOGO:

O jogo se desenrola de acordo com o seguinte **Fluxograma:**

Testamento > Pista 1> Pista 2> Pista 3> Pista 4> Pista 5> Pista 6>Enigma.

O jogo começa com a leitura do testamento

O testamenteiro inicia a leitura do testamento com os familiares já acomodados no ambiente. Em seguida, entrega o testamento aos participantes.

Os familiares devem procurar o livro de Gustave Flaubert, como indicado no testamento, **Madame Bovary** (em francês), que se encontra na estante de livros.

Dentro do livro encontrarão um envelope com etiquetas das letras do alfabeto cifradas em números por extenso (em espanhol) e a Pista 1 a ser desvendada.

Ao encontrarem a Pista 1, os familiares devem avançar no jogo a partir da leitura e da compreensão das pistas, bem como pela realização das atividades propostas, até encontrarem o **Enigma**.

Instruções pista 1:

Para desvendar a pista 1, os participantes devem realizar a operação matemática a partir do nome **BOVARY**, utilizando as letras do alfabeto cifradas em números cardinais em espanhol, que serão entregues juntamente com a pista 1, em formato de etiqueta. O resultado conduz à página **72** do livro, onde encontrarão a cor “**violet**” com o objetivo de procurar um objeto no ambiente com essa cor e encontrar a pista 2.

***Observação:** a cor “violet” se encontra na primeira parte do livro, seção II, parágrafo 3º. Faz-se necessário a adaptação da operação matemática conforme a edição do livro *Madame Bovary* a ser utilizado.*

Instruções pista 2:

A pista 2 estará escondida em um objeto na cor violeta, em cima da escrivaninha. Após a leitura da pista 2, os participantes devem responder o teste de compreensão antes de passar para a pista 3. As respostas do teste se encontram juntamente com a pista 3, que estará atrás do **quadro de Frida Kahlo**.

Instruções pista 3:

Após a leitura e compreensão da pista 3, os participantes devem preencher as palavras cruzadas para descobrir o nome da ópera a partir das cores do quadro apresentadas em português, espanhol, francês e italiano. Em seguida, devem procurar o CD da ópera, intitulado “**Il Barbiere di Siviglia**”, de Rossini, que se encontra em uma estante de CDs (ao lado do aparelho de som) e ouvirão um trecho da ópera para descobrir a palavra mais repetida. A pista 4 se encontra dentro do CD.

Instruções pista 4:

A palavra que se destaca é **FIGARO**. Os participantes irão procurar o jornal *Le Figaro*, que se encontra juntamente com outros empilhados em cima da mesa e encontrarão um envelope com a pista 5.

Instruções pista 5:

Após a leitura e compreensão da pista 5, os participantes deverão descobrir qual é o santo e embaixo de qual escultura se encontra a pista 6. O santo é **São Francisco de Assis**.

Instruções pista 6:

Os participantes encontrarão embaixo da escultura (colocada ao lado de outras esculturas) a **oração de São Francisco de Assis** e, ao lado, um envelope com a oração nas quatro línguas (juntamente com perguntas para responder). Após a leitura e compreensão da pista 6, deverão seguir a orientação da pista para fazer a relação entre os sentimentos e as fotografias que estão no escritório, com a finalidade de obter o código que abrirá o cofre. Mas antes de abrir o cadeado, devem responder às perguntas.

O cofre se encontra em um canto do escritório.

O código do cadeado é: 741 (7 fotografias de amor, 4 fotografias de alegria e 1 de união).

Os participantes devem testar a combinação com esses três números até encontrar a combinação exata para abrir o cadeado. Dentro do cofre encontrarão as respostas para as perguntas e uma folha com a **palavra AMOR** e suas mais variadas facetas, chegando, assim à **Resolução do Enigma**.

Com a entrega do Enigma para o testamenteiro, o jogo se encerra e a herança será transmitida.