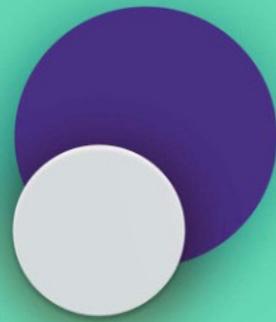




Co-funded by
the European Union

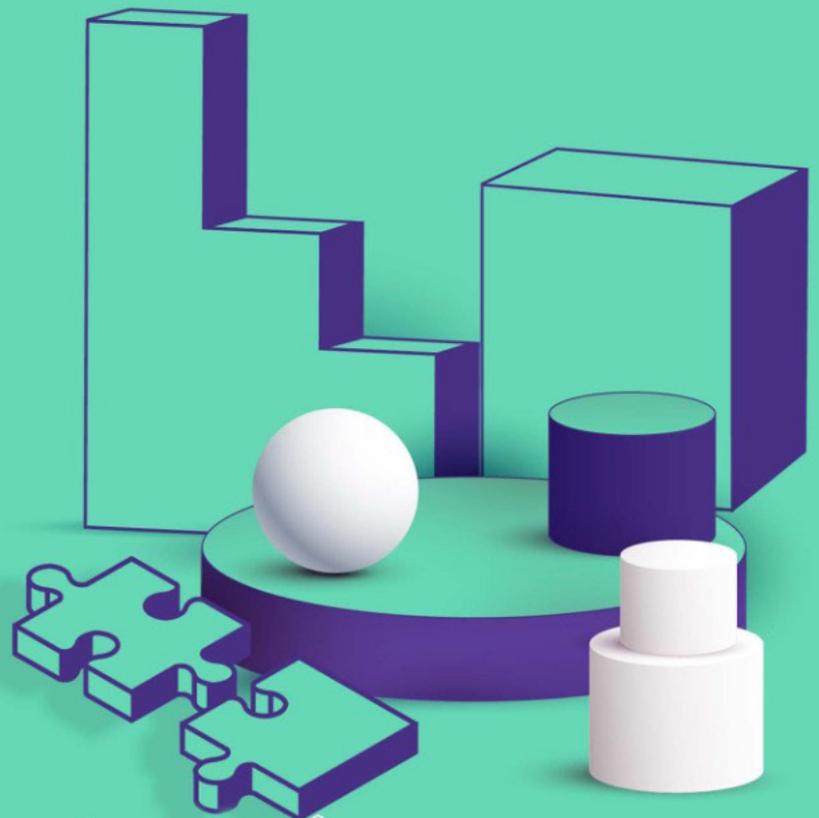
DESPO



DIMENSION 3
PRINTED PUZZLES FOR
NEW THERAPEUTIC OPPORTUNITIES

PROJECT NUMBER: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000035313

Manual Profesional para Puzzle



PARTNERS



AS NOITES ÁRABES - O PALÁCIO DE SHAHRIAR	5
AS NOITES ÁRABES - A CAVERNA DAS MARAVILHAS	21
VOLTA AO MUNDO EM 80 DIAS	30
COLAPESCE	43
A ÚLTIMA VIAGEM DE “NOSSA SENHORA DA MISERICÓRDIA”	53
A BUSCA DO OURO DE MOSCOVO	59
HASTEAR A BANDEIRA	69
A SAÍDA DENTRO	77
FOGAÇA	83
CASTELO DA EUROPA	91

AS NOITES ÁRABES

O PALÁCIO DE SHAHRIAR



DESCRIÇÃO

As Noites Árabes é uma coleção popular de contos medievais tradicionais do Médio Oriente. O tema incluirá um design com temática oriental, bem como questionários que lembram as histórias mais populares da coleção (por exemplo, a abertura da caverna de Ali Baba). Consideramos a sua escolha devido à influência secular da cultura oriental em Espanha durante a Idade Média.

Este puzzle é focado na história geral das Noites Árabes, onde Sherezade está trançada num palácio contando histórias para o sultão Shahriar.

OBJETIVOS DOS PUZZLES

Coordenação ocular manual, inclusão social, aparafusar-desaparafusar (motricidade fina), matemática básica, braille.

MODELO 3D

O palácio está dividido nas seguintes secções: base, piso 01, piso 02, torres, caixa do palácio e adereços.

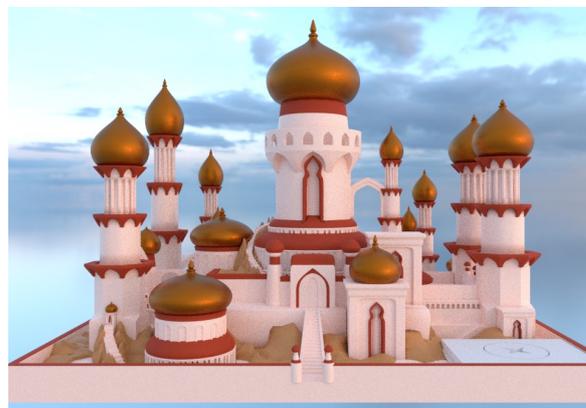
BASE

- Agrabah_Palácio_Base_01_01
- Agrabah_Palácio_Base_01_02
- Agrabah_Palácio_Base_01_03
- Agrabah_Palácio_Base_02_01
- Agrabah_Palácio_Base_02_02
- Agrabah_Palácio_Base_02_03
- Agrabah_Palácio_Base_03_01
- Agrabah_Palácio_Base_03_02
- Agrabah_Palácio_Base_03_03

PISO 01

- Agrabah_Palácio_1f_01
- Agrabah_Palácio_1f_02
- Agrabah_Palácio_1f_03

Altura: 44,2 cm
Larguza: 60 cm
Profundidade: 45 cm



STORYTELLING

Na imensidão do maior oceano de sol e areia, ergue-se a misteriosa cidade de Agrabah. As suas dunas estão cheias de magia e esperança, mas investigá-las valerá a pena. Para que os seus desejos se realizem, procure na caverna das maravilhas, encontre pistas de forma pragmática e liberte o génio da lâmpada mágica.



PISO 02

a. Agrabah_Palácio_2f

TORRES

a. Torre1

- i. Torre1_P1
- ii. Torre1_P2
- iii. Torre1_P3

b. Torre2

- i. Torre2_P1
- ii. Torre2_P2
- iii. Torre2_P3

c. Torre3

- i. Torre3_P1
- ii. Torre3_P2
- iii. Torre3_P3 (x4)
- iv. Torre3_P4
- v. Torre3_P5
- vi. Torre3_P6

d. Torre4

- i. Torre4_P1
- ii. Torre4_P2
- iii. Torre4_P3

e. Torre5

- i. Torre5_01
- ii. Torre5_02
- iii. Torre5_03
- iv. Torre5_04
- v. Génio_Figura

PALÁCIO_CAIXA

- a. Palácio_Caixa_01
- b. Palácio_Caixa_02
- c. Palácio_Caixa_03
- d. Palácio_Caixa_04
- e. Palácio_Caixa_Chave

ADEREÇOS

- a. Agrabah_Palácio_CTorre_01
- b. Agrabah_Palácio_CTorre_02
- c. Agrabah_Palácio_CTorre_03
- d. Agrabah_Palácio_CTorre_04
- e. Agrabah_Palácio_CTorre_05
- f. Agrabah_Palácio_CTorre_06
- g. Agrabah_Palácio_CTorre_07
- h. Agrabah_Palácio_CTorre_08
- i. Agrabah_Palácio_CTorre_09

MOEDAS

a. U

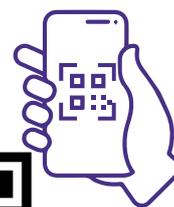
- i. moeda100
- ii. moeda200
- iii. moeda300
- iv. moeda400
- v. moeda500
- vi. moeda600
- vii. moeda700
- viii. moeda800
- ix. moeda900

b. d

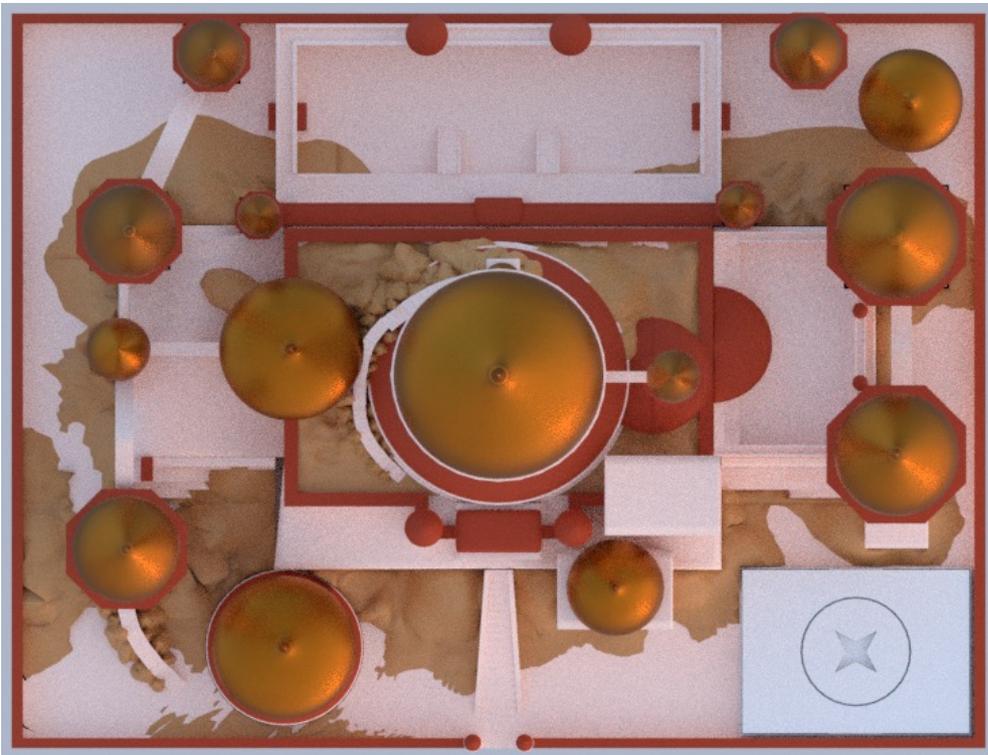
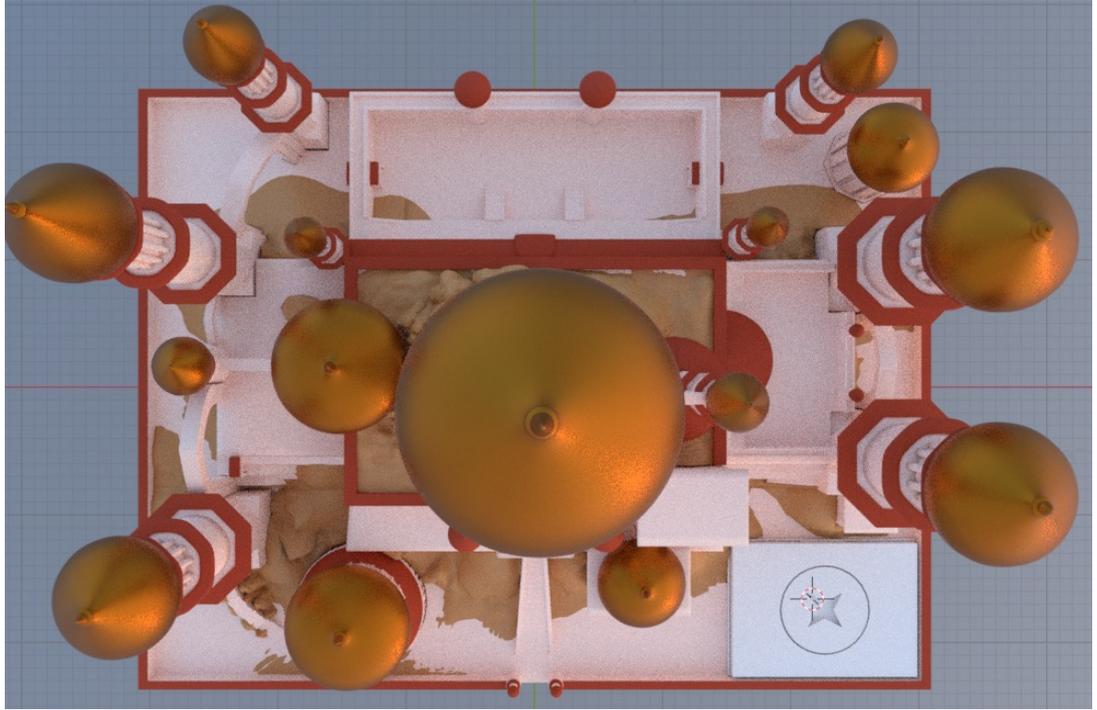
- i. moeda10
- ii. moeda20
- iii. moeda30
- iv. moeda40
- v. moeda50
- vi. moeda60
- vii. moeda70
- viii. moeda80
- ix. moeda90

c. c

- i. moeda0
- ii. moeda1
- iii. moeda2
- iv. moeda3
- v. moeda4
- vi. moeda5
- vii. moeda6
- viii. moeda7
- ix. moeda8
- x. moeda9

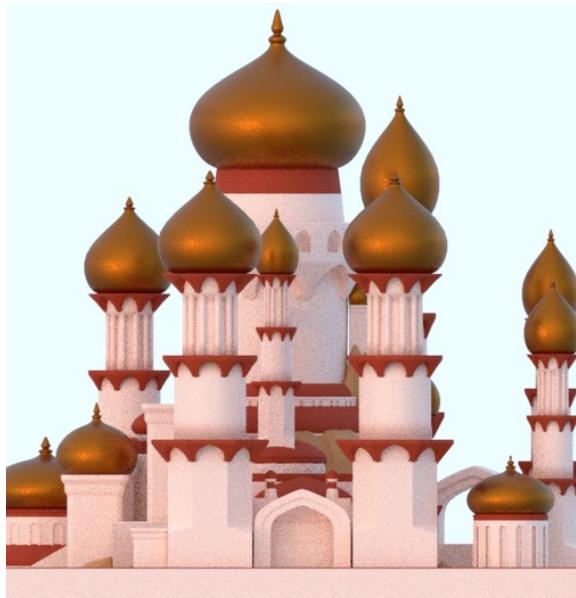
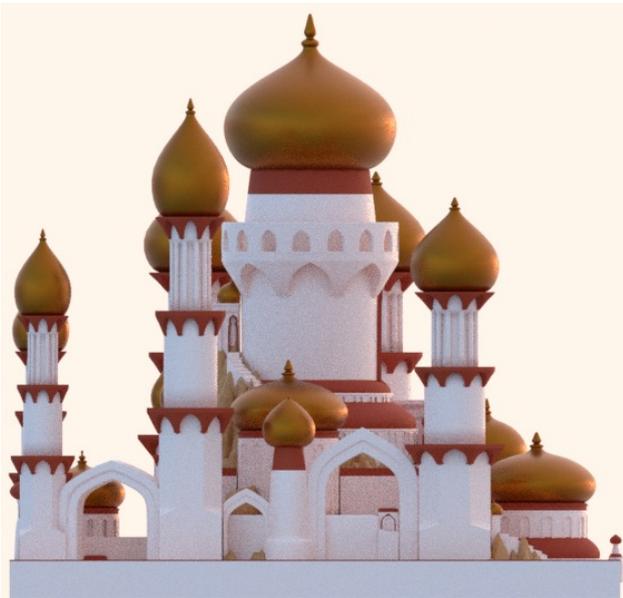
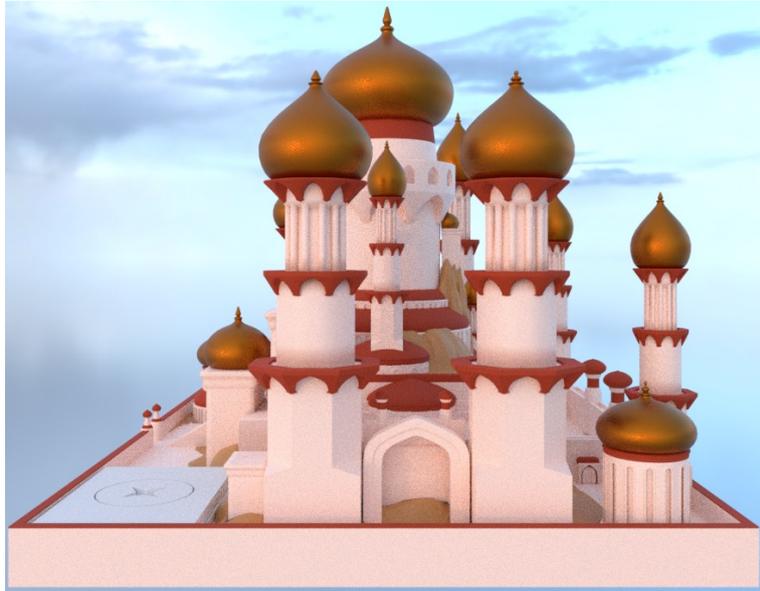


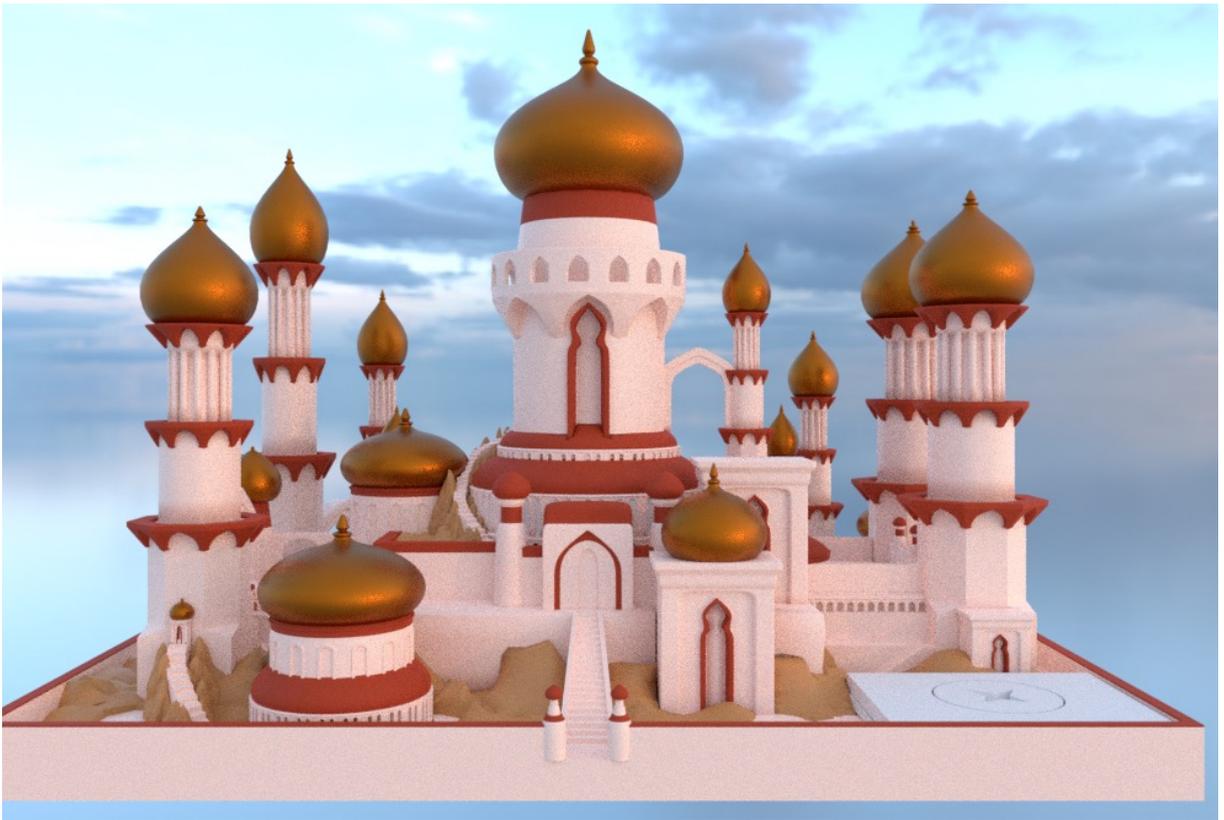
MATERIAL DESCARREGÁVEL



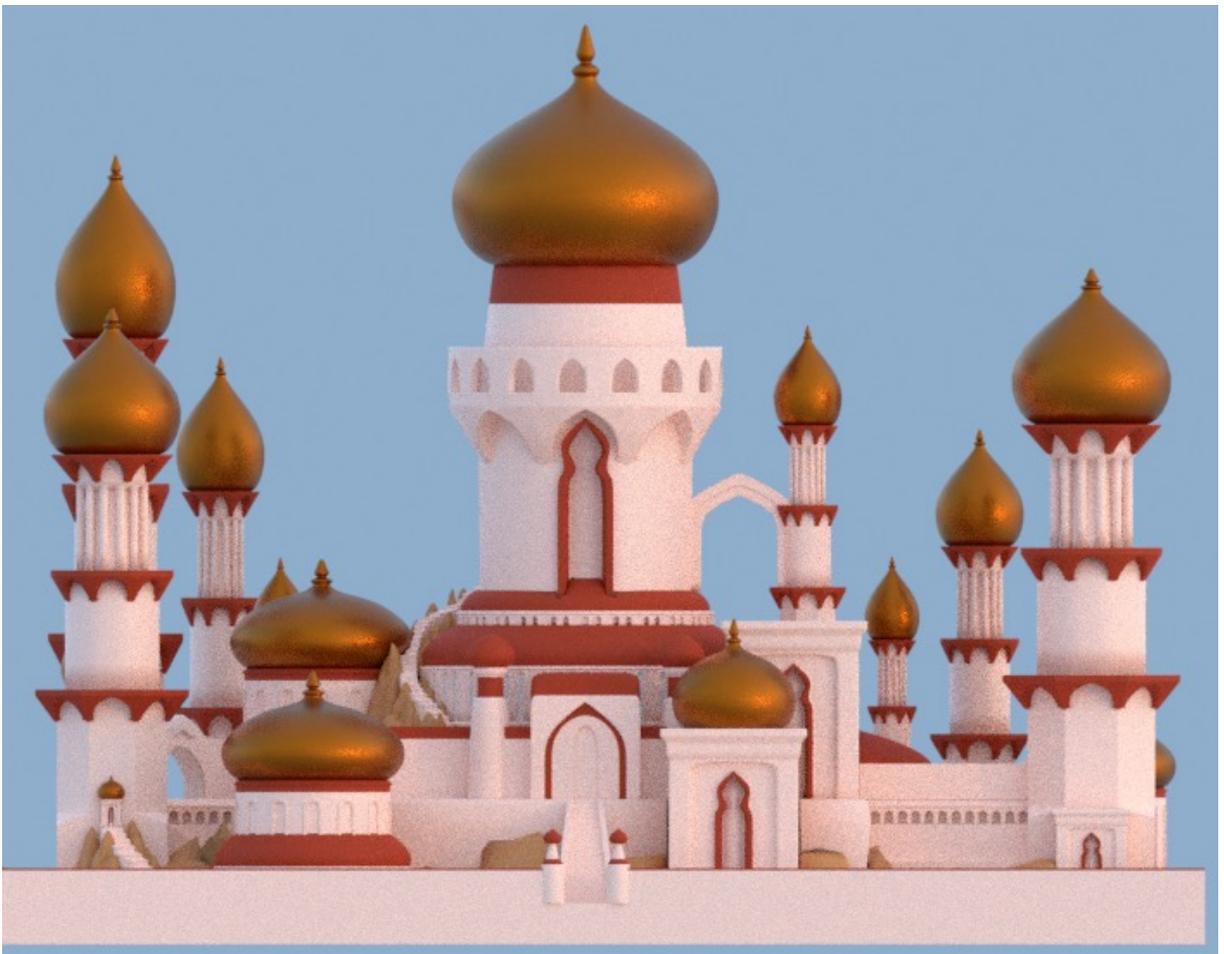


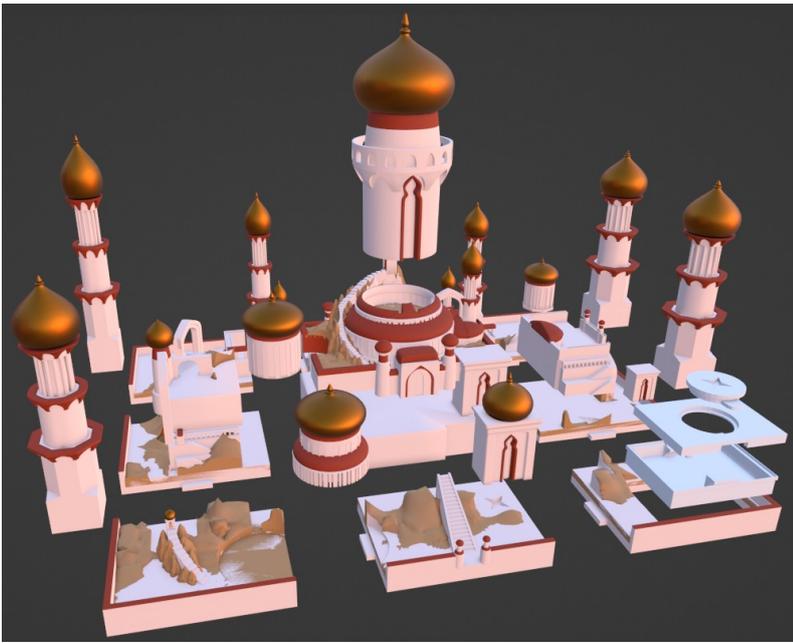
VISTA
LATERAL



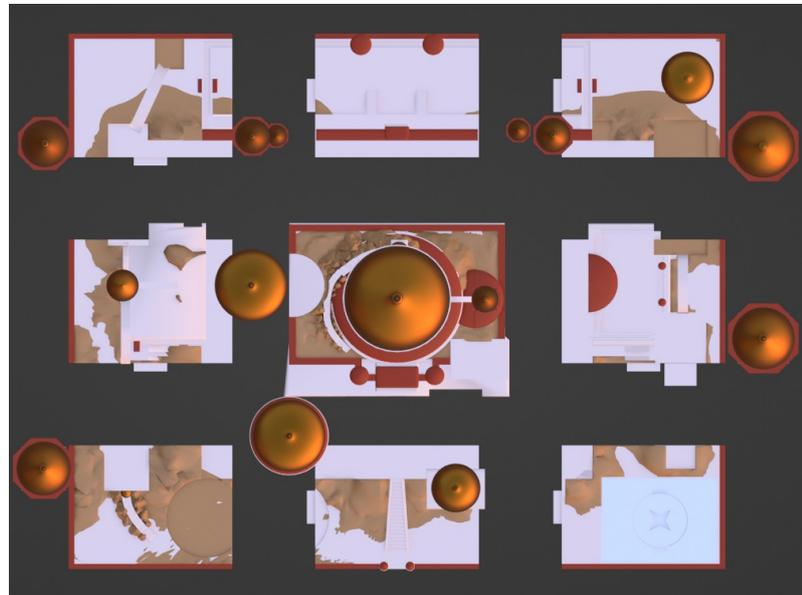


VISTA FRONTAL






VISTA GERAL



TORRES



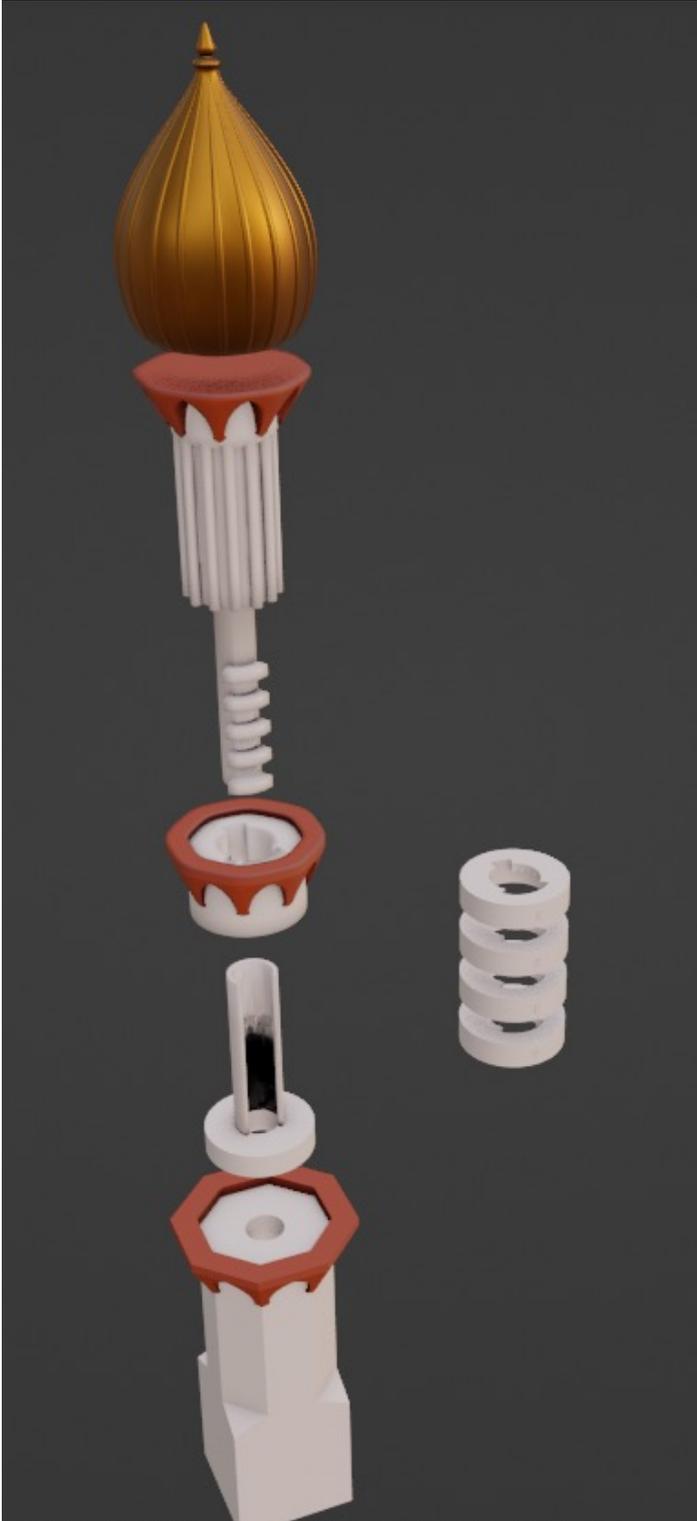
TORRE 01



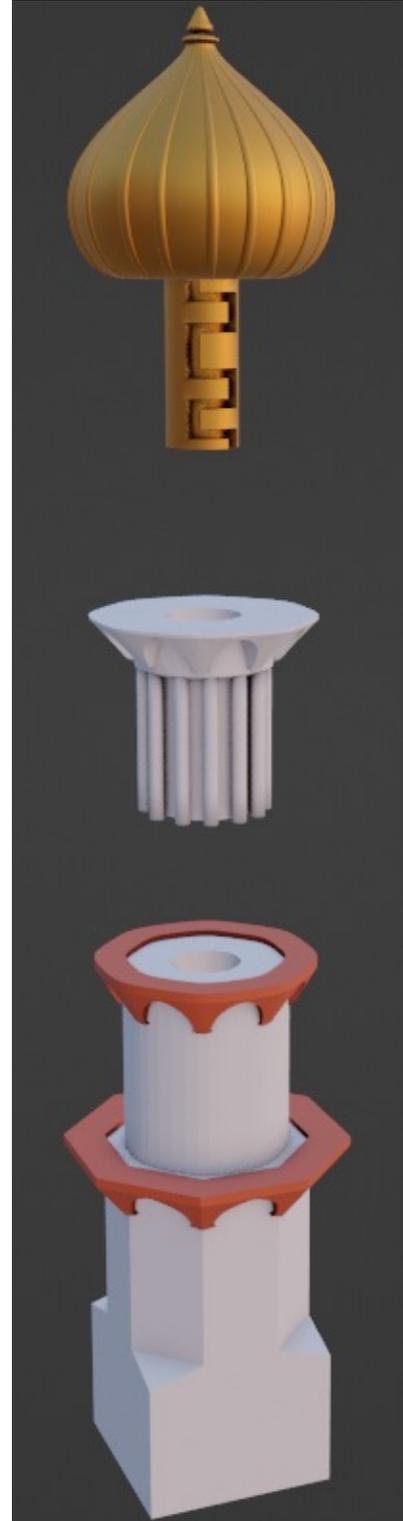
TORRE 02



TORRE 03



TORRE 04





TORRE 05



PASSOS PARA MONTAR O PUZZLE

Todas as peças devem ser impressas uma vez, exceto os modelos que incluem neste manual um (xN), sendo N o número de cópias que precisa imprimir.

Antes de começar, pegue as moedas 300, 60 e 5, e cole um ímã de 1mm na tomada, assim deverão estar prontas para funcionar. Para preparar a vara de pesca, pode usar um fio ou um arame e colar alguns ímãs numa das extremidades.

PASSO 1. Imprima todos os itens colecionáveis. A lâmpada mágica deve ser introduzida numa caixa à sua escolha que permita colocar três cadeados. O cadeado L01 deve utilizar a combinação 365 e o cadeado L02 deve utilizar a combinação XAZF. O cadeado L03 deve usar a combinação para baixo, esquerda, para baixo, direita, para cima, para a direita. Posteriormente deve começar a imprimir os modelos da pasta Palácio.

PASSO 2. Imprima e cole todas as peças de 2_Palácio (Agrabah_Palácio_Base_01_01 a Agrabah_Palácio_Base_03_03), da mesma forma que fez com a base da caverna. Esta estrutura deve ser colada. Recomendamos ter outra base para colá-lo por cima e, portanto, aumentar sua resistência. Se quiser, pode usar o puzzle 3D Caverna das maravilhas como base.

PASSO 3. Pegue Agrabah_Palácio_1f_01 e introduza-o na tomada do Agrabah_Palácio_Base_02_01, colando-o com cola. Em seguida, faça o mesmo com Agrabah_Palácio_1f_02. Deve ser colocado sobre Agrabah_Palácio_Base_02_02 e Agrabah_Palácio_Base_02_03 e colado. Por fim, pegue Agrabah_Palácio_1f_03 e cole com Agrabah_Palácio_Base_02_04.

PASSO 4. Encontre Agrabah_Palácio_2f e cole-o em cima de Agrabah_Palácio_1f_02.

PASSO 5. Torre 1. Pegue na Torre1_P1 e Torre1_P2 e, em seguida, cole-os. Introduza a Torre1_P1 em Agrabah_Palácio_Base_02_04 e cole-os também. Por fim, coloque Torre1_P3 em cima de Torre1_P2.

Será necessário resolver o labirinto, a fim de anexá-lo corretamente ao resto da torre. Dentro deste puzzle deverá colocar o papel com um X escrito em Braille.

PASSO 6. Torre 2. Cole Torre2_P1 e Torre2_P2. Cole Torre2 em Agrabah_Palácio_Base_01_01. Aparafuse a Torre2_P3 e Torre2_P2 para fixar a cúpula à torre corretamente. Dentro desta torre coloque um mapa e o pedaço de papel com um A escrito em Braille. Coloque também [P3], [P7], [P8], [P9] dentro.

PASSO 7. Torre 3. Cole Torre3_P2 em cima de Torre3_P1. Apresente as quatro peças Torre3_P3 no trilho de Torre3_P2. Em seguida, introduza Torre3_P4 no trilho. Cole Torre3_P6 em Torre3_P5. Pegue na Torre3_P5 e introduza através da parte interna do trilho enquanto todos as Torre3_P3 e Torre3_P4 estão devidamente alinhadas para deixar a peça passar. Cole a Torre3 na tomada do Agrabah_Palácio_Base_03_01. Dentro desta torre terá de introduzir a letra Z escrita em Braille.

PASSO 8. Torre 4. Pegue na Torre4_P1 e na Torre4_P2 e cole-os. Introduza a Torre4_P1 na tomada quadrada do Agrabah_Palácio_Base_03_04 e cole-os também. Por fim, pegue Torre4_P3 e coloque em cima de Torre4_P2. É necessário resolver o labirinto em ziguezague para anexá-lo corretamente ao resto da torre. Coloque algumas moedas no interior, bem como a letra F em Braille.

PASSO 9. Torre 5. Cole Torre5_02 a Torre5_03. Pegue Torre5_01 e cole-Agrabah_Palácio_2f. Coloque Génio_Figura dentro da torre. Bloqueie-o com Torre5_02. Por fim, enrosque Torre5_04 no Torre5_01

PASSO 10. A caixa. Pegue Palácio_Caixa_01 e cole-o em Agrabah_Palácio_Base_01_03. Pegue Palácio_Box_04 e coloque-o abaixo de Palácio_Caixa_02, em seguida, coloque Palácio_Caixa_03 no espaço circular de Palácio_Caixa_02 e cole Palácio_Caixa_03 e Palace_Box_04 nessa posição, permitindo que a peça gire ao redor do orifício de Palácio_Caixa_02. Pe-

gue a vara e as moedas restantes e coloque-as dentro da caixa. Bloqueie a caixa com Palácio_Caixa_Chave. Por fim, coloque Palácio_Caixa_Chave na tomada do Agrabah_Palácio_Base_01_02.

PASSO 11. Adereços adicionais. Algumas torres adicionais podem ser coladas em seus respectivos soquetes.

- Agrabah_Palácio_CTorre_01 em Agrabah_Palácio_Base_01_01
- Agrabah_Palácio_CTorre_02 em Agrabah_Palácio_Base_03_03' soquete estrela
- Agrabah_Palácio_CTorre_03 em Agrabah_Palácio_Base_03_01' soquete quadrada média

- Agrabah_Palácio_CTorre_04 em Agrabah_Palácio_Base_03_03' soquete quadrada médio
- Agrabah_Palácio_CTorre_05 em Agrabah_Palácio_Base_03_01' soquete quadrado pequeno
- Agrabah_Palácio_CTorre_06 em Agrabah_Palácio_Base_03_03' soquete quadrado pequeno
- Agrabah_Palácio_CTorre_07 em Agrabah_Palácio_1f_01
- Agrabah_Palácio_CTorre_08 em Agrabah_Palácio_2f' soquete quadrado pequeno
- Agrabah_Palácio_CTorre_09 em Agrabah_Palácio_1f_03

COMO RESOLVER O PUZZLE 3D

Torre 1. Resolva o labirinto e obtenha a letra X1.
Torre 2. Desaperte a cúpula. Obtenha um mapa e obtenha a letra A2.

Torre 3. Resolva o criptex alinhando as formas para que todas elas façam sentido. Verifique as marcas nas peças para garantir que todas estão devidamente alinhadas. Obteve a letra Z3.

Torre 4. Resolva o labirinto em ziguezague. Obtenha mais moedas e a letra F4.

Encontre Palácio_Caixa_Chave e use-o para abrir a caixa. Obtenha as restantes moedas. Use a vara de pesca para saber quais são magnetizadas. Apenas 300, 60 e 5 são magnetizados.

Resolva o cadeado L1 com XAZF.

Resolver cadeado L2 com 365.

Abra a caixa.

Use o mapa e [P6] para encontrar a solução para o cadeado direcional. Introduza para baixo, esquerda, para baixo, direita, para cima. Abra o cadeado L03 e obtenha a lâmpada mágica.

Volte para o palácio, desenrosque a cúpula da Torre 5, use a base da lâmpada para abrir o compartimento secreto dentro da torre e obter a figura do gênio.

COMO DEVOLVER O PUZZLE AO SEU ESTADO ORIGINAL PARA QUE ESTEJA PRONTO NOVAMENTE PARA SER RESOLVIDO

Coloque o gênio de volta para o interior da Torre 5. Feche o compartimento secreto com a lâmpada mágica e aparafuse a cúpula da Torre 5.

Coloque a lâmpada mágica na caixa com três cadeados.

Coloque a cúpula da Torre 4 resolvendo o labirinto ao contrário. Deixe dentro algumas moedas e a letra F4 em Braille.

Coloque a cúpula da Torre 1 resolvendo o labirinto ao contrário. Deixe dentro a letra X1. Coloque a cúpula da Torre 2 aparafusando a cúpula. No seu interior deve deixar o [P3], [P7], [P8], [P9] e a letra A2 em Braille.

Coloque todos os Torre3_P3 e Torre3_P4 no trilho, alinhe-os e, em seguida, introduza-Torre3_P5 através do orifício na Torre 3. Deve deixar dentro a letra Z3 em Braille.

Coloque as restantes moedas e a vareta dentro de Palácio_Caixa_01, feche-a com Palácio_Caixa_Chave e depois devolva Palácio_Caixa_Chave à sua tomada em Agrabah_Palácio_Base_01_02

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Coordenação ocular manual

Inclusão social

Aparafusar-desparafusar

Matemática básica

Braille

TECNOLOGIA

FDM PARA PEÇAS MECÂNICAS E EM GERAL. ADEREÇOS E COLECIONÁVEIS PODEM SER IMPRESSOS EM SLA OU FDM.

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

FLASHFORGE CREATOR V3
FLASHFORGE ADVENTURE 4
ELEGOO JUPITER

MATERIAL

PLA 1.75, 04

COR

DE PREFERÊNCIA BRANCO PARA TODAS AS PEÇAS

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

TRAVA PARA A PARTIR DAS TORRES

TEM QUE PINTAR O MODELO?

TORRE3_P3 AS PEÇAS DEVEM SER PINTADAS. O RESTO DO MODELO, EMBORA NÃO SEJA NECESSÁRIO PINTÁ-LO, SERIA MUITO BOM.

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

50 + 30 MOEDAS

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

O puzzle tem duas secções, a secção exterior (palácio) e a secção interior (gruta das maravilhas). O puzzle consistirá nas seguintes fases:

FASE 1 - As torres.

4 torres conterão um teste cada e devem ser resolvidas para continuar a avançar.

-Torre 1: Agarrando no telhado de uma das torres, deve fazer movimentos de rotação, para cima e para baixo para extrair a cúpula e aceder ao interior da torre. Em essência, é um exercício labiríntico que pratica a capacidade de aparafusar, desaparafusar, coordenação e paciência. A recompensa é uma peça de puzzle e uma vara de pesca.

-Torre 2: Semelhante à torre 1, mas neste caso terá um labirinto em ziguezague em torno da superfície cilíndrica da torre. A recompensa é uma peça.

- Torre 3: as paredes da torre são compostas por engrenagens que devem ser alinhadas como a combinação de um cadeado para abrir a cobertura do telhado. Esta combinação é obtida através de um pequeno teste de cálculo matemático escrito na base da caixa de escape ou num pergaminho dentro de outra das duas torres. Recebe duas peças

-Torre 4: Deve usar a vara de pesca magnética para obter uma chave.

FASE 2 - Abra a caixa.

As peças obtidas são escritas em Braille e devem ser traduzidas para o alfabeto latino para serem colocadas na fechadura L01. A fechadura L02 deve ser aberta utilizando as moedas obtidas. Alguns são magnetizados e outros não. Se adicionar as moedas magnetizadas (300 + 60 + 5), obtém a combinação de 3 números 365. Finalmente, L03 deve ser aberto com a ajuda do documento [P6] e um mapa.

No seu interior encontrará uma lâmpada mágica.

FASE 3 - Solte o génio

A base da lâmpada é, por sua vez, uma chave para libertar o génio.

-O telhado da nave central do palácio de Agrabah deve ser desenhado.

-Depois terá de colocar a lâmpada dentro e usar a base da lâmpada para abrir um compartimento secreto onde a figura do génio da lâmpada está localizada.



**LISTA DE MATERIAIS
NECESSÁRIOS PARA
IMPRIMIR UMA UNIDADE
DO PUZZLE (COLA,
PINTURA, CANETAS
MARCADORAS, ÍMANES,
PAPEL IMPRESSO)**

PELO MENOS 3 ÍMANS DE 1MM E OUTRO ÍMAN PARA A HASTE (PODE SER UM ÍMAN DE 1CM OU USAR VÁRIOS ÍMANS MENORES).

CADEADOS:

L01 - CADEADO DE COMBINAÇÃO DE 3 NÚMEROS (365)

L02 - CADEADO DE COMBINAÇÃO DE 4 LETRAS (XAZF)

L03 - CADEADO DE COMBINAÇÃO DIRECIONAL (PARA BAIXO, ESQUERDA, PARA BAIXO, PARA A DIREITA, PARA CIMA, PARA A DIREITA).

COLA NÃO RÍGIDA OU SIMILAR. MATERIAL RECOMENDADO:

[HTTPS://WWW.BOSTIK.COM/SPAIN/ES/CATALOG/PRODUCT/CONSTRUCTION/EMEA/SPAIN/PRODUCT-H505-SEAL-N-BOND-CRYSTAL/](https://www.bostik.com/spain/es/catalog/product/construction/emea/spain/product-h505-seal-n-bond-crystal/)

MARCADORES PARA PINTAR NA SUPERFÍCIE.

UMA PEQUENA CAIXA PARA COLOCAR A LÂMPADA MÁGICA DENTRO (LIGEIRAMENTE MAIOR DO QUE UMA CAIXA DE ANEL). DEVE PERMITIR COLOCAR 3 CADEADOS, OU UM CADEADO E, NESSE CASO, VOCÊ TAMBÉM DEVE COMPRAR UM CADEADO MÚLTIPLO COMO:

[HTTPS://WWW.AMAZON.ES/MAND%C3%ADBULA-ETIQUETADO-SEGURIDAD-ADMINISTRACION%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/DP/B09CMDWF38/REF=SR_1_1?__MK_ES_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&CRID=C71QM7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&QID=1687804466&SPREFIX=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE%2CAPS%2C90&SR=8-1](https://www.amazon.es/mand%C3%ADBULA-ETIQUETADO-SEGURIDAD-ADMINISTRACION%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/DP/B09CMDWF38/ref=SR_1_1?__mk_es_es=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&CRID=C71QM7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&QID=1687804466&SPREFIX=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE%2CAPS%2C90&SR=8-1)

MATERIAIS DE PAPEL:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRIVE/FOLDERS/1D2_-IXMRM3NEXQOSCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?USP=DRIVE_LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1D2_-IXMRM3NEXQOSCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?usp=drive_link)

**PRECISÃO E DEFINIÇÃO
NECESSÁRIAS.
(QUALIDADE) BAIXA,
MÉDIA OU ALTA**

0,3 MM

AS NOITES ÁRABES

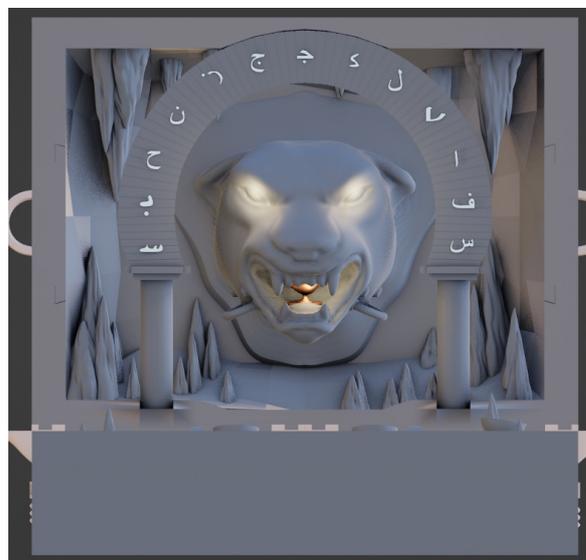
A CAVERNA DAS MARAVILHAS



DESCRIÇÃO

As Noites Árabes são uma coleção popular de contos medievais tradicionais do Médio Oriente. O tema incluirá um design com temática oriental, bem como questionários que lembram as histórias mais populares da coleção (por exemplo, a abertura da caverna de Ali Baba). Consideramos a sua escolha devido à influência secular da cultura oriental em Espanha durante a Idade Média.

Este puzzle é focado na história de Ali Baba e os 40 ladrões sendo a sua relação com a história de Aladino adicionada mais tarde à coleção de histórias nas Noites Árabes.



OBJETIVOS DO PUZZLES

Coordenação ocular manual, associação de imagens

Outros: Pensamento lateral, foco e autorregulação

MODELO 3D

A Gruta das Maravilhas tem as seguintes secções: Base, capa, pantera, arco central e colecionáveis.

BASE

- a. Agrabah_Cave_Base_01_01
- b. Agrabah_Cave_Base_01_02
- c. Agrabah_Cave_Base_01_03
- d. Agrabah_Cave_Base_01_04
- e. Agrabah_Cave_Base_02_01
- f. Agrabah_Cave_Base_02_02
- g. Agrabah_Cave_Base_02_03
- h. Agrabah_Cave_Base_02_04
- i. Agrabah_Cave_Base_03_01
- j. Agrabah_Cave_Base_03_02
- k. Agrabah_Cave_Base_03_03
- l. Agrabah_Cave_Base_03_04

Altura: 32 cm
Larguza: 60 cm
Profundidade: 45 cm

STORYTELLING

Na imensidão do maior oceano de sol e areia, ergue-se a misteriosa cidade de Agrabah. As suas dunas estão cheias de magia e esperança, mas investigá-las valerá a pena. Para que os seus desejos se realizem, procure na caverna das maravilhas, encontre pistas de forma pragmática e liberte o génio da lâmpada mágica.



COBERTURA

- a. Agrabah_Cave_Cobertura_01_01
- b. Agrabah_Cave_Cobertura_01_02
- c. Agrabah_Cave_Cobertura_01_03
- d. Agrabah_Cave_Cobertura_01_04
- e. Agrabah_Cave_Cobertura_01_05
- f. Agrabah_Cave_Cobertura_01_06
- g. Agrabah_Cave_Cobertura_02_01
- h. Agrabah_Cave_Cobertura_02_02
- i. Agrabah_Cave_Cobertura_02_03
- j. Agrabah_Cave_Cobertura_02_04
- k. Agrabah_Cave_Cobertura_02_05
- l. Agrabah_Cave_Cobertura_02_06
- m. Agrabah_Cave_Cobertura_02_07
- n. Agrabah_Cave_Cobertura_02_08

ROSTO DA PANTERA

- a. Pantera_01
- b. Pantera_02
- c. Pantera_03
- d. Pantera_04
- e. Pantera_05

ARCO CENTRAL

- a. Arco_Cave_01
- b. Arco_Cave_02
- c. Arco_Cave_03
- d. Arco_Cave_04
- e. Arco_Cave_05
- f. Arco_Cave_06
- g. Arco_Cave_07

ESTÁTUA

- a. Estátua_01 (x3)
- b. Estátua_02 (x3)
- c. Estátua_03 (x3)

COLECIONÁVEIS

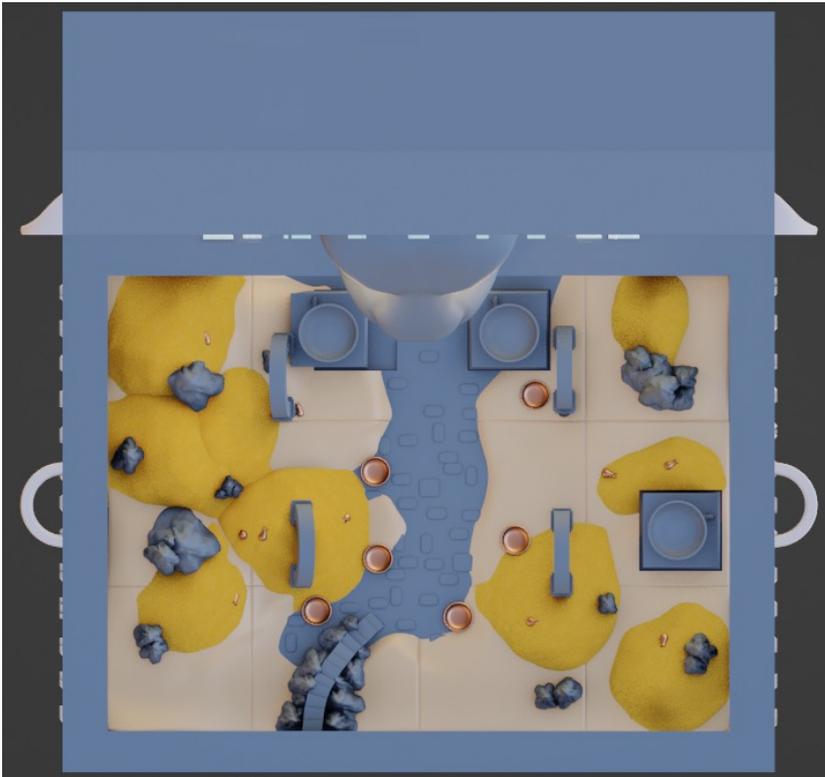
- a. Decifrar
 - i. Decifrar_Cave_01
 - ii. Decifrar_Cave_02
 - iii. Decifrar_Cave_03
- b. Tapete Mágico
- c. Lâmpada Mágica



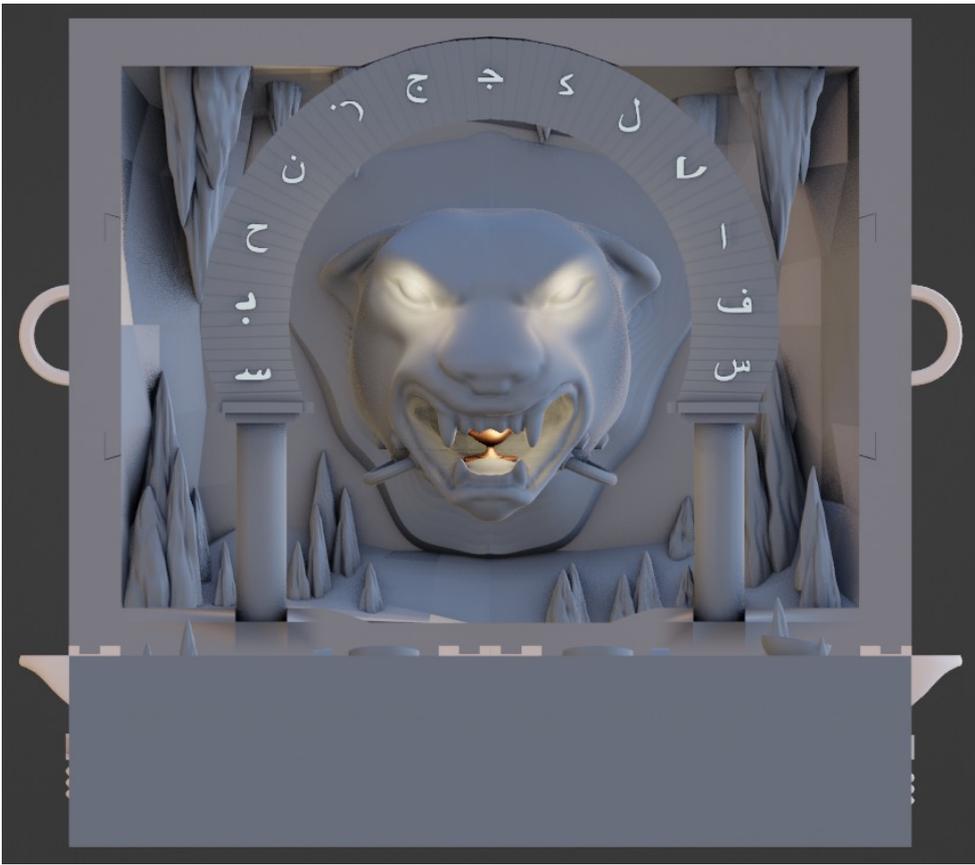
MATERIAL DESCARREGÁVEL



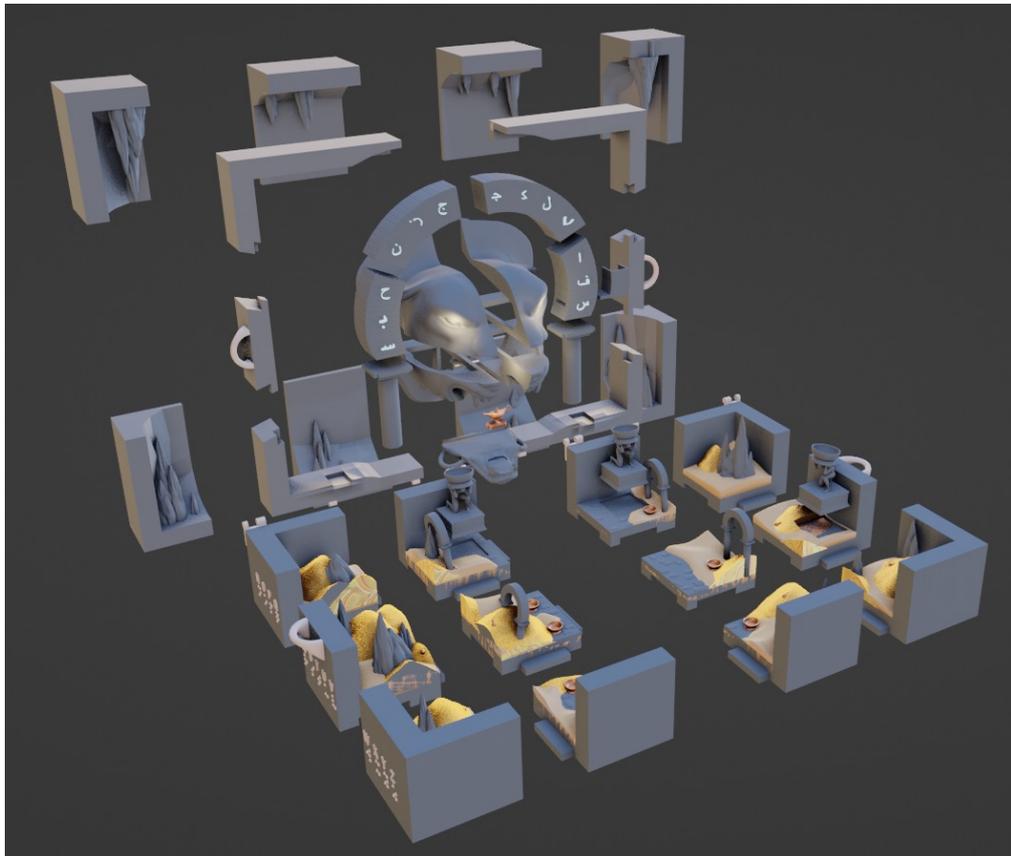
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL




VISTA
FRONTAL




VISTA
GERAL

PASSOS PARA MONTAR O PUZZLE

Todas as peças devem ser impressas uma vez, exceto os modelos que incluem neste manual um (xN), sendo N o número de cópias que precisa imprimir.

PASSO 1. Pegue em todos os modelos Agrabah_Cave_Base_0R_0C da pasta 1_Cave/1_Base e cole-os, onde R é a posição da linha do modelo e C é a coluna onde deve ser colocado.

PASSO 2. Em seguida, vá para a pasta Cobertura e cole todos os modelos Agrabah_Cave_Cobertura_0R_0C da mesma forma que fez com a base.

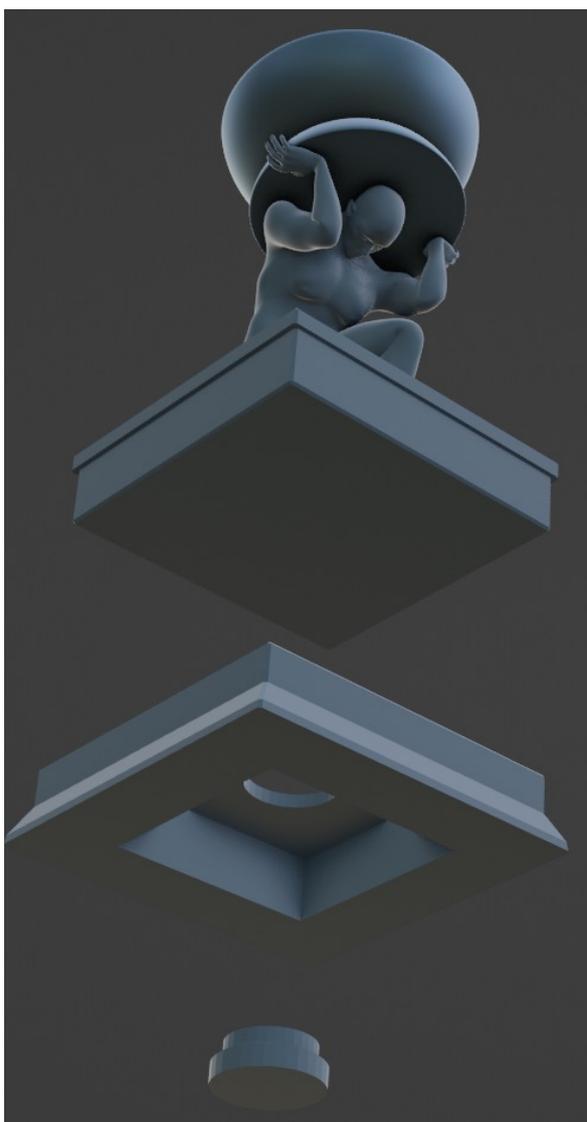
PASSO 3. As peças da pantera (Pantera_0N) 01 a 04 também devem ser coladas. Use um pouco de apoio ou corte algum filamento do carretel e introduza-o na dobradiça que Pantera_05 liga ao resto do rosto. Agora a boca deve estar devidamente presa ao rosto da pantera. A pantera deve ser colada diretamente no interior da tampa a partir do passo 2.

PASSO 4. Cole Arco_Cave_01 para Arco_Cave_06 e insira Arco_Cave_07 no Arco_Cave_06. Coloque o papel com letras árabes [P1] dentro desse compartimento escondido. Em seguida, cole a peça (Arco Cave) na capa do Passo 2.

PASSO 5. Imprima 3 cópias de Estátua_01 para Estátua_03. Introduza Estátua_03 no fundo do Estátua_02, a cola Estátua_03 com Estátua_01 através do orifício em Estátua_02. As 3 peças devem ser fixadas e permitir que a estátua gire em torno da base. Dessa forma, ao girar a estátua, deve ser capaz de ver um número escondido numa cor muito específica. Pinte o número "1" em azul na primeira estátua, "2" em vermelho na segunda estátua e "3" em amarelo na última estátua.

PASSO 6. Configure os seguintes cadeados:

L01 - (direções): Coloque um autocolante azul no sentido ascendente, um autocolante vermelho no lado esquerdo, um amarelo no lado direito e um verde no sentido descendente. Defina a solução para cima,



esquerda e direita.

L02 - (3 números): defina a solução para 593

L03 - (direções): defina a solução para baixo, esquerda, baixo, direita, cima, direita

L04 - (4 letras): defina a solução para ALJN

Passo 7. Imprima todos os itens colecionáveis. A lâmpada mágica deve ser introduzida na boca da pantera. Uma vez dentro, coloque o cadeado L01, L02 de um lado da boca da pantera e L03 e L04 do outro lado da boca da pantera para fechá-lo com a lâmpada sendo trancada dentro. Os Decifrar_Cave_01 a 03 devem ser deixados dentro da caixa. Coloque o pedaço de papel [P6] e [P10] ao lado do Tapete Mágico e, em seguida, deixe-o também dentro da caixa. Coloque também [P3], [P7], [P8], [P9] dentro.

A caverna agora deve estar completa.

COMO RESOLVER O PUZZLE

Este puzzle tem 4 exercícios que podem ser resolvidos em paralelo.

Primeiro abra a gaiola para revelar a caverna das maravilhas.

Dentro da gaiola, gire as estátuas. Verá cores e números em cada um deles. Os são usados para resolver o cadeado direcional. A resposta é azul, vermelho, amarelo, que será traduzido para cima, esquerda e direita. O cadeado L01 deve ser libertado.

Pegue no papel de dentro do tapete mágico e conte o número de itens na cena. A resposta é 593. Cadeado aberto L02

Pegue o documento de instruções [P06] e use-o para resolver o segundo cadeado direcional L03.

Encontre o compartimento secreto no arco principal e encontre um pedaço de papel. Decifrar o texto com as peças. Decifrar_Cave_01 para Decifrar_Cave_03 e a letra árabe no arco principal. A solução é aljn. Cadeado aberto L04

A boca da pantera deve agora ser liberada e você deve ser capaz de recuperar a lâmpada mágica.

COMO DEVOLVER O PUZZLE AO SEU ESTADO ORIGINAL PARA QUE ESTEJA PRONTO NOVAMENTE PARA SER RESOLVIDO

1. Coloque a lâmpada na boca da pantera.
2. Coloque os cadeados de cadeados em cada lado da boca da pantera.
3. À esquerda, introduza L01 e L02. Redefina a senha.
4. À direita, introduza L03 e L04. Redefina a senha.
5. Esconda P06 e P10 dentro do tapete mágico. Deixe o tapete mágico dentro da caixa.
6. Defina a posição das estátuas como padrão, ou seja, com os números ocultos.
7. Esconda o texto árabe dentro do compartimento oculto do arco principal.
8. Deixe o alfabeto latino dentro da caixa
9. Fechar a caixa

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

O puzzle destina-se a ser usado para associação de imagens, memória e algumas capacidades motoras.

Por favor, tenha em mente que os exercícios principais exigem interpretação e pensamento lateral, mas introduzir a solução requer algumas competências motoras para manipular os cadeados de forma correta. Em alguns casos, pode precisar deixar o utilizador resolver os enigmas, mas o facilitador pode precisar intervir para introduzir a solução.

Outra versão do quebra-cabeça pode ser criada para montar as peças do quebra-cabeça na sua posição correta para trabalhar o processamento visual e alguma coordenação ocular-manual fácil, que requer apenas colocar alguns blocos juntos, mas em ordem.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Coordenação ocular-manual

Inclusão social

Matemática básica

Pensamento lateral

TECNOLOGIA

FDM PARA PEÇAS MECÂNICAS EM GERAL.

ADEREÇOS E COLECIONÁVEIS PODEM SER IMPRESSOS EM SLA OU FDM.

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

FLASHFORGE CREATOR V3
FLASHFORGE ADVENTURE 4
ELEGOO JUPITER

MATERIAL

PLA 1.75, 04

COR

DE PREFERÊNCIA BRANCO PARA TODAS AS PEÇAS.

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

APENAS AS DOBRADIÇAS DA CAIXA.

É NECESSÁRIO PINTAR O MODELO?

AS ESTÁTUAS DEVEM SER PINTADAS. O RESTO DO MODELO, EMBORA NÃO SEJA NECESSÁRIO PINTÁ-LO, SERIA MUITO BOM.

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

52



**LISTA DE MATERIAIS
NECESSÁRIOS PARA
IMPRIMIR UMA UNIDADE
DO PUZZLE (COLA,
PINTURA, CANETAS
MARCADORES, ÍMANES,
PAPEL IMPRESSO)**

**PRECISÃO E DEFINIÇÃO
NECESSÁRIAS.
(QUALIDADE) BAIXA,
MÉDIA OU ALTA**

0.3 MM

PELO MENOS 3 ÍMANS DE 1MM E OUTRO ÍMAN PARA A HASTE (PODE SER UM ÍMAN DE 1CM OU USAR VÁRIOS ÍMANS MENORES).

CADEADOS:

L01 - CADEADO DE COMBINAÇÃO DIRECIONAL

L02 - CADEADO COMBINADO DE 3 NÚMEROS (593)

L03 - CADEADO DE COMBINAÇÃO DIRECIONAL

L05 - CADEADO DE 4 LETRAS (ALJN)

2 CADEADO MÚLTIPLO COMO:
[HTTPS://WWW.AMAZON.ES/
MANDIBULA-ETIQUETA-
DO-SEGURIDAD-ADMINISTRA-
CI%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/DP/
B09CMDWF38/REF=SR_1_1?__MK_
ES_ES=%C3%85M%C3%85%C5%B-
D%C3%95%C3%91&CRID=C71Q-
M7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBU-
LA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&-
QID=1687804466&SPREFIX=MAN-
DIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTI-
PLE%2CAPS%2C90&SR=8-1](https://www.amazon.es/mandibula-etiquetado-seguridad-administracion-b3n-enclavamiento/dp/B09CMDWF38/ref=sr_1_1?__mk_es_es=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crid=C71QM7UI9KDH&keywords=mandibula+de+seguridad+multiple&qid=1687804466&sprefix=mandibula+de+seguridad+multiple%2Ccaps%2C90&sr=8-1)

COLA NÃO RÍGIDA OU SIMILAR. MA-
TERIAL RECOMENDADO:

[HTTPS://WWW.BOSTIK.COM/SPAIN/
ES/CATALOG/PRODUCT/CON-
STRUCTION/EMEA/SPAIN/PRODUCT-
H505-SEAL-N-BOND-CRYSTAL/](https://www.bostik.com/spain/es/catalog/product/construction/emea/spain/product-h505-seal-n-bond-crystal/)

MATERIAIS DE PAPEL:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRI-
VE/FOLDERS/1D2_-IXMRM3NEXQO-
SCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?USP=DRIVE_
LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1D2_-IXMRM3NEXQO-SCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?usp=drive_link)

VOLTA AO MUNDO EM 80 DIAS



DESCRIÇÃO

Ano de 1872, muita coisa já aconteceu. Yohannes IV é coroado Imperador da Etiópia em Axum, a primeira coroação imperial naquela cidade em mais de 200 anos. O Metropolitan Museum of Art é inaugurado em Nova Iorque. O rei Óscar II ascende ao trono da Suécia-Noruega. Teve lugar mais um acontecimento extraordinário. Hoje, Londres, 2 de outubro, lendo as notícias, os senhores do Reform Club, descobrem que na Índia foi aberta uma ferrovia, que atravessa todo o país em poucos minutos. Mas os sócios do clube não acreditam que seja possível. Só um deles acredita, John Fogg. Ele aceita o desafio e viaja por todo o mundo, e quando ele volta encontra 20.000 libras. Juntamente com o seu fiel mordomo, está prestes a embarcar para Itália. Mas, para ter sucesso, o Sr. John está à procura de companheiros que o ajudem a superar os desafios que o esperam. Poderá viajar pelo mundo juntamente com o senhor deputado Fogg e receber a recompensa?

OBJETIVO DO PUZZLE 3D

Exercitar competências sociais transversais (por exemplo, resolução de conflitos), comunicativas e cognitivas (por exemplo, resolução de problemas, planeamento, raciocínio lógico);

Ativar processos de inclusão e cooperação entre pares.



STORYTELLING

Em 1872, muito já aconteceu. Yohannes IV é coroado Imperador da Etiópia em Axum, a primeira coroação imperial em mais de 200 anos. É inaugurado o Metropolitan Museum of Art em Nova Iorque e o Rei Óscar II sobe ao trono da Suécia-Noruega. Outro acontecimento extraordinário teve lugar. Hoje, Londres, 2 de outubro, ao lerem as notícias, os cavalheiros do Reform Club descobrem que, na Índia, foi inaugurado um caminho de ferro que atravessa todo o país em poucos minutos. Mas os membros do clube não acreditam que isso seja possível. Apenas um deles acredita, John Fogg. Ele aceita o desafio e viaja por todo o globo, e no seu regresso encontra 20.000 libras. Juntamente com o seu fiel mordomo, está prestes a embarcar para Itália. Mas para ter sucesso, o Sr. John está à procura de companheiros que o ajudem a ultrapassar os desafios que o esperam. Serás capaz de viajar pelo mundo com o Sr. Fogg e receber a recompensa?



Altura: 400 mm

Largura: 200 mm

Profundidade: 200 mm

MODELO 3D:

O puzzle 3D é composto por vinte e três peças integradas em: Itália, Egito, Índia, Japão, EUA, Reino Unido.

A ITÁLIA É COMPOSTA POR SEIS PEÇAS:

- 1_Gaveta
- 1_Divisão
- 1_Caixa
- 1_Botão (3 peças para imprimir)
- 2_Botão (3 peças para imprimir)
- 1_Pizza

O EGITO CONSISTE EM QUATRO PEÇAS:

- 1_Labirinto
- 1_Dente
- 1_Pirâmide
- 1_Topo da Pirâmide

A ÍNDIA É COMPOSTA POR SEIS PEÇAS:

- 1_Base (a imprimir 12)
- 2_Base Centro
- 3_Base Lado
- 1_Gaveta
- 1_Membro
- 1_Cassete (seis a imprimir)
- 2_Tassel (três a imprimir)
- 3_Tassel
- 4_Carteira
- 5_Carteira
- 6_Carteira
- 7_Carteira

O JAPÃO É COMPOSTO POR DUAS PEÇAS:

- 1_Alçapão
- 1_Arco de Torii

EUA É COMPOSTO POR CINCO PEÇAS:

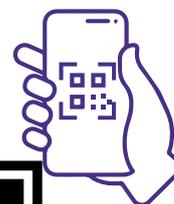
- 1_Haste (a imprimir 3 vezes)
- 2_Haste mais longa
- 1_Cesto
- 1_Cesto inferior
- 1_Moldura do cesto

O REINO UNIDO É COMPOSTO POR ONZE PEÇAS:

- 1_Saco de dinheiro
- 1_Saco de dinheiro (a imprimir 10 vezes)

BALÃO DE AR QUENTE DE TRÊS PEÇAS

- 1_Balão do lado direito
- 2_Balão do lado esquerdo
- 1_Gancho (a imprimir duas vezes)

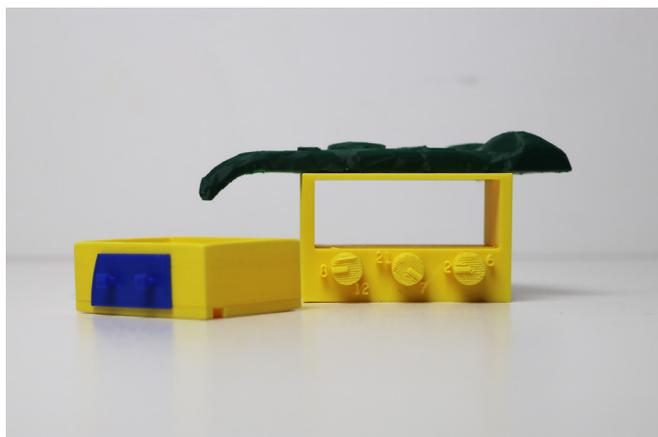
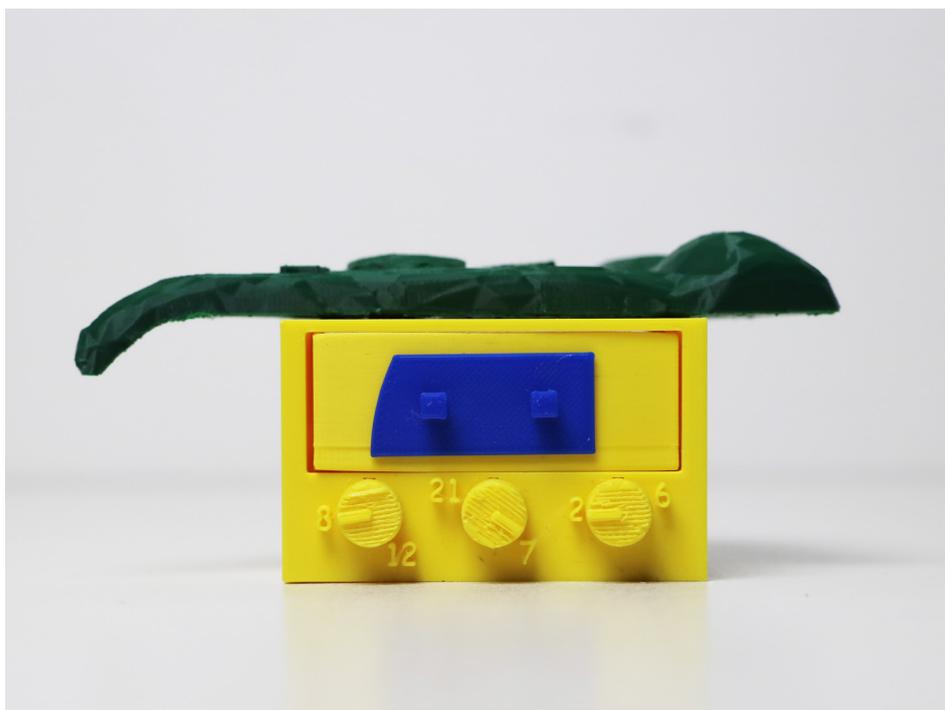


MATERIAL DESCARREGÁVEL

ITÁLIA

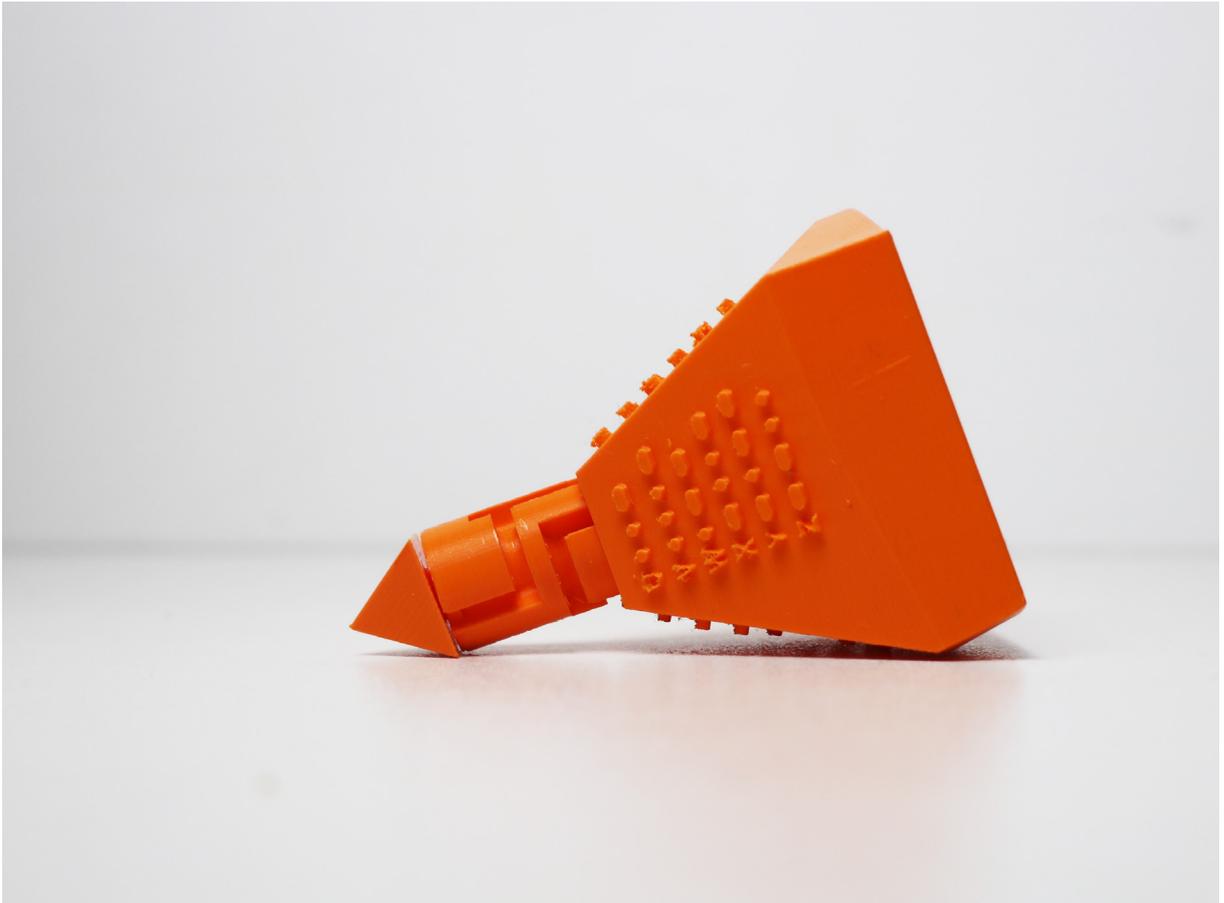


VISTA
FRONTAL



VISTA GERAL

EGIPTO

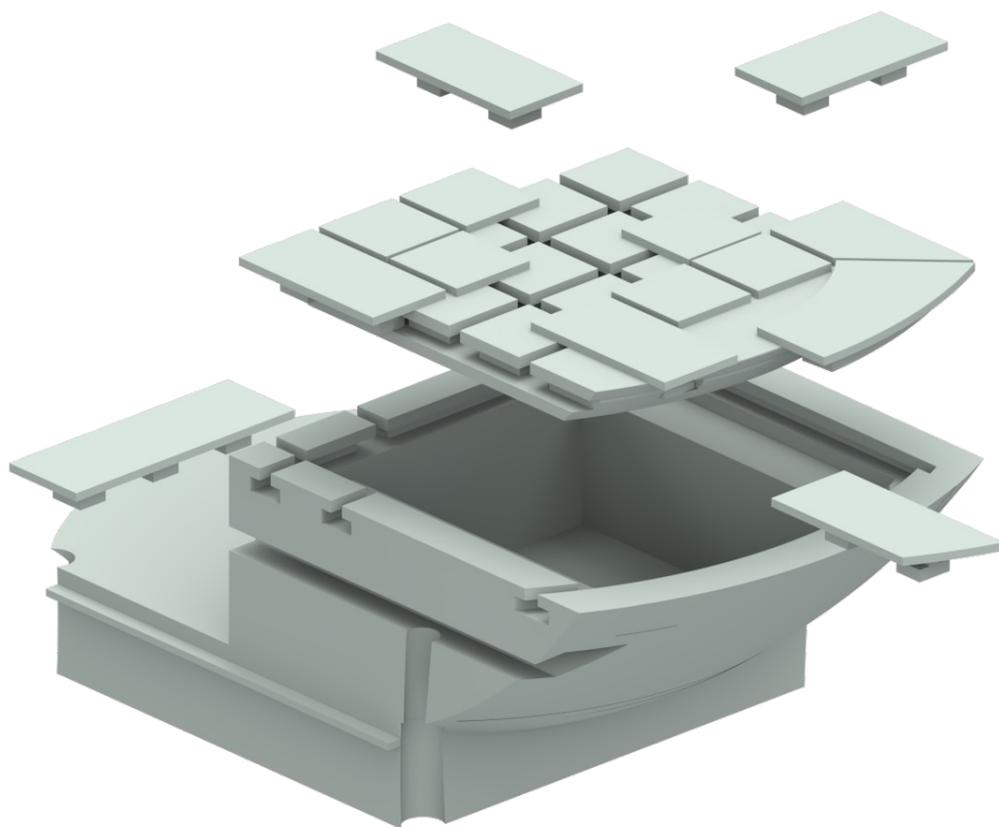
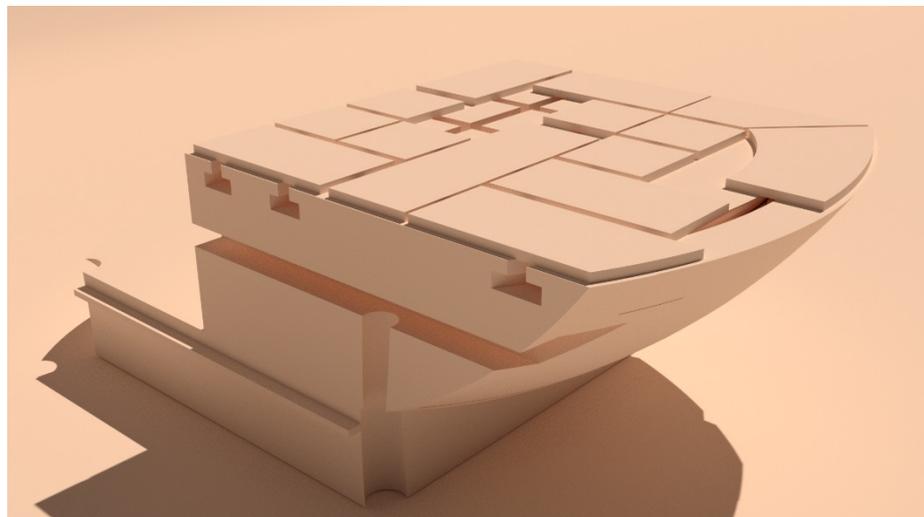


VISTA FRONTAL
PIRÂMIDE
(LABIRINTO)

ÍNDIA

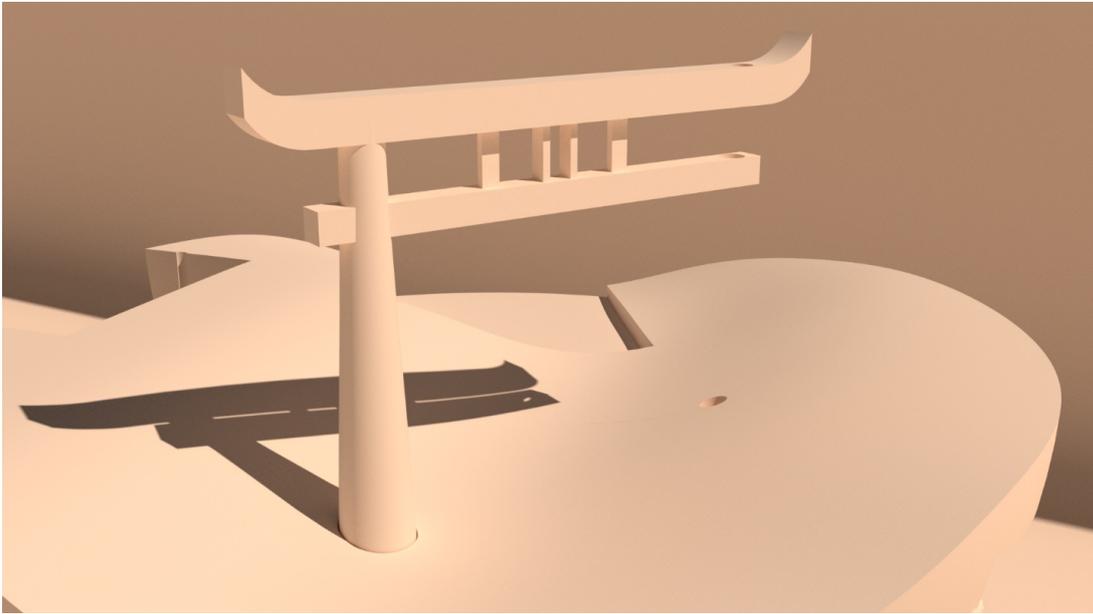


VISTA
DE PERSPETIVA



VISTA GERAL

JAPÓN

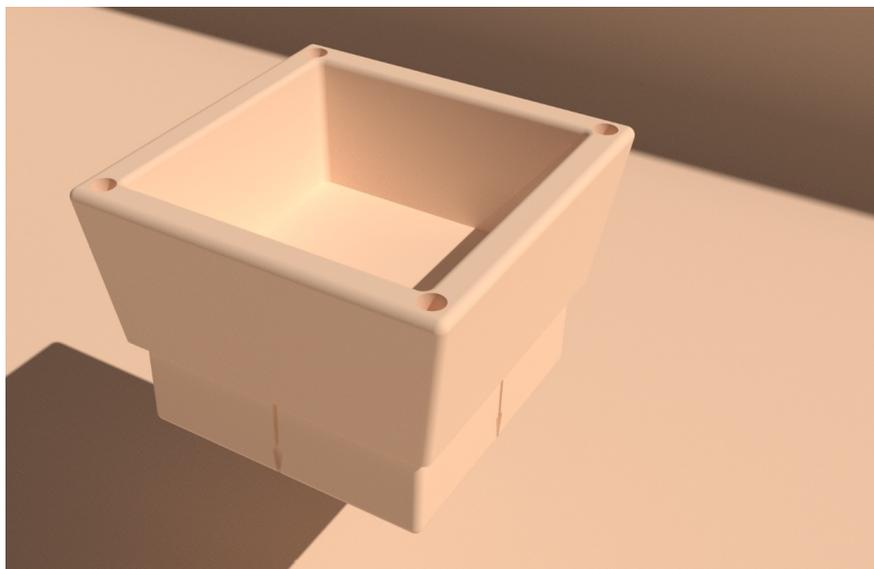


VISTA GERAL
ARCO DE TORII

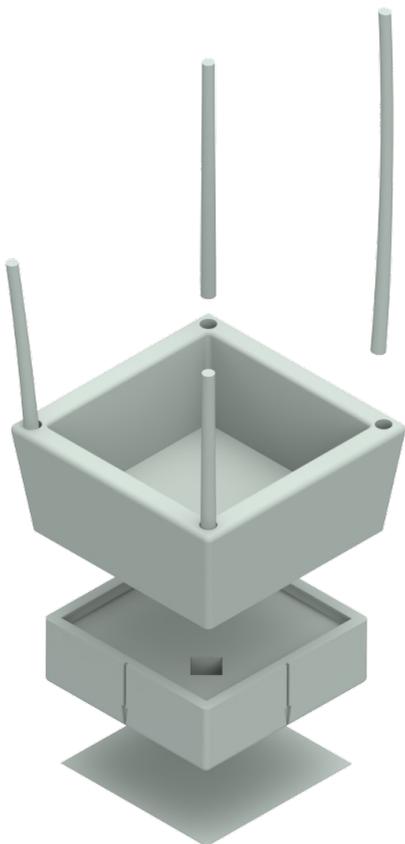


VISTA GERAL
ARCO DE TORII

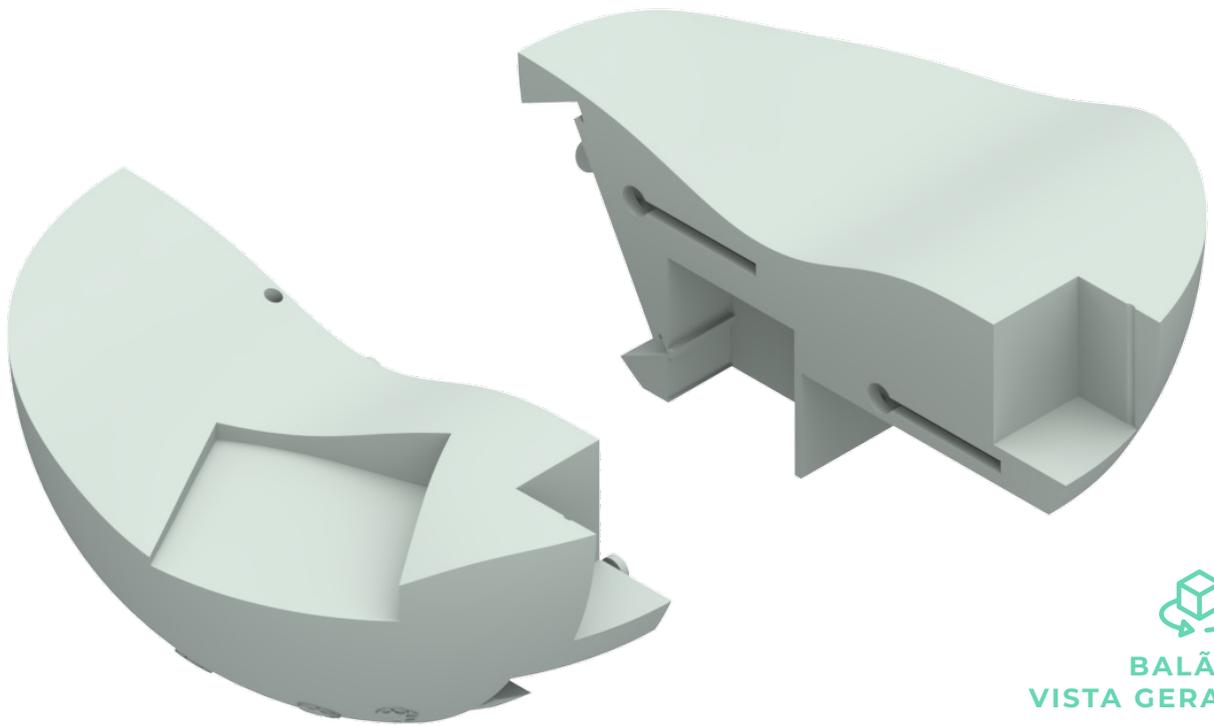
ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA



VISTA GERAL



VISTA GERAL



BALÃO
VISTA GERAL

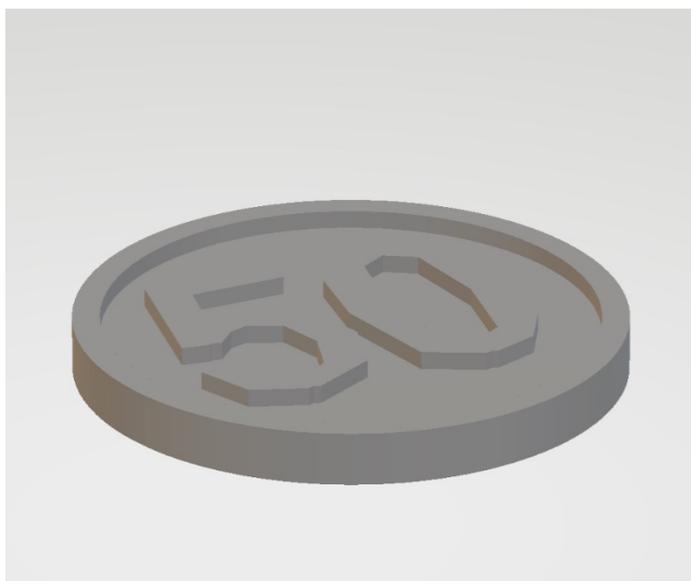
REINO UNIDO



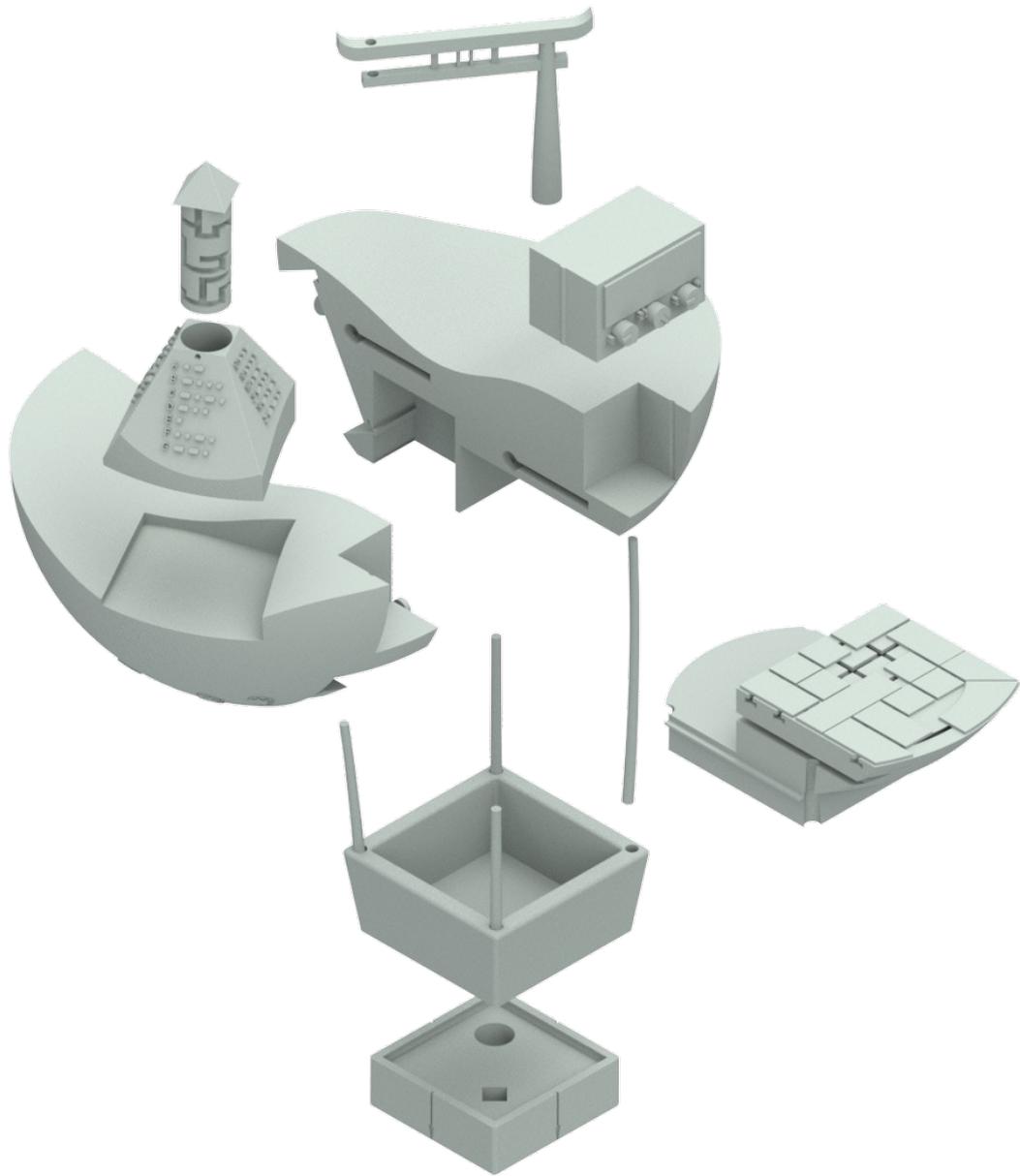
VISTA PERSPETIVA
SACO DE DINHEIRO



PERSPETIVA
PERFIL
REINO UNIDO



VISTA PERSPETIVA
MOEDA



PASSOS PARA RESOLVÊ-LOS

PASSO 1 - ITÁLIA

Os participantes deverão ler a narrativa do puzzle, na qual encontrarão as primeiras pistas para o tema e a narrativa do mesmo.

Dentro da narrativa, um desafio do clube inglês será lançado a Fogg. Ele e seu mordomo partem para a Itália.

Depois de localizar uma figura que lembra a Itália (a pizza), representada em relevo na superfície do puzzle 3D, os participantes terão de desbloquear o puzzle com uma combinação (872) encontrada como uma pista no texto de abertura. A combinação será introduzida alinhando os botões.

Dentro do puzzle 3D da Itália, eles encontrarão uma pequena pirâmide que usarão para passar para o próximo puzzle 3D, o Egito.

PASSO 2 - EGIPTO

A pequena pirâmide será a ponta de uma pirâmide maior. Ao encaixar a pequena pirâmide no cilindro dentro da pirâmide maior, serão capazes de resolver o labirinto. Dentro do cilindro encontrarão uma foto de um detetive, com uma mensagem de aviso. Os participantes foram identificados erroneamente como ladrões do Banco da Inglaterra e haverá obstáculos nas próximas etapas.

Outra mensagem estará escondida dentro do cilindro, pois encontrarão uma imagem com elementos típicos da Índia, com pontos e linhas. Os participantes poderão consultar a legenda do alfabeto Morse nas laterais da pirâmide. Depois de decifrar a mensagem "No centro das patas", eles podem ir em busca do epicentro das patas desenhadas no balão, que os levará ao próximo enigma "Índia".

PASSO 3 - ÍNDIA

Para localizar a Índia, haverá pegadas de elefantes levantadas. Em alguns lugares, serão parcialmente retratados (o detetive terá escondido). Os participantes perceberão que, para chegar ao centro das pega-

das, terão de puxar a gaveta, uma parte da bola, na qual encontrarão o próximo enigma. Na verdade, a gaveta contém uma tampa a ser aberta, bloqueada por cavilhas. No interior estará Miss Auda (estatueta de uma mulher) que será resgatada pelo Sr. Fogg (a cena será mostrada através da leitura de um código QR). Depois, outro postal com o arco japonês Torii.

PASSO 4 - JAPÃO

Os participantes devem usar um dos pauzinhos para empurrar o alçapão. O pauzinho terá de ser inserido num orifício no arco/porta Torii japonês para completar o arco. Dentro do alçapão estará uma imagem de um hambúrguer. Esta imagem irá sugerir o próximo enigma, "EUA".

PASSO 5 - EUA

Os participantes associarão a imagem do hambúrguer com a mesma imagem levantada no balão de ar quente. No balão de ar quente a imagem será parcial, na verdade eles terão de procurar a peça que completará o hambúrguer. A imagem estará na parte inferior do cesto. Ao separar a parte inferior do cesto, os participantes encontrarão dois orifícios que se encaixarão num recesso do balão de ar quente.

No fundo duplo escondido, haverá um mapa para encontrar a recompensa.

PASSO 6 - REINO UNIDO (ENCONTRE O TESOURO DA APOSTA)

O último puzzle desbloqueará a parte final do puzzle 3D, na qual os personagens retornarão à Inglaterra. Eles encontrarão um mapa da sala em que estão, com alguns pontos de referência e um ponto marcado com um 'x'. O local marcado será o local onde encontrarão a recompensa prometida pelo clube Reform, em Inglaterra.

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso e finalidade do puzzle

Antes de iniciar, o facilitador deve montar uma sala com uma mesa onde o puzzle 3D será colocado. O puzzle deve ter um mínimo de 2 e um máximo de 4 participantes. É muito importante que todos os participantes possam chegar ao puzzle. O puzzle é composto por várias partes e é necessário que o facilitador o prepare com antecedência. Em cada fase existem componentes que não são impressos em 3D, mas que devem ser descarregados (website do projeto) e impressos. No arquivo fornecido, pode ler as instruções para colocar o material 2D dentro dos puzzles 3D. O puzzle consiste em 6 puzzles, cada um dos quais representa diferentes fases que os jogadores têm de resolver através de códigos para encontrar e desbloquear.

O facilitador deve conhecer todas as soluções para os puzzles, a fim de supervisionar e sugerir quaisquer movimentos errados que possam comprometer a integridade do mesmo. De facto, é necessário comunicar aos participantes que nenhuma peça do puzzle deve ser forçada.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Este puzzle irá introduzir os diferentes tipos de enigmas.

Coordenação olho-mão, inclusão social, memória visual, código morse, trabalho em equipa.

TECNOLOGIA

MANUFATURA ADITIVA

QUAL IMPRESSORA USADA, QUAL MODELO É?

PRUSA

MATERIAL

PLA

COR

**TODAS AS PEÇAS PODEM TER
CORES DIFERENTES, RECOMENDA-
SE O USO DE LIXA.**

A PEÇA TEM DE SER RESISTENTE OU SUJEITA A STRESS?

RESISTENTE

PRECISA DE PINTAR O PUZZLE?

NÃO

NÚMERO DE PEÇAS

48

LISTA DE MATERIAIS

**COLAGEM, PAPEL DE IMPRESSÃO,
IMPRESSORA**

PRECISÃO E DEFINIÇÃO

ALTA QUALIDADE

COLAPESCE



DESCRIÇÃO

O puzzle será composto por várias peças que devem ser montadas encaixando-as umas nas outras. A lenda baseia-se na Sicília, ilha e região do sul da Itália.

A ilha e a sua forma triangular serão a peça central do puzzle. Posteriormente, as colunas terão de ser montadas para apoiar a Sicília. Numa das colunas, será o próprio ColaPesce (personagem siciliano) quem segurará a Sicília. Cada peça deverá ser colocada no local designado para segurar a ilha.

Na superfície superior da ilha (triângulo) serão colocadas, montanhas, rios, cidades e o vulcão Etna.

O objetivo será não deslizar todas as peças que compõem a ilha quando esta tiver de ser apoiada pelas colunas.

MODELO 3D

1 puzzle composto por 9 peças, das quais a parte superior é composta.

PARTE SUPERIOR:

Palermo_superior
Trapani_superior

1 puzzle composto por 9 peças, das quais a base superior é composta.

1 coluna composta por 7 peças
1 coluna composta por 7 peças
1 coluna composta por 13 peças

Altura: 380mm
Largura: 320mm
Profundidade: 220cm



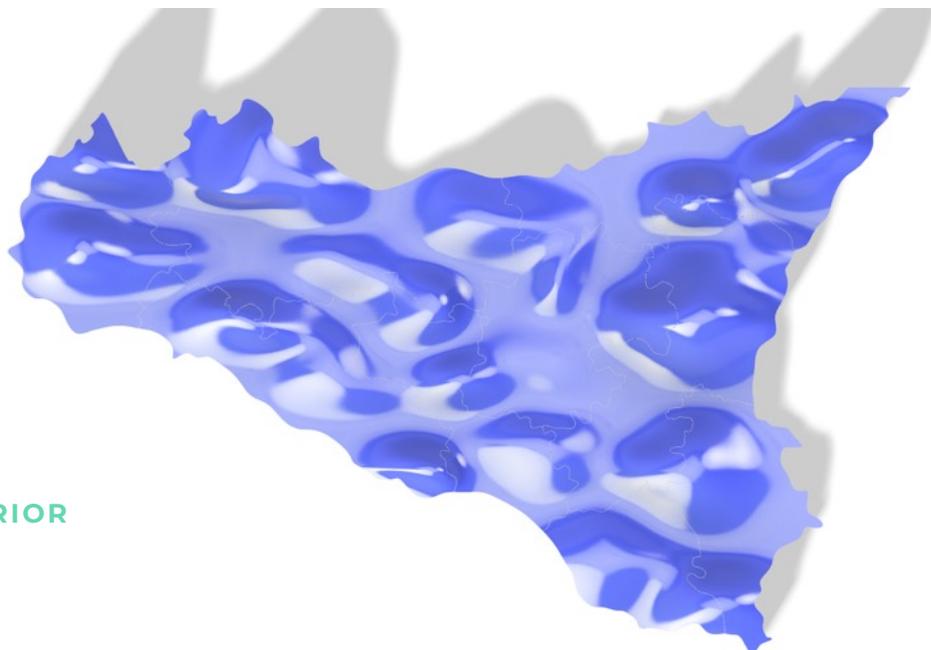
STORYTELLING

A história da Sicília diz que um certo Nicola 'Cola', filho de um pescador, apelidado de Colapesce por causa da sua capacidade de se mover através da água, ao voltar os seus muitos mergulhos no mar faria uma pausa para contar as maravilhas que ele tinha visto e às vezes trazer de volta tesouros.

A sua fama chegou ao rei da Sicília e a Frederico II da Suábia, que decidiu colocá-lo à prova: o rei e a sua corte, em seguida, saíram para o mar num barco e atiraram um copo à água, que foi imediatamente recuperado por Colapesce. O rei, então, atirou a coroa num lugar mais profundo e o Colapesce novamente conseguiu o feito de a recuperar. À terceira vez que o rei testou Cola jogando um anel num lugar ainda mais profundo o Colapesce nunca ressurgiu. Segundo a lenda, Colapesce viu que a Sicília repousava em três colunas, uma das quais estava cheia de rachaduras conspícuas e marcada pelo tempo, e decidiu permanecer debaixo d'água, apoiando a coluna para evitar que a ilha afundasse. Por esta razão, ele ainda apoia a ilha hoje e a cada 100 anos ele ressurgue para ver a sua amada Sicília, deixando uma mensagem na esperança de um futuro melhor para a sua terra. Encontre e leia a mensagem deixada por Colapesce.



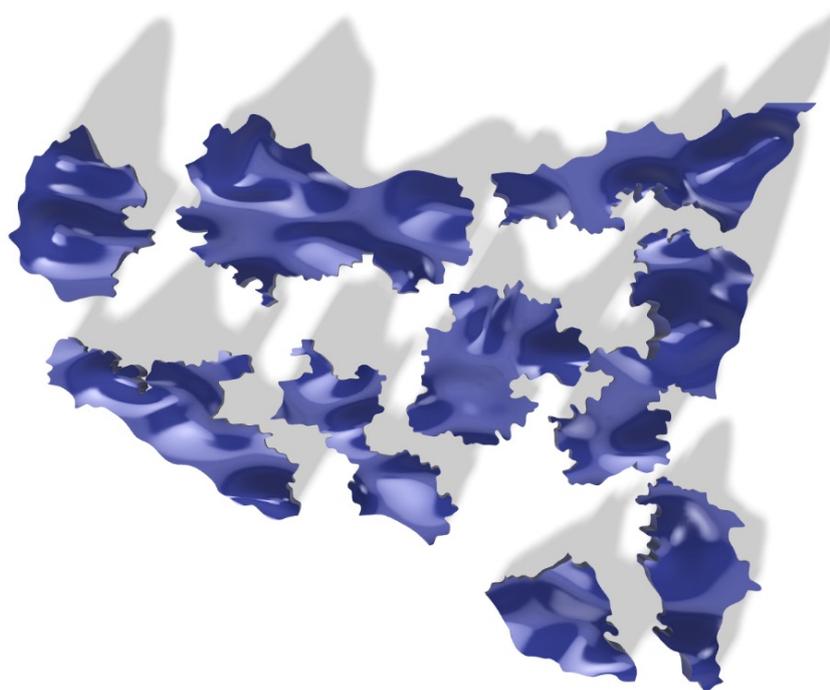
PARTE SUPERIOR



VISTA SUPERIOR

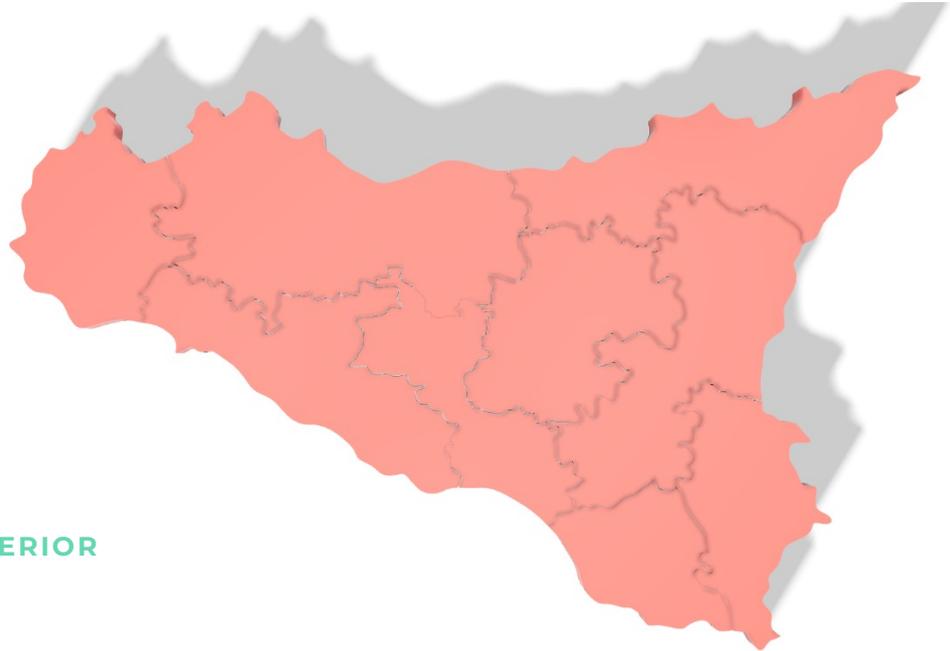


VISTA LATERAL



VISTA GERAL

BASE



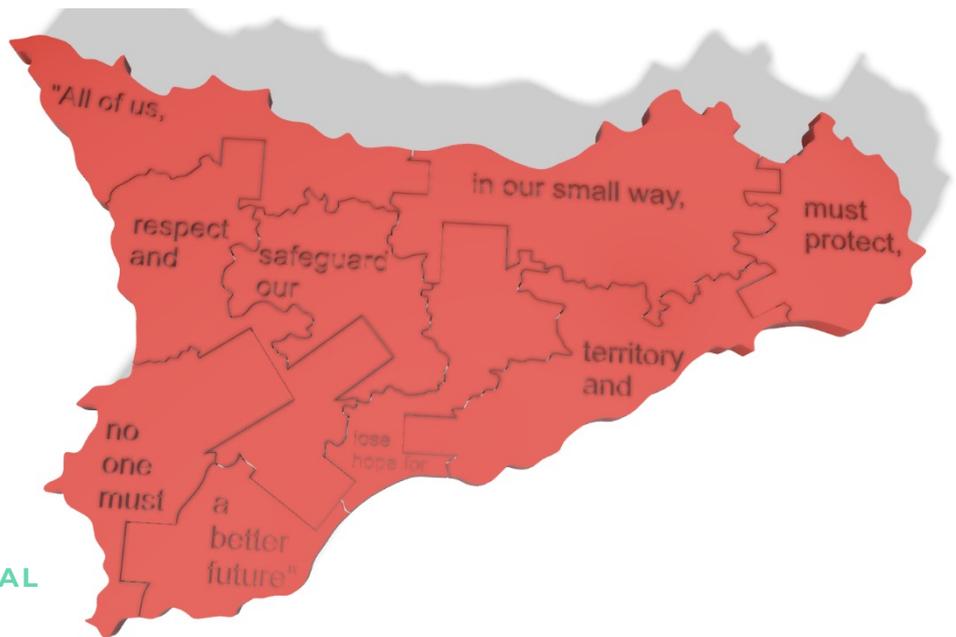
VISTA SUPERIOR



FRONTAL

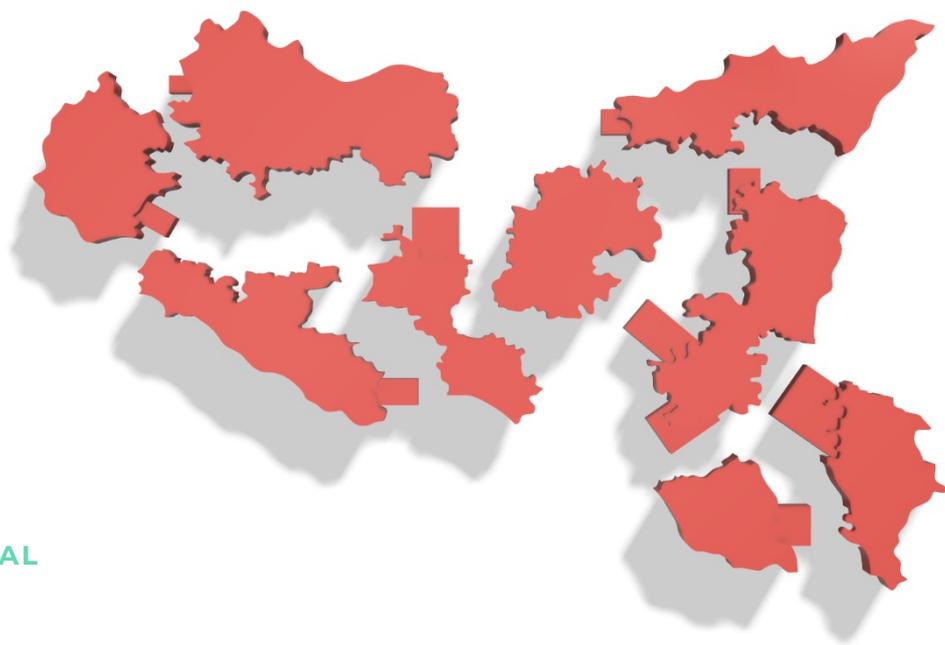


FUNDO



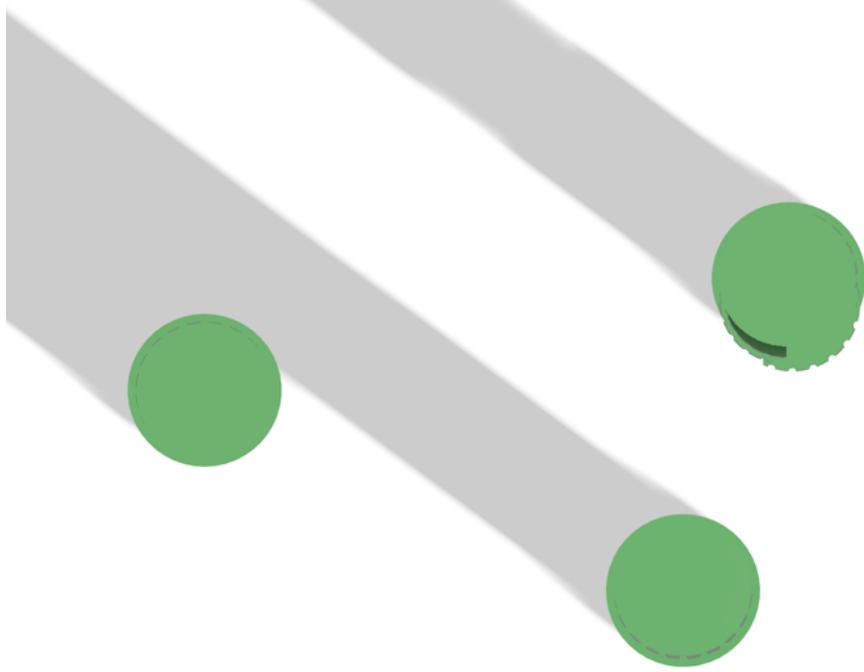
VISTA LATERAL

BASE



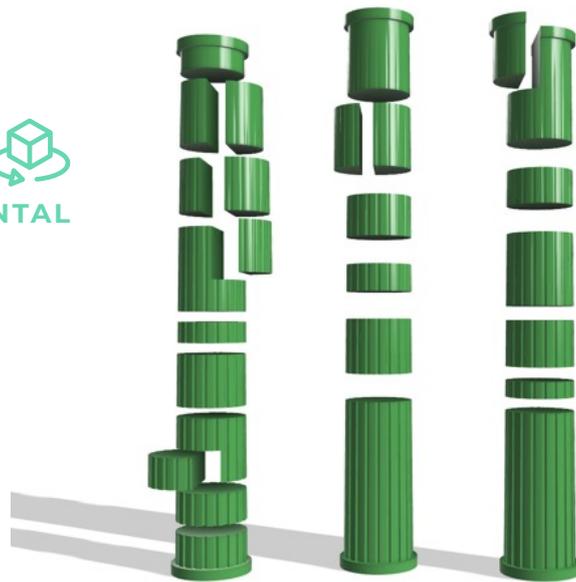
VISTA GERAL

COLUNA 1 - 2 - 3

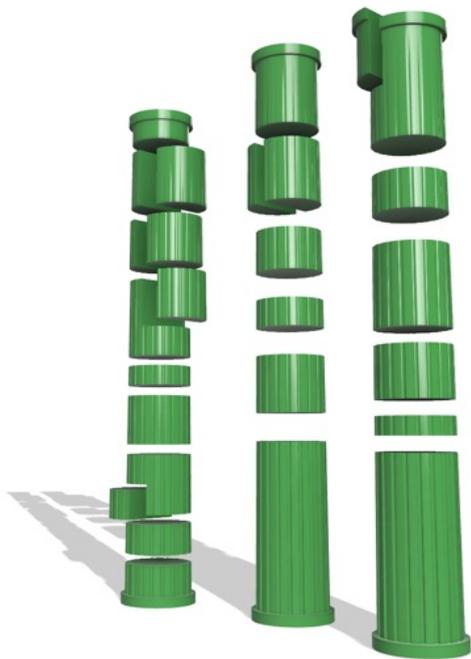


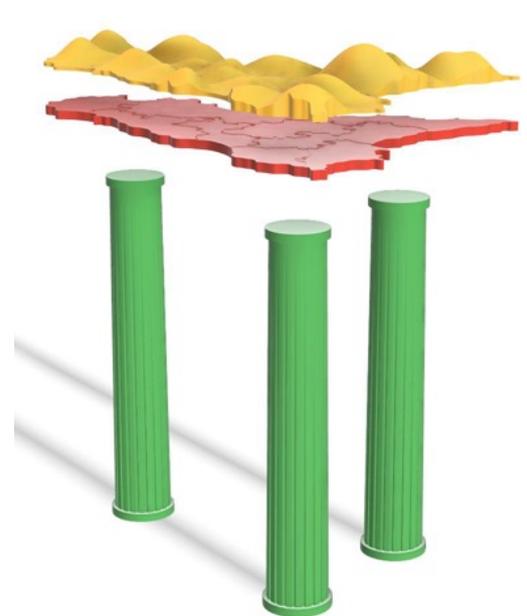
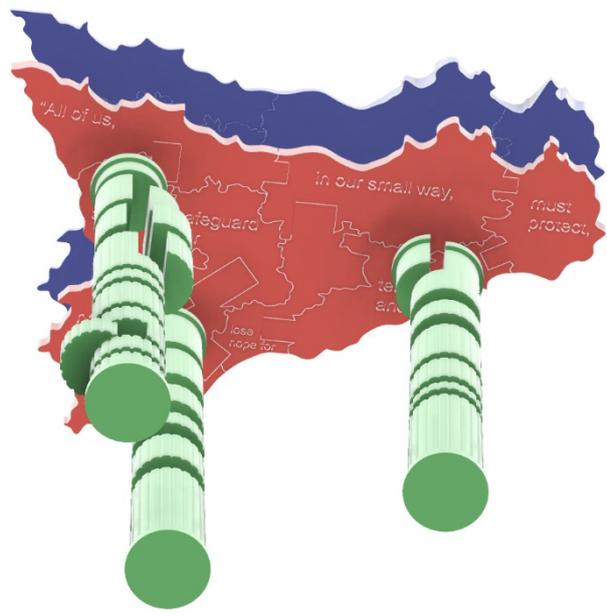
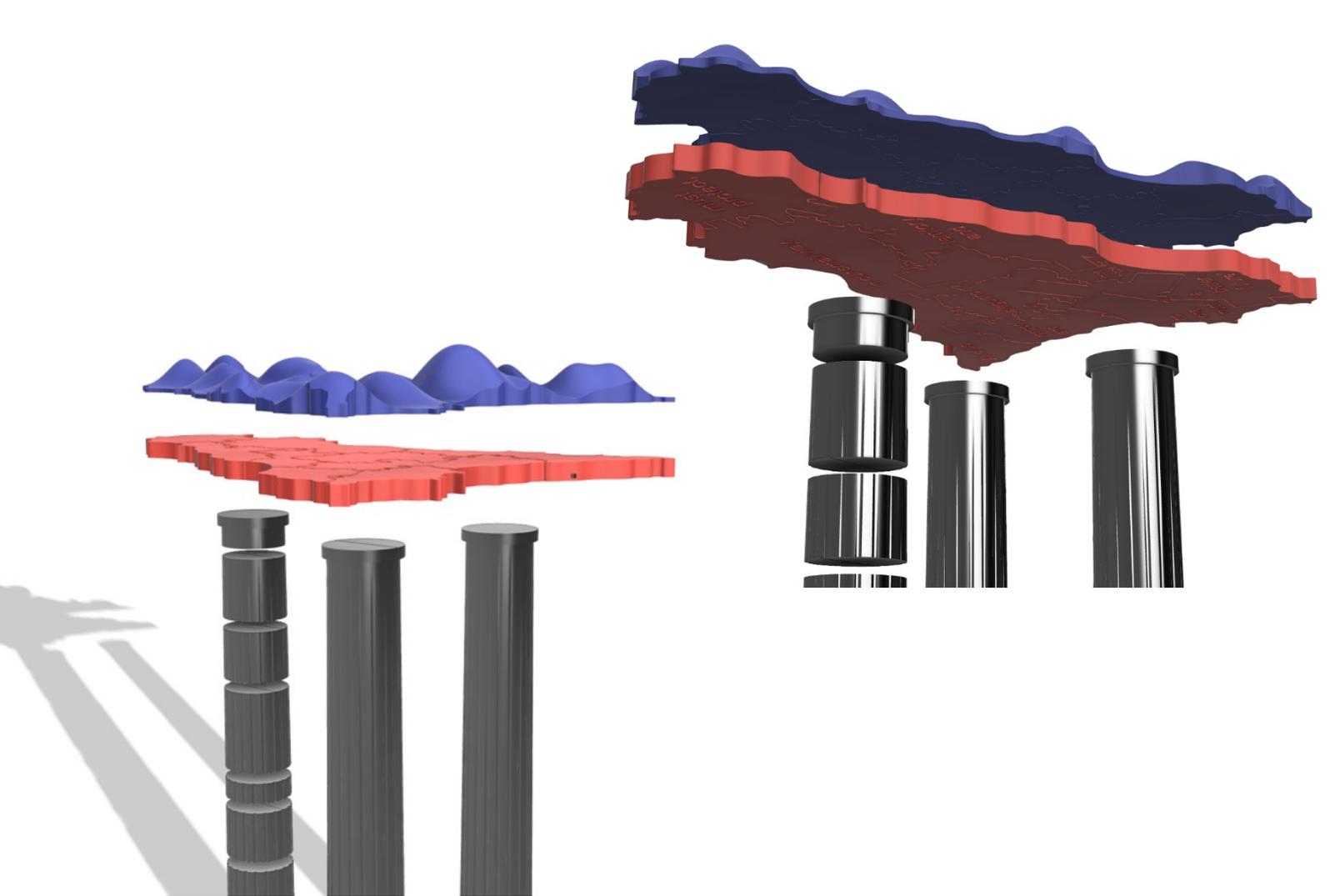

VISTA SUPERIOR


VISTA FRONTAL




VISTA LATERAL





PASSOS A SEGUIR PARA SUA RESOLUÇÃO

O puzzle será composto por várias peças que terão de ser montadas e procurar a mensagem lançada na fase inicial com a narração da história. As peças estão divididas em três categorias: as colunas, a base com as juntas e a superfície. No interior, encontrará um mapa da Sicília, a ilha que inspirou o puzzle. O mapa será útil para montar o puzzle, mas para fazer o puzzle num nível difícil pode não ser fornecido. A título de sugestão, é-te dito que a ilha tem a forma de um triângulo. O puzzle começa com a leitura da história com a qual se vai lançar o puzzle. Os participantes podem decidir em que parte do puzzle começar, entre as colunas, a base ou a superfície. Quando os participantes tiverem juntado as peças e feito 5 componentes principais (3 colunas, 1 base, 1 superfície). De seguida, o pavilhão deve ser montado, juntando as peças principais. As colunas suportarão as bases e sobre elas a superfície. Para completar o puzzle, os participantes encontrarão o artefacto e lerão a frase composta por baixo do puzzle. A dificuldade será montar o puzzle e perceber que só com trabalho de equipa conseguirão resolver o puzzle.



MATERIAL DESCARREGÁVEL

ESPECIFICAÇÃO PARA FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

O uso de puzzle é terapêutico para pessoas com Necessidades Educativas Especiais.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Desenvolvimento do trabalho
em equipa

Resolução de problemas

Orientação

Aplicação lógica

TECNOLOGIA

IMPRESIÓN 3D

**SE VOCÊ TEM UMA
IMPRESSORA, QUE MODELO É?**

PRUSA

MATERIAL

PLA

COR

TODAS AS PEÇAS PODEM TER CORES DIFERENTES, EXCETO AS COLUNAS, UMA VEZ QUE CADA COLUNA DEVE TER UMA COR DIFERENTE.

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

RESISTENTE

É NECESSÁRIO PINTAR O MODELO?

SIM

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

41

TIPO DE CONJUNTO, SE NECESSÁRIO (RANHURA, CLIP, APARAFUSADO)

CORTAR PEÇAS

PRECISÃO E DEFINIÇÃO NECESSÁRIAS (QUALIDADE) BAIXA, MÉDIA OU ALTA

ALTA QUALIDADE

A ÚLTIMA VIAGEM DE “NOSSA SENHORA DA MISERICÓRDIA”



DESCRIÇÃO

No final de 1804, uma fragata majestosa chamada “Nossa Senhora da Piedade”, pertencente ao reino da Espanha, embarcou numa viagem de Montevideu (Uruguai) para as costas espanholas de Cádiz. A bordo, o navio carregava uma riqueza de tesouros, incluindo ouro, prata, pano de vicunha, cinchona, cacau e canela.

No entanto, perto do final de sua perigosa viagem, a Marinha Inglesa apareceu com os seus navios e canhões em chamas, determinada a tomar a fragata espanhola e as suas riquezas. A tripulação, firme na sua honra, recusou-se a render-se sem lutar, mas os ingleses lançaram um ataque feroz e a sangue frio.

Encurralada no meio da batalha, a Nossa Senhora da Piedade teve um destino trágico e sucumbiu às forças aniquiladoras, quando o navio explodiu e afundou-se rapidamente ao largo do Cabo de Santa Maria, no Algarve português. Lamentavelmente, a preciosa carga do navio foi perdida, juntamente com a vida de 23 mulheres e crianças e 226 bravos marinheiros a caminho de casa depois de um longo tempo no exterior.

Apesar do destino trágico e fatídico de ‘Nossa Senhora da Piedade’, este jogo existe para comemorar este acontecimento histórico, permitindo aos jogadores colocarem-se no lugar dos que estão a bordo do navio, recriando a sua viagem e procurando equilibrar a carga, prestando assim homenagem aos corajosos marinheiros e intrépidos passageiros que pereceram no feroz combate contra a Marinha Britânica em outubro de 1804. O jogo serve como um lembrete do sacrifício e perda sofridos durante aquela fatídica batalha no mar.

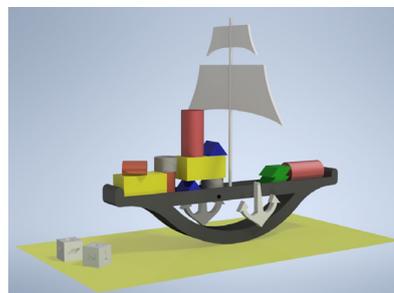
OBJETIVOS DOS PUZZLES

O objetivo do jogo, que pode ser jogado individualmente ou em grupo, é colocar toda a carga em cima do navio e mantê-la em equilíbrio sem virar. Para isso, os dados indicarão a peça a ser colocada, bem como o número de peças a serem instaladas de cada vez.

Altura: 250 mm

Largura: 300 mm

Profundidade: 200 mm



STORYTELLING

De Montevideu partiu, em 1804, Nuestra Señora de las Mercedes, orgulhosa e forte, Uma fragata de Espanha, tão nobre e leal, Com destino a Cádiz com novos tesouros. Mas no caminho apareceram os ingleses, Com navios e canhões em chamas, Procuraram apoderar-se do espólio espanhol, E apoderar-se da riqueza diante dos seus olhos. Os espanhóis recusaram, com honra ousada, mas os ingleses atacaram, ferozes e frios, A Nossa Senhora da Misericórdia foi apanhada na luta, e em breve, infelizmente, explodiu tragicamente. A sua carga perdeu-se, a sua tripulação ficou de rastos, sem qualquer desejo ou esperança de um amanhã melhor, 23 civis e 226 homens corajosos, todos perdidos para sempre, para nunca mais serem vistos. Mas agora aqui, um jogo para jogar e aprender, Para embarcar no navio e dar uma volta, Para equilibrar a carga, e acertar, Para honrar os marinheiros perdidos na luta. Ouro e prata, tecido de vicunha, Cinchona, cacau e canela, Tudo a bordo, uma carga exuberante e preciosa, No porão de Nuestra Señora de las Mercedes, seu lugar de descanso final.



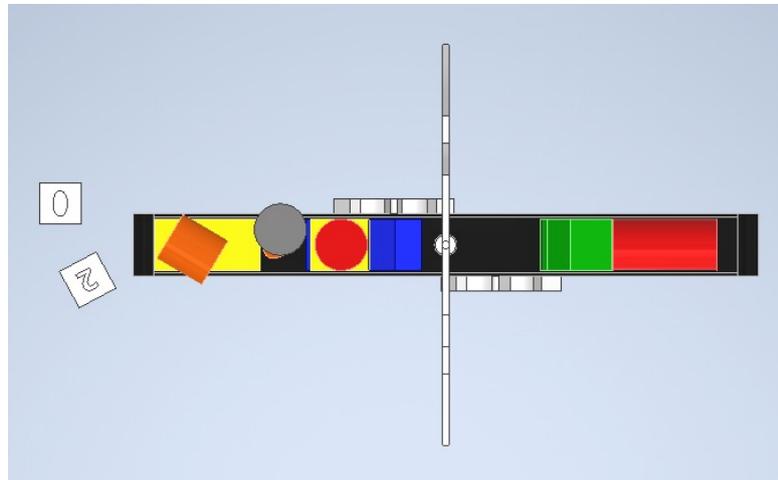
MODELO 3D

BASE

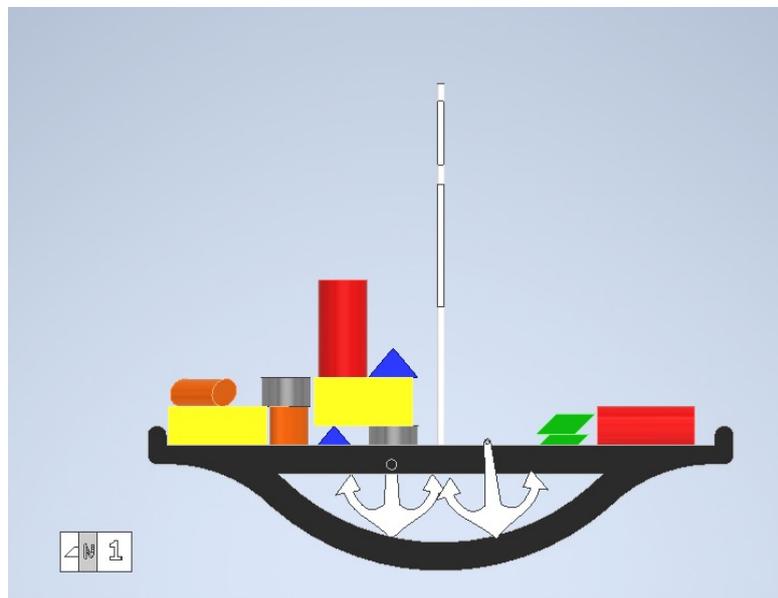
Âncora
Cinchona
Canela
Cacau
Dado #1
Dado #2
Ouro
Velas
Navio
Prata
Pano Vicunha

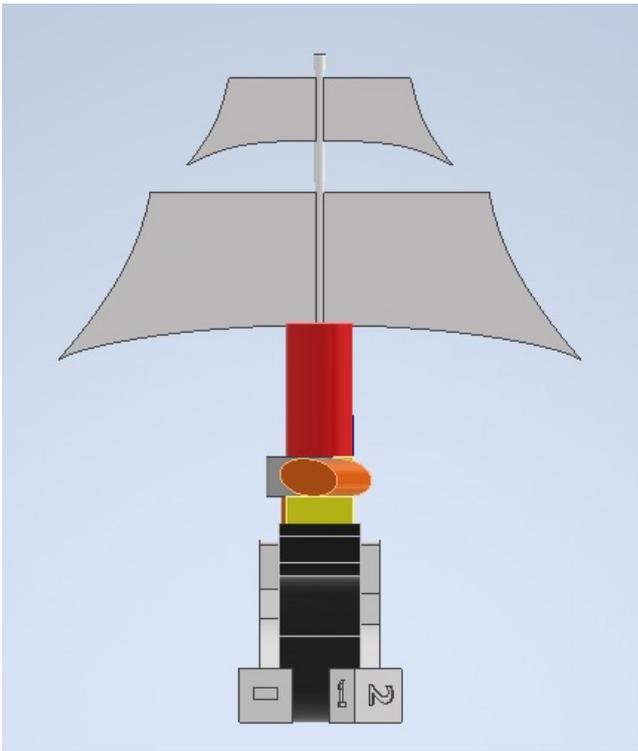


VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL

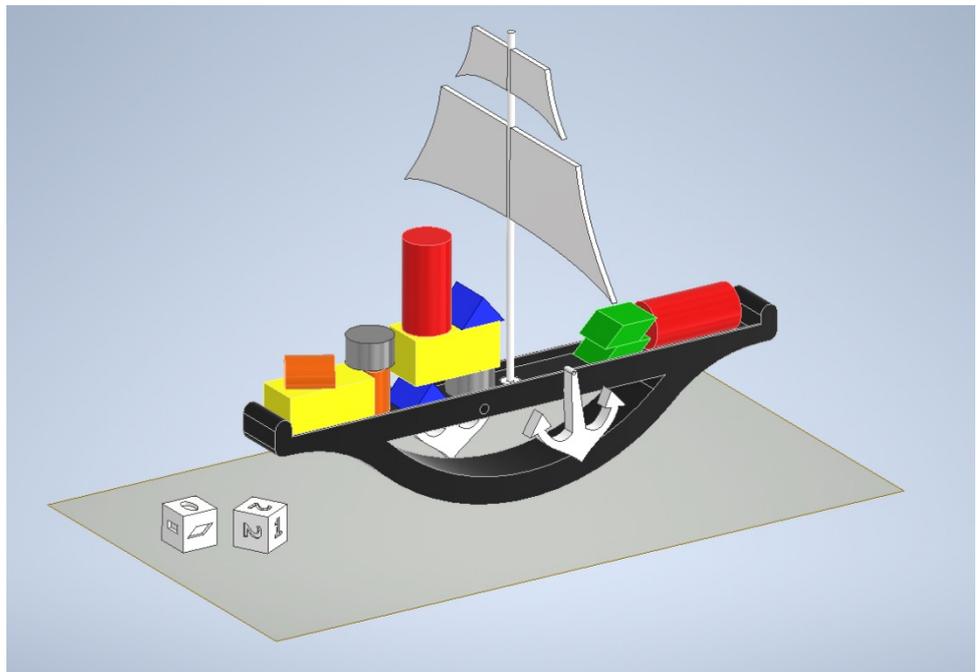




VISTA FRONTAL



VISTA GERAL



PARA CADA PEÇA, INSTRUÇÕES DE IMPRESSÃO/ PÓS-PROCESSAMENTO (SE NECESSÁRIO)

- Âncora: Nenhum.
- Cinchona: Nenhum.
- Canela: Nenhum.
- Cacau: Nenhum.
- Dado 1: Alicates para remoção de estruturas de suporte.
- Dado 2: Alicates para remoção de estruturas de suporte.
- Ouro: Nenhum.
- Velas: Alicates para remoção de estruturas de suporte. Lima e lixa são necessárias para um melhor acabamento e para moldar o mastro que se encaixa no orifício central do navio.
- Navio: Alicates para remoção de estruturas de suporte. A lima de cal e a lixa são necessárias para um melhor acabamento e para moldar os orifícios nos quais as velas e âncoras são inseridas.
- Prata: Nenhum.
- Pano Vicunha: Nenhum.

COMO RESOLVER O PUZZLE

Coloque o navio sobre uma superfície plana, como por exemplo uma mesa. Insira cada uma das âncoras no orifício de cada lado do navio e o mastro com as velas no orifício superior.

Coloque sobre a mesa os dois dados e o resto das peças que representam a carga a ser colocada a bordo do navio.

Lance os dados e observe as formas e números que saíram. O dado número 1 indica a forma da peça a colocar no navio, e o dado número 2 indica o número dessas peças para colocar no navio (uma ou duas).

Lance os dados novamente e continue a jogar tentando equilibrar a carga no navio. Quando alguma das peças cai, o jogo acaba.

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

Através deste jogo focado na motricidade fina, os participantes serão capazes de melhorar a sua capacidade, destreza e o manuseamento de peças em equilíbrio, treinando assim a sua agilidade mental e estimulando a sua capacidade de pensamento espacial.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Motricidade fina, coordenação olho-mão, foco, resolução de problemas e competências estratégicas.

TECNOLOGIA

MODELAGEM DE DEPOSIÇÃO FUNDIDA (FDM)

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

PRUSA I3 MK2S

MATERIAL

PLA

COR

ÂNCORA: BRANCO
CINCHONA: VERDE
CANELA: VERMELHA
CACAU: LARANJA
DADO 1: BRANCO
DADO 2: BRANCO
OURO: AMARELO
VELAS: BRANCO

NAVIO: PRETO
PRATA: CINZENTO
PANO VICUNHA: AZUL

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

NÃO

TEM QUE PINTAR O MODELO?

NÃO

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

ÂNCORA S: 2
CINCHONA: 12
CANELA: 8
CACAU: 12
DICE 1: 1
DICE 2: 1
OURO: 8
VELAS: 1
NAVIO: 1
PRATA: 12
PANO VICUNHA: 12

LISTA DE MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA IMPRIMIR UMA UNIDADE DO PUZZLE (COLA, PINTURA, CANETAS MARCADORAS, ÍMANES, PAPEL IMPRESSO)

NENHUM

PRECISÃO E DEFINIÇÃO NECESSÁRIAS. (QUALIDADE) BAIXA, MÉDIA OU ALTA

MÉDIA

A BUSCA DO OURO DE MOSCOVO



DESCRIÇÃO

No outono de 1936, poucos meses após o início da Guerra Civil Espanhola, o governo da Segunda República, presidido por Francisco Largo Caballero e por iniciativa do seu Ministro das Finanças, Juan Negrín, ordenou a transferência de 510 toneladas de ouro, correspondentes a 72,6% das reservas de ouro do Banco de Espanha, do seu depósito em Madrid para a União Soviética. O objetivo da transferência era tornar o ouro seguro para o lado rebelde do general Franco e para os soviéticos fornecerem armas ao governo espanhol. Hoje, seriam cerca de 12,2 mil milhões de euros.

Menos de 24 horas após a assinatura do decreto, na madrugada de 14 de setembro de 1936, as reservas de ouro foram transferidas por via-férrea para Cartagena, escolhida como porto de partida devido às suas grandes qualidades defensivas como principal base naval da Segunda República, à sua localização estratégica no Mediterrâneo e ao seu estatuto de zona de retaguarda, longe da frente de guerra.

Em 25 de outubro de 1936, navios soviéticos partiram do porto de Cartagena em direção à União Soviética, e o ouro do Banco de Espanha chegou ao porto ucraniano de Odessa a 2 de novembro, onde a Polícia Secreta da URSS foi encarregue de carregar as reservas de ouro em camiões militares fortemente escoltados para transportá-las para Moscovo.

No entanto, em 1938, a União Soviética alegou que os stocks de ouro já estavam esgotados. Seria verdade? Mais de oito décadas depois, a especulação sobre se os soviéticos mantiveram o dinheiro ou se este foi devolvido à Espanha de Franco ainda paira no ar. A verdade permanece um mistério até hoje.

Altura: 160 mm
Larguza: 130 mm
Profundidade: 130 mm

STORYTELLING

*Numa terra longínqua, onde o sol brilhava,
Havia um tesouro que com a luz se iluminava,
Valia o seu peso em 510 toneladas de ouro
E o seu paradeiro traz-nos uma grande lenda
em busca do tesouro*

*Conflitos civis em Espanha existia,
No meio da vida e da agitação,
Reservas de ouro o Banco de Espanha possuía,
Tesouros cobiçados e raros para a nossa visão.*

*Mas em 1936 uma guerra rebentou,
e o Banco de Espanha cheio de dúvidas ficou,
O seu ouro, seguro poderia não estar,
Por isso, à pressa o empacotaram para o estrangeiro enviar.*

*O Presidente Largo Caballero ordenou
e para uma fronteira estrangeira o ouro se enviou
Para bem longe, para a União Soviética foi enviado
Onde estaria seguro, pelo menos era o que se teria pensado.*

*Mas em 1938, os soviéticos disseram que o ouro tinha
desaparecido,
E a partir daí o paradeiro do tesouro passou a ser
desconhecido,
Será que ficaram com o dinheiro ou ele terá
regressado,
Para Espanha em segredo, um tesouro tão ansiado?*

*A cada ano que passa, a busca tem continuado
Enquanto os historiadores e caçadores de tesouros
continuam a explorar
A verdade continua a ser um mistério não desvendado
Mas o fervor para a descobrir não tende a terminar*

*Porque o Ouro de Moscovo não é só apenas ouro
É um símbolo de uma história que ainda não foi contada
De uma época em que a guerra o país abalou
E numa mão frágil o destino de uma nação repousava*

*Assim, a busca, a um ritmo constante, tem continuado
Pela verdade que, bem lá no fundo, estará enterrada
E quando o Ouro de Moscovo for finalmente encontrado
Os segredos que ele guarda vão surpreender e a verdade
será revelada.*



OBJETIVOS DO PUZZLE

O objetivo do jogo, que pode ser jogado individualmente ou em grupo, é resolver um a um todos os quebra-cabeças para finalmente encontrar o tão esperado ouro de Moscovo.

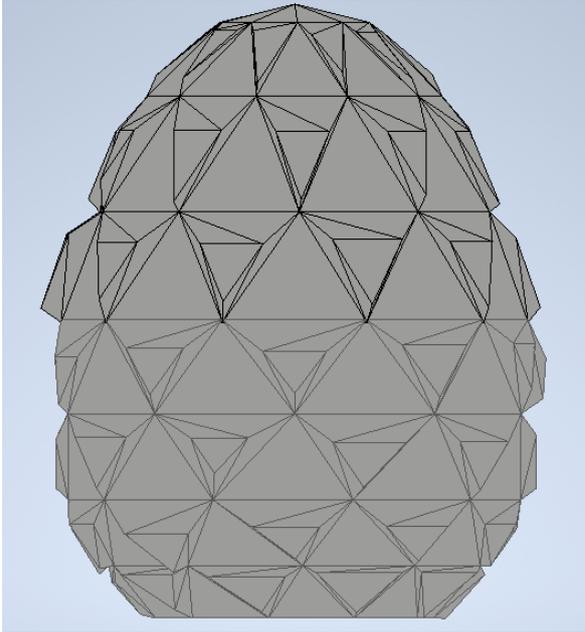
Para fazer isso, deve-se primeiro obter o código numérico escondido no ovo Fabergé que abrirá o primeiro do criptex, dentro do qual haverá três outros labirintos criptex. Uma vez resolvido, será capaz de obter as preciosas barras de ouro.

Descrição escrita do modelo 3D: listagem das peças que compõem cada um dos puzzles. Por favor, dê um nome diferente para cada peça.

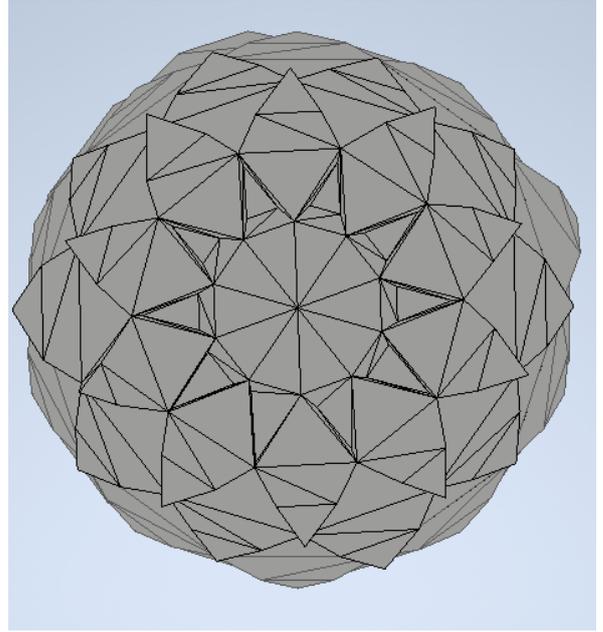
MODELO 3D

BASE

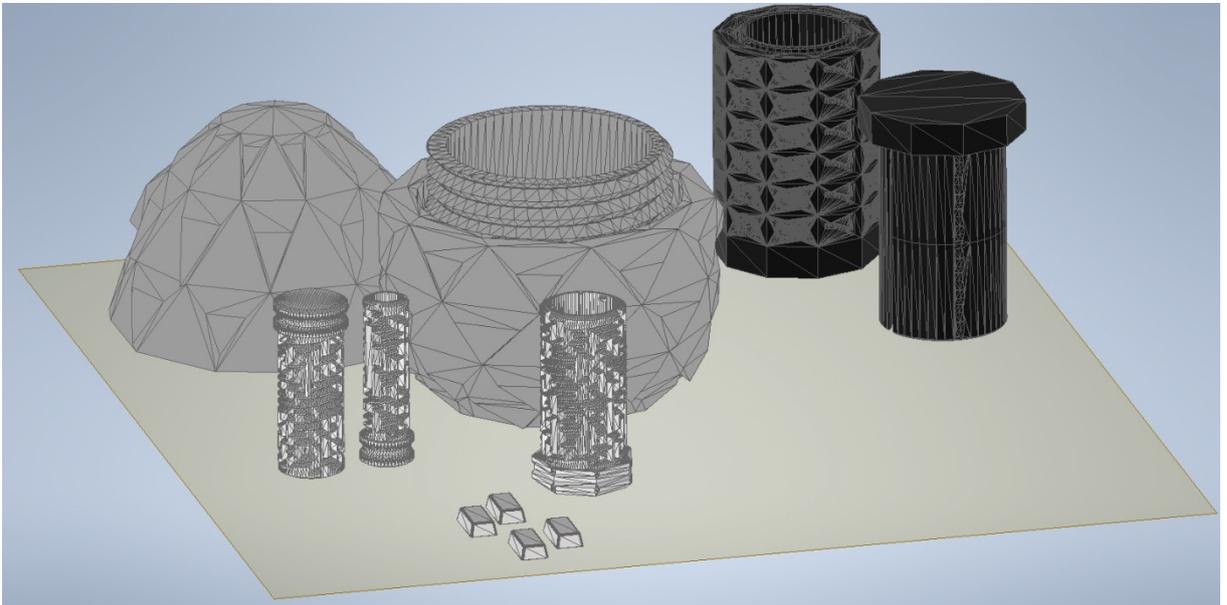
- Fundo do ovo Fabergé
- Topo de ovos Fabergé
- Parafuso de ovo Fabergé
- Da Vinci Criptex Caixa inferior
- Da Vinci Criptex Anel Interno
- Da Vinci Criptex Anel Externo
- Da Vinci Criptex Caixa Alta
- Criptex Labirinto Interior
- Labirinto Criptex Médio
- Labirinto Criptex Exterior
- Barra de Ouro
- Autocolantes



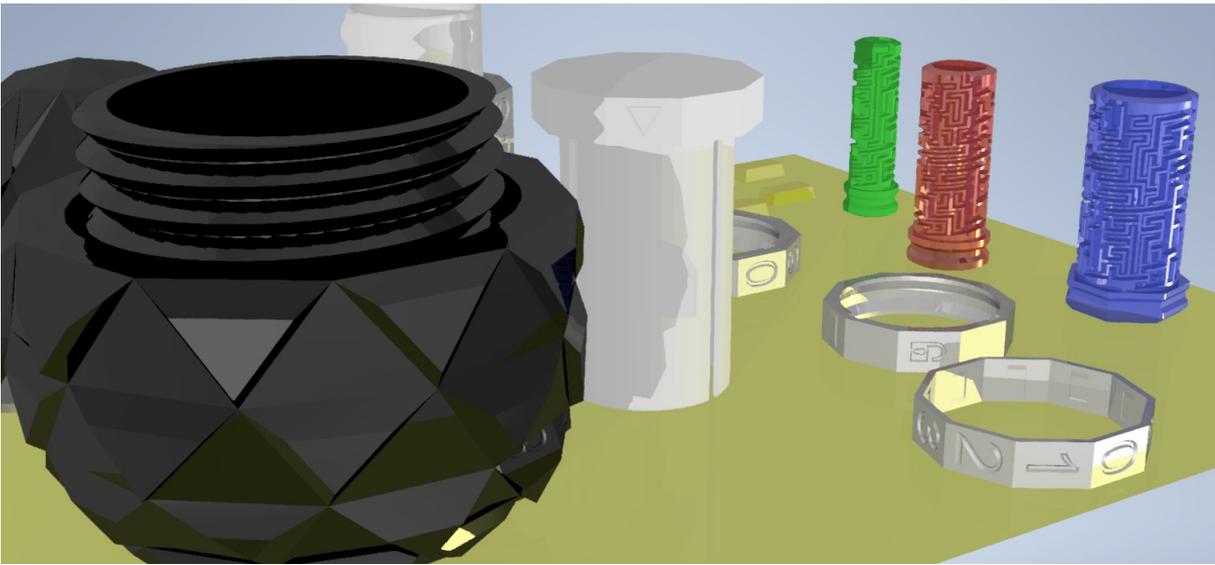
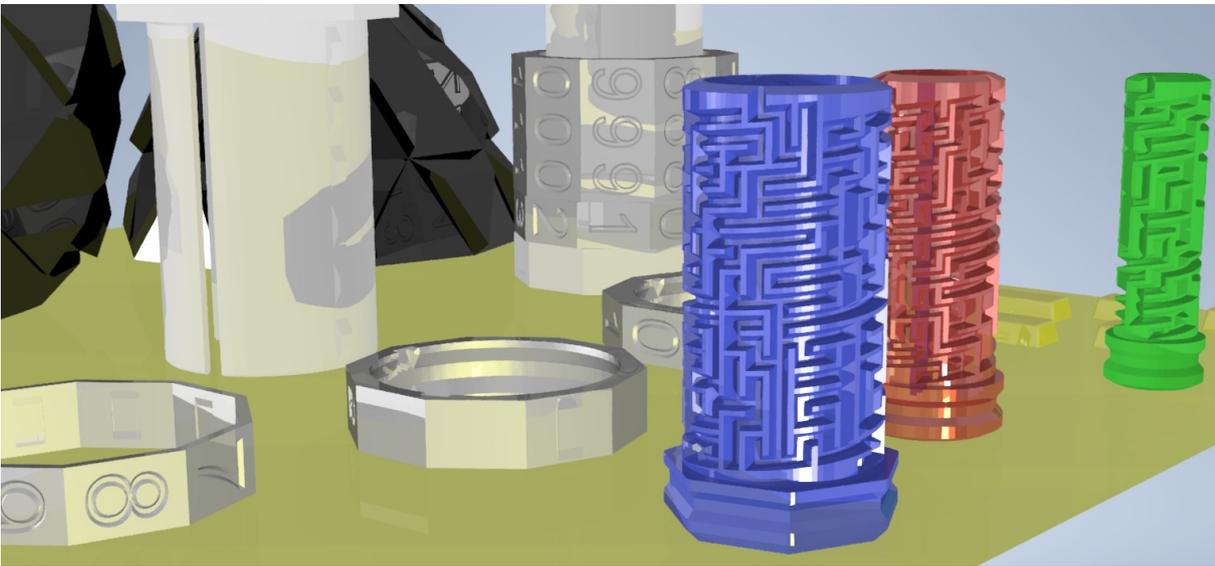
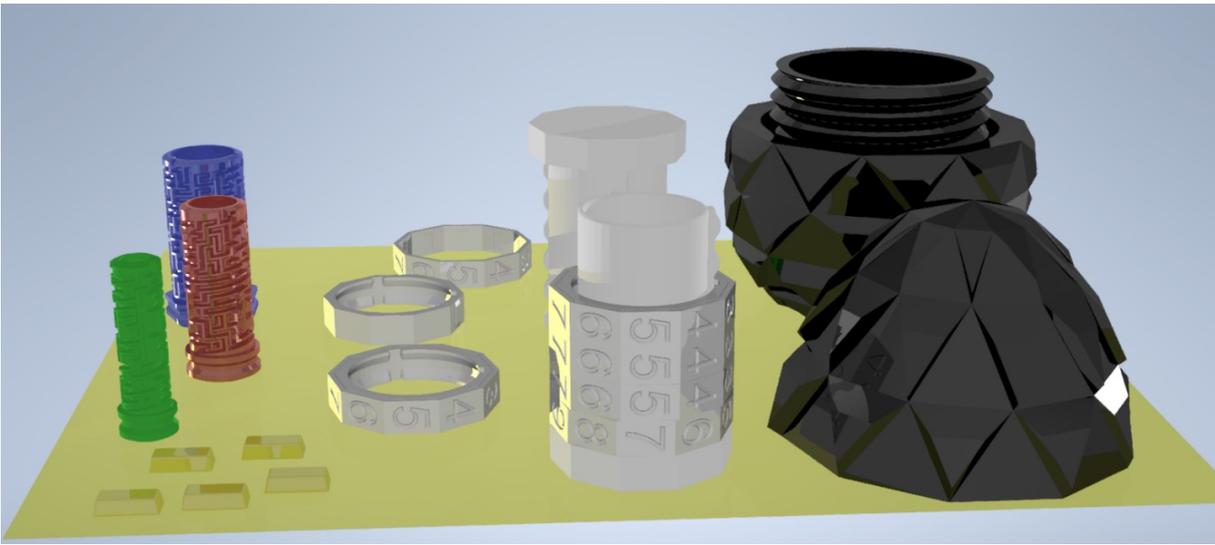
VISTA LATERAL



VISTA SUPERIOR



VISTA GERAL



RENDERIZAÇÃO

PARA CADA PEÇA, INSTRUÇÕES DE IMPRESSÃO/ PÓS-PROCESSAMENTO (SE NECESSÁRIO)

Fundo de Ovo Fabergé: Alicate para remoção de estruturas de suporte. Lima e lixa são necessárias para um melhor acabamento.

Topo do ovo Fabergé: Alicate para remoção de estruturas de suporte. Lima e lixa são necessárias para um melhor acabamento.

Parafuso de ovo Fabergé: Nenhum.

Da Vinci Criptex Caixa inferior: Lima e lixa são necessárias para um ajuste melhor e mais suave.

Da Vinci Criptex Anel interno: lima de cal e lixa são necessárias para um ajuste melhor e mais suave.

Da Vinci Criptex Anel Exterior: lima de cal e lixa são necessárias para um ajuste melhor e mais suave.

Da Vinci Criptex Caixa Superior: lima de cal e lixa são necessárias para um ajuste melhor e mais suave.

Criptex Labirinto Interior: Nenhum.

Criptex Labirinto Médio: Nenhum.

Criptex Labirinto Exterior: Nenhum.

Barra de Ouro: Nenhuma.

PASSOS PARA A SUA RESOLUÇÃO, DETALHES SOBRE COMO VOLTAR A MONTÁ-LO UMA VEZ RESOLVIDO

Primeiro, as peças do Labirinto Criptex devem ser montadas nesta ordem:

- Insira as barras de ouro na parte interna do labirinto Criptex.
- Em seguida, o Criptex em si deve ser re-

solvido inserindo a parte interna do labirinto Criptex na parte central do labirinto Criptex. É aconselhável primeiro visualizar e memorizar o caminho a seguir.

- Repita o processo com a parte externa do labirinto Criptex, na qual a parte do meio do labirinto do Criptex deve ser inserida.

Em seguida, o Da Vinci Criptex deve ser montado:

- Primeiro precisa definir o “código secreto”, que é 3-8-6-2-9-4. Pode vê-lo quando gira as partes do ovo Fabergé da maneira correta. O código, fisicamente, é definido inserindo a parte do anel interno do Da Vinci Criptex na parte do anel externo do Da Vinci Criptex. O símbolo de cadeado do anel interno deve coincidir com o número desejado do anel externo.

- Depois de ter todas as partes do Anel Interno dentro das partes do Anel Externo (não se esqueça do código), deverá inseri-las, na ordem de código adequada, na parte Da Vinci Criptex Caixa Inferior. A inserção deve ser suave, ou, caso contrário, deve lixar um pouco todas as peças. Há apenas uma maneira de inseri-los na parte Caixa Inferior.

- Antes de fechar o Criptex Da Vinci, precisa de colocar o Labirinto Criptex dentro dele.

- Por fim, para poder inserir a parte superior no resto da montagem, deve girar todas as peças numeradas no Criptex de forma que todos as faixas internas coincidam para que a caixa alta possa ser inserida corretamente.
- Rode todos os números para não mostrar o código secreto.

Pegue a peça Parafuso de ovo Fabergé e aparafuse-a na parte Fundo do ovo Fabergé.

Agora insira o Da Vinci Criptex (com o labirinto Criptex dentro) na parte inferior do ovo Fabergé.

Por fim, feche o quebra-cabeça aparafusando a parte Topo do ovo Fabergé. Gire corretamente para não mostrar o código numérico.

Para colocar os adesivos com o código secreto no ovo Fabergé, você precisa imprimi-los primeiro:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
3		

Em seguida, corte todos os números em duas metades e coloque-os na ordem correta no ovo Fabergé. Metade superior na parte superior do ovo e, metade inferior na parte inferior do ovo:



Coloque os números de código consecutivamente e, em seguida, coloque o resto dos números, mas preste atenção para que eles não correspondam quando o código correto é mostrado.

COMO RESOLVER O QUEBRA-CABEÇA

Primeiro, para obter o código do Da Vinci Criptex, gire o Ovo Fabergé para corresponder aos números até obter os seis números consecutivos necessários para o Da Vinci Criptex. Em seguida, desenrosque o Ovo Fabergé para obter o Da Vinci Criptex.

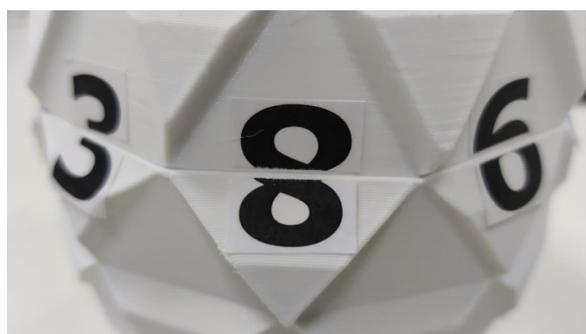
Insira os números no Da Vinci Criptex girando os seus seis anéis. O código é mostrado entre as duas setas do Criptex.

Para abrir o Da Vinci Criptex, todos os números devem estar correta e perfeitamente alinhados, caso contrário, o Criptex não abrirá.

Uma vez que o Criptex está aberto, você terá de resolver os 3 Criptex internos seguindo seus labirintos.

O último Criptex contém as barras de ouro.

COMO DEVOLVER O PUZZLE AO SEU ESTADO ORIGINAL PARA QUE ESTEJA PRONTO NOVAMENTE PARA SER RESOLVIDO



O código para o Da Vinci Criptex, devidamente mostrado no Ovo Fabergé.

Da Vinci Criptex com o código correto, mas não alinhado. Desta forma, o criptex não abrirá.

Da Vinci Criptex com o código correto, e devidamente alinhado. O criptex será aberto.

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle:

Através deste jogo, focado na resolução de problemas e estratégia, os participantes serão capazes de melhorar o seu processamento visual e tátil, treinando assim o seu foco e estimulando a sua capacidade de agilidade mental.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Coordenação olho-mão

Processamento visual

Rotação da mão

Processamento tátil

Foco

Resolução de problemas

Estratégia

TECNOLOGIA

MODELAGEM DE DEPOSIÇÃO
FUNDIDA (FDM)

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

PRUSA I3 MK2S

MATERIAL

PLA

COR

UMA SUGESTÃO PODERIA SER A SEGUINTE:

- FABERGÉ EGG: BRANCO
- DA VINCI CRIPTEX: AZUL
- LABIRINTO CRIPTEX: PRETO
- BARRAS DE OURO: AMARELO

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

SIM

TEM DE PINTAR O MODELO?

NÃO

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

FUNDO DO OVO FABERGÉ: 1
TOPO DO OVO FABERGÉ: 1
PARAFUSO DE OVO FABERGÉ: 1
CAIXA INFERIOR DA VINCI CRIPTEX: 1
ANEL INTERNO DA VINCI CRIPTEX: 6
ANEL EXTERNO DA VINCI CRIPTEX: 6
DA VINCI CRIPTEX CAIXA ALTA: 1
CRIPTEX LABIRINTO INTERIOR: 1
LABIRINTO CRIPTEX MEIO: 1
LABIRINTO CRIPTEX EXTERIOR: 1
BARRA DE OURO: 3/4



**LISTA DE MATERIAIS
NECESSÁRIOS PARA
IMPRIMIR UMA UNIDADE
DO PUZZLE (COLA,
PINTURA, CANETAS
MARCADORAS, ÍMANES,
PAPEL IMPRESSO)**

**AUTOCOLANTES COM NÚMEROS
DE 1 A 9**

**PRECISÃO E DEFINIÇÃO
NECESSÁRIAS.
(QUALIDADE) BAIXA,
MÉDIA OU ALTA**

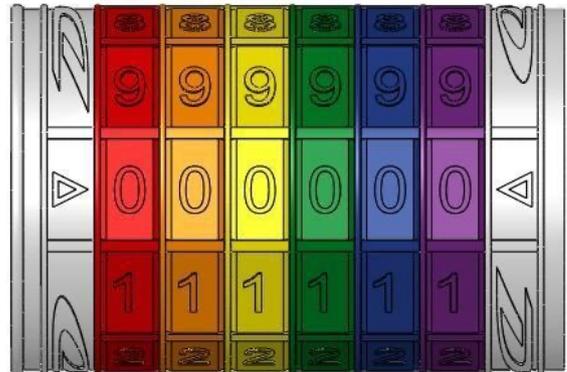
**OVO FABERGÉ: BAIXA
DA VINCI CRIPTEX: MÉDIA
LABIRINTO CRIPTEX: MÉDIA
BARRA DE OURO: BAIXA**

HASTEAR A BANDEIRA



DESCRIÇÃO

O Cryptex “Hastear a bandeira” é um puzzle 3D físico projetado em torno do conceito de orgulho LGBTQI+ e simbolismo da bandeira. Consiste num criptex com seis anéis coloridos (vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, roxo), cada um contendo 10 dígitos de 0 a 9. Estes anéis estão dispostos num cilindro, assentes numa base redonda, e são fixados com uma tampa redonda no topo.



OBJETIVOS DOS PUZZLES

O processo de resolver enigmas e alinhar o código do criptex melhora as competências de resolução de problemas dos participantes. Incentiva o pensamento lógico e a capacidade de lidar com desafios, o que pode ser benéfico para indivíduos com dificuldades de aprendizagem à medida que desenvolvem e fortalecem essas habilidades.

Além disso, destina-se a aumentar a consciencialização e a compreensão das questões e indivíduos LGBTQI+. Ao imergir os participantes numa narrativa centrada na busca da comunidade LGBTQI+ pela sua bandeira, o puzzle 3D promove a empatia e incentiva os jogadores a aprender sobre os desafios enfrentados por essa comunidade. Esta maior consciencialização pode conduzir a atitudes mais inclusivas e acolhedoras na sociedade.

OUTROS

Os facilitadores podem adaptar o puzzle 3D criando os seus próprios questionários ou enigmas personalizados. Este recurso permite que o puzzle seja adaptado às necessidades e competências específicas dos participantes, tornando-se uma ferramenta versátil para educadores e cuidadores que trabalham com diversos grupos de alunos.

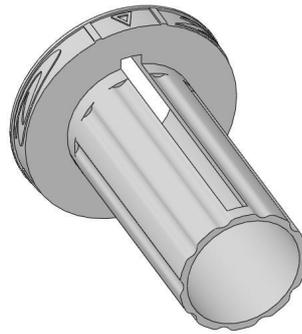
Altura: 95 mm
Largura: 64 mm
Profundidade: 64 mm



MODELO 3D

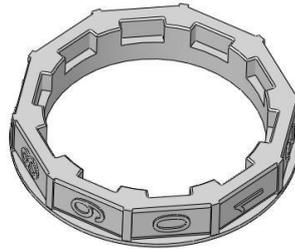
CILINDRO CRIPTEX

O cilindro central que contém os seis anéis coloridos assenta numa base redonda inseparável



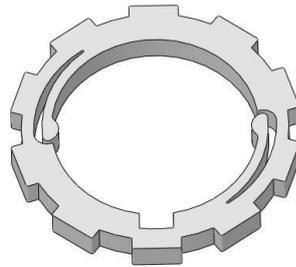
ANÉIS COLORIDOS

Seis anéis com cores (vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, roxo), cada um contendo 10 dígitos.



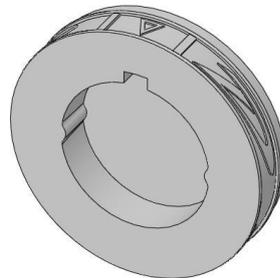
TAMPA REDONDA

A tampa redonda que prende os anéis e o cilindro.



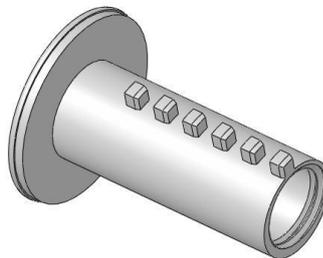
SETAS

Setas curvas na tampa e na base para alinhar o código.



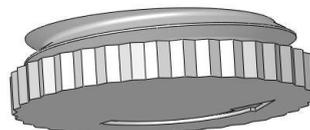
TAMPA ROTATIVA

A tampa na parte superior do cilindro, que pode ser desenroscada para acessar a recompensa no interior.



TAMPA INTERIOR

Se atornilla en el lado derecho del cilindro de la criptex interior. Al desenroscarlo del cilindro interior de la criptex se accede a la recompensa del puzle.

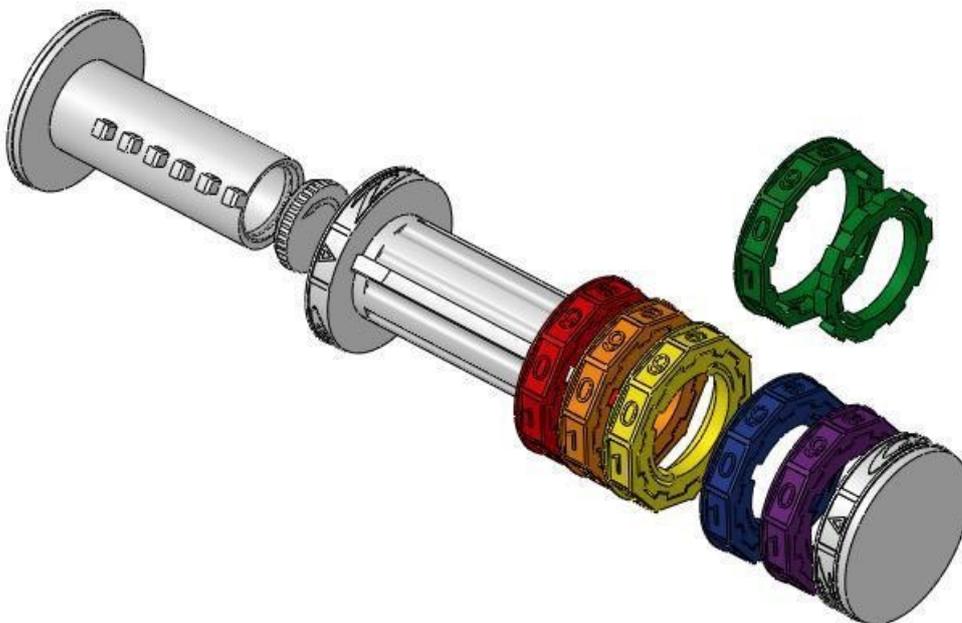
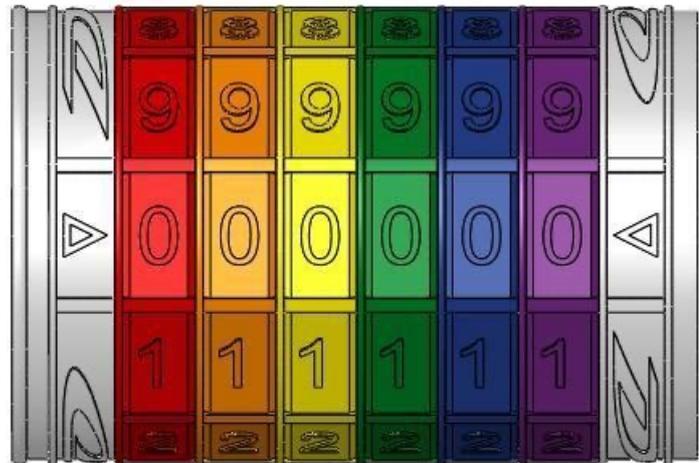




VISTA SUPERIOR



VISTA FRONTAL



VISTA GERAL

COMO RESOLVER O PUZZLE (AS AÇÕES NECESSÁRIAS PARA O USUÁRIO RESOLVER O PUZZLE)

Para jogar, os participantes devem primeiro acessar a uma página virtual através de um código QR ou deste link e ler a história de fundo sobre um grupo de pessoas LGBTQI+ na procura da sua bandeira, com o objetivo de chegar ao local do seu desfile do orgulho, que deve ser desbloqueada a partir de um criptex.

Os jogadores precisarão, então, de resolver uma sequência de enigmas apresentados na tela, cada um oferecendo várias opções de soluções. A cada opção é atribuído um algarismo de 0 a 9.

Uma vez que os jogadores tenham respondido corretamente a todos os enigmas, devem inserir os dígitos associados às suas respostas no criptex.

O criptex apresenta duas setas pintadas sobre ele, uma na tampa e outra na base, de frente uma para a outra.

Os jogadores precisam alinhar os dígitos que escolheram entre essas setas, girando os anéis de acordo.

Se todas as respostas estiverem corretas e o código final for formado no criptex, os jogadores podem puxar o cilindro para fora, segurando-o na sua base, ganhando o jogo. Na ponta do cilindro, há uma tampa rotativa que, quando desenroscada, revela um pequeno objeto como recompensa.

Além disso, os facilitadores podem usar o criptex com um quiz personalizado, exigindo que os jogadores insiram um código de 6 dígitos no criptex.

Definindo o código correto para o criptex:

Dentro de cada anel, há uma engrenagem com um de seus “dentes”, tendo um espaço dentro dela. Ao posicionar o dente do espaço num dígito específico do anel, esse dígito torna-se o “correto” para esse anel.

Os facilitadores devem definir os dígitos corretos para todos os seis anéis e anotá-lo caso precisem desmontar o criptex.

PASSOS PARA A SUA RESOLUÇÃO, DETALHES SOBRE COMO VOLTAR A MONTÁ-LO UMA VEZ RESOLVIDO

O criptex apresenta duas setas pintadas sobre ele, uma na tampa e outra na base, uma de frente para a outra.

Os jogadores precisam alinhar um código entre essas setas, girando os anéis de acordo.

Se todas as respostas estiverem corretas e o código final for formado no criptex, os jogadores podem puxar o cilindro para fora, segurando-o de sua base, ganhando o jogo.

COMO RESOLVER O PUZZLE

Para jogar, os participantes devem primeiro acessar a uma página virtual através de um código QR ou deste link e ler a história de fundo sobre um grupo de pessoas LGBTQI+ na procura da sua bandeira, com o objetivo de chegar ao local do seu desfile do orgulho, que deve ser desbloqueada a partir de um criptex.

Os jogadores precisarão, então, de resolver uma sequência de enigmas apresentados na tela, cada um oferecendo várias opções de soluções. A cada opção é atribuído um algarismo de 0 a 9.

Uma vez que os jogadores tenham respondido corretamente a todos os enigmas, devem inserir os dígitos associados às suas respostas no criptex.

O criptex apresenta duas setas pintadas sobre ele, uma na tampa e outra na base, de frente uma para a outra.

Os jogadores precisam alinhar os dígitos que escolheram entre essas setas, girando os anéis de acordo.

Se todas as respostas estiverem corretas e o código final for formado no criptex, os jogadores podem puxar o cilindro para fora, segurando-o na sua base, ganhando o jogo.

Na ponta do cilindro, há uma tampa rotativa que, quando desenroscada, revela um pequeno objeto como recompensa.

Além disso, os facilitadores podem usar o criptex com um quiz personalizado, exigindo que os jogadores insiram um código de 6 dígitos no criptex.

Definindo o código correto para o criptex:

Dentro de cada anel, há uma engrenagem com um de seus “dentes”, tendo um espaço dentro dela. Ao posicionar o dente do espaço num dígito específico do anel, esse dígito torna-se o “correto” para esse anel.

Os facilitadores devem definir os dígitos corretos para todos os seis anéis e anotá-lo caso precisem desmontar o criptex.

COMO DEVOLVER O PUZZLE AO SEU ESTADO ORIGINAL PARA QUE ESTEJA PRONTO NOVAMENTE PARA SER RESOLVIDO

1. Recupere os componentes: Reúna o cilindro de criptex, anéis coloridos, tampa redonda e quaisquer componentes adicionais, como a recompensa.
2. Redefinir os anéis: gire cada um dos anéis coloridos de volta às suas posições originais, alinhando o dente do espaço com o dígito correto como você o definiu inicialmente. Isso retornará o criptex à sua configuração inicial.
3. Fixe a tampa: Coloque a tampa redonda por cima dos anéis, garantindo que se encaixa perfeitamente. Isso irá prender os anéis no lugar.
4. Enrosque a tampa rotativa de volta no lugar.
5. Baralhe os dígitos dos anéis

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle 3D

O puzzle “Hastear a bandeira” serve um duplo propósito de aumentar a conscientização sobre questões LGBTQI+ e fornecer estimulação mental e oportunidades de aprendizagem, particularmente para indivíduos com dificuldades de aprendizagem.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Conscientização e inclusão: O principal uso deste puzzle 3D é promover a conscientização e a compreensão das questões LGBTQI+. Através de uma narrativa envolvente e imersiva, os participantes são apresentados aos desafios e triunfos da comunidade LGBTQI+. Ao fazer isso, o puzzle 3D visa promover a empatia, aceitação e inclusão entre os seus jogadores. Incentiva os indivíduos a conhecer e apreciar as experiências das pessoas LGBTQI+, contribuindo em última análise para uma sociedade mais tolerante e acolhedora.

Estimulação Mental e Aprendizagem: Além do seu papel na promoção da consciência LGBTQI+, o puzzle proporciona uma experiência mentalmente estimulante. Os participantes devem envolver-se em pensamento crítico, resolução de problemas e competências cognitivas enquanto resolvem enigmas e alinham o código do criptex. Este aspeto do puzzle foi concebido para beneficiar indivíduos com dificuldades de aprendizagem, oferecendo-lhes uma forma divertida e interativa de melhorar as suas capacidades de resolução de problemas e competências cognitivas.

Inclusão e Representação: O puzzle serve também de plataforma para a representação. Ao apresentar temas e histórias LGBTQI+, dá visibilidade a esta comunidade. A inclusão não se limita à sensibilização; trata-se de garantir que as pessoas LGBTQI+ se vejam representadas e respeitadas. O puzzle 3D contribui para isso ao incorporar narrativas e símbolos LGBTQI+.

Educação e Empoderamento: Através do envolvimento com a história e o simbolismo LGBTQI+, o puzzle educa os participantes sobre as lutas e conquistas da comunidade LGBTQI+. Capacita ainda os jogadores com conhecimento que eles podem usar para desafiar estereótipos, combater a discriminação e se tornar aliados no movimento pelos direitos LGBTQI+.

Experiência de aprendizagem personalizável: Os facilitadores podem adaptar o puzzle para atender às necessidades e competências específicas de seus participantes. Essa flexibilidade permite que o mesmo seja usado em vários ambientes educacionais, tornando-se uma ferramenta valiosa para educadores, cuidadores e defensores que trabalham com diversos grupos de alunos.

TECNOLOGIA

**FDM PARA PEÇAS MECÂNICAS
EM GERAL**

**QUAL IMPRESSORA USADA,
QUE MODELO É?**

CRAFTBOT PLUS

MATERIAL

PLA

COR

**CILINDRO EXTERIOR: 1
CINZENTO PRATEADOANEL NUMERA-
DO: 1
VERMELHOANEL NUMERADO: 1
LARANJAANEL NUMERADO: 1
AMARELOANEL NUMERADO: 1
VERDEANEL NUMERADO: 1
AZULANEL NUMERADO: 1
ROXOANEL CODIFICADO: 6
CINZENTO PRATEADOTAMPA DO
LADO DIREITO 1
CINZENTO PRATEADOCILINDRO IN-
TERIOR EM CRÍPTEX 1
CINZENTO PRATEADOTAMPA INTE-
RIOR 1
CINZENTO PRATEADOTAMPA INTE-
RIOR 1
CINZENTO PRATEADO**

**A PEÇA DEVE SER
RESISTENTE OU ESTAR
SUJEITA A STRESS?**

SIM

**TEM QUE PINTAR
O MODELO?**

NÃO

**NÚMERO DE PEÇAS
QUE COMPÕEM O PUZZLE**

8

**LISTA DE MATERIAIS
NECESSÁRIOS PARA
IMPRIMIR UMA UNIDADE
DO PUZZLE (COLA,
PINTURA, CANETAS
MARCADORAS, ÍMANES,
PAPEL IMPRESSO)**

**ALICATES
FACA DE MODELAÇÃO
LIMAS DE JOALHEIRO
LIXA**

**PRECISÃO E DEFINIÇÃO
NECESSÁRIAS.
(QUALIDADE) BAIXA,
MÉDIA OU ALTA**

**CILINDRO EXTERIOR: MÉDIO
NÚMERO DE ANÉIS: BAIXO
ANÉIS DE CÓDIGO: MÉDIO
TAMPA LATERAL DIREITA: MÉDIA
CILINDRO INTERIOR DE CRIPTEX:
MÉDIO
TAMPA INTERIOR: BAIXA**

A SAÍDA DENTRO



DESCRIÇÃO

A “Saída dentro” é um puzzle 3D físico projetado para simbolizar o dia-a-dia da recuperação da saúde mental.

Consiste em um labirinto com uma esfera dentro dele, com cinco pontos coloridos (vermelho, azul, verde, amarelo, laranja) no chão. O objetivo do jogador é guiar a esfera para pousar em cada um dos pontos coloridos, desencadeando as etapas correspondentes de recuperação da saúde mental exibidas numa página virtual acessível através de um código QR e/ou deste link.

Para cada cor que o jogador atinge com a esfera, é apresentado um conjunto de etapas de recuperação mental que podem conter informações verdadeiras e falsas.

A cada etapa é atribuída um número.

Quando todos os pontos coloridos são ativados, o jogador deve selecionar os passos de recuperação corretos e organizá-los na ordem correta.

Os números associados a estes passos formarão um código que, quando inserido num formulário de palavra-passe, determina se o jogador ganha o jogo.

OBJETIVOS DO PUZZLES

Simbolizar o dia-a-dia da recuperação da saúde mental como um processo desafiador e não linear.

Envolver os jogadores no pensamento crítico e na tomada de decisões em relação às etapas de recuperação da saúde mental. Incentivar os jogadores a discernir informações precisas sobre saúde mental da desinformação.

Fomentar a compreensão e a empatia pelos indivíduos que enfrentam desafios de saúde mental.

Altura: 19 mm

Largura: 80 mm

Profundidade: 80 mm

OUTROS

O puzzle 3D incorpora um conto sobre John, um jovem com problemas de saúde mental, que sonha que ficou preso dentro de um labirinto. Esta narrativa acrescenta profundidade e contexto ao tema do puzzle. A jornada da esfera dentro do labirinto simboliza o facto de que, ao lutar pela saúde mental, não há uma saída definida, mas sim uma série de passos que tem que se dar para se recuperar.



**DIGITALIZE AGORA
E COMECE A JOGAR!**

MODELO 3D

ESTRUTURA DO LABIRINTO

A principal estrutura do labirinto que abriga a esfera.

ESFERA

O pequeno objeto esférico que o jogador deve mover dentro do labirinto.

PONTOS COLORIDOS

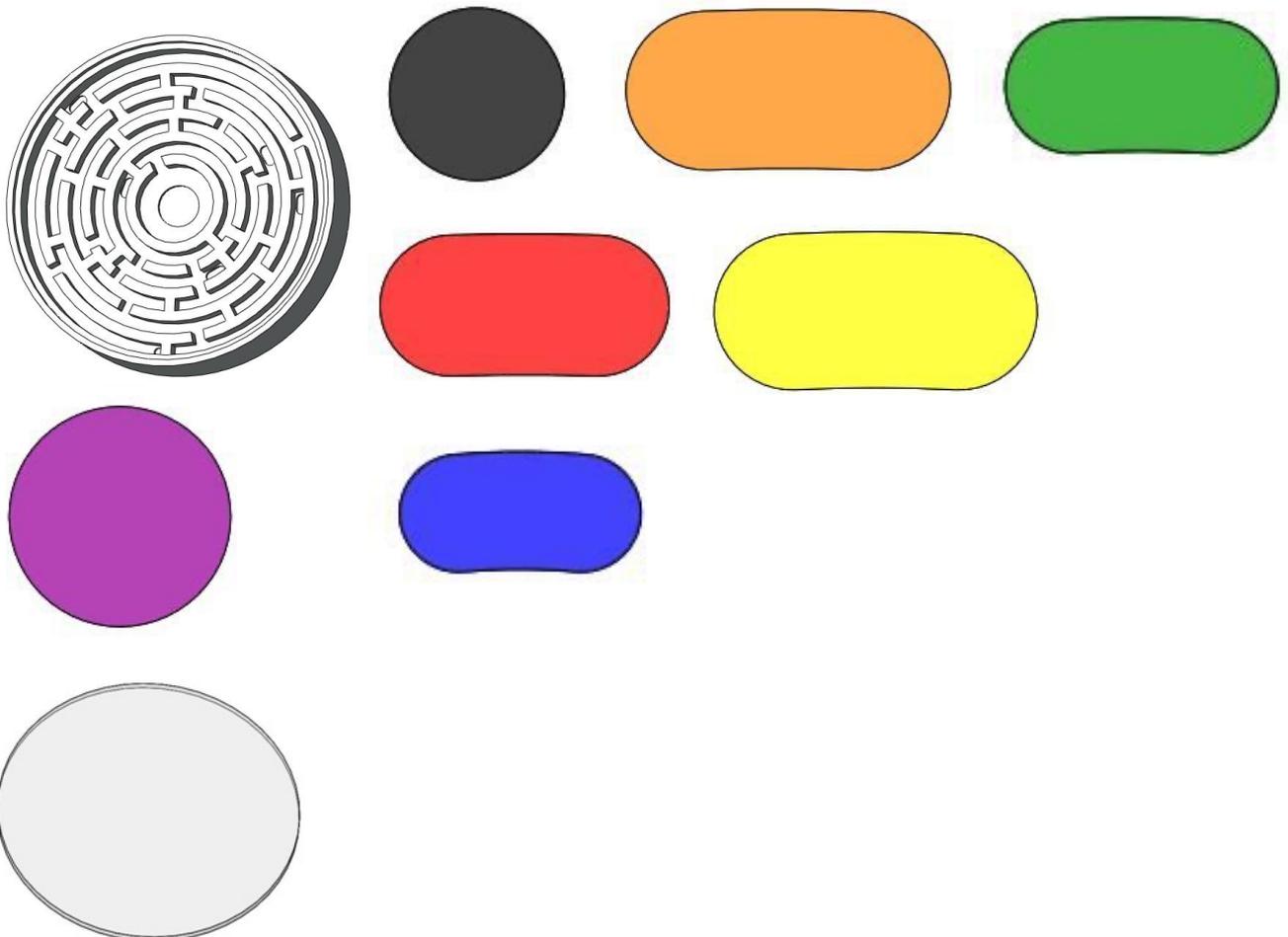
Cinco pontos coloridos (azul, verde, amarelo, laranja, roxo) no chão do labirinto.

JANELA DE PLEXIGLASS

Disco de acrílico transparente que envolve a esfera no interior do labirinto.

AMBIENTE VIRTUAL

Um ambiente virtual acessível através de um código QR ou um link que contém a história, os azulejos coloridos com seus respectivos passos e o formulário de senha final.

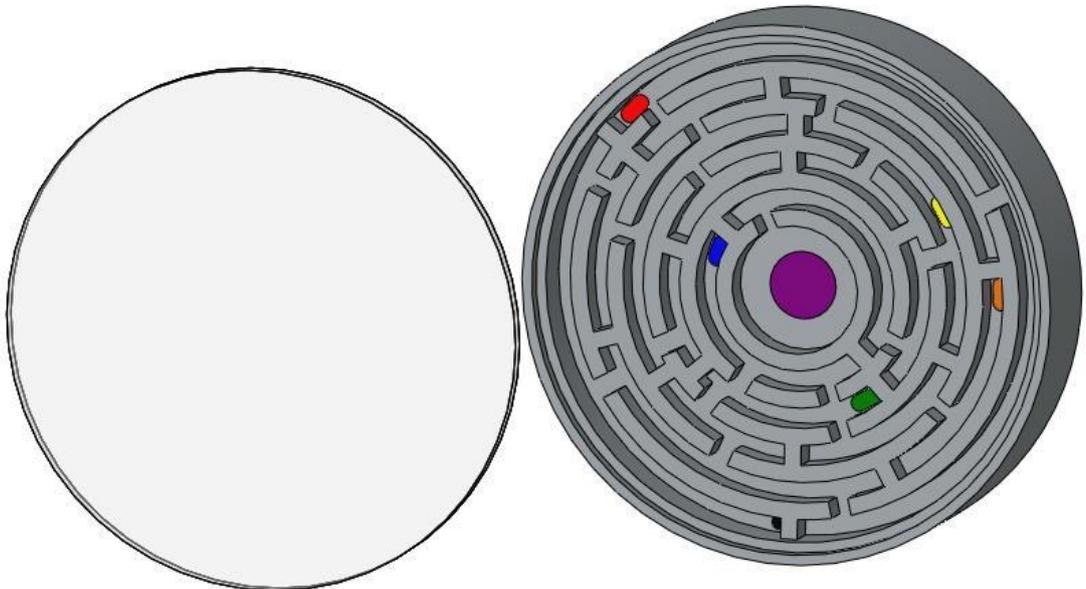




VISTA SUPERIOR



VISTA FRONTAL



VISTA GERAL

PASSOS PARA A SUA RESOLUÇÃO, DETALHES SOBRE COMO VOLTAR A MONTÁ-LO UMA VEZ RESOLVIDO

O puzzle vem numa única peça e, portanto, não requer montagem e desmontagem.

COMO RESOLVER O PUZZLE

Use o código QR ou o link para aceder à página virtual.

Mova a esfera para pousar em cada um dos pontos coloridos.

Toda a vez que pousar a esfera num ponto colorido específico, clique no bloco com a respetiva cor no ambiente virtual.

Cada telha apresenta passos numerados para a recuperação da saúde mental, sendo que cada um deles pode ou não ser verdade.

Depois de ativar todos os pontos, selecione e organize as etapas de recuperação corretas em ordem.

Use os dígitos associados às etapas para formar um código.

Insira o código no formulário de senha para ganhar o jogo.

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

O puzzle foi concebido para ser utilizado como uma ferramenta para promover a sensibilização e a compreensão da saúde mental. O seu objetivo é envolver os participantes numa jornada simbólica de recuperação da saúde mental, fomentando a empatia e o pensamento crítico em relação às questões de saúde mental.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Visa ajudar as pessoas com dificuldades de aprendizagem, estimulando certas competências como a coordenação/rotação olho-mão, processamento visual, compreensão de instruções, autorregulação e empatia.

TECNOLOGIA

**FDM PARA PEÇAS MECÂNICAS
EM GERAL**

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

CRAFTBOT PLUS

MATERIAL

PLA

COR

ESTRUTURA DO LABIRINTO: 1, CINZENTO-PRATEADO
PONTO 0: 1, PRETO
BALIZA 1: 1, VERMELHO
BALIZA 2: 1, COR DE LARANJA

BALIZA 3: 1, AMARELO
BALIZA 4: 1, VERDE
BALIZA 5: 1, AZUL
BALIZA 6: 1, VIOLETA

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

SIM

TEM QUE PINTAR O MODELO?

NÃO

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

10

LISTA DE MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA IMPRIMIR UMA UNIDADE DO PUZZLE

1X ROLAMENTO DE ESFERAS DE AÇO,
2MMX1 FOLHA DE ACRÍLICO TRANSPARENT
 (PLEXIGLASS) 20X30CM,
2MM DE ESPESSURASERRA DE JO-
ALHEIROFERRAMENTAS DE JOALHEI-
ROLIXACOLA AC

PRECISÃO E DEFINIÇÃO NECESSÁRIAS

ESTRUTURA DO LABIRINTO: BAIXA
PONTO DE PASSAGEM 0: BAIXO
PONTO 1: BAIXO
PONTO 2: BAIXO
PONTO 3: BAIXO
PONTO 4: BAIXO
PONTO 5: BAIXO
PONTO 6: BAIXO

FOGAÇA



DESCRIÇÃO

A Festa das Fogaceiras teve origem num voto ao Mártir S. Sebastião, feito pelo povo das Terras de Santa Maria, numa era em que a região foi afetada por um surto de “peste negra” que dizimou parte da população. Em troca de proteção, as pessoas prometeram, todos os anos a 20 de janeiro, realizar uma procissão na qual ofereciam um pão doce confeccionado apenas para ocasiões especiais: a “Fogaça”.

No início do cumprimento do voto, há uma referência à existência de 3 “fogaças” confeccionadas especificamente para o ritual de devoção, que eram levadas na procissão por pequenas donzelas, desde o Castelo até à Igreja Matriz, onde eram abençoadas, cortadas e divididas pelas pessoas ali presentes, servindo como medicação contra os males do mundo: fome, peste e guerra.

Assim como no passado, atualmente as pessoas do concelho de Santa Maria da Feira têm a oportunidade de manifestar a sua fé a S. Sebastião através de uma festa popular, em que a fogaça representa a figura do Castelo da Feira, símbolo de união e de identidade coletiva deste vasto território.

A tradição dita que, por ocasião da Festa das Fogaceiras, os habitantes de Santa Maria da Feira enviem “fogaças” aos seus familiares e amigos que estão longe.



STORYTELLING

*Decorria a 1ª década do século dezasseis
Quando a Terra de Santa Maria foi invadida
A peste negra a morte prometia
A todo aquele que a Deus não temia.*

*Acreditavam eles que orar não chegava
E encontraram então uma solução
Para S. Sebastião criaram a fogaça
Que levariam as meninas em procissão*

*Vestidos brancos deveriam usar
Com uma faixa azul ou vermelha na cintura
Uma fogaça na cabeça levar
Lá subiam elas pela rua*

*E assim se resolveu
O mártir teve piedade
Os feirenses puderam sorrir
E voltar a andar pela cidade*

OBJETIVOS DO PUZZLE

O objetivo do jogo, que foi especialmente desenvolvido para jogar em grupo, é abrir 3 das saliências da Fogaça (“maminhas”) e recolher as partes da boneca “Fogaceira”. Depois de recolher todas as peças, o objetivo é abrir um alçapão com a boneca, onde encontram a peça final da mesma: uma pequena “Fogaça” para ser colocada na sua cabeça.

O puzzle tem 3 níveis de dificuldade, que diferem no número de pistas fornecidas para a sua resolução. Em qualquer um dos níveis é possível pedir aos participantes que voltem a montar a fogaça.

Altura: 205 mm
Anchura: 200 mm
Profundidade: 200 mm



MODELO 3D

BASE

MiniFogaça

Cabeça

Vestido

Laço do Cinto (traseiro)

Laço do Cinto (frente)

Pés

“Maminha” do código

“Maminha” do Labirinto

“Maminha” da Bandeira

Alçapão

Base do Código

Base do Labirinto

Código1 (Dígitos)

Código2 (Dígitos)

Código3 (Dígitos)

Código4 (Dígitos)

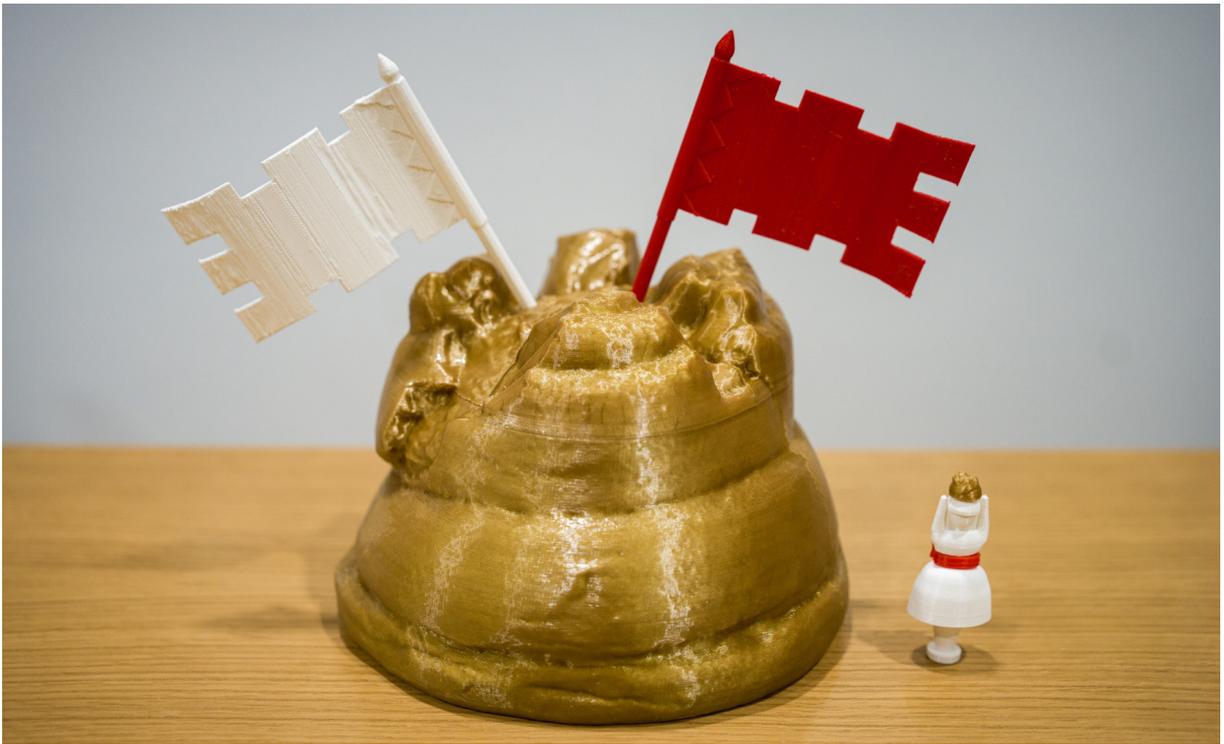
Bandeira Extra

Bandeira Chave do Puzzle

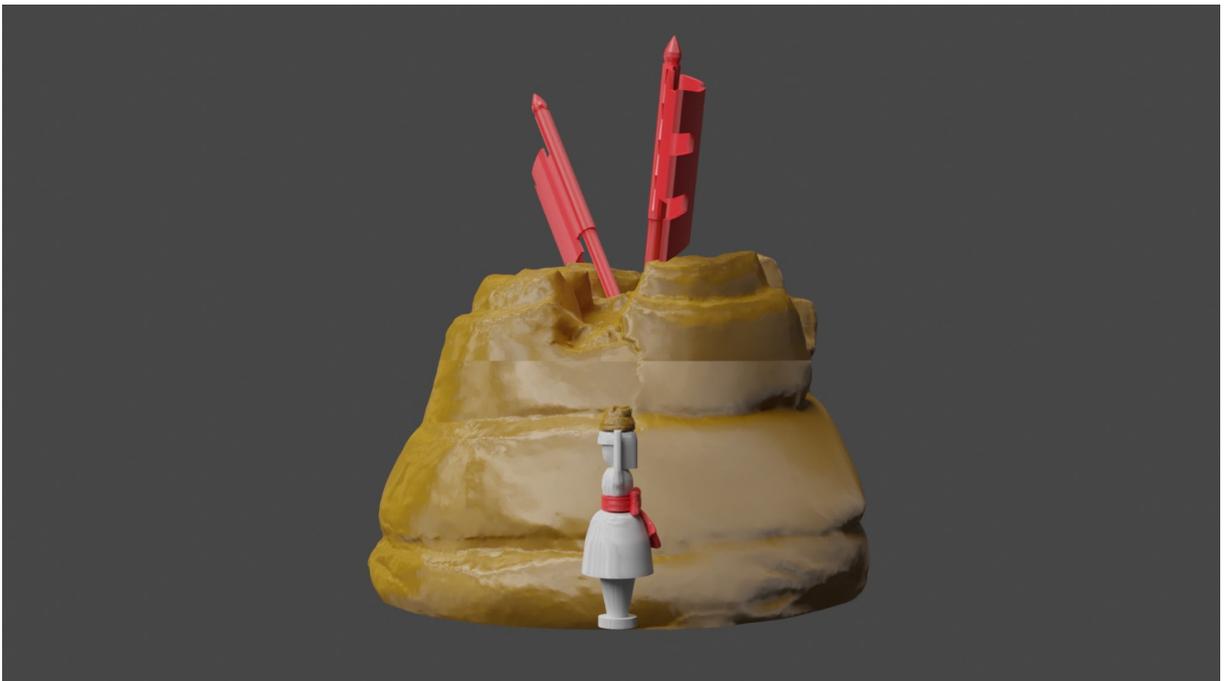
Base



VISTA DE CIMA



VISTA DE LADO



VISTA DE FRENTE



VISTA GERAL

PASSOS PARA SUA RESOLUÇÃO, DETALHES SOBRE COMO VOLTAR A MONTÁ-LO DEPOIS DE RESOLVIDO

Imprima todas as peças uma vez com as cores designadas abaixo e remova todos os suportes do filamento.

Coloque o “MiniFogaca” no compartimento da parte inferior da “Base” e insira o “Alçapão” nos suportes da mesma, empurrando-o até conseguir encaixar/fechar o “Alçapão” com a “Base”.

De seguida, coloque a “Base” na mesa com a parte acabada de montar virada para baixo. No maior buraco circular na parte superior coloque o “Vestido” e feche o buraco com a “Bandeira da Maminha”. Insira a “Bandeira Chave do puzzle” no pequeno buraco da “Bandeira da Maminha”.

Agora pegue no “Labirinto da Maminha” e na “Base do Labirinto”: com o “Labirinto da Maminha” na vertical, coloque o “Pé” dentro dele, alinhe o pino dentro da “Base do Labirinto” movimentando-o e faça o labirinto no sentido inverso (Solução mais simples: insira a Base 5mm, gire a “Base” no sentido anti-horário até que o pino bata numa parede; agora empurre até que ele atinja a me-

sma; gire no sentido horário até atingir novamente uma parede; empurre em 15mm; gire no sentido horário 5mm e empurre até que por fim todo o labirinto fique escondido). Insira a “Maminha do Labirinto” no orifício hexagonal da “Base”.

Agora pegue a “Maminha do código” e insira todos os anéis desde o “Dígito 1 do código” até ao “Dígito 4 do código” por ordem numérica (cuidado porque todas as peças são diferentes), e certifique-se de que os dígitos estão na mesma orientação (a pequena seta na “Maminha do Código” deve estar à esquerda do primeiro número). Agora coloque o “Laço do cinto - frente”, “Laço do cinto - traseiro” e “Cabeça” no compartimento “Maminha do código”. Coloque o código “1505” no lado da seta e feche com o “Fim do código”. Altere o código para um aleatório e posteriormente insira toda a parte montada no buraco decagonal da “Base”. Para terminar insira a “Bandeira Extra” no pequeno orifício existente nessa parte.

COMO RESOLVER O PUZZLE

Remova a bandeira branca para desbloquear a primeira “Maminha”, podendo depois remover a “Bandeira da Maminha” e obter o “Vestido”.

Em segundo lugar, puxe a “Maminha” à direita do que acabou de resolver, girando e empurrando numa combinação que resolve o labirinto (Uma solução possível: quando fechado gire o final no sentido anti-horário até bater numa parede; agora gire 15mm no sentido horário; puxe até bater numa parede; gire a extremidade no sentido anti-horário até bater numa parede; puxe até bater numa parede;; gire um pouco mais no sentido anti-horário; puxe até bater numa parede; gire no sentido horário até bater numa parede e neste ponto será capaz de puxar o fim para fora). Assim que o labirinto for resolvido irá obter os “Pés” da boneca.

Posteriormente, puxe a “Maminha” à direita do que resolveu. Quando a puxar para fora deve colocar o código “1505” entre as setas para que seja possível puxar o final da peça e obter o “Laço - Frente”, o “Laço - Traseiro” e a “Cabeça” da boneca.

Agora vire a “Fogaça” e encontrará um caminho que terá de percorrer com os “Pés” da boneca até ao final e, assim, poder abrir o alçapão e obter a “MiniFogaça”.

Finalmente, com todas as peças que obtive pode montar toda a Boneca “Fogaceira” para terminar o puzzle.

COMO DEVOLVER O PUZZLE AO SEU ESTADO ORIGINAL PARA QUE ESTEJA PRONTO NOVAMENTE PARA SER RESOLVIDO

Comece por Desmontar a Boneca da Fogaceira, para que todas as peças fiquem separadas. Coloque a “MiniFogaça” no compartimento da parte inferior da “Base” e feche o alçapão.

Agora coloque a “Base” na mesa com a parte que acabou de montar virada para baixo. No maior buraco circular no topo coloque o “Vestido” e feche o buraco com a “Bandeira da Maminha” e insira a “Bandeira do Puzzle” no pequeno orifício da “Maminha da bandeira”.

Agora pegue no “Labirinto da Maminha” e na “Base do Labirinto”: com o “Labirinto da Maminha” na vertical, coloque o “Pé” dentro dele, alinhe o pino dentro da “Base do Labirinto” movimentando-o e faça o labirinto no sentido inverso (Solução mais simples: insira a Base 5mm, gire a “Base” no sentido anti-horário até que o pino bata numa parede; agora empurre até que ele atinja a mesma; gire no sentido horário até atingir novamente uma parede; empurre em 15mm; gire no sentido horário 5mm e empurre até que por fim todo o labirinto fique escondido). Insira a “Maminha do Labirinto” no orifício hexagonal da “Base”.

Agora na “Maminha do código” coloque o código “1505” entre as setas e feche com a “Base do código”, altere o código para um aleatório e agora pode insira toda a montagem no buraco decagonal da “Base”, você também pode inserir a “Bandeira Extra” no pequeno orifício dessa parte.

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

Este jogo tem como objetivo estimular as competências motoras, sensoriais, cognitivas, intrapessoais e interpessoais nos participantes. Através deste jogo focado na resolução de problemas e estratégia, os participantes serão capazes de melhorar o seu processamento visual, treinando assim o seu foco e estimulando a sua capacidade de agilidade mental.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Através deste jogo os participantes podem treinar especialmente a compreensão de instruções, estratégia, foco e resolução de problemas (habilidades cognitivas); motricidade fina, coordenação olho-mão, rotação das mãos e processamento visual (habilidades motoras e sensoriais) e autorregulação e cooperação/trabalho em equipa (habilidades intrapessoais e interpessoais).

TECNOLOGIA

FDM(FILAMENTO)

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

FLASHFORGE ADVENTURE 4

MATERIAL

PLA

COR

MINIFOGAÇA-CASTANHO CLARO/
DOURADO
CABEÇA-BRANCA

VESTIDO-BRANCO
LAÇO DO CINTO TRASEIRO-VERMELHO
LAÇO DO CINTO FRENTE-VERMELHO
PÉS-BRANCOS
MAMINHA DO CÓDIGO- CASTANHO CLARO/DOURADO
MAMINHA DO LABIRINTO- CASTANHO CLARO/DOURADO
MAMINHA DA BANDEIRA- CASTANHO CLARO/DOURADO
ALÇAPÃO- CASTANHO CLARO/DOURADO
BASE DO CÓDIGO- CASTANHO CLARO/DOURADO
BASE DO LABIRINTO-BRANCO
DÍGITO 1 DO CÓDIGO-VERMELHO
DÍGITO 2 DO CÓDIGO-VERMELHO
DÍGITO 3 DO CÓDIGO-VERMELHO
DÍGITO 4 DO CÓDIGO-VERMELHO
BANDEIRAEXTRA-VERMELHA
BANDEIRAPUZZLE-BRANCO
BASE- CASTANHO CLARO/DOURADO

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

AS PEÇAS DA BONECA TÊM DE SER RESISTENTES AO STRESS, SOBRETUDO OS PÉS, O LAÇO DA FRENTE DO CINTO E O LAÇO TRASEIRO DO CINTO.

TEM QUE PINTAR O MODELO?

NÃO

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

19

PRECISÃO E DEFINIÇÃO

BASE: MÉDIA (0,2 MM)
TUDO O RESTO: ALTA (0.12MM)

CASTELO DA EUROPA

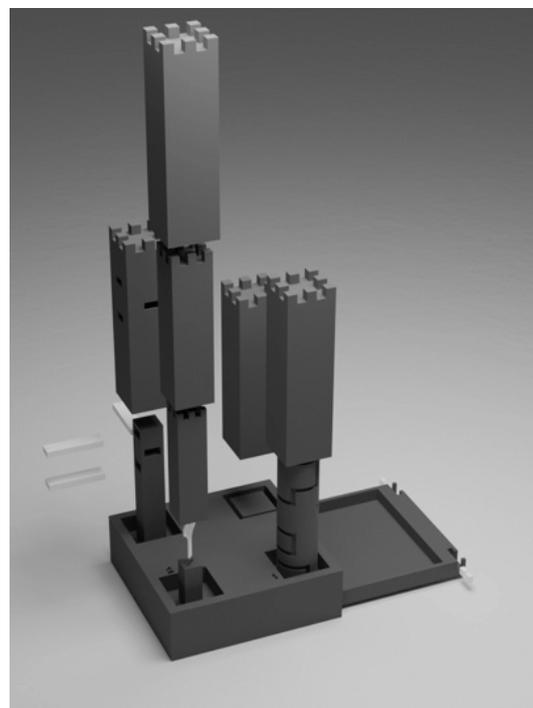
10

DESCRIÇÃO

Os castelos marcam uma época medieval em toda a Europa, associando-se a Idade Média a guerras e disputas por territórios. Os castelos eram símbolos do feudalismo e do poder, estrategicamente posicionados para o controle populacional e fins mercantis.

No mundo contemporâneo, a Europa tem vindo a criar laços económicos, políticos e sociais defendendo uma unidade por vezes difícil de alcançar.

A metáfora deste puzzle 3D é inspirada num castelo como símbolo de segurança e comunidade. Neste sentido, embora cada torre tenha diferentes “mecanismos” representativos das diferenças entre países, a base do castelo representa a coesão do território europeu.



STORYTELLING

Os castelos marcam uma era medieval em toda a Europa, associando-se a Idade Média a guerras e disputas por territórios. Os castelos eram símbolos de feudalismo e poder, estrategicamente posicionados para controlo da população e para fins mercantis.

No mundo contemporâneo, a Europa tem vindo a criar laços económicos, políticos e sociais defendendo-se uma unidade por vezes difícil de alcançar. Um desses resultados é a União Europeia, cujo lema é “Unida na diversidade”.

Este “Castelo da Europa” permite-nos recordar e consolidar os valores fundamentais da União Europeia, que nos devem unir enquanto civilização: dignidade humana, liberdade, democracia, igualdade, estado de direito e direitos humanos.

Altura: 250 mm

Largura: 200 mm

Profundidade: 200 mm: 80 mm



OBJETIVOS DOS PUZZLES

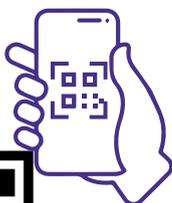
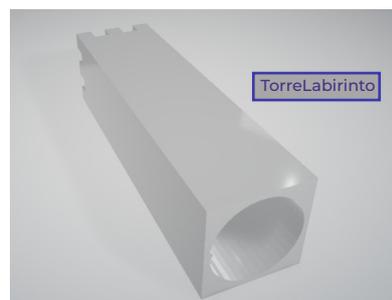
O puzzle representa um castelo composto por 4 torres, em que cada uma destas torres são um puzzle/enigma que precisa de ser resolvido de forma a desbloquear uma chave para o puzzle final da Europa, que está escondido numa gaveta na base do castelo. Resolva cada torre para desbloquear a chave final, a partir da qual ira ser capaz de resolver o puzzle 3D final, e obter uma imagem geral do continente europeu.

MODELO 3D

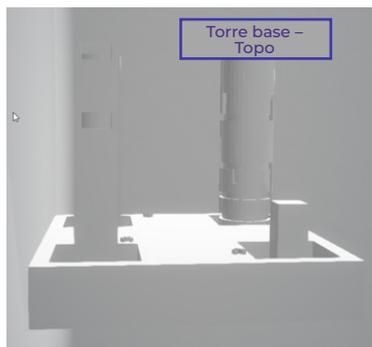
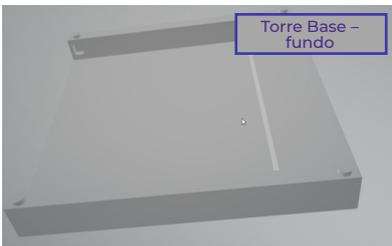
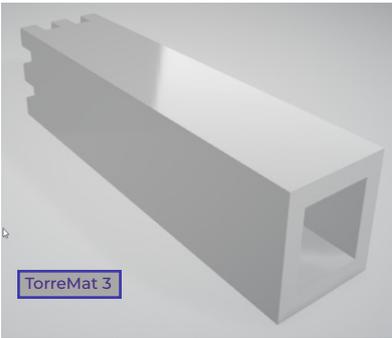
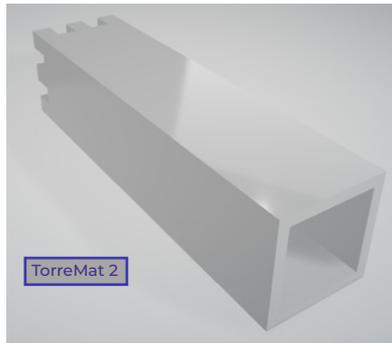
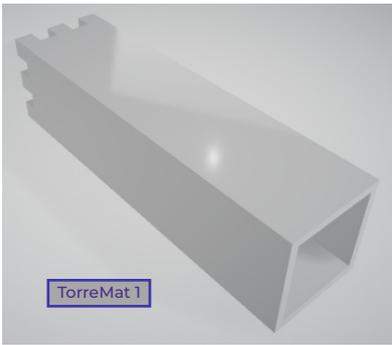
O modelo 3D é composto por 2 formas quadrangulares semelhantes a Lego que, depois de serem ligadas umas às outras, criam a base sólida para a totalidade do castelo. (TorreBase – Fundo; TorreBase – Topo). Anexada a esta Base existe também uma gaveta onde são colocadas as peças do puzzle da União Europeia e uma fechadura de gaveta. (Gaveta; Fechadura de gaveta).

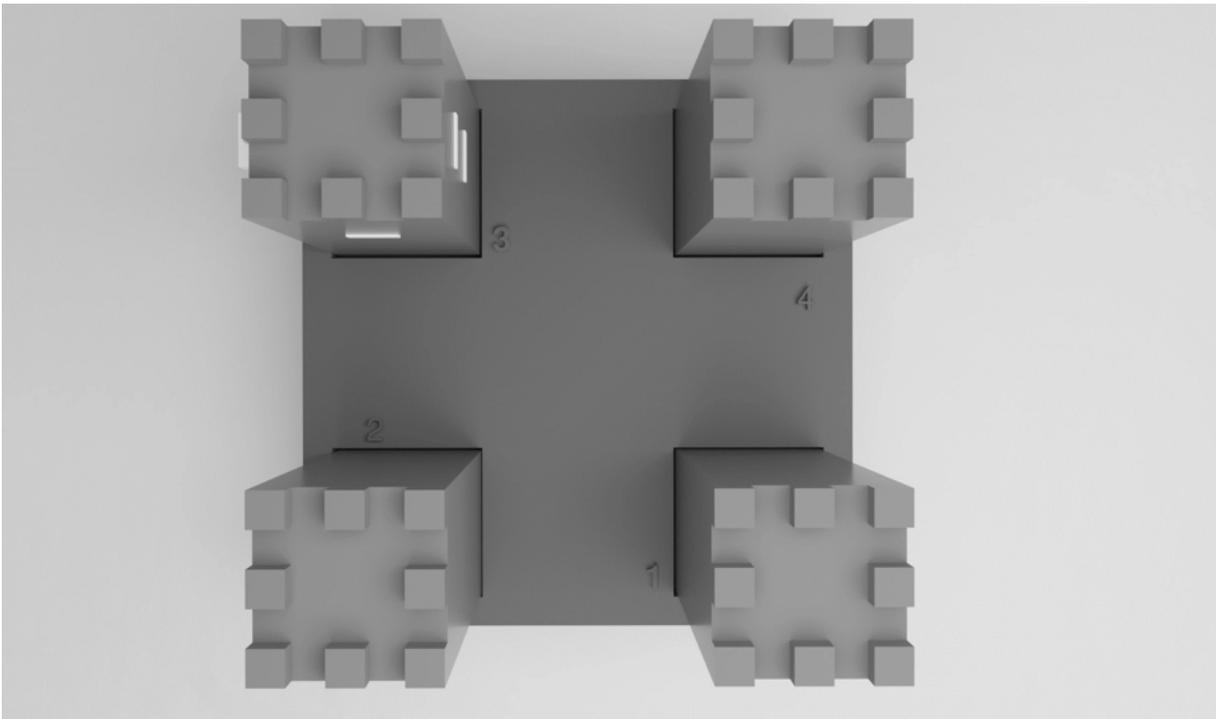
Além da base, faz parte da montagem do puzzle 3D do castelo, 4 torres que podem ser acopladas à base onde cada uma delas representa um mecanismo de puzzle diferente.

Os mecanismos de puzzle para as torres são, em primeiro lugar, um labirinto, seguido por uma torre que só pode ser resolvida removendo alguns tijolos que estão acoplados a um cordão (simula uma corda). Além disso, uma torre que se assemelha a um boneco matryoshka, onde a chave que destranca a fechadura da gaveta está escondida. E a torre final não é composta por mecanismos, mas por uma folha de papel no seu interior, onde o puzzle da UE deve ser resolvido. (TorreLabirinto; TorreTijolos; 3x Tijolo; TorreMat1; TorreMat2; TorreMat3; Puzzle de Torre; Chave)

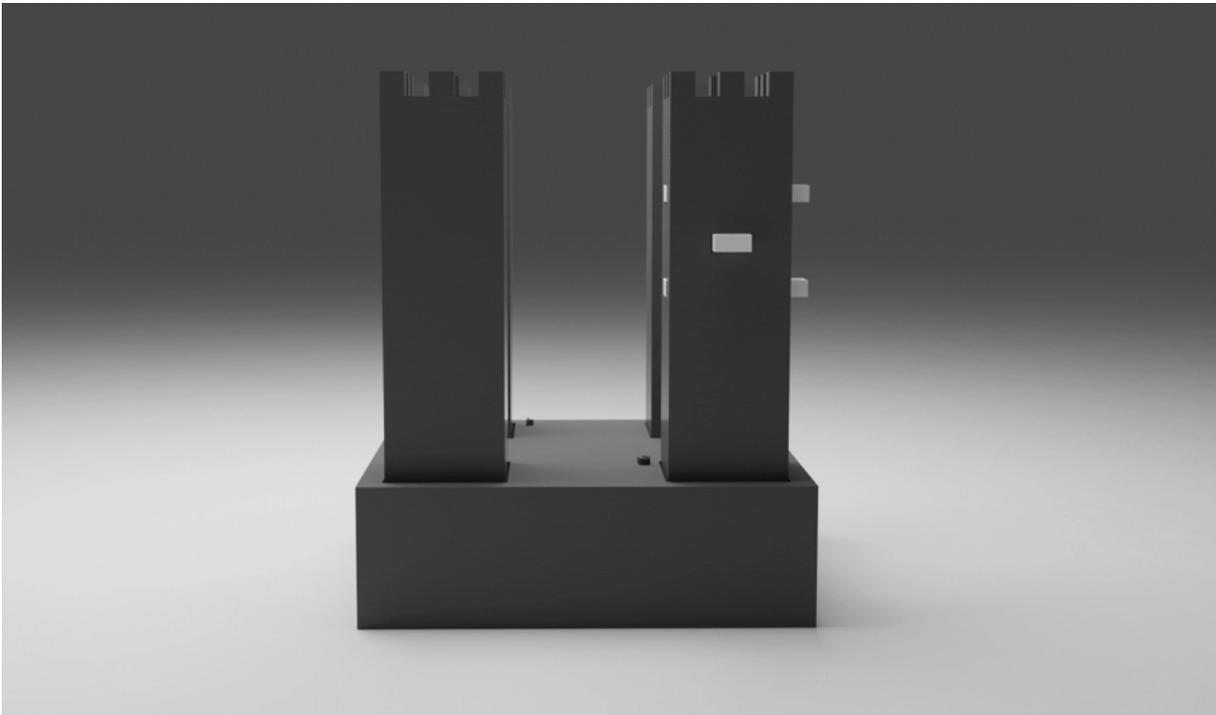


MATERIAL DESCARREGÁVEL

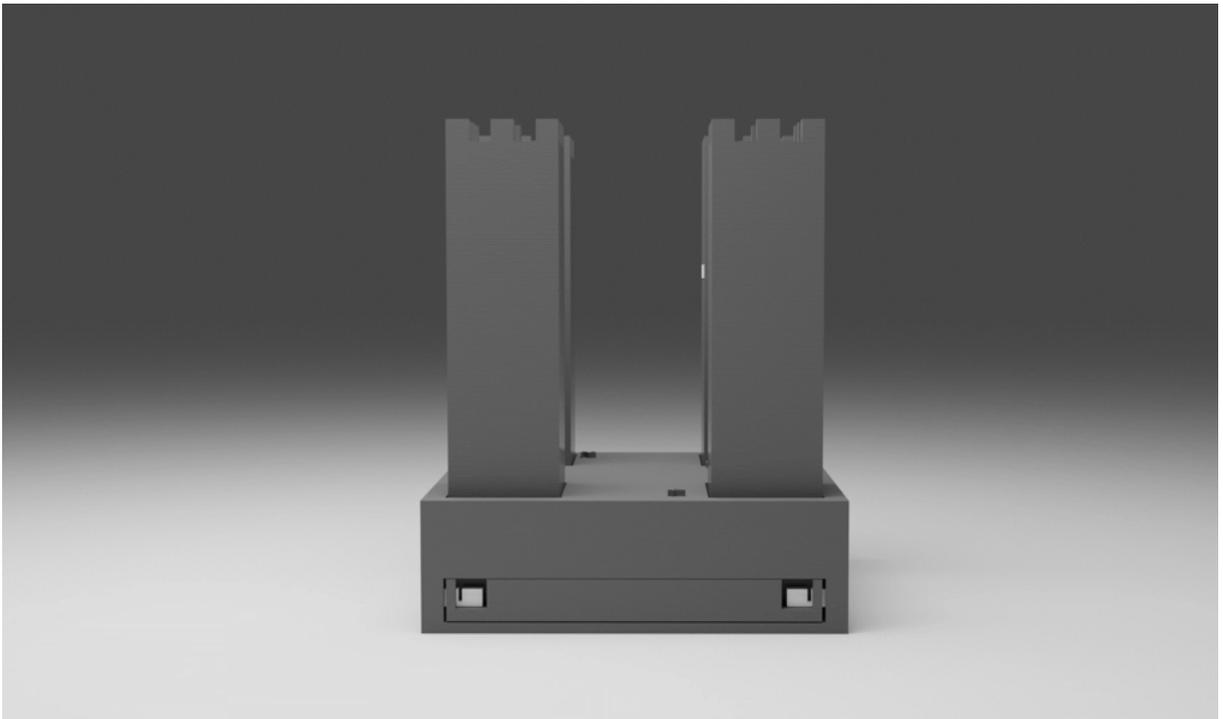




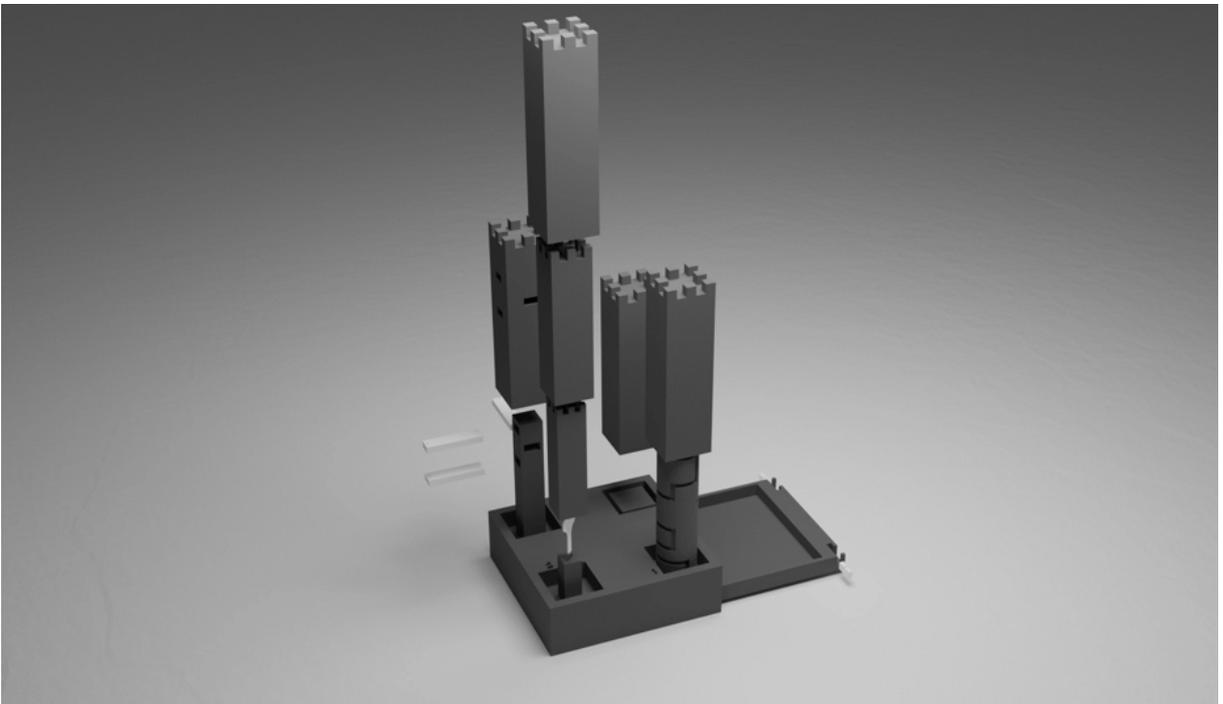
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA GERAL

PASSOS PARA A SUA RESOLUÇÃO, DETALHES SOBRE COMO VOLTAR A MONTÁ-LO UMA VEZ RESOLVIDO

A fim de ter o puzzle 3D do castelo pronto para ser usado/jogado, primeiro é necessário montar todas as partes e puzzles/enigmas.

Fazer isso é relativamente simples: primeiro é necessário montar a base do castelo acoplando as 2 peças quadrangulares tipo Lego (TorreBase – Fundo; TorreBase – Topo). Uma vez criada esta base, chegou o momento de pegar nas peças do puzzle da UE e colocá-las na gaveta (Gaveta) que deve ser inserida no espaço entre ambas as peças de base e bloqueada (usando a Fechadura e a Chave da Gaveta). A chave precisa ser colocada no porta-chaves na torre nr3 (número visível na base do castelo).

Depois disso, no sentido de preparar o puzzle do castelo para o seu primeiro uso, todos os puzzles/torres no topo da base precisam de ser montados/invertidos. Para fazer isso, primeiro é necessário colocar a folha de papel dentro da TorrePuzzle e colocar esta torre no ponto número 4 da base do castelo. Após isso, colocar a chave no seu suporte e as 3 torres Matryoshka (TorreMat1, TorreMat2 e TorreMat3) em cima dela (ponto nr3). Para o 2º ponto da base do castelo, primeiro os Tijolos da Torre devem ser presos à base, na qual é possível ver algumas lacunas onde os 3 Tijolos com a corda devem ser inseridos. Para que o primeiro ponto e a primeira torre sejam resolvidos, é necessário resolver inversamente o Labirinto da Torre, depois de todo o labirinto escondido está pronto para ser resolvido.

O puzzle do castelo está agora pronto para ser jogado/resolvido novamente.

COMO RESOLVER O PUZZLE

Para resolver o labirinto na primeira torre, é preciso seguir o caminho certo e remover totalmente a torre acoplada à base do castelo. Para resolver a segunda torre, é necessário puxar os cabos que estão ao redor da segunda torre. Ao puxar estes cabos, alguns tijolos são removidos da torre, desbloqueando, e permitindo que esta torre seja desacoplada da base do castelo.

A terceira torre pode ser resolvida removendo cada torre matryoshka presente na terceira torre, revelando uma chave dentro da menor torre matryoshka. É importante manter esta chave nas mãos para a parte mais recente do puzzle do castelo.

A quarta torre pode ser simplesmente removida, e apresentará uma folha de papel com um contorno em forma de UE onde o puzzle final se reunirá.

Por esta altura, os puzzles de todas as torres já foram resolvidos.

É hora de passar para o puzzle final, usando a chave para desbloquear a gaveta na base do castelo.

Com a gaveta aberta, várias peças em forma de países europeus podem ser encontradas dentro dela e, para resolver este último puzzle, é necessário encaixar cada parte da Europa no local correto.

COMO DEVOLVER O PUZZLE AO SEU ESTADO ORIGINAL PARA QUE ESTEJA PRONTO NOVAMENTE PARA SER RESOLVIDO

Para devolver o puzzle do castelo ao seu estado original, é necessário reverter todos os puzzles resolvidos até agora. Começando por misturar as peças em forma dos países da UE e colocá-las dentro da gaveta, fechando-a e trancando-a com a chave.

Depois disso, a chave deve ser colocada no seu suporte com as 3 torres matryoshka sendo colocadas em cima da mesma.

A inversão da quarta torre pode ser feita inserindo a folha de papel dentro da torre e colocando-a de volta ao seu local na base do castelo.

A torre bloqueada por tijolos pode ser revertida posicionando-a no topo do suporte da base e colocando os tijolos através dos buracos da torre e do suporte, bloqueando esta torre à base.

Por último, a torre do labirinto é invertida seguindo o labirinto até que toda a torre esteja de volta à posição original.

O puzzle 3D do castelo já está de volta ao seu estado original.

ESPECIFICAÇÃO PARA O FACILITADOR



Descrição do uso do puzzle e finalidade do puzzle

Este jogo tem como objetivo estimular as competências motoras, sensoriais, cognitivas, intrapessoais e interpessoais nos participantes. Através deste jogo, focado na resolução de problemas e estratégia, os participantes serão capazes de melhorar o seu processamento visual, treinando assim o seu foco e estimulando a sua capacidade de agilidade mental.

QUE BENEFÍCIOS PODEM SER OBTIDOS COM A SUA UTILIZAÇÃO?

Através deste jogo os participantes podem treinar especialmente a compreensão de instruções, estratégia, foco e resolução de problemas (competências cognitivas). Além disso, a resolução do puzzle pode ajudar a desenvolver habilidades motoras finas, coordenação olho-mão, rotação das mãos e processamento visual (competências motoras e sensoriais) e autorregulação, empatia e cooperação/trabalho em equipa (competências intrapessoais e interpessoais).

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA FDM 3D-PRITING

QUAL IMPRESSORA USADA, QUE MODELO É?

**QUALQUER IMPRESSORA 3D FDM
(POR EXEMPLO, FLASHFORGE 4)**

MATERIAL

PLA

COR

**CINZENTO ESCURO PARA TODAS AS
PEÇAS, EXCETO A CHAVE (BRANCA)
E O PUZZLE DA EUROPA (QUALQUER
COR QUE PRETENDA)**

A PEÇA DEVE SER RESISTENTE OU ESTAR SUJEITA A STRESS?

RESISTENTE A ALGUMA TENSÃO

TEM QUE PINTAR O MODELO?

NÃO

NÚMERO DE PEÇAS QUE COMPÕEM O PUZZLE

16

LISTA DE MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA IMPRIMIR UMA UNIDADE DO PUZZLE

**1KG DE MATERIAL DE IMPRESSÃO
3D PLA**

**1 PAPEL PARA COLOCAR DENTRO
DA TORREPUZZLE**

**3 FIOS/CABOS PEQUENOS PARA
COLOCAR NOS TIJOLOS**

PRECISÃO E DEFINIÇÃO NECESSÁRIAS

**BASE - MÉDIA
TORRES - ALTA**



D3PO está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>





Co-funded by
the European Union

Project Number: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000035313

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA).

Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.