ESCAPE GAME

MISSÃO CLIMÁTICA

JOVENS EM AÇÃO

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Um projeto de:

ECOMOVE INTERNATIONAL · CIEDS · redes da maré

Financiado por:

Supported by:
Federal Ministry for the Environment, Climate Action, Nature Conservation and Nuclear Safety
based on a decision of the German Bundestag

IKI INTERNATIONAL CLIMATE INITIATIVE

FICHA TÉCNICA

Realização

Supervisão editorial e coordenação geral

Marina Ferraz
Michael Greif

Consultoria técnica

Ana Luiza Cerqueira das Neves - especialista em Educação
Frances Alves Andrade - especialista em Meio Ambiente
Murilo Henrique Barbosa Sanches - especialista em Gamificação

Consultoria

LerConecta

Design

Leonardo Pereira dos Santos

Apoio

Secretaria Municipal de Educação de Recife

Financiamento

Supported by:

Federal Ministry
for the Environment, Climate Action,
Nature Conservation and Nuclear Safety

based on a decision of
the German Bundestag

INTERNATIONAL
CLIMATE
INITIATIVE

Agradecimentos

Instituto de Pesquisas Jardim Botânico do Rio de Janeiro
Fundação Roberto Marinho

OBSERVAÇÕES

- Leia as instruções e jogue pelo menos uma vez com todos os materiais antes de usar o jogo em sala de aula.
- Você pode acompanhar as instruções em vídeo no canal oficial do projeto no YouTube: youtube.com/@missaoclimatica.

SUMÁRIO

INFORMAÇÕES GERAIS

1. Apresentação do jogo
2. Objetivos
3. Número de participantes
4. Duração
5. Salas e materiais
6. Facilitador
7. Materiais de apoio

APRENDENDO A JOGAR

1. Componentes do jogo
2. Preparando a sala

O JOGO

Momento 1

1. Formação dos grupos
2. Introdução à narrativa
3. Escolha dos personagens-especialistas e análise dos dossiês
4. Instruções

Momento 2

1. Desafio Zero
2. Desafio 1
3. Desafio 2
4. Desafio 3
5. Desafio 4
6. Desafio 5
7. Encerramento

INFORMAÇÕES GERAIS

1. Apresentação do Jogo

Missão Climática: Jovens em Ação! é um jogo cooperativo que promove o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração entre os estudantes. Por meio de uma narrativa imersiva e desafiadora, os jogadores devem solucionar uma série de desafios relacionados às mudanças climáticas para salvar o planeta e a humanidade do colapso climático.

2. Objetivo do Jogo

Envolver os alunos em uma experiência ativa de aprendizagem sobre a crise climática, suas causas estruturais e seus impactos nos ecossistemas, territórios e comunidades brasileiras.

3. Número de Participantes

O jogo deve ser realizado com **cinco grupos** com **até seis participantes cada**.

- Número mínimo: cinco alunos (um por grupo).
- Número ideal: de 15 a 30 alunos (três a seis por grupo).

Recomenda-se que cada grupo tenha pelo menos três participantes, o que favorece a troca de ideias e a divisão de papéis entre os personagens-especialistas..

E se a turma tiver mais de 30 alunos?
Caso a turma seja maior, é possível adaptar a dinâmica, mantendo os cinco grupos, mas aumentando o número de integrantes em cada um. O essencial é garantir que todos os grupos estejam representados, pois cada um é responsável por uma etapa específica da missão.

4. Duração

O jogo Missão Climática pode ser realizado em aproximadamente 90 minutos, divididos em dois momentos principais. Esses momentos podem ocorrer em duas aulas consecutivas ou em dias diferentes, conforme a sua organização.

Estrutura de tempo sugerida:

- Momento 1 – Preparação e imersão na narrativa
  - Duração média: 45 minutos.
  - Objetivo: envolver os alunos na narrativa do jogo, formar os grupos e apresentar as instruções da missão.
- Momento 2 – Desafios e encerramento
  - Duração média: 45 minutos.
    - 35 minutos para a resolução dos seis desafios em sequência.
    - 10 minutos para o encerramento, que inclui a montagem do quebra-cabeça e a reflexão final.

Importante

Durante o jogo, ofereça dicas pontuais caso perceba que os grupos estão travados ou desmotivados. Essas pistas devem ser usadas com moderação, para manter o desafio e o engajamento da turma.

5. Salas e materiais

Para garantir uma experiência imersiva e bem organizada, é importante preparar o espaço da sala com antecedência.

Materiais básicos:

- 1 mesa central (preferencialmente a mesa do professor);
- Mesas ou carteiras para os alunos organizarem seus grupos;
- 1 caixa de som (opcional);
- 1 projetor ou TV (opcional);
- 1 celular ou computador com acesso à internet.

Organização do espaço:

A mesa central servirá como palco principal do jogo. Nela ficará a mochila trancada, posicionada de modo que todos os grupos possam se aproximar facilmente. Evite deixar carteiras ao redor da mesa central para garantir um bom fluxo de movimentação.

Os alunos podem trabalhar nas próprias carteiras ou organizados em mesas agrupadas por equipe, conforme a sua preferência.

Dica: explore outros espaços da escola sempre que possível. A biblioteca, a sala de leitura, o pátio coberto ou uma sala multiuso podem trazer ainda mais impacto à experiência.

6. Facilitador

No contexto do jogo Missão Climática: Jovens em Ação!, o facilitador é quem prepara, conduz e garante o bom andamento da experiência. Seu papel é essencial para criar uma atmosfera envolvente e manter a fluidez do jogo.

Responsabilidades principais:

- Verificar se a mochila está completa antes do início da atividade.
- Conduzir a abertura do jogo, apresentar a narrativa e engajar os alunos na missão.
- Acompanhar o desenvolvimento dos desafios, oferecendo dicas pontuais quando necessário (consulte o **Guia Rápido do Jogo**).
- Avaliar se as soluções apresentadas pelos grupos estão corretas.
- Encerrar a atividade com uma reflexão final.
- Organizar os materiais ao término do jogo, garantindo que o próximo facilitador os encontre prontos para reutilização (consulte o **Guia para Jogar Novamente**).
- Estimular os alunos a cuidarem dos materiais, promovendo a preservação do jogo para que possa ser utilizado por muitas turmas ao longo do tempo.

Importante

- Durante o jogo, mantenha o **Guia Rápido do Jogo** sempre à mão. Ele contém as soluções dos desafios e auxiliará na orientação e no acompanhamento do progresso dos grupos.

7. Materiais de apoio

Para que a experiência do jogo seja completa, criamos uma série de materiais de apoio. Cada um deles tem um papel importante antes, durante e depois do jogo:

- **Manual de Instruções**

Este é o documento que você está lendo agora. Ele traz todas as informações essenciais sobre os componentes do jogo e a organização dos encontros. É altamente recomendado que você leia este manual com calma e, se possível, vivencie o jogo uma vez antes de aplicá-lo com os alunos.

- **Guia Rápido do Jogo**

Um material de consulta rápida, para ser usado durante a aplicação do jogo. Traz um resumo dos desafios, soluções corretas e sugestões de dicas que podem ser dadas aos grupos, caso estejam travados. **Tenha este guia sempre à mão!**

- **Guia para Jogar Novamente**

Instruções passo a passo para reorganizar todos os componentes após o uso, garantindo que o jogo esteja pronto para ser reutilizado por outra turma ou facilitador.

- **Guia Prático para Docentes**

Um documento pedagógico com reflexões e sugestões para aprofundar os temas abordados no jogo em sala de aula. Pode ser usado como ponte para projetos, debates ou sequências didáticas complementares.

Importante

- Nenhum desses materiais deve ser compartilhado com os alunos. Eles contêm respostas, pistas e instruções que alterariam a experiência do jogo se forem acessados por quem está participando dos desafios.
- Você pode assistir às instruções em vídeo no canal oficial do projeto no *YouTube*: **youtube.com/@missaoclimatica**

APRENDENDO A JOGAR

1. Componentes do Jogo

Antes de iniciar a atividade, confira se todos os materiais estão presentes e organizados corretamente na caixa do jogo. A lista completa e as instruções para reposição estão disponíveis no **Guia para Jogar Novamente.**

Importante

Os seguintes materiais devem ser retirados da caixa armazenadora, pois contêm informações restritas ao facilitador:

- Manual de Instruções;
- Guia Rápido do Jogo;
- Guia para Jogar Novamente.

Componentes do Momento 1

- 1 caixa armazenadora;
- 5 dossiês (um para cada grupo);
- 30 crachás de personagem-especialista (seis para cada grupo);
- 40 peças de sorteio dos grupos (oito de cada tema);
- 1 tubo-lata para sorteio das peças.

Componentes do Momento 2

- 1 mochila (trancada com cadeado);
- 1 saco de algodão cru com 25 peças de quebra-cabeça.

- **Nível Zero: causas das mudanças climáticas**
  - 1 mochila;
  - 1 cadeado;
  - 5 mapas-múndi;
  - 5 lanternas UV;
  - 1 cartão de instruções da Zuri para os geógrafos.

- **Nível 1: impacto das mudanças climáticas nos ecossistemas brasileiros**
  - 1 envelope de tecido preto “Desafio 1”;
  - 1 mapa dos biomas brasileiros;
  - 1 cartão de instruções da Zuri para os influencers;
  - 5 cartões com informações sobre os impactos das mudanças climáticas nos biomas brasileiros;
  - 1 saquinho de tecido branco;
  - 6 fichas de madeira (1 amarela, 1 rosa, 1 azul, 2 verdes e 1 roxa).

- **Nível 2: impacto das mudanças climáticas nas comunidades**
  - 1 envelope de tecido preto “Desafio 2”;
  - 1 cartão de instruções da Zuri para os líderes comunitários;
  - 5 labirintos;
  - 5 fotos polaroids de jovens moradores de comunidades impactadas pelas mudanças climáticas;
  - 5 marcadores para quadro branco (cor preta).

- **Nível 3: justiça climática**
  - 1 envelope de tecido preto “Desafio 3”;
  - 1 cartão de instruções da Zuri para os assistentes sociais;
  - 5 cartões com informações sobre os grupos sociais mais vulneráveis à crise climática (mulheres, pessoas negras, comunidades tradicionais, pessoas idosas e crianças);
  - 5 óculos 3D.

- **Nível 4: desinformação na crise climática**
  - 1 envelope de tecido preto “Desafio 4”;
  - 5 sacos de algodão cru com cordões coloridos;
  - 1 cartão de instruções da Zuri para os jornalistas;
  - 25 cartões em formato de celular com postagens sobre a crise climática.

- **Nível 5: soluções para adaptação do território às mudanças climáticas**
  - 1 envelope de tecido preto “Desafio 5”;
  - 5 sacos de algodão cru com cordões coloridos;
  - 1 cartão de instruções da Zuri para os urbanistas;
  - 1 tabuleiro com mapa do território;
  - 25 cartões-soluções;
  - 5 suportes de madeira para o cartão solução.

2. Preparando a Sala

- Posicione uma mesa central no meio da sala, livre de objetos.
- Organize os grupos em mesas ou carteiras dispostas em cantos da sala, permitindo que todos trabalhem sentados com conforto.
- Se sua sala tiver projetor ou TV, acesse o link e deixe o vídeo da Zuri pronto para ser exibido.
- Se você tiver uma caixa de som, conecte-a ao seu celular e acesse o link para reproduzir o áudio.

Acesse o canal do projeto no *YouTube* para reproduzir o vídeo com a mensagem da Zuri: youtube.com/@missaoclimatica.

O JOGO

Momento 1

1. Formação dos grupos

Objetivo	Organizar os alunos em cinco grupos.
Mecânica	Cada aluno sorteará uma peça com uma palavra-chave. Palavras da mesma temática indicam que os alunos pertencem ao mesmo grupo.
Tempo	15 minutos.
Materiais	• 40 peças com palavras-chave (oito peças de cada tema); • 1 tubo-lata para o sorteio.

Orientações

- Apresente o início da missão aos alunos dizendo que vocês farão parte de uma missão colaborativa.
- Entregue uma peça para cada aluno ou peça que cada um retire uma do tubo-lata.
- Cada peça traz uma palavra-chave relacionada a um tema: *plantas, animais, meios de transporte, cidades ou objetos*.
- Os alunos que tiverem palavras do mesmo tema formam um grupo.

Cada grupo permanecerá junto até o final da missão.

Importante

- Antes da aula, coloque no tubo-lata apenas o número exato de peças correspondente ao número de alunos. Assim, evita-se a sobra ou falta de peças durante o sorteio.
- Certifique-se de distribuir o mesmo número de palavras por tema, para garantir equilíbrio na formação das equipes. Por exemplo, em uma turma com menos alunos, evite que cinco alunos recebam plantas enquanto apenas dois recebam animais. Isso irá gerar grupos desproporcionais e dificultar a dinâmica.

Grupo 1: plantas



Grupo 2: animais



Grupo 3: meios de transporte



Grupo 4: cidades



Grupo 5: objetos



2. Introdução à narrativa

Objetivos	Introduzir e ambientar a narrativa do jogo para os jovens.
Mecânica	Alunos são apresentados à missão climática com o vídeo da Zuri.
Tempo	5 minutos.
Materiais	Vídeo da Zuri.

Orientações

- Inicie o jogo criando uma atmosfera de mistério para despertar a curiosidade dos alunos e conectá-los à narrativa. Você pode utilizar a sugestão abaixo para iniciar a conversa com com a turma:

> *"Vocês sabem o que são as mudanças climáticas?*
> *Já imaginaram como o planeta pode estar no ano de 2100?*
> *E se eu dissesse que recebemos uma mensagem de alguém que vive nesse futuro distante?*
> *Uma habitante do ano 2100 quer contar pra gente como o mundo está e pedir a nossa ajuda.*
> *Estão prontos para descobrir o que ela tem a dizer?"*

- Em seguida, coloque o vídeo da Zuri, que deve estar preparado com antecedência.
- Se não houver TV ou projetor, reproduza apenas o áudio em uma caixa de som ou no celular.
- Caso não disponha de nenhum dispositivo, leia em voz alta a mensagem da Zuri, disponível no **Guia Rápido do Jogo**.

3. Escolha dos personagens-especialistas e análise dos dossiês

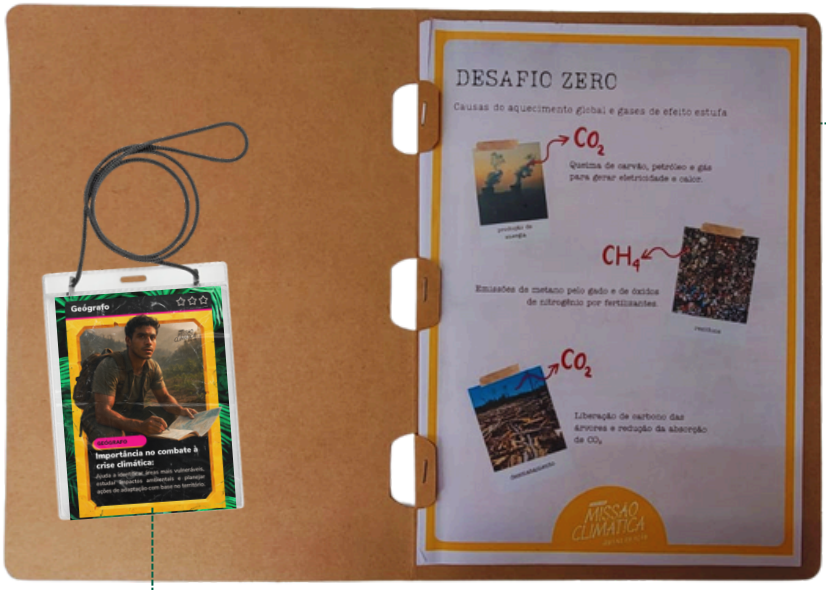
Objetivos	Refletir sobre a importância de cada especialista e escolher qual personagem representar durante a missão; analisar o conteúdo do dossiê.
Mecânica	Leitura coletiva dos dossiês e dos crachás de personagens-especialistas. Cada grupo discute os perfis e escolhe qual personagem cada integrante irá representar.
Tempo	20 minutos.
Materiais	• 5 dossiês (um por grupo); • 30 crachás com perfis dos personagens-especialistas (seis por grupo): *geógrafo, líder comunitário, assistente social, influencer, jornalista e urbanista*.

Orientações

- Entregue um dossiê para cada grupo e explique que a cor da borda interna será a cor de identificação do grupo durante toda a missão.
- Peça que cada aluno escolha um personagem-especialista para representar, observando as características e habilidades descritas nos crachás.
- Convide os grupos a refletirem com perguntas como:
  - Quem se identifica com esse personagem?
  - Que habilidades ele traz para a missão?
- Se o jogo for aplicado em duas aulas consecutivas, peça que os alunos coloquem o crachá do personagem escolhido.
- Em seguida, peça que analisem o dossiê com atenção, destacando que ele contém informações essenciais para resolver os desafios da missão.

Importante

- Em turmas com menos de 30 alunos, alguns poderão representar mais de um personagem-especialista.
- Reforce com a turma que o dossiê deve permanecer com o grupo durante todo o jogo, pois será consultado em diferentes momentos da missão.



dossiê

crachá do personagem-especialista

4. Instruções

Objetivos	Reforçar o propósito e as etapas da missão climática e criar expectativa para o próximo momento do jogo.
Mecânica	Escuta coletiva das instruções do jogo.
Tempo	5 minutos.
Materiais	• Mochila do jogo trancada (colocada no centro da sala); • Instruções (**também disponível no Guia Rápido do Jogo)**.

Orientações

- Coloque a mochila trancada no centro da sala e explique que ela guarda mensagens e informações enviadas do futuro.
- Em seguida, leia as instruções do jogo em voz alta para toda a turma.
- Ao final, mantenha o clima de suspense, reforçando que a missão irá começar.

Instruções

> *Atenção, equipes!*
> *Dentro dessa mochila vinda do futuro estão cinco desafios que vocês precisam resolver para salvar a humanidade do colapso climático.*
> ***A primeira tarefa é abrir a mochila.***
> *Observem com atenção e encontrem a carta de instruções para o geógrafo, ela contem a pista para descobrir a senha do cadeado.*
> *Assim que abrirem a mochila, resolvam os desafios na sequência.*
> *A cada desafio resolvido, seu grupo ganhará uma peça do quebra-cabeça. Mas atenção: as peças só serão entregues quando todos os grupos concluírem o desafio.*
> *Por isso, compartilhem pistas, ajudem os outros grupos e colaborem uns com outros.*
> *Vocês têm 40 minutos para resolver os desafios, montar o quebra-cabeça e completar a missão.*
> *O cronômetro vai começar a contar... Boa sorte!*

Importante

- Explique aos alunos que cada desafio é voltado para um personagem-especialista. Quando o desafio for anunciado, os alunos que representam esse personagem devem ir até a mesa central, ouvir as instruções e depois guiar suas equipes na resolução da tarefa.
- Reforce que eles podem explorar a mochila para encontrar a carta de instruções para o geógrafo, mas não podem forçar sua abertura.
- Se preferir, leia as instruções para o geógrafo em voz alta para a turma. A entonação certa é importante para a compreensão das pistas.
- Caso o jogo não esteja sendo aplicado em aulas consecutivas, leia novamente as instruções no início do segundo encontro. Assim, os alunos retomam a história e se reconectam com a missão.



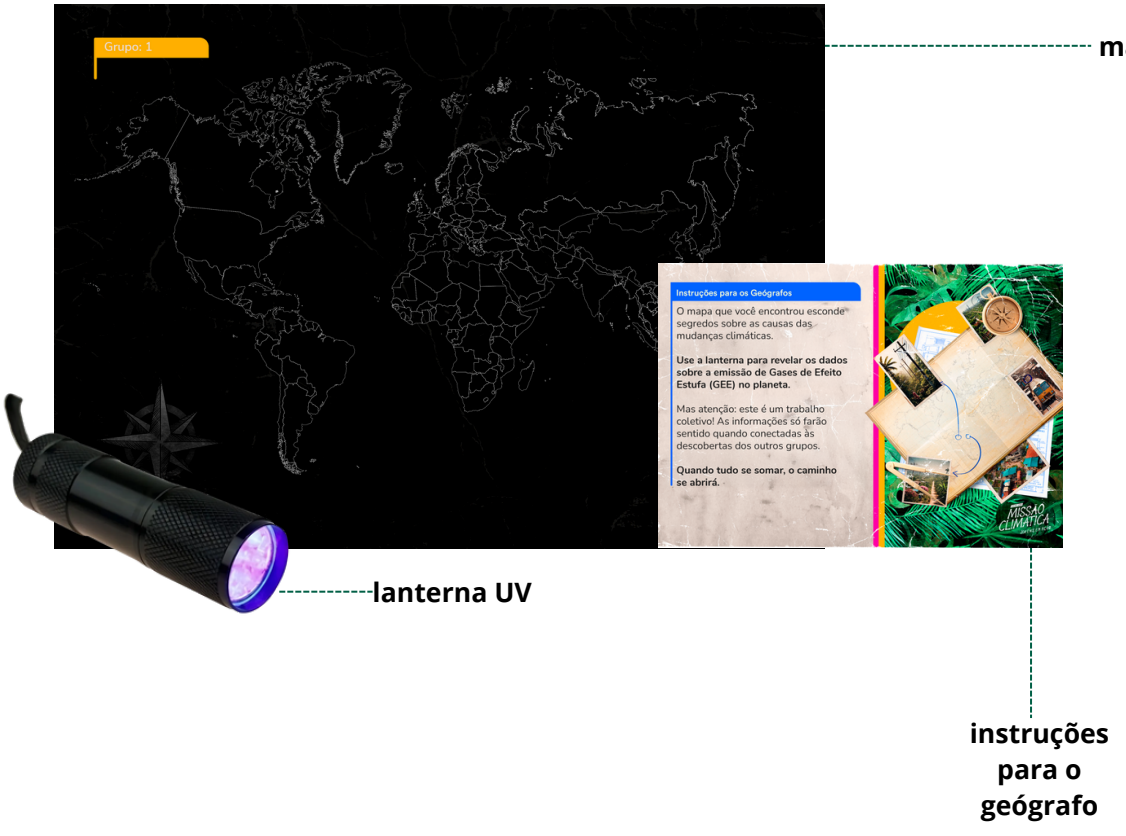
mochila do jogo com os desafios

Momento 2

- Após a leitura das instruções, inicie o Momento 2 retomando brevemente os pontos-chave:
  - Os mesmos cinco grupos do Momento 1 serão mantidos durante toda a missão.
  - O jogo consiste em **desafios sequenciais**, cada um voltado a um personagem-especialista.
  - A cada desafio resolvido, os grupos recebem uma peça do quebra-cabeça.
  - Ao final, as peças deverão ser reunidas para revelar o que é necessário para transformar a realidade climática.
- Em seguida, inicie o cronômetro de 40 minutos. Você pode usar o cronômetro do celular ou reproduzir o vídeo “Cronômetro” disponível no canal do projeto no YouTube: **youtube.com/@missaoclimatica**.

1. Desafio Zero

Objetivo	Descobrir a senha do cadeado ao interpretar dados ocultos sobre as causas das mudanças climáticas.
Mecânica	Utilizar a lanterna UV para revelar números ocultos nos mapas e somá-los para obter o código do cadeado.
Tempo	5 minutos.
Materiais	• 1 carta com instruções para os geógrafos; • 5 Lanternas UV (ultravioleta); • 5 mapas-múndi; • 1 dispositivo para cronometrar o tempo.



Orientações

- Após a leitura das instruções, os grupos devem explorar a mochila. No bolso externo, encontrarão:
  - 5 mapas-múndi;
  - 5 lanternas UV;
  - 1 mensagem da Zuri com instruções para os geógrafos.
- A mensagem explica como descobrir o código do cadeado.
- Com as lanternas UV, cada grupo deve procurar e revelar um número oculto em seu mapa, relacionado à emissão de gases de efeito estufa.
- Depois, os grupos precisam somar os cinco números encontrados para formar a senha do cadeado.
- Quando descobrirem o código correto, poderão abrir a mochila e seguir para o próximo desafio da missão.

Solução

Grupo 1	*O Brasil já desmatou cerca de **33**% de toda a sua vegetação nativa.*
Grupo 2	*Entre 1990 e 2021 os EUA lançaram mais de **188** gigatoneladas de GEE na atmosfera.*
Grupo 3	*Cada pessoa na União Europeia é responsável por cerca de **7** toneladas de GEE lançados na atmosfera.*
Grupo 4	*A China emite quase **26**% de todo o GEE do mundo.*
Grupo 5	*A África emite menos de **5**% dos gases de efeito estufa no mundo.*

33 + 188 + 7 + 26 + 5 = **259**

Importante

- Observe se os grupos estão conseguindo se organizar. Caso perceba que estão travados, incentive-os a compartilhar o que encontraram e a raciocinar em conjunto.
- Lembre-se: este é um desafio em que todos os grupos devem construir, juntos, uma única resposta.
- **Certifique-se de testar o código previamente.**

2. Desafio 1

Objetivo	Reconhecer os impactos das mudanças climáticas em diferentes biomas brasileiros e identificar corretamente o bioma descrito no cartão.
Mecânica	Ler o cartão descritivo e associá-lo ao mapa dos biomas do Brasil. O grupo deve analisar os impactos apresentados e identificar, a partir das pistas e informações do dossiê, qual bioma está sendo descrito.
Tempo	5 minutos.
Materiais	• 1 envelope de tecido “Desafio 1”; • 1 cartão com instruções da Zuri para os *influencers;* • 1 mapa do Brasil grande com os biomas brasileiros; • 5 cartões descritivos de impactos nos biomas; • 6 fichas de madeira; • 5 peças do quebra-cabeça (uma por grupo).



Orientações

- Após a abertura da mochila, lembre os alunos de que os desafios devem ser resolvidos em sequência.
- Peça que abram o envelope do Desafio 1 e retirem o cartão de instruções. Os alunos que representam o papel de **influencers** devem se dirigir à mesa central.
- Depois da leitura das instruções da Zuri para os influencers, os jogadores devem colocar o mapa dos biomas sobre a mesa central e localizar, dentro do envelope:
  - o cartão de impacto, com o verso colorido da cor do grupo;
  - a ficha (ou fichas) de madeira da mesma cor.
- Os grupos devem ler o texto do cartão com atenção e, com base no mapa dos biomas do Brasil e nas informações do dossiê, identificar o bioma descrito.
- Ao chegar à resposta, devem posicionar a ficha da cor do grupo sobre a área correspondente ao bioma no mapa.
- Quando todos os grupos tiverem colocado suas fichas corretamente, **entregue a primeira peça do quebra-cabeça**.

Solução

Grupo 1	*Amazônia*
Grupo 2	*Caatinga*
Grupo 3	*Mata Atlântica*
Grupo 4	*Pampa e Cerrado*
Grupo 5	*Pantanal*

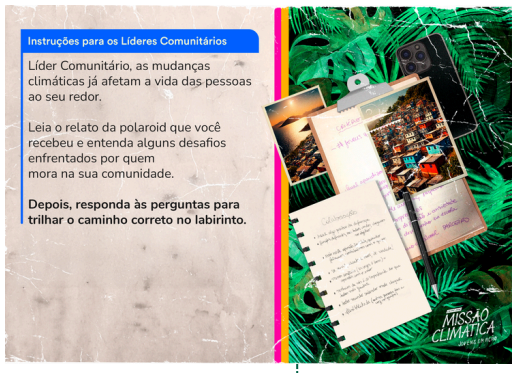
Importante

- O mapa dos biomas deve estar acessível e visível para todos os grupos, posicionado sobre a mesa central.
- O cartão do grupo verde descreve dois biomas; portanto, a equipe deve posicionar as duas fichas no mapa.
- Este desafio é uma excelente oportunidade para reforçar o uso do dossiê como fonte de informação. Estimule os grupos a consultar os dados disponíveis no material.

3. Desafio 2

Objetivos	Refletir sobre os impactos reais da crise climática e ajudar personagens afetados, percorrendo corretamente um labirinto com base em suas escolhas e conhecimentos.
Mecânica	Responder às perguntas corretamente para avançar até a saída do labirinto.
Tempo	5 minutos.
Materiais	• 1 envelope de tecido “Desafio 2”; • 1 cartão com instruções da Zuri para os líderes comunitários; • 5 labirintos; • 5 polaroids de personagens afetados por eventos extremos; • 5 marcadores para quadro branco; • 5 peças do quebra-cabeça (uma por grupo).





Orientações

- Após receberem a primeira peça do quebra-cabeça, os alunos devem pegar o envelope de tecido do Desafio 2 e retirar o cartão de instruções.
- Os jogadores que representam o papel de **líderes comunitários** devem se dirigir à mesa central.
- Depois de lerem as instruções, cada grupo deve encontrar dentro do envelope:
  - 1 labirinto com o verso colorido da cor do grupo;
  - 1 polaroid presa ao labirinto, representando um personagem impactado pela crise climática.
- O labirinto simboliza o caminho de reflexão de cada personagem. Para encontrar a saída correta, cada grupo deve responder a três perguntas:
  - Respostas certas fazem o grupo avançar.
  - Respostas erradas desviam o caminho e exigem nova tentativa.
- Quando todos os grupos completarem o percurso corretamente, **entregue a segunda peça do quebra-cabeça**.

Solução

Grupo 1	*Pergunta 1: B | Pergunta 2: B | Pergunta 3: B*
Grupo 2	*Pergunta 1: B | Pergunta 2: A | Pergunta 3: B*
Grupo 3	*Pergunta 1: B| Pergunta 2: A | Pergunta 3: A*
Grupo 4	*Pergunta 1: B| Pergunta 2: B | Pergunta 3: A*
Grupo 5	*Pergunta 1: A | Pergunta 2: B| Pergunta 3: A*

Importante

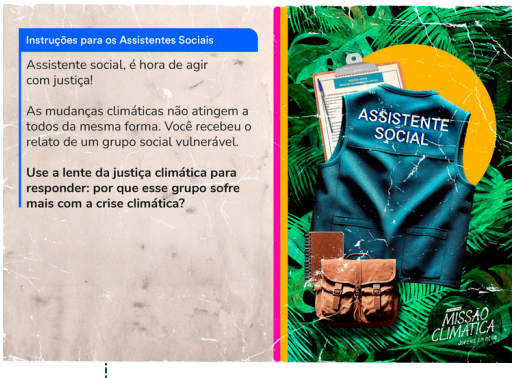
- Incentive que os jogadores consultem o dossiê para responder corretamente às perguntas.

4. Desafio 3

Objetivo	Compreender por que certos grupos sociais sofrem mais com os impactos da crise climática.
Mecânica	Por meio da leitura filtrada por uma lente colorida, os alunos devem revelar a frase que explica por que seu grupo social é mais vulnerável às mudanças climáticas.
Tempo	5 minutos.
Materiais	• 1 envelope de tecido “Desafio 3”; • 1 cartão com instruções da Zuri para os assistentes sociais; • 5 cartões com textos sobre grupos sociais; • 5 óculos 3D (lentes azul e vermelha); • 5 peças do quebra-cabeça (uma por grupo).



cartão grupo social



óculos 3D

instruções para assistente social

Orientações

- Depois de receber a peça do quebra-cabeça do desafio anterior, os alunos devem abrir o envelope de tecido do Desafio 3 e retirar o cartão de instruções.
- Os jogadores que representam o papel de **assistentes sociais** devem se dirigir à mesa central.
- Após a leitura das instruções, cada grupo deve encontrar dentro do envelope:
  - 1 cartão com um texto sobre um grupo social, com o verso colorido da cor do grupo;
  - 1 óculos 3D.
- Ao ler o cartão com uma das lentes do óculos 3D, cada grupo deve revelar uma frase oculta que explica por que seu grupo social é mais impactado pela crise climática.
- Oriente que os grupos consultem os dossiês para confirmar a interpretação correta da frase.
- Quando todos os grupos identificarem corretamente sua mensagem, **entregue a terceira peça do quebra-cabeça.**

Solução

Grupo 1	*A desigualdade de gênero limita a capacidade das mulheres de se adaptarem e se recuperarem dos impactos das mudanças climáticas.*
Grupo 2	*Comunidades tradicionais enfrentam perda de terras e ecossistemas, ameaçando suas culturas e modos de vida já afetados pela crise climática.*
Grupo 3	*Por causa do racismo ambiental, pessoas negras vivem em regiões com menos infraestrutura e estão mais expostas a desastres climáticos extremos.*
Grupo 4	*Menos recursos e habilidades deixam as crianças mais sensíveis a mudanças drásticas causadas pela crise climática.*
Grupo 5	*Idosos podem ter condições de saúde pré-existentes, como problemas respiratórios e cardíacos, que podem se agravar com ondas de calor.*

5. Desafio 4

Objetivo	Diferenciar conteúdos verdadeiros e falsos sobre mudanças climáticas.
Mecânica	Os grupos devem analisar postagens de redes sociais e identificar corretamente três postagens verdadeiras para completar o desafio.
Tempo	7 minutos.
Materiais	• 1 envelope de tecido “Desafio 4”; • 1 cartão com instruções para os jornalistas; • 5 sacos com cordões coloridos; • 25 cartões com postagens de redes sociais (duas falsas e três verdadeiras por grupo); • 5 peças do quebra-cabeça (uma por grupo).



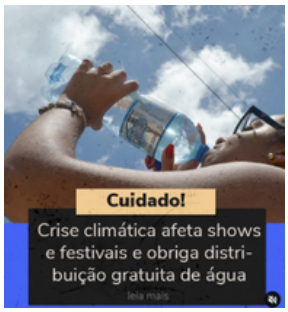
Orientações

- Depois de receber a peça do quebra-cabeça do desafio anterior, os alunos devem abrir o envelope de tecido do Desafio 4 e retirar o cartão de instruções.
- Os jogadores que representam o papel de **jornalistas** devem se dirigir à mesa central para ouvir as orientações.
- Em seguida, cada grupo deve localizar o saquinho com cordão da cor correspondente ao seu grupo. Dentro dele, encontrarão:
  - 5 cartões com postagens de redes sociais sobre mudanças climáticas — três verdadeiras e duas falsas.
- Os grupos devem ler cada postagem com atenção e, com o apoio das informações contidas nos dossiês, identificar quais são as notícias verdadeiras.
- Quando todos os grupos identificarem corretamente as três postagens verdadeiras, **entregue a quarta peça do quebra-cabeça**.

Importante

- Reforce que a consulta aos dossiês é fundamental para que os grupos identifiquem corretamente as postagens verdadeiras.
- Acompanhe o cronômetro e lembre os alunos de que o tempo está passando.
- Incentive-os a trabalhar em equipe e a concluir o desafio dentro do limite de 40 minutos previsto para a missão.

Solução

Grupo 1	  

Grupo 2	  
Grupo 3	  
Grupo 4	  
Grupo 5	  

6. Desafio 5

Objetivo	Reconhecer soluções sustentáveis que tornem o território urbano mais justo, habitável e resiliente às mudanças climáticas.
Mecânica	Cada grupo deve analisar um desafio urbano e, com base nas informações do dossiê, escolher uma solução que resolva o problema apresentado e contribua para o ODS indicado.
Tempo	8 minutos.
Materiais	• 1 envelope de tecido “Desafio 5”; • 1 cartões com instruções da Zuri para os urbanistas; • 1 tabuleiro em lona do Complexo da Maré; • 5 saquinhos com cordões coloridos; • 25 cartões-soluções; • 5 suportes para solução; • 5 peças do quebra-cabeça (uma por grupo).



Orientações

- Após receberem a peça anterior, os grupos devem abrir o envelope de tecido do Desafio 5 e retirar o cartão de instruções.
- Os jogadores que representam o papel de **urbanistas** devem se dirigir à mesa central.
- Depois da leitura das instruções, cada grupo deve localizar, dentro do envelope de tecido, o saquinho com cordão da cor correspondente ao seu grupo. Dentro dele, encontrarão:
  - 5 cartões-soluções.
  - 1 suporte de madeira para posicionar o cartão escolhido.
- Oriente os grupos a:
  - Ler atentamente o desafio urbano recebido e identificar qual é o problema a ser resolvido e o ODS indicado.
  - Consultar o dossiê, que contém informações sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).
  - Discutir em equipe e escolher uma única solução que resolva o problema e contribua diretamente para o ODS indicado no desafio.
  - Inserir o cartão da solução escolhida no suporte.
  - Posicionar o suporte sobre o tabuleiro, na área correspondente à cor do grupo.
- Avalie se a solução escolhida:
  - Responde de forma coerente ao desafio urbano proposto.
  - Contribui com o ODS solicitado.
- Quando todos os tiveram posicionado a solução correta no tabuleiro, **entregue a quinta e última peça do quebra-cabeça da missão climática**.

Solução

Grupo 1	*Instalar telhados verdes com hortas urbanas comunitárias.*
Grupo 2	*Criar jardins de chuva para absorver o excesso de água.*
Grupo 3	*Criação de ciclovias e incentivo ao uso de bicicletas.*

Grupo 4	*Restaurar barreiras naturais, como recifes de corais e manguezais.*
Grupo 5	*Criar cooperativas de reciclagem com catadores.*

7. Encerramento

Objetivos	Completar a missão, refletir sobre as aprendizagens e comprometer-se com ações concretas diante da crise climática.
Mecânica	Com as cinco peças conquistadas ao longo dos desafios, os grupos devem montar juntos o quebra-cabeça final, que revela uma mensagem de esperança.
Tempo	10 minutos.
Materiais	• 25 peças do quebra-cabeça reunidas pelos grupos.

Orientações

- Após todos os grupos conquistarem suas peças, a turma deve se reunir para montar coletivamente o quebra-cabeça final.
- Quando a imagem estiver completa, encerre o cronômetro e peça que os alunos leiam a mensagem revelada.
- A mensagem convida os participantes a continuar a missão em seu próprio território.
- Encerre a atividade propondo uma reflexão coletiva sobre a experiência e sobre o que aprenderam com o jogo.
- Em seguida, peça que a turma escolha três compromissos que deseje assumir coletivamente para enfrentar a crise climática em sua escola ou território.

Solução



Importante

- Compartilhe sua experiência com o jogo e os compromissos da turma no site do projeto: **www.missaoclimatica.org.br**.
- Consulte o **Guia Prático para Docentes** para desenvolver outras atividades e projetos sobre a crise climática com a turma.

ESCAPE GAME

MISSÃO CLIMÁTICA

JOVENS EM AÇÃO