

Categorias:

- Comunicação
- Cooperação
- Criatividade
- Liderança
- Negociação e gestão de conflitos
- União

Objetivos:

Explorar: comunicação, liderança, conflitos, união, participação, objetivos, criatividade, etc.

Nº de Participantes:

Não há limites

Material:

Folhas com instruções, envelopes, quadro com palavras.

Desenrolar:

O facilitador irá expor ao grupo o seguinte texto:

Estamos no ano 2402.

No centro da ilha no caminho para esta sala está situado o centro de inteligência e logística de um grande complexo termonuclear que está funcionando satisfatoriamente há quatro séculos.

Após todo esse tempo e com a eficiência dos demais centros produtores de energia. O complexo Alfa tornou-se obsoleto e foi esquecido pela humanidade. Passou a funcionar somente em ocasiões especiais.

Com o tempo e com o descuido da manutenção, o centro entrou em colapso e

está prestes a explodir. Caso isso ocorra todo planeta sofrerá danos irreparáveis. Estima-se que em pouco mais de dois dias nenhum ser humano sobreviverá à explosão. O problema ocorre pela artimanha dos construtores que prosaicamente definiram uma única maneira de desligar o sistema controlador do complexo.

O desligamento impedirá a explosão e com isso toda a humanidade estará salva.

Infelizmente há quatro séculos atrás como os inventores não tinham a tecnologia atual, desenvolveram um sistema de auto desligamento, que prescindisse do contato humano, um método simples que consiste dar a resposta a quatro enigmas (códigos) simultaneamente.

O encontro simultâneo das respostas dos enigmas desligará todo o sistema. O boneco que está no centro representa o local onde deverá ser o encontro simultâneo das cinco respostas e está localizado em uma área que não permite contato humano nenhum num perímetro de 3 metros de distância. Cada resposta terá que sair de locais diferentes, distantes entre si pelo menos um metro e meio e a 3 metros do boneco. Não há possibilidade nenhuma de treino real.

Tanto tempo depois de criados os enigmas (códigos) e com a falta de atenção das gerações anteriores esses enigmas foram totalmente alterados de forma que não se tem absoluta certeza que as palavras que constam de cada envelope tem a chave completa para a solução de cada enigma.

O desafio é de todos vocês.

O tempo previsto para a explosão é de 30 minutos. Só poderá haver uma única tentativa. Se as respostas de qualquer um dos enigmas não chegar ao local onde está o boneco simultaneamente o complexo explodirá em 10 segundos e destruirá a Terra.

A equipe será dividida em 4 grupos, e cada um terá a tarefa de estudar como salvar o mundo, ficando responsável por um envelope que se supõe tem um enigma.

Cada equipe receberá as instruções para localizar o seu envelope.

O tempo será contado a partir do momento que não houver nenhuma dúvida sobre a missão.

Boa sorte.

Reproduza o quadro abaixo, cortando nas linhas e colocando as palavras nos envelopes:

MASSA	VEZES	O
QUADRADO	DA	VELOCIDADE
PRODUZ	A	SOMA
DOS	QUADRADOS	DOS
CATETOS	É	IGUAL
AO	A	FORÇA
É	PRODUTO	DA
O	RATO	ROEU
A	ROUPA	DO
REI	DE	DA
LUZ	QUADRADO	DA

PALAVRAS CHAVES: ROMA, HIPOTENUSA, ENERGIA, UNIÃO

Instruções para o facilitador:

A equipe dividida em 4 subequipes deverá descobrir quais são as palavras chaves.

As frases são:

- ENERGIA É IGUAL A MASSA VEZES A VELOCIDADE DA LUZ AO QUADRADO ... FALTA A PALAVRA ENERGIA
- HIPOTENUSA AO QUADRADO É A SOMA DOS QUADRADOS DOS CATETOS ... FALTA A PALAVRA HIPOTENUSA
- FORÇA É PRODUTO DA UNIÃO ... FALTA A PALAVRA UNIÃO
- O RATO ROEU A ROUPA DO REI DE ROMA ... FALTA A PALAVRA ROMA

Primeiro Passo:

Antes do evento prepare quatro envelopes brancos sem nenhuma instrução, recortando as palavras da página anterior (2) embaralhando-as e colocando em proporções iguais em cada envelope de forma que em nenhum deles uma das frases acima possa ser completada. Lacre os envelopes.

Segundo passo:

Antes do início do exercício, durante o horário de almoço ou de intervalo faça um círculo de aproximadamente 3 metros de diâmetro no centro da sala de treinamento com fita crepe e não responda a nenhuma pergunta sobre o que significa. Não faça nenhum comentário. Diga apenas que é para o próximo exercício. Leve um boneco ou algum objeto para simbolizar o local onde deverão chegar as quatro palavras.

Terceiro passo:

Distribua a folha de instruções (1) para os participantes e faça uma leitura completa complementando com as informações abaixo:

- O boneco ou objeto que está no centro do círculo é sensível apenas ao

toque. Ele é surdo e mudo.

- O boneco é sensível ao toque, mas se for humano o complexo Alfa explodirá em 10 segundos. Isso se deve ao diâmetro do círculo que foi previamente preparado. Qualquer contato humano no interior do círculo em qualquer altura do solo ao infinito provocará a destruição do Alfa.
- Foi realizada uma reunião entre os máximos dirigentes da terra e foi descartada qualquer hipótese de evacuação do planeta. A única alternativa é o desligamento do complexo Alfa.
- Enfatize que poderão ser utilizados quaisquer objetos, instrumentos, informações etc disponíveis naquele momento. A intenção é salvar o planeta.
- Enfatize que o tempo somente será contado a partir da total ausência de dúvidas dos participantes. Quando for iniciada a contagem regressiva dos trinta minutos nenhuma resposta será dada.

Quarto passo:

Não havendo mais dúvidas distribua os envelopes orientando as sub-equipes que verifiquem com atenção se nenhuma palavra ficou no interior do envelope.

Ligue o cronômetro ou comece a contar o tempo.

Quinto passo:

Verifique as situações, comportamentos, planejamento e outros componentes e fenômenos organizacionais que irão aparecer durante o exercício.

Anote frases interessantes. Verifique se as palavras são encontradas com rapidez.

Solução do exercício:

Uma vez encontradas palavras independentemente de serem as corretas, verifique se obedecerão as instruções de fazê-las chegar ao boneco ou objeto,

simultaneamente, através de toque, não humano e, principalmente se sairão de locais distantes entre si de 1,5 metros.

Vale qualquer objeto ou material.

Só forneça a resposta correta após o final do tempo ou após a conclusão dos trabalhos da equipe.

Encerramento e debates - Processamento do exercício:

- Pergunte quais foram as fases do exercício.
- Quantas eram as tarefas? neste caso duas: uma descobrir as quatro palavras certas e outra como chegar ao objeto ou boneco simultaneamente.
- Faça um inventário junto como participantes de todos os fenômenos organizacionais que apareceram durante o exercício. Coloque-os de forma positiva e outros de pontos a melhorar.

Alguns fenômenos que podem ser explorados:

- Comunicação;
- Liderança;
- Conflitos;
- União;
- Participação;
- Objetivos;
- Criatividade; etc.

Variações:

Você poderá utilizar músicas no início e no final do exercício.

Uma sugestão é iniciar com uma música de suspense e terminar com Also Sprach Zarastuta (2001 Uma Odisséia no Espaço).

Se o local tiver espaços externos que podem ser aproveitados, esconda os envelopes e dê a cada uma das sub-equipes charadas ou enigmas para encontrá-los. Abaixo alguns exemplos:

Instruções para o grupo A

(Local: Uma churrasqueira/restaurante)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope do Enigma 1.

O envelope é especial e foi colocado pelo Mestre dos Prazeres da Carne em um local próprio para ser utilizado entre as 12 e 14 horas e 18 e 20 horas.

Normalmente as pessoas se dirigem a esse local nesses horários e desfrutam também dos efeitos do malte e lúpulo e dos efeitos do produto sabiamente criado pelo Deus Baco.

Normalmente Ninfas, Elfos e Duendes podem ser avistados nesse local, após saciado os prazeres da carne.

Morpheu costuma passar várias horas junto com as pessoas que utilizam esse local.

Instruções para o grupo B

(Local: Jardim/Bosque/Floreiras)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope com o Enigma 2.

A Deusa do Amor, Afrodite, guardou esse envelope num local que costuma despertar fortes paixões entre os homens.

Lembro-lhes que a beleza do local é fruto de uma variedade de cores e aromas próprios das coisas sensíveis e delicadas.

É preciso cuidado para caminhar nesse local. Pise com cuidado pois poderá estragar a beleza que ali reina.

Instruções para o grupo C

(Local: árvore ou torre)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope Enigma 3.

A Deusa Ceres, resolveu colocá-lo num lugar protegido das coisas da terra.

Escolheu então um local mais alto e que pudesse estar longe dos pés dos

humanos.

Não é um lugar qualquer . Destaca-se pelo tamanho e importância. Sendo imponente e quase toca os céus.

Produz sombra para quem dele precisa e descanso para os que merecem.

Cuidem para localizar local tão imponente, central e de muita visibilidade. Ele é a morada dos Deuses Alados.

Instruções para o grupo C

(Local: lago/piscina/córrego/rio)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope Enigma 4.

O Deus Netuno, não sabendo onde guardá-lo recorreu a um humano que construiu esse local em homenagem ao Deus dos Mares.

Para localizar esse local o grupo deverá percorrer imaginariamente um mar revolto e com cuidado retirar o envelope.

Netuno descansa nesse local toda vez que vem para terra e não gosta de ser incomodado.

Instruções para o grupo E

(Local: porta de entrada/portal/portão/entrada principal do local)

Seu grupo ficou responsável pelo Envelope Enigma 5

Os criadores dos Enigmas reservaram um local especial para este envelope.

Construíram um portal especial para ele tão visível e tão visitado que normalmente as pessoas comuns não perceberam que ali poderiam encontrar a chave para uma das soluções.

É o local mais importante de um palácio.

Todos da equipe passaram por ali sem prestar atenção.

É o lugar do início e do fim.

Outra dica:

Se o numero de participantes for superior a trinta divida em mais sub-equipes e providencie mais envelopes e mais frases.