003 – Academia de Jovens Charadistas

Ao venerável Mestre Merlin, guardião dos mistérios antigos,

Que a sabedoria dos ventos ancestrais acompanhe estas palavras!

Como bem sabe, prefiro as cartas aos frios e-mails, pois acredito que as palavras escritas à mão carregam presença e alma.

Maria anda preocupada com uma questão importante: a escassez de especialistas em enigmas e charadas. Diante disso, recebi a missão de formar uma nova geração de magos capazes de decifrar os mais diversos mistérios. Para cumprir essa tarefa, propus aos aprendizes um desafio especial: criar um Manual de Resolução de Enigmas e Charadas, reunindo códigos, criptografias, alfabetos alternativos, tabelas e métodos de decodificação.

Afinal, o conhecimento deve ser compartilhado e transmitido às futuras gerações. Lembro-me com nostalgia dos antigos instrumentos de pesquisa, como os dicionários, os guias telefônicos e a lendária Enciclopédia Barsa. Naqueles tempos, desvendar mistérios exigia paciência, criatividade e persistência, virtudes que jamais devem se perder, mesmo em um mundo dominado pela tecnologia.

Espero que este manual se torne um verdadeiro legado de sabedoria, mantendo viva a arte de pensar, investigar e decifrar o desconhecido. Lhe enviarei uma cópia para que também possa conhecer o resultado desse trabalho e, quem sabe, contribuir com sua vasta experiência.

Com respeito, admiração e eterna gratidão,

Marvin, seu aprendiz dedicado.



Equipes, para cumprir esta tarefa, cada equipe deverá apresentar uma turma de aprendizes, liderada pelo Mago Professor, além de elaborar um Manual de Resolução de Enigmas e Charadas, destinado a auxiliar seus integrantes na decodificação de códigos, símbolos e mensagens.

Composição da turma

A equipe deverá apresentar 6 (seis) integrantes de até 16 (anos) anos de idade, caracterizados como aprendizes.

Além dos 6 aprendizes, deverá haver 1 (um) integrante caracterizado como o Mago Professor, totalizando 7 (sete) participantes na apresentação.

Caracterização

Aprendizes: Os 6 integrantes que representarão os aprendizes deverão apresentar caracterização padronizada, composta obrigatoriamente por: camisa, gravata, saia ou bermuda e meias brancas compridas, além de chapéu de mago. As peças deverão seguir uma identidade visual comum, de modo a caracterizar os integrantes como uma mesma turma de aprendizes de magia.

Mago Professor: O integrante deverá utilizar: barba comprida, chapéu de mago, túnica, cinto de corda e varinha. Sua vestimenta deverá manter alguma relação visual com a dos aprendizes.







Manual de Resolução de Enigmas e Charadas

Cada equipe deverá elaborar um manual próprio, impresso e organizado, que servirá como material de consulta e apoio durante a gincana.

O material deverá atender aos seguintes requisitos:

- Conteúdo: reunir recursos úteis à resolução de enigmas e charadas, incluindo criptografias, códigos, tabelas, alfabetos alternativos, sistemas de substituição e outros métodos de decodificação que julgarem necessário.
- Extensão: conter, no mínimo, 25 (vinte e cinco) páginas, incluindo capa, sumário e demais elementos.
- Formato: ser apresentado em versão impressa e em arquivo digital no formato PDF.
- Quantidade: deverá ser disponibilizado 1 (um) exemplar do Manual para cada Aprendiz no momento da apresentação;
- Entrega: uma cópia impressa deverá ser entregue à Alquimia no momento do cumprimento da tarefa. O arquivo digital deverá ser postado no Drive.

Instruções: Apresentem-nos conforme o solicitado.
Local: Laboratório e Drive
Horário: No Laboratório: Entre 18h e 18h10 do dia 14/11/2026. No Drive: Até 18h do dia 14/11/2026
Recompensa: 200 pontos por todos os aprendizes apresentados corretamente | 75 pontos pelo Mago Professor apresentado corretamente | 225 pontos pela apresentação correta dos Manuais de Resolução de Enigmas e Charadas físicos e a versão digital no Drive | Recompensa Máxima: 500 pontos

