



Amamos relembrar os anos 80/90, e tenho certeza que vocês já ouviram alguém que nasceu nessas décadas falar - “esse era um tempo bom”, aliás as pessoas que nasceram nessas décadas foram os últimos a ver o mundo antes da era digital. Mas deixa a gente apresentar algumas curiosidades para vocês gincaneiros.

O videocassete se popularizou nos anos 80 e transformou o “aluguel de filme” em um ritual sagrado do fim de semana. Nos anos 90, rebobinar a fita antes de devolver na locadora era regra não escrita (quem esquecia, pagava multa). O chuveiro na TV fora do ar era comum (há quem diga que dava para ouvir vozes), fliperamas eram pontos de encontro: uma ficha, fila atrás da máquina e todo mundo assistindo à partida.

Antes do identificador de chamadas e óbvio do celular, atender telefone era sempre uma surpresa ou um susto (aliás alguém ainda faz ligação de chamada?). Fotos não eram instantâneas: só dias depois da revelação você descobria se tinha saído com o olho fechado. Boné para trás, jaqueta jeans e pochete já foram moda absoluta e ninguém questionava. Decorar números de telefone era obrigatório, porque não existia lista de contatos no bolso.

Patins, autorama e bicicleta eram sinônimos de infância livre, sem GPS, sem WhatsApp e sem hora pra voltar. Gravar uma música direto do rádio era uma arte e o desafio era o locutor não falar em cima da música.

Preparem-se para uma verdadeira viagem no tempo. Nesta sequência de desafios, vocês serão transportados para as décadas de 80 e 90, uma era marcada por cores vibrantes, músicas inesquecíveis, tecnologias em evolução e uma cultura pop que até hoje inspira gerações. Do visual ao performático, vocês terão a missão de trazer o passado de volta à vida.

E para esta primeira etapa, vamos relembrar o clássico absoluto dos fliperamas, o “pinball” que marcou gerações com sua dinâmica envolvente, precisão e adrenalina a cada jogada. Agora, o desafio é trazer esse ícone de volta.

**Instruções da tarefa:**

- > A equipe deve projetar e construir artesanalmente um jogo de pinball artesanal, funcional, inspirado nos modelos clássicos dos anos 80/90. Ou seja, é expressamente proibido utilizar aparelhos/jogos/brinquedos prontos.
- > O jogo deve permitir que a bola percorra o percurso, interaja com obstáculos e seja lançada novamente, simulando a experiência real de um pinball.
- > O material para construção da máquina é de livre escolha da equipe.
- > Ela deve ter tamanho mínimo de 1 metro de comprimento.
- > A decoração da máquina deve remeter a equipe.
- > Ela deve ser instalada em fácil acesso e em um espaço do QG da equipe.
- > Na hora da vitória a equipe deverá demonstrar o funcionamento do pinball.
- > A ordem de vitória da tarefa será a mesma ordem do show das equipes.
- > A obra não precisa estar identificada com número e nome da tarefa.

**Pontuação:**

- > Pela construção da máquina de pinball, nós lhes daremos 225 pontos.
- > Pelo correto funcionamento da máquina nós lhes daremos mais 50 pontos.

**Paula.Blackout**

Boa sorte a todas as equipes!

**Instruções:** Apresentem-nos conforme solicitado.

**Entrega:** A qualquer momento a partir das 12h30 do dia 11 de abril de 2026, no QG da sua equipe.

**Pontuação:** Máxima de 275 pontos

[www.EQUIPEBLACKOUT.com](http://www.EQUIPEBLACKOUT.com)