

34 - Nos bastidores da magia

Nem toda magia acontece diante dos olhos do público.

Algumas das experiências mais extraordinárias estão escondidas nos lugares mais improváveis, dentro de objetos comuns, sob fechaduras discretas, protegidas por aqueles que dedicam suas vidas ao cuidado do extraordinário.

No universo de Animais Fantásticos e Onde Habitam, conhecemos a lendária mala de Newt Scamander, um artefato aparentemente simples por fora, mas que guarda, em seu interior, um vasto e surpreendente ecossistema mágico. Ali coexistem criaturas fantásticas, áreas de preservação, estudo e cuidado, organizadas com sensibilidade, responsabilidade e profundo respeito pela natureza mágica.

Inspirados nesse conceito, o Ministério da Magia convoca as equipes a abrirem seus próprios portais encantados.

Equipes, inspirando-se nessa ideia de que a magia pode estar escondida nos lugares mais improváveis, transformem o espaço do QG em uma extensão do interior da mala de Newt Scamander, proporcionando aos visitantes a sensação real de atravessar um portal mágico e adentrar um ambiente secreto e extraordinário. A experiência deverá ser imersiva baseada no interior da mala, incluindo cenário, criaturas e a presença obrigatória do personagem Newt conduzindo a visita, tomando como referência estética e criativa o vídeo indicado abaixo:



Contudo, para deixar essa experiência ainda mais encantada, o Ministério da Magia estabelece os seguinte requisitos avaliativos:

- **Portal de entrada:** vocês deverão caracterizar obrigatoriamente a porta de experiência como a mala de Newt Scamander, contendo o nome da equipe, as iniciais NS e ao menos duas etiquetas de viagens internacionais fixadas na estrutura (podendo ser fictícias), remetendo às viagens do personagem, fecho ou trava cenográfica e ser aberta pelo Newt no início da apresentação. A porta deverá representar visualmente uma mala antiga e servir como portal para o ambiente interno. O cumprimento desses itens garantirá **75 pontos**;

- **Cenário natural:** Ao adentrarem o espaço, os visitantes deverão encontrar um cenário natural construído dentro do ambiente, contendo elementos que representem a natureza (como plantas, grama, areia, pedras, musgo ou similares), além de luzes ou efeitos cenográficos que ajudem a criar atmosfera mágica e imersiva. O cumprimento desses itens garantirá **75 pontos**;

- **Criaturas Mágicas:** deverão estar representadas até três criaturas mágicas diferentes, todas devidamente identificadas pelo nome. Cada criatura deverá apresentar ao menos uma curiosidade ou característica específica, podendo essa informação ser exposta de forma escrita no cenário ou apresentada oralmente durante a explicação conduzida pela equipe. A equipe assegurará **50 pontos para cada criatura corretamente representada, somando no máximo 150 pontos**;

- **Área de Estudo do Magizoologista:** deverá ser construída uma área de estudo de Newt, contendo obrigatoriamente um livro ou "manual de criaturas", uma maleta, itens que representem os cuidados com os animais, frascos ou potes que simbolizam poções ou substâncias de manejo, além de um caderno de anotações que representa o trabalho de pesquisa do magizoologista. Neste quesito, a equipe garantirá **25 pontos por item apresentado, somando no máximo 125 pontos**;

- **Elemento mágico funcional:** deverá ainda conter ao menos um elemento mágico funcional, em funcionamento durante a apresentação, podendo ser uma criatura que se mova, efeito de fumaça, objeto que acenda sozinho, iluminação com ativação especial ou qualquer recurso que simula magia de forma perceptível aos visitantes. Alcançando a magia, a equipe garantirá **75 pontos**;

- **Newt Scamander:** A apresentação deverá contar com um integrante caracterizado como Newt Scamander, utilizando obrigatoriamente casaco azul ou marrom, camisa social clara, colete, gravata borboleta, calça social e uma mala de mão. Este integrante será responsável por recepcionar a organizadora, apresentar "sua mala", conduzi-los pelo interior do espaço e explicar ao menos uma das criaturas, mantendo postura condizente com o personagem. **Pela desenvoltura do personagem Newt, a equipe poderá somar mais 50 pontos e pela caracterização 100 pontos, somando 150 pontos**;

A experiência imersiva deverá ter no mínimo 5min00s e máximo 15min00s de apresentação. O cumprimento desses itens garantirá **50 pontos**;

A visita acontecerá no momento oficial destinado à avaliação do QG, sendo analisados a fidelidade ao universo proposto, a criatividade na ambientação, o capricho nos detalhes, a organização do espaço, a interpretação do personagem e o cumprimento integral dos requisitos estabelecidos.

Que a mala se abra e revele não apenas criaturas mágicas, mas a dedicação e a imaginação de cada equipe.

Instruções: Entreguem o solicitado;

Entrega: Entre 01h30 e 04h15 do dia 29/03/2026, no QG de sua equipe;

Pontuação: Máxima de 700 pontos.