

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

## Adivinha quem virtual

Transforme suas atividades online em um jogo de tabuleiro, diminuindo suas opções antes de descobrir quem é

### Informações:

**Duração:** Sem limite

**Local:** Plataforma de videoconferência

**Participantes:** Sem limite

### Você irá precisar:

- Dispositivo com acesso a internet;
- Itens de vestimenta (por exemplo: chapéus, óculos escuros, cachecol).

### Antes de começar:

→ Este é um excelente jogo para se fazer on-lines. Leia a Cartilha de Tecnologias para ter uma ideia de como utilizar plataformas digitais para fazer suas atividades da melhor forma.

→ Peça para que todos venham preparados para a atividade com pelo menos um item de roupa que seja diferente e mude seu visual: um chapéu/boné, óculos escuros, bandana ou uma máscara. Os participantes podem até fazer os seus próprios itens.

### Executando o jogo:

→ O condutor do jogo deve receber os participantes para o “Adivinha Quem Virtual” e pedir para que todos coloquem seus microfones no mudo.

→ O Zoom de todos os participantes deve estar no modo galeria.

→ Todo mundo deve colocar pelo menos um item selecionado.

→ O condutor do jogo deve escolher alguém, mas não deve revelar a ninguém quem foi o escolhido.

→ O condutor deve dizer o nome de outro jogador. Essa pessoa deve ligar seu microfone e fazer uma pergunta para ajudar o grupo a descobrir quem o anfitrião escolheu. A pergunta deve ser respondida com "sim" ou "não" e deve ser baseada em coisas que todos podem ver. Uma vez que todos fizeram a sua pergunta, os microfones devem ser silenciados novamente.

Por exemplo, eles poderiam perguntar "Ele está usando óculos escuros?" ou "Ele está usando o boné com a aba para trás?", mas eles não podem perguntar coisas como "De que cor é o cabelo dele?" ou "Ele gosta de jogar futebol?".

→ O organizador do jogo deve responder "sim" ou "não" e escolher outra pessoa para fazer uma pergunta.

→ Todos devem acompanhar as respostas. O jovem que achar que sabe quem é o jogador escolhido deve digitar seu palpite chat.

→ O condutor deve revelar quem adivinhou corretamente a resposta.

→ Todos podem jogar novamente: o primeiro jogador a adivinhar a resposta deve se tornar o condutor do jogo, que deverá escolher um jogador e responder às perguntas para que todos possam adivinhar.

Permita que todos troquem os acessórios antes de uma nova rodada.

## Reflexão:

Essa atividade traz a resolução de problemas por meio da diversão. Alguém consegue pensar em um momento em que foi preciso juntar vários pedaços de informação para encontrar uma resposta? Por exemplo, se alguém precisasse chegar a um destino em um determinado tempo e com um orçamento limitado, precisaria descobrir sobre as diferentes opções de transporte, quanto tempo cada um leva e o custo de cada um. Os jovens precisariam pensar em todas essas informações para planejar a melhor rota

possível. As pessoas podem se revezar para falar sobre situações em que habilidades de resolução de problemas como esta podem ser úteis.

### **Mudando o nível do desafio:**

→ Se os jovens tiverem dificuldade para se lembrar das respostas (ou o condutor não quiser que a atividade seja competitiva), os jovens podem desligar suas câmeras – caso não sejam a pessoa escolhida – e trabalhar juntos para reduzir as opções. Por exemplo, se alguém perguntar "ele está usando óculos de sol?", e o condutor do jogo disser 'não', os que estão de óculos escuros devem desligar a câmera.

→ As pessoas podem se revezar para fazer todas as perguntas e adivinhar a pessoa – quem vai usar o menor número de perguntas para adivinhar quem é?

### **Acessibilidade:**

→ As pessoas podem anotar as respostas para se lembrar do que foi dito (por exemplo, a pessoa está usando um chapéu, não está usando óculos escuros).

→ Se precisar, você pode criar uma regra para que só sejam válidas perguntas sobre acessórios e roupas – não sobre as características físicas das pessoas ou sobre a sua vida.

→ Se um jovem não quiser se vestir ou aparecer na câmera, ele pode segurar uma foto de um personagem que desenhou ou encontrou on-line e as pessoas podem responder às perguntas com base na foto que ele escolheu.

Todas as atividades escoteiras devem ser inclusivas e acessíveis.

*Documento original:* [Virtual guess who | Activities | Scouts](#)