

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Caça ao tesouro virtual

Mantenha o foco e procure os itens enquanto as pistas ficam mais difíceis

Informações:

Duração: Sem limite

Local: Plataforma de videoconferência

Participantes: Sem limite

Você irá precisar:

→ Dispositivo com acesso à internet.

Antes de começar:

→ Este é um excelente jogo para fazer on-line. Leia a Cartilha de Tecnologias para ter uma ideia de como utilizar plataformas digitais e como realizar as atividades da melhor forma.

Executando o jogo:

→ Todos devem silenciar os microfones da plataforma online, exceto que está conduzindo o jogo.

→ O anfitrião deve nomear um item.

Uma vez que todos entendem como funciona o jogo, há muitas maneiras de torná-lo mais desafiador. Incluímos algumas ideias abaixo.

→ Todos devem buscar o item escolhido pela casa e, assim que encontrar, trazê-lo para sua tela e mostrar a todos.

O organizador do jogo deve encorajar a todos e parabenizar as pessoas mais rápidas. Ele pode convidar algumas pessoas para ligar seus microfones e contar a todos sobre o item que encontraram, como foi a busca, o que acharam mais difícil e outras questões que podem favorecer a interação dos jovens e incentivar um bate-papo sobre a atividade.

Tornando o jogo mais interessante:

→ Pode-se fazer um revezamento da pessoa que escolhe o item, para estimular a agilidade e criatividade dos jovens. O condutor do jogo passa a tarefa para a primeira pessoa que trazer o item correto de volta e mostrar para o grupo.

→ Pode-se sugerir que se use uma pista em vez de nomear um item – que tal “algo macio” ou “algo que começa com “s”? Pode-se até usar itens para soletrar o nome do seu grupo ou o tema da sua sessão. Torne o jogo competitivo, concedendo pontos de bônus para pessoas que voltam com um item que ninguém mais escolheu.

→ Transforme a atividade em uma competição de criatividade. Desafie todos a encontrar o livro com o título mais longo, a lata com a data de vencimento mais próxima, ou o par de meias com mais cores.

→ Mostre a todos um item específico ou detalhado e peça para os jovens encontrarem um item correspondente. Por exemplo, segure um livro infantil sobre trens – alguém pode trazer um trem de brinquedo, enquanto outra pessoa pega um livro infantil diferente. Os jovens podem ter a chance de explicar por que seu item é o melhor. Aquele que mostrou o item original pode decidir qual é o objeto mais próximo ou os jovens podem votar pelo chat.

Reflexão:

Essa atividade é sobre descobertas. É importante que todos usem suas habilidades de comunicação e resolução de problemas para criar e

participar de um jogo divertido e desafiador. Todos devem se revezar para dizer o item que encontraram mais facilmente. Por que foi uma tarefa simples? As pessoas podem sugerir que a pista era explícita (por exemplo, encontrar um livro) ou que o item estava ao lado deles. Agora pense nos itens que foram mais difíceis de encontrar. Como as pessoas fizeram com que suas pistas fossem mais complexas e desafiadoras? Alguém trouxe itens inesperados? Por exemplo, alguém pode ter determinado a tarefa de encontrar "algo que começasse com 't'", e enquanto a maioria pegou tênis ou talheres um jovem escolheu seu trator de brinquedo ou um termômetro. Por que pessoas diferentes podem pensar em itens muito diferentes para a mesma descrição?

Mudando o nível do desafio:

→ O organizador deve decidir o tempo de duração do jogo e a complexidade das pistas. Também depende dele se caberá uma rodada de pontos para a atividade ou se apenas vão jogar por diversão.

Acessibilidade:

→ Você pode digitar (ou copiar e colar) o item ou dar uma pista no chat enquanto você fala, se alguém achar difícil ouvi-lo no Zoom.

→ Se algumas pessoas se movem mais devagar do que outras, concentre-se na qualidade dos itens que os jovens encontram, em vez da velocidade que eles procuram.

→ Certifique-se de que as pistas funcionam para todos do seu grupo. Por exemplo, evite cores se alguém for daltônico e evite letras se alguém tiver algum problema com a leitura.

Todas as atividades escoteiras devem ser inclusivas e acessíveis.

Documento original: [Virtual scavenger hunt | Activities | Scouts](#)