

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Esconde-esconde virtual

Teste a concentração da sua tropa com uma corrida rápida de esconde-esconde

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 se fazer on-line. Leia a Cartilha de Tecnologias para ter uma ideia de como utilizar plataformas digitais para as suas atividades da melhor forma.

→ Certifique-se de que o organizador do jogo seja o anfitrião da reunião e que ele saiba como usar a função de sala de espera no Zoom.

Executando o jogo:

→ O anfitrião do jogo deve reunir a tropa na sala on-line e pedir para que todos silenciem os microfones. Depois de passar as regras da atividade, ele deve deixar claro que todos estarão jogando o esconde-esconde virtual, mas que aquele que "estiver se escondendo" na rodada irá para a sala de espera. Tranquilize-os de que serão adicionados de volta ao jogo logo após a rodada terminar.

→ É importante orientar que todos liguem a câmera, o microfone e garantir que o Zoom esteja no modo exibição de galeria.

→ Todos devem contar em voz alta, juntos, em ordem decrescente de cinco para um. Como todos estarão falando ao mesmo tempo, suas imagens devem se embaralhar na da tela.

→ Quando todos disserem 'dois', o anfitrião deve mover uma das pessoas para a sala de espera para que ela desapareça da galeria.

Veja a lista de participantes, clique no botão 'mais', selecione a pessoa que deseja mover e clique em 'Colocar na sala de espera'.

→ Quando a contagem regressiva terminar, todos devem tentar descobrir quem desapareceu da reunião. O primeiro que adivinhar corretamente ganha a rodada.

Certifique-se de que todos tenham a chance de adivinhar, e não para que haja uma competição para ser o primeiro a dar a resposta.

→ O anfitrião deve adicionar a pessoa na sala de espera de volta à reunião e todos devem jogar outra rodada.

Reflexão:

Essa atividade é sobre juntar esforços para a resolução de um problema. O objetivo é trazer diversão e iluminar o rosto dos jovens com sorrisos.

A interação com a tropa pode ser estimulada com algumas perguntas, como: Foi fácil descobrir quem estava faltando na reunião? O que tornou mais fácil ou mais complicado? Os jovens criaram um plano para descobrir quem estava desaparecido? Em que ocasião também será importante prestar atenção aos detalhes on-line?

O anfitrião pode sugerir que as pessoas pensem sobre como seria se mais de um jovem desaparecesse ou se eles brincassem com as câmeras fechadas.

Mudando o nível do desafio:

→ O anfitrião pode tentar mover mais de uma pessoa para a sala de espera ou desligar a câmera de algumas pessoas para tornar o jogo mais difícil.

→ É importante ter dois adultos presentes o tempo todo. O anfitrião só poderá adicionar adultos à sala de espera para se esconder se ainda houver dois adultos na reunião.

Acessibilidade:

Se as pessoas não quiserem falar (ou preferirem ter sua câmera desligada durante a chamada de vídeo), os jovens podem digitar suas respostas no chat.

Todas as atividades escoteiras devem ser inclusivas e acessíveis.

Documento original: [Virtual hide and seek | Activities | Scouts](#)