

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Torre de letras

Encontre objetos em sua casa para escrever uma palavra. E descubra quais as palavras dos outros

Informações:

Duração: Sem limite

Local: Plataforma de videoconferência

Participantes: Sem limite

Você irá precisar:

- Canetas ou lápis;
- Papel;
- 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.

→ Entre em contato com os pais/responsáveis e peça para que eles ajudem seus jovens a escolher uma palavra com cinco letras. Depois da escolha, eles devem buscar cinco objetos pela casa em que o conjunto da primeira letra forme a palavra original:

Por exemplo, para a palavra “circo” os objetos podem ser: um Cubo mágico, um Ímã de geladeira, uma Régua, uma Caneta e um Ovo. Empilhados em uma torre, esses objetos formarão a palavra original.

→ Crie uma torre com os itens escolhidos, respeitando a ordem das iniciais.

Construindo as torres:

→ Na plataforma on-line, ao iniciar o jogo, todos devem silenciar o microfone, exceto quem estiver conduzindo a atividade.

→ O organizador do jogo deve mostrar para todos seu exemplo de torre e explicar como formá-la, respeitando a ordem da primeira letra de cada item.

→ A partir daí, começa-se a contar o tempo e todos devem levar alguns minutos para tentar descobrir a palavra que ele escolheu. Escrever seus palpites em um pedaço de papel pode ajudar.

→ Quando o tempo acabar, o organizador deve chamar o grupo e pedir às pessoas suas respostas. O jovem deve abrir seu microfone quando for sua vez de falar e silenciar novamente quando terminar.

Caso o jovem não consiga adivinhar a palavra no tempo estipulado, pode dizer "passo". Quem adivinhou ou tem um palpite, deve relatar ao líder da atividade.

→ Uma vez que todos passaram seus palpites, o condutor do jogo deve dizer-lhes a resposta da palavra construída em sua torre e os nomes dos objetos que escolheu.

→ Depois do organizador, todos devem se revezar para mostrar sua torre. O tempo deve ser cronometrado condutor para que todos os jovens possam anotar seus palpites. Ao final do tempo, ele organiza a sequência de palpites e descobertas.

→ Continue até que todos tenham a chance de compartilhar sua torre e revelem as respostas corretas.

Reflexão:

Essa atividade propõe que os jovens resolvam problemas e tomem suas próprias decisões ao construírem sua própria torre.

Alguns pontos podem ser debatidos pelo grupo, como:

- Será que as pessoas acham desafiador escolher uma palavra e encontrar os itens certos em casa?
- Alguém teve que mudar de palavra? Por qual motivo tomou essa decisão?
- Porque foi difícil completar essa palavra? As pessoas podem ter escolhido letras complicadas (como Z ou V) ou talvez a mesma letra repetida muitas vezes.
- Alguém se lembra de um item especialmente criativo que a outra pessoa usou em sua torre?

Mudando o nível do desafio:

Cabe ao organizador decidir o tamanho da palavra. Palavras de três ou quatro letras tornam o jogo mais rápido e dinâmico, o que faz com que possa ser repetido mais de uma vez.

Uma versão mais simples é sortear uma letra para cada jovem e solicitar que eles encontrem o maior número possível de objetos que comecem com aquela letra. Depois todos terão que adivinhar a letra e a quantidade de objetos uns dos outros.

Acessibilidade:

Caso alguém não queira mostrar sua torre na chamada de vídeo, o organizador pode pedir aos pais ou cuidadores para tirar uma foto e enviá-la a um escotista, para que ele possa mostrar a todos. Certifique-se de que as pessoas saibam que podem passar sua vez, ou apenas dizer as letras que encontraram se não souberem a resposta. Pois assim, todos participam, mesmo os que não adivinharam a palavra por completo.

Todas as atividades escoteiras devem ser inclusivas e acessíveis.

Documento original: [Letter tower | Activities | Scouts](#)