

SENHAS



O que propomos?

As identidades secretas são indispensáveis nas redes de espionagem, mas também são as senhas, que permitem encriptar mensagens ou reconhecer um possível aliado.

Propomos que joguem uma partida de “Código Secreto” um pouco diferente do habitual, onde, usando a sua capacidade de dedução e de associação, devem tentar adivinhar, dentre 12 possibilidades, a senha escolhida por cada jogador.

Se foram capazes de descobrir quem eram os membros da sua rede de espionagem ao jogar o “Código Secreto”, com certeza vão conseguir adivinhar as suas senhas.

O que é necessário?

- 1 jogo de “Código Secreto” para usar as palavras das cartas como possíveis senhas.
- 15 cartas com temas concretos para criarem as suas próprias senhas. Podem imprimir as que se encontram no fim deste folheto ou copiá-las diretamente para um papel.
- Responder às perguntas da secção “**Como foi a partida?**”





ATIVIDADE: SENHAS

Vamos em frente!

Antes de tentarem adivinhar as senhas, joguem uma partida do “Código Secreto” com as regras de sempre. Podem revê-las rapidamente aqui: **Como jogar Código Secreto?**



1. Quando terminarem a partida, recolham as cartas de jogo e distribuam 12 a cada jogador.
2. Cada jogador colocará as suas cartas em cima da mesa, formando uma grade de 3x4 à sua frente, e irá escolher uma delas como a sua senha sem dizer nada a ninguém.
3. Sem deixar que os adversários o vejam, anotem a sua senha num papel e deixem-no à sua frente, virado para baixo.
4. Por turnos, cada jogador faz uma pergunta ao que está à sua esquerda para averiguar qual será a respectiva senha secreta. Só podem fazer perguntas cujas respostas sejam um simples “Sim” ou “Não”. Se a pergunta não puder ser respondida, o jogador pode formular outra.
5. Cada pergunta serve para eliminar, pelo menos, 1 carta do jogador. Por exemplo: Se um jogador pergunta “É um animal?” e a resposta é “Não”, ele descartará da grade do seu adversário todas as cartas que descrevam um animal. Façam perguntas que englobem mais do que uma carta para as ir descartando mais depressa até que só fique na mesa a que tem a senha do adversário.



6. Não se podem fazer perguntas referentes às letras da palavra escolhida como senha, mas sim sobre o seu significado, categoria gramatical, gênero ou número.
7. O primeiro jogador a adivinhar a senha de um outro, ganhará a rodada. Se alguém se enganar e eliminar a senha do seu rival, este ficará com a vitória.
8. Após a primeira rodada de jogo, os jogadores poderão escolher as suas 12 cartas de entre todas as cartas do "Código Secreto" para jogar a rodada seguinte, tentando que sejam o mais parecido possíveis e, assim, dificultar a adivinhação da sua senha.
9. O primeiro jogador a ganhar 2 rodadas será o vencedor do jogo.

Como foi a partida?

Como foi a partida? Foi muito difícil adivinhar as senhas dos outros jogadores?

É sempre divertido encontrar conexões entre palavras e decifrar senhas e enigmas. O que propomos agora é um exercício onde podem demonstrar todos os seus conhecimentos sobre o corpo humano, a natureza, o clima...

1. Imprimam as cartas temáticas que vão encontrar no fim deste folheto e escolham uma delas à sorte. Agora, imaginem uma palavra relacionada com o tema que saiu para servir de senha e escrevam-na num papel.

Ponham o tema que saiu à sua frente, de modo a que todos o vejam, e deixem que façam perguntas para que tentem adivinhar a senha que escolheram. Se conseguirem fazer com 10 perguntas ou menos, serão os vencedores. Se não, ganham vocês.

Se quiserem, podem criar os seus próprios temas para encontrar novas senhas.



2. Descubram agora as nossas senhas dos temas que os apresentamos a seguir, usando apenas as 5 pistas fornecidas. Podem encontrar a solução para cada uma delas na seção seguinte

ÓRGÃO DO CORPO HUMANO	
PISTA 1	Contém um grande número de terminações nervosas
PISTA 2	Atua como barreira protetora
PISTA 3	Sintetiza a vitamina D
PISTA 4	É o maior órgão do corpo humano
PISTA 5	É indispensável para o seu sentido do tato
SENHA	





PARTE DO SISTEMA NERVOSO	
PISTA 1	São muito, muito pequenas
PISTA 2	São encarregadas de receber os estímulos nervosos
PISTA 3	Existem em todo o nosso corpo
PISTA 4	Parecem pequenas raízes de uma planta
PISTA 5	Fazem parte dos neurónios
SENHA	

PARTE DO SISTEMA LOCOMOTOR	
PISTA 1	Permitem o movimento de um membro do corpo humano
PISTA 2	Estão numa das suas extremidades
PISTA 3	Os jogadores estão sempre a lesioná-los
PISTA 4	São um conjunto de músculos
PISTA 5	Os seus antagonistas são os adutores
SENHA	



ANIMAL VERTEBRADO	
PISTA 1	Não tem asas, nem voa
PISTA 2	É o mamífero com cauda mais existente no planeta
PISTA 3	Vive no campo e come sementes
PISTA 4	Pode ser de muitas cores, embora as mais comuns sejam o marrom e o cinza
PISTA 5	Faz parte da família dos roedores
SENHA	

OBJETO CELESTE	
PISTA 1	É um corpo sólido
PISTA 2	Orbitam formando trajetórias estáveis
PISTA 3	São formados por gelo, pó e rochas
PISTA 4	Um dos mais conhecidos tem o nome de halley
PISTA 5	Têm uma cauda
SENHA	



PAÍS	
PISTA 1	Está na Europa
PISTA 2	Tem praias que dão para o mar adriático
PISTA 3	A sua bandeira é vermelha, branca e azul
PISTA 4	Fez parte da antiga Iugoslávia
PISTA 5	A sua capital é Zagreb
SENHA	

CIDADE BRASILEIRA	
PISTA 1	Tem nome de santo
PISTA 2	Cidade do móvel e do automóvel
PISTA 3	Onde fica os antigos estúdios de cinema Vera Cruz
PISTA 4	Um ex-presidente morou lá
PISTA 5	Faz parte da grande São Paulo
SENHA	



Soluções para o jogo das pistas

Órgão do corpo humano	PELE
Parte do sistema nervoso	DENDRITES
Parte do aparelho locomotor	ABDUTORES
Animal vertebrado	RATO
Existe no espaço	COMETA
País	CROÁCIA
Cidade brasileira	SÃO BERNARDO DO CAMPO

Podem partilhar as impressões ou fotografias das suas senhas usando o hashtag **#DevirHomeAcademy**, onde vão encontrar fotografias de atividades efetuadas por outros jogadores/as.

O que aprendemos?

Nesta atividade, desenvolvemos principalmente a competência linguística para relacionar e agrupar conceitos, assim como a nossa capacidade de dedução.

Paralelamente, aprendemos como usar os conteúdos relacionados com as ciências naturais e sociais, específicos do 2º ciclo do Ensino Básico.





**CARTAS DE TEMAS PARA
IMPRIMIR**

ORGÃO DO CORPO HUMANO	PAÍS	CIDADE BRASILEIRA
ANIMAL VERTEBRADO	EXISTE NO ESPAÇO	FONTE DE ENERGIA
MÁQUINA	PARTE DO APARELHO LOCOMOTOR	PARTE DO APARELHO REPRODUTOR