

## GUIA FACILITADOR DO SCRATCH

# Esconde-esconde

Faça um jogo de esconde-esconde e desafie seus amigos a jogá-lo.



Experimente o tutorial *Esconde-esconde!*

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

DESENVOLVIDO COM O  
APOIO DE



## Antes da oficina

### Experimente o tutorial

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

### Imprima os cartões

<http://programae.github.io/recursos/scratch/cartoes/Hide-and-Seek-Cards.pdf>

### Confirme se todos os participantes têm conta no Scratch

[Inscreva-se](#)

[Entrar](#)

Cadastre-se no Scratch!  
[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

[Inscreva-se](#)

É fácil (e grátis!) cadastrar-se no Scratch.

Escolha um nome de usuário Scratch

Escolha uma senha

Confirmar senha

Prepare um projetor ou monitor grande (se houver)

## Planejamento da oficina



**IMAGINE**  
5 minutos

Apresente o projeto para o grupo de participantes.



**CRIE**  
35+ minutos

Auxilie os participantes enquanto eles criam seus projetos em seu próprio ritmo.



**COMPARTILHE**  
10 minutos

Reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.

## Exemplos de projetos

Hide-and-Seek Studio  
Projetos ( 48 ) Comentários ( 276 ) Curadores Atividade ( 98 Seguidores )

Esconde-Esconde dos ... por NinNov10

Hide and Seek por Harrypotterlover232

bigben456 presents: Hi... por bigben456

Hide and seek por dorothybz2022

[scratch.mit.edu/studios/1614974](https://scratch.mit.edu/studios/1614974)

## Imagine



Apresente uma ideia para o grupo e deixe que façam um *brainstorming*.

### Inspire

Mostre o vídeo do tutorial *Esconde-esconde* para inspirar e despertar ideias.



[scratch.mit.edu/hide](https://scratch.mit.edu/hide)

ou

[vimeo.com/llk/hide](https://vimeo.com/llk/hide)

### Aquecimento: teste alguns jogos

Peça para os participantes formarem duplas e testarem alguns exemplos de projetos de Esconde-esconde. Sugira que eles clique no botão “Veja por dentro” para ver como eles foram feitos.

O que você percebeu sobre o jogo?

O que você percebeu sobre o código?



## Mostre como começar

**Escolha um urso ou outro ator:**

Novo ator:

Categoria  
Todos  
Animais  
Imaginários  
Letras  
Pessoas  
Coisas  
Transportes



Icebear

No Scratch, qualquer objeto que se move é chamado de ator.

**Faça seu ator se esconder e se mostrar:**



**Faça com que isso continue acontecendo:**



**Faça seu ator responder ao clique:**

quando este ator for clicado  
toque o som yeah  
diga "Você me achou!" por 1 segundos



## Crie

Auxilie os participantes enquanto eles criam seus jogos de esconde-esconde.

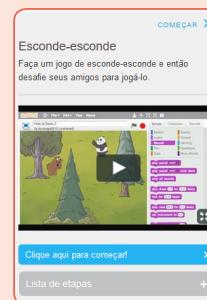
### Perguntas para iniciar

Qual urso ou outro personagem você quer em seu jogo?

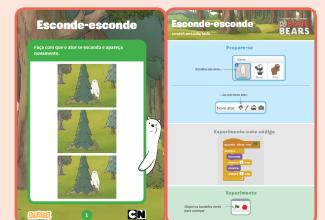
O que você quer que aconteça quando alguém clicar no personagem?

### Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem preferir seguir o tutorial passo a passo.



Outros podem querer usar os cartões de atividade.

### Ideias para começar

- Escolha um urso ou outro ator
- Faça-o se esconder e se mostrar
- Faça-o realizar alguma coisa quando alguém clicar nele
- Brinque com o tempo

**Adicione ao seu jogo**

- Crie esconderijos
- Faça movimentos
- Marque pontos
- Acrescente mais personagens
- Adicione um desafio extra

**Incentive a persistência e a resolução de problemas**

- Faça perguntas para entender o que os participantes estão fazendo
- Ajude-os a abordar um problema em partes, uma etapa por vez
- Sugira que peçam ajuda aos colegas

O que você que o ator faça primeiro?

O que você já tentou até agora?

**Muitos caminhos, muitos estilos**

Cada participante vai abordar seu projeto de forma diferente. Celebre essa diversidade e permita que eles trabalhem em seu próprio ritmo e sigam seu próprio caminho.

**Compartilhe**

Reúna os participantes em pequenos grupos e peça para que se revezem jogando os jogos uns dos outros.

**Peça para que eles pensem sobre estas questões:**

O que você mais gostou nos jogos que jogou?

Você teve novas ideias para seu próprio jogo? O que você gostaria de experimentar agora?

**Variações****Faça a releitura de um jogo**

Está com o tempo reduzido? Faça a releitura de um dos exemplos de projeto de Esconde-esconde. Desenhe seus próprios personagens, altere o cenário, ou brinque com o tempo para personalizar o jogo.

**Esconde-esconde na vizinhança**

Faça um jogo com um lugar conhecido por você. Importe uma fotografia de sua sala, escola, ou vizinhança. Crie um novo ator a partir de um desenho ou foto para ser encontrado nesse lugar.

