

# FICHA DE ATIVIDADE

## Desenhando Contra o Tempo

### Informações

**Duração:** 20 a 30 minutos

**Local:** Quadra, pátio externo ou espaço amplo

**Participação:** De 24 a 40 jovens, divididos em 4 equipes

### Objetivo

Estimular observação, percepção, criatividade e agilidade de raciocínio, por meio de desafios de desenho e interpretação gráfica entre equipes.

### BNCC

- EF15AR04
- EM13LGG602

### Ramos



### ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



### EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades  
para a Vida



Saúde e  
Bem-estar



criatividade e  
inovação



cuidado com o corpo

### Materiais Sugeridos

- 4 flip charts
- Papel A3 (ou maior), 6 a 8 folhas por equipe
- 8 marcadores permanentes (pelo menos 2 cores diferentes)
- 8 conjuntos de 4 cartões com nomes de objetos
- (Alternativa) Sala com quadro para desenhar

### Preparação

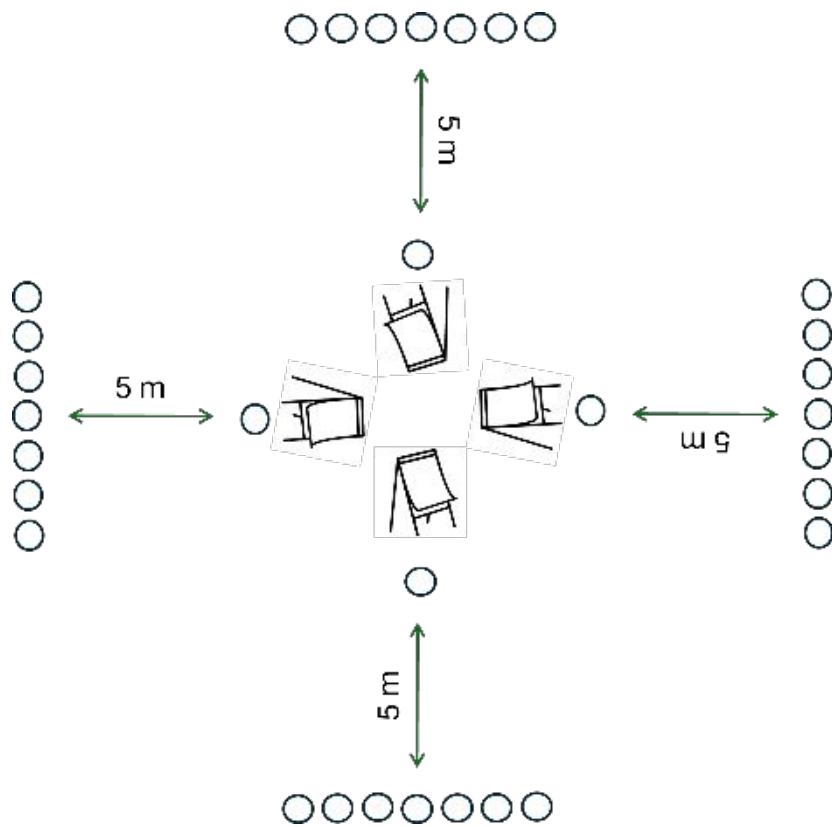
Posicionar os flip charts em formato de cruz, cada um com suas folhas e marcadores permanentes

### Descrição da atividade

1. Um escotista seleciona um conjunto de cartões e entrega a mesma palavra a todos os primeiros jogadores de cada equipe, que serão os desenhistas da rodada;
2. Cada desenhista se posiciona em seu flip chart e começa a desenhar o objeto ao sinal do escotista;
3. Os demais jogadores da equipe observam e tentam adivinhar o objeto o mais rápido possível;
4. A equipe que identificar corretamente primeiro ganha 1 ponto.

Na próxima rodada, um novo jogador assume o papel de desenhista. Após 6 a 8 rodadas, vence a equipe com maior pontuação.

## Desenhando Contra o Tempo



### Palavras sugeridas para o jogo

- Chaleira
- Relógio
- Foguete
- Fogão
- Mochila
- Trem
- Notebook
- Impressora
- Furadeira
- Anel de lenço
- Perfume
- Secador de cabelo
- Entre outros

Para os jovens mais velhos, podem ser colocadas palavras mais complexas.