

“Forca”

(brincadeira de salão)



Descrição/Objetivo: jogo simples e divertido que exercita a mente das crianças na busca de desvendar uma palavra secreta.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: apenas 2 crianças por vez. Se houver 3, uma espera e 2 jogam. Se houver 4, formam-se 2 pares e assim sucessivamente.

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: apenas papel e caneta

Regras/Funcionamento:

A cada rodada, cada uma das crianças assume um papel diferente no jogo: Uma delas imaginará uma palavra secreta (imaginador) e a outra tentará desvendá-la (desvendador)

O imaginador pensa numa palavra secreta (exemplo: PALMEIRAS) e depois tomará o papel e a caneta e escreverá vários tracinhos no papel em n.º idêntico ao n.º de letras da palavra secreta. No caso serão 9 tracinhos pois PALMEIRAS tem 9 letras.

Ficará uma figura assim: _ _ _ _ _ _ _ _ _

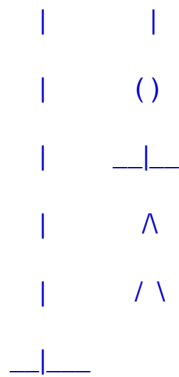
Além disso, no lado esquerdo destes tracinhos, deverá ser feita uma segunda figura: a “forca” (uma “trave” vertical, seguida de uma “trave” horizontal da qual sairá uma “cordinha” onde será “pendurado” o boneco a ser “enforcado”)



A cada erro do desvendador, uma parte do boneco a ser enforcado será desenhada.

O boneco deverá ter 6 partes: 1 - cabeça, 2 - tronco, 3 - braço direito, 4 - braço esquerdo; 5 - perna direita; 6 - perna esquerda;





Uma vez feito o desenho da "forca", o desvendador dirá em voz alta, uma dentre 26 letras (23 letras do nosso alfabeto + as letras K, Y e W)

Podem acontecer 2 coisas:

- O desvendador diz uma letra que não faz parte da palavra secreta. Neste caso, ele cometeu um erro, e o imaginador irá desenhar uma das 6 partes do boneco (obedecendo a ordem descrita acima, 1 - cabeça, 2 - tronco e assim por diante).
- O desvendador acerta uma das letras que compõem a palavra secreta. Neste caso o imaginador, escreve a referida letra acima dos tracinhos que estavam todos em branco. (ver figura abaixo)

Supondo que tenha sido escolhida a letra "A". A figura com a palavra secreta ficará assim: **A** **A** pois na palavra PALMEIRAS, a 2ª e a 8ª letras são "A"

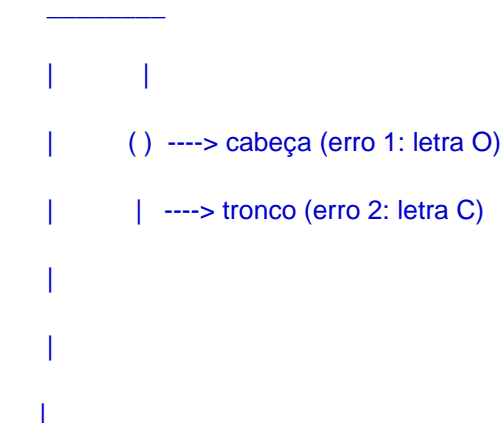
O desvendador continua o processo tentando acertar as letras da palavra secreta. Supondo que ele diga as seguintes letras:

P, O, M, C e S. Neste caso, ele terá acertado 3 letras (P, M e S) e terá errado 2 (O e C).

Desta forma, teremos 2 figuras: uma para a palavra secreta e outra para a "forca" com o boneco:

A palavra secreta estará assim preenchida: P A M A S

Enquanto isto, a figura do boneco estará com a cabeça e o tronco preenchidos pois foram 2 erros:



O jogo prossegue e a rodada termina até que ocorra um dos seguintes eventos:

- O desvendador comete 6 erros (isto é arrisca 6 letras que não estão contidos na palavra secreta). Neste caso, ele perde o jogo e o boneco "morre" enforcado. O imaginador é declarado mas ninguém ganha ponto algum.

- O desvendador acerta todas as letras que compõem a palavra secreta (isto é comete menos de 6 erros). Neste caso ele salva o boneco da "forca", vence a rodada e ganha 1 ponto.

Na rodada seguinte os papéis se invertem. Quem imaginou a palavra agora deve tentar desvendá-la!

Sucedem-se de 3 a 5 rodadas "duplas" e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

Variantes: ao invés de palavras escolhidas ao acaso, podem ser utilizados um conjunto de itens: nome de filmes, nomes de países, estados, cidades, times de futebol, plantas, etc. Neste caso, convém que o n.º de erros permitido seja maior (8 por exemplo)

Além disso, o jogo pode ser feito sem a contagem de pontos mas neste caso só há inversão de papéis quando o imaginador acertar a palavra secreta.