



## ATIVIDADE

### Decifra-me ou te devoro...

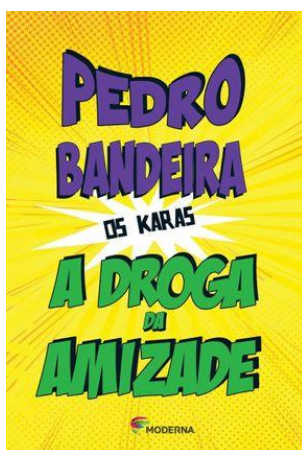
#### Bate-papo inicial

Olá, pessoal! Hoje falaremos um pouco sobre códigos secretos. Você gosta de desafios? Tem facilidade para decifrar códigos secretos? O título desta atividade faz referência ao Enigma da Esfinge. Você já ouviu falar sobre isso? No caso da esfinge, as pessoas deveriam desvendar enigmas ou seriam devoradas...

Assista a um vídeo para conhecer um pouco sobre a história da esfinge na mitologia grega. Para isso, clique no link: <https://www.youtube.com/watch?v=zDG9YCTmS4o>.

Pensando nos códigos secretos como enigmas escondidos por letras ou símbolos, desafiamos você a desvendar algumas mensagens... Pode ficar tranquilo, pois não é um enigma da esfinge... Encare este desafio!

#### Mãos à obra



Para pensarmos um pouco mais a respeito dos códigos secretos, vamos conhecer uma galerinha que vive se metendo em perigos e, para se comunicar secretamente, criou alguns códigos. Miguel, Calu, Crânio, Magrí, Chumbinho e Peggy formam a turma d'Os Karas: um grupo de adolescentes que está sempre tentando fazer o bem e ajudar os outros. Eles são personagens criados por Pedro Bandeira e integram uma série de livros do autor (*A droga da obediência*, *A droga do amor*, *Pântano de sangue...*). Em uma das obras, Pedro nos conta como os personagens se conheceram e tornaram-se Os Karas. O livro, chamado *A droga da amizade*, ajuda-nos, inclusive, a conhecer alguns dos códigos usados pela turma.

#### Para saber um pouco mais...

Pedro Bandeira é um premiado escritor brasileiro de literatura infanto-juvenil. Vale a pena conhecer um pouco de sua biografia e alguns de seus títulos mais conhecidos. Acesse: <https://www.moderna.com.br/autoresexclusivos/pedro-bandeira/pedro-bandeira-biografia.htm>





Leia o trecho abaixo. Nele, Calu e Crânio conversam usando o código criado pelos Karas:

– Omberinis, Caislufter. Denterscomberbrinis ufterm finislmenter genterninisaisl nais lombercaisdomberrais. Énter “Ais gufterenterrrais domber fombergomber”. Paissstenter enterm caissais homberjenter àis taisrdenter prais gentern-tenter aissstinisstinisr jufferntombers.

– Combermbinisnaisdomber, Crâisninisomber...

No pátio do recreio, os quatro divertiam-se ao ouvir os comentários a sua volta:

– O que esses dois estão falando, hein?

– Que língua é essa?

– Sei lá...

Até que aparecia um, metido a sabido:

– Ora, você não sabe? Isso é javanês. Meu avô fala isso perfeitamente...

– Ah...

– E você? Sabe falar?

– Meu avô está me ensinando...

Que loucura, não é?! Você consegue compreender a mensagem dos garotos? Volte ao trecho e tente descobrir qual foi o código criado por eles.

E aí, você conseguiu? Se não tiver descoberto, vamos te dar uma mãozinha!

Leia mais um fragmento da obra:

[...]

Não, Crânio não tinha enlouquecido. Tinha acabado de inventar um código muito eficiente, que acabaria transformando a brincadeira em uma linguagem secreta que haveria de ajudá-los num futuro próximo que nenhum deles, naquele momento, tinha condições de prever:

- Moleza, Karas! – explicou o inventor. – Basta trocar A por AIS, E por ENTER, I por INIS, O por OMBER e U por UFTER. É só treinar que fica fácil!





Ficou mais fácil, né?! Se você não tinha descoberto a mensagem antes da explicação sobre o código, volte ao trecho e descubra o que Crânio e Calu estavam dizendo.

A criatividade da turma não para por aqui. Crânio, o gênio d'Os Karas, vivia pensando em formas de manter em segredo as armações de sua galera. Abaixo você pode conferir mais um texto enigmático do garoto:

**RO E IGOLPO Ó ROC SOPE DOVO IGAS OM ROGSODE  
ORPIS TSELPE TSI NUPI O DO LIDI POS MODE**

E agora, hein? Que mensagem supersecreta está escondida nesse texto? Tente descobrir...

Precisando de uma ajuda de nosso personagem? Crânio deixou uma pista para que Os Karas pudessem decifrar a mensagem. Ele deixou para os amigos a seguinte frase: "Cinco calçados não servem para o gelo". Com essa pista, Miguel, Calu e Magrí descobriram duas palavras TÊNIS (usada sem acento) e POLAR.

Vamos lá... Se você não está entendendo nada, acompanhe o raciocínio dos garotos para conseguir descobrir a mensagem. Será preciso ler mais um trecho do livro:

- *Tenis* e *Polar*... Duas palavras escritas com letras diferentes! É, são duas palavras que podem ser combinadas, pois as letras não se repetem entre elas. Se você estiver certo, Miguel, uma das formas mais secretas de criar um código indecifrável é mesmo trocar letras. E se pusermos uma letra sobre a outra?

Numa folha de papel, Magrí escreveu as duas palavras, uma em cima da outra:

T E N I S

P O L A R

-Isso! Agora vamos substituir... hum... o **T** está em cima do **P** e vira **P**... **O** vira **E**, **S** vira **R**, **G** não tem em nenhuma das duas palavras, então fica **G** mesmo... **O** **E** vira **O**...

E assim continuaram, trocando uma letra da palavra de cima por uma de baixo e vice-versa, apenas mantendo as letras que não estavam nem na palavra *tenis*, nem na palavra *polar*. E logo foi possível ler a frase inteira da "mensagem secreta"...





Legal, né?! Então, volte à mensagem e decifre-a...

### Para saber um pouco mais...

O código é um dos seis elementos da comunicação. Esses elementos são: emissor, receptor, mensagem, canal, código, referente. O **código** é a maneira pela qual a mensagem se organiza. Ele é formado por um conjunto de sinais, organizados de acordo com determinadas regras, em que cada um dos elementos tem significado em relação aos demais. Pode ser a língua, oral ou escrita, gestos, código Morse, sons etc. Ele deve ser de conhecimento de ambos os envolvidos: emissor e destinatário. Quer aprender um pouco mais sobre os elementos da comunicação? Acesse o endereço eletrônico <https://www.youtube.com/watch?v=h45NGutYVaw> e assista ao vídeo.

### Revisitando ideias

Agora é com você!



Que tal dar uma de agente secreto? Sua missão agora será criar uma mensagem enigmática (use e abuse da criatividade para inventar seu código). Entregue sua mensagem aos seus familiares para que eles possam descobrir o que você escreveu... Você também pode enviar para um colega de sua classe, por meio de rede social. Se for muito difícil, dê dicas para eles.

Quer uma sugestão de mensagem? Aproveite o momento que estamos vivendo e escreva a frase a seguir em código: "Fique em casa. Essa atitude salva vidas!" (Mas, se quiser, pode inventar outra frase. O que vale é se divertir inventando e decifrando códigos...).

