



ESCOTEIROS
DO BRASIL

JOGOS AO AR LIVRE

PARA OS RAMOS ESCOTEIRO E SÊNIOR

JOGOS AO AR LIVRE PARA OS RAMOS ESCOTEIRO E SÊNIOR

1ª edição - Abril de 2019 | Disponível em formato digital

Organização do conteúdo: Juciele Rosa

Edição: Vitor Augusto Gay

Colaboraram na elaboração deste material: Abimael da Silva Souza, Arthur Domingos Pinheiro Barão, Dulce Helena Porcher, Estela Seifert, Estelina Mendes Terra, Franciane Ceciliano, Gabriel Vautier Teixeira Fonseca, Higor de Souza Ribeiro, Jaqueline, Ferreira dos Reis, João Henrique Ortiz Rosa, José Cavalcante, Juan BendeZú, Juciele Silva Ortiz Rosa, Juliana Cochenski, Larissa Terra, Leocir Jung, Marcelo Teixeira, Marcio Jamenes Ferreira Nava, Marja Lawana de Almeida Braga, Marlene Carvalho, Paulo Juracy Carvalho Neto, Raphael Cavalcanti Lopes, Rodrigo Luis da Silva Duarte Martins, Vera Lúcia Raposo de Castro, Vitor Augusto Gay.

Diagramação: Raphael Luis K.

Bibliografia

Escotismo para Rapazes - Baden Powell
O Valor Educacional dos Jogos - Vania Dhome
Jogos e Dinâmicas - Rose Militão
Dinâmica e Jogos - Celso Antunes
Livro de Jogos Boto Velho UEB
Manual de Jogos - Luciano Talarico
Jogos favoritos - Thiago Sivasailam

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Nenhuma parte dessa publicação, incluindo as ilustrações, pode ser traduzida ou adaptada, reproduzida, armazenada ou transmitida, sob qualquer forma ou meio, sem prévia autorização expressa da Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil.

Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde - Curitiba/PR - CEP 80250 100
Tel: (41) 3353 4732 | www.escoteiros.org.br

APRESENTAÇÃO

Como tudo começou...

De uma conversa informal, sobre as nossas vivências como escotista nos Ramos Escoteiro e Sênior e sobre a importância de termos materiais de caráter prático para aplicação do escotismo. A ideia foi colaborar com a produção de um pequeno livro de jogos, que fossem aplicados de forma dinâmica, com ou sem materiais, simples e de fácil acesso.

Então, a Equipe Nacional de Atualização do Programa Educativo dos Escoteiros do Brasil, convidou voluntários das diversas Regiões Escoteiras, que colaboraram na elaboração desse material. O desafio havia sido lançado, os jogos começaram a chegar e com eles a alegria de poder, com algumas mãos, dar forma ao que foi imaginado. O principal objetivo sempre foi o de elaborar um material que colaborasse na aplicação de boas atividades, disponibilizando uma publicação com uma boa quantidade de jogos, cujo valor educacional se faz presente, para construções significativas de conhecimentos pessoais e a vivência de experiências positivas.

A publicação apresenta jogos para serem aplicados preferencialmente ao ar livre. Todos classificados por área de desenvolvimento, tipo de jogo, material necessário e com descrição do desenvolvimento.

Seguimos motivados, esperamos que o material seja útil e se converta em momentos divertidos para jovens de todo o Brasil.

Juciele Silva Ortiz Rosa

Coordenadora Nacional do Ramo Sênior
Escoteiros do Brasil

Vitor Augusto Gay

Gerente de Programa Educativo
Escoteiros do Brasil

DIALOGANDO SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA APLICAÇÃO DO PROGRAMA EDUCATIVO

As vivências dos jovens nas tropas, seguindo os parâmetros estabelecidos pelo Método Escoteiro, confirmam que a construção de conhecimento é coletiva, que dependem de diversão, motivação e interação.

As escrever o livro “Escotismo para Rapazes”, Baden-Powell nos traz subsídios para a aplicação de atividades, que podem ser perfeitamente adaptadas aos dias atuais, levando em consideração cada faixa-etária e os diversos contextos existentes. Partindo de tão importante publicação, temos exemplos de como a atividade prática foi o diferencial para a ampla expansão do Escotismo. Diante desse contexto, o jogo está presente como ferramenta que contribui para o desenvolvimento da autonomia, convívio, autoestima, inração entre pares e equipes, permeando as áreas de desenvolvimento e sendo na formação global de crianças e jovens, que por meio dele desenvolvem competências, compreendem regras, cooperam e competem com respeito.

As atividades escoteiras, que levam os jogos em sua composição, são atrativas por terem uma característica lúdica. Isso torna a atividade mais atraente e eficiente, bem como promove o desenvolvimento nos diferentes aspectos da formação e crescimento pessoal. Por meio dos jogos é possível desenvolver relacionamentos, pois a interação é um importante componente nos atos tanto de brincar, como de jogar. Assim o aprendizado torna-se mais eficaz para os jovens, pois existe vasta troca de experiências. De acordo com Pinto (1997, p.336) “não há aprendizagem sem atividade intelectual e sem prazer, por isso, o lúdico aparece como uma alternativa motivadora de auxílio à aprendizagem, pois ela não ocorre sem a motivação”.

Relacionando as práticas aos valores, estes são vivenciados com objetivo dos jovens construir sentimentos em relação a si e ao próximo, de forma prática e concreta. Neste sentido, é fundamental oportunizar para as tropas jogos competitivos e cooperativos, fomentando que a cooperação é a melhor forma de respeitar-se e ao próximo, desenvolver a autonomia, o senso de justiça, resolver conflitos que surgem ao longo da caminhada e principalmente conviver de forma saudável com os demais, fortalecendo os laços de amizade. Afirma Dohme (2003, p.14), que “A saudável camaradagem que as atividades suscitam pode ser o ponto de partida para amizades que são estendidas para o seu cotidiano e, muitas vezes, para sua vida adulta”.

O que podem oferecer as atividades cooperativas e competitivas:

- As atividades cooperativas contam com elementos competitivos, sempre somados aos valores como paciência, criatividade, perseverança, responsabilidade, autoconfiança entre outros.
- As atividades competitivas trazem ordem, atenção, disciplina, honestidade, justiça, respeito, que sendo bem dosadas, mediadas e trazendo valores e sentimentos positivos que a competição pode trabalhar, trazem bons resultados.

Além das ferramentas disponíveis, é necessário e fundamental ter as regras a estabelecidas para a aplicação dos jogos. Regras claras são sucesso garantido!

A preparação do material a ser utilizado no jogo também facilita. Tudo deve estar preparado, disponível, para não correr o risco de ociosidade, perda de tempo e consequente desmotivação.

Durante a aplicação dos jogos é importante que os escotistas estejam próximos e observem os jovens para verificar os efeitos e situações que servirão de diagnóstico, tanto para a avaliação da progressão pessoal, quanto para a elaboração do próximo ciclo de programa.

Também é importante que jogos sejam inclusivos, favorecendo a participação da pessoas com deficiência no escotismo. É necessário acolhimento, receptividade, aplicação de jogos adaptados às necessidades, ao desenvolvimento de competências, proporcionando o sentimento de pertencimento e igualdade para com os demais.

Finalmente, aproveitem a publicação e desejamos sucesso nas atividades!

Juciele Silva

Referências:

Dohme, Vania. O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. RIZZO PINTO, J.

Corpo, Movimento e Educação – O desafio da criança e adolescente deficientes sociais. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

ÍNDICE

1. Desenvolvimento Físico

1.1. Corrida das Tartarugas Gigantes de Galápagos	11
1.2. Andar sem ser visto	11
1.3. Começando com...	12
1.4. Corrida de costas às costas	12
1.5. Sopa de Letrinhas	13
1.6. Abrigo Alto	14
1.7. Revezamento em 03 Posições	14
1.8. Irmãos Gêmeos	15
1.9. Gato e Rato Maluco	16
1.10. Gladiador Cego	16
1.11. Esconde-esconde Diferente	17
1.12. Volta ao Mundo	17
1.13. Pac-Man Escoteiro	18
1.14. Corrida de Bigas	19
1.15. Equilíbrio em jornal	20
1.16. Bola ao Cesto Móvel	20
1.17. Boné Sobre os Bastões	21
1.18. Mensagem do Coração	21
1.19. Corrida de Barcos	22
1.20. Desenhistas	23
1.21. Apaga Vela	23
1.22. Reconstruindo a Base	24
1.23. Poção Sagrada	25
1.24. Resgate do Ícone Sagrado	26
1.25. Octógono	26

2. Desenvolvimento Afetivo

2.1. Pega Pega do Abraço	31
2.2. Barquinho do Afeto	31
2.3. Águas Profundas	32
2.4. Sentar em Grupo	34
2.5. Mundo Animal	34
2.6. Sempreconceito	35
2.7. Vivenciando as Diferenças	36
2.8. Dia da Boa Ação	36
2.9. O Lenço Risonho	37
2.10. Não Podemos Seguir Sozinhos	38

2.11. Círculos que Unem	38
2.12. O Avião	39
2.13. Cabo da Paz	40
2.14. Salve a Orbe Sagrada	41
2.15. Pedra dos Valores	42
2.16. Jogos Afetivo	43
2.17. Futebol de Carrinho de Mão	43
2.18. Revezamento Cossaco	44

3. Desenvolvimento Caráter

3.1. Bola ao Cesto Com Jogador Numerado	47
3.2. Queimando os Dedos	47
3.3. A Mensagem	48
3.4. Bombardeio em Gilwell Park	48
3.5. Casa, Inquilino e Terremoto	49
3.6. Corrida De 3 Cordas	50
3.7. Queimada Xadrez	51
3.8. Tapete Voador	51
3.9. Rooler Ball	52
3.10. Cordão Embaraçado – Jogo de Círculo	52
3.11. Campo de Pouso	53
3.12. Balança	54
3.13. Juntando os Pauzinhos	54
3.14. Erguendo o Mastro	55
3.15. Fio de Ariadne	56
3.16. Civilização Perfeita	57
3.17. Submarino	57
3.18. Roleta da Lei	58
3.19. Calcanhar de Aguiles	58
3.20. Pegador Colado	59
3.21. Fuga Contagante	60

4. Desenvolvimento Espiritual

4.1. Jogo das Religiões	63
4.2. Garrafa das Leis Escoteiras	64
4.3. Mímica das Leis Escoteiras	64
4.4. Encontre o Farol	65
4.5. Jogo da Memória – Líderes Espirituais	66
4.6. O que Vejo?	66

5. Desenvolvimento Intelectual

5.1. Kim Auditivo	
5.2. Pedra/Papel/Tesoura	69
5.3. Caça ao Zulu	69
5.4. Racha Cuca	70
5.5. Pontos Cardeais	71
5.6. Esconde-Esconde Diferente	71
5.7. Continue a História	72
5.8. Dança dos Bastões	72
5.9. Missão Atlântida	73
5.10. Estoura ou Adivinha	75
5.11. Batalha Nava – Lagoa	76
5.12. Duelo de Nós	76
5.13. A Procura dos Fugitivos	77
5.14. O Náufrago	78
5.15. Jogo Comunitário	79
5.16. Pique Baratinha	79
5.17. Mundo Animal	80

6. Desenvolvimento Social

6.1. Nó Humano	83
6.2. Combate	83
6.3. Selfies Pela Cidade	84
6.4. Arrastar Troncos	85
6.5. Ilustrando a História	85
6.6. Jogo da Velha	86
6.7. Notabilidades	86
6.8. Ataque de Esquadrilha	87
6.9. Os Três Passos	88
6.10. Fruta Podre	89
6.11. Corrida Todos Por Um	89
6.12. Interligados	90
6.13. Huya!	91

DESENVOLVIMENTO
FÍSICO

1.1. CORRIDA DAS TARTARUGAS GIGANTES DE GALÁPAGOS

Área de Desenvolvimento

Físico e caráter.

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo e de revezamento.

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Área livre.

Desenvolvimento

As tartarugas gigantes de Galápagos estão entre os seres vivos mais antigos do mundo e por isso são consideradas muito fortes. Por patrulha, os jovens fazem um revezamento em que, divididos em duplas, um deles faz a vez de corpo da tartaruga (em quatro apoios) e outro faz a vez de casco (junto as costas do jovem que está agachado). A patrulha que concluir primeiro vence. Os escotistas podem adaptar permitindo, por exemplo, que apenas um jovem seja casco e todos os outros sejam corpos, ou podem solicitar o contrário: que todos os jovens tenham sua vez de casco e sua vez de corpo.

1.2. ANDAR SEM SER VISTO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Um condutor (jovem ou escotista) fica parado de costas para os participantes a uma distância de 20 metros em um local aberto. Os participantes tentam caminhar

e tocar no condutor sem serem vistos. Caso sejam vistos voltam para ponto de partida.

Observações

Cada participante tenta tocar o condutor sem ser visto, usando técnicas de tocaia e movimentos leves.

1.3. COMEÇANDO COM...

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo

Materiais

Objetos escoteiros espalhados na opção de pegar.

Espaço Necessário

Ar livre - bosque ou campo.

Desenvolvimento

As patrulhas devem estar sentadas juntas no centro de um espaço delimitado. O escotista deverá dizer: Pegar objetos escoteiros espalhados pelo campo do jogo que iniciem com a letra...

C - cantil

B - bandeira

A - apito e outras letras conforme o que foi espalhado.

Os objetos podem ser colocados em níveis de dificuldades diferentes para que as patrulhas elaborem estratégias de como pegá-los.

1.4. CORRIDA DE COSTAS ÀS COSTAS

Área de Desenvolvimento

Físico e Social

Tipo de jogo

De revezamento

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Forma-se os participantes em patrulhas, em duplas, um de costas para o outro e com os braços entrelaçados, um vai de frente e o outro de costas até determinado ponto. Para o retorno a situação se inverte, quem estava de costas vai de frente. Deve haver acerto nos compassos de caminhada, pois cada dupla deverá caminhar e não carregar o seu parceiro de jogo. Esse jogo é ótimo para se avaliar o entrosamento entre os integrantes da tropa e a união da patrulha.

1.5. SOPA DE LETRINHAS

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessários

Ar livre.

Desenvolvimento

Delimitar a área com uma linha de saída e uma de chegada. Um jovem designado (orientador) deverá ficar no meio da linha de saída e chegada e irá falando nomes de comidas. Quando o jovem gostar da comida deverá dizer EBA! E dar um passo à frente. Quando não gostar, deverá dizer ECA! E ficar onde está. Ao falar sopa de letrinhas, todos correm até a linha de chegada e o orientador deve tentar pegar um jovem para lhe substituir. As comidas podem ser substituídas por jogos, por times de futebol, nomes de filmes ou atividades escoteiras.

1.6. ABRIGO ALTO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo, de observação.

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Deve ser escolhido um “pegador” que deverá ficar sob um “X” demarcado em um espaço aberto. Outros jovens devem se espalhar pela área e observar o “pegador”. Quando o pegador sair do “X” os demais devem fugir ou subir em algo com mais de 50 cm de altura, que será o seu “abrigo alto”. Sempre que o pegador voltar ao “X” os demais deverão sair dos seus “abrigos”. Durante o jogo se o “pegador” encostar em alguém troca-se o “pegador”.

1.7. REVEZAMENTO EM 03 POSIÇÕES

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo, de revezamento

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Preparação: A tropa organiza-se por patrulha. Um jovem é escolhido para começar o jogo ficando em pé, os demais sentados, um ao lado do outro de pernas abertas voltados para a direita. Os pés do companheiro do lado devem ser tocar. Ao sinal de início o jovem que está em pé pula entre os espaços deixados pelas pernas

abertas de cada escoteiro até chegar no último. Quando chegar ao final, os jovens que estão sentados devem dar um giro de 180° para a direção contrária, mantendo-se sentados, e de pernas abertas como anteriormente. Feito isso o jovem que está em pé voltará pulando entre os espaços deixados pelas pernas abertas até chegar à frente (início da fila). Neste momento os jovens que estão sentados deverão fazer um túnel, apoiando-se pelas mãos e pernas formando um arco, e o jovem deverá passar por baixo deste túnel até o último jovem. Quando ele chegar ao fim todos voltam a se sentar, ficam de pernas abertas como da primeira vez, o jovem que estava de pé senta, abre as pernas e o jovem que agora está no início deverá fazer todo o percurso. O jogo prossegue até que o primeiro jovem chegue novamente a frente.

1.8. IRMÃOS GÊMEOS

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Corrida em dupla

Materiais

1 Lenço escoteiro ou meias.

Espaço Necessário

Área livre para demarcar a circunferência com trajeto a ser percorrido.

Desenvolvimento

A atividade consiste nas duplas competindo descalças na grama com os calcanhares unidos por suas meias ou lenços amarrando-os. A competição poderá ser entre até quatro duplas por vez, que percorreram em um percurso de 40 metros. As duplas devem fazer o percurso sem cair. Caso caia deverá retornar ao ponto de partida. Ganha quem chegar primeiro.

Variante

O percurso pode ser composto por obstáculos, o que aumentará o grau de dificuldade do jogo.

1.9. GATO E RATO MALUCO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Apito.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Os participantes são divididos em duplas que ficam de braços dados espalhados e parados pela área. Escolhe-se um dos participantes para ser o gato ou pegador, e outro para ser o rato ou a presa. Ao apito do escotista o gato sai correndo atrás do rato, que corre por entre as duplas. Quando o rato quiser, ele se engata na extremidade de uma dupla, e o participante da outra extremidade torna-se o novo rato e sai correndo com o gato tendo de continuar a pegá-lo. Quando o gato pega o rato, inverte-se o papel, o gato passa a ser rato e o rato a ser gato. A qualquer momento do jogo, ao apito do escotista, muda-se a regra, e agora quando o rato se ligar a um jogador da outra extremidade, o participante torna-se gato e sai correndo do antigo gato que agora é rato. Esta alternância da regra ao apito faz com que os outros jogadores fiquem atentos as regras, que podem mudar ao sinal do apito.

1.10. GLADIADOR CEGO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Quebra-gelo e de revezamento

Materiais

Vendas para os olhos, jornal para confecção do porrete e durex.

Espaço Necessário

Livre.

Desenvolvimento

Os participantes devem formar um círculo. Pedir para um jovem de uma das equipes ficar no centro, vendado e com um porrete de jornal (jornal enrolado preso com durex). Uma das patrulhas (não a do jovem com o porrete) é indicada para tentar tocar o gladiador, sem ser atingido pelo mesmo. Conta-se o número dos que conseguiram e dos que não conseguiram. Troca-se o gladiador e a patrulha que tentará o toque. Vence a patrulha que obtiver mais êxitos

1.11. ESCONDE-ESCONDE DIFERENTE

Área de Desenvolvimento

Físico, Intelectual.

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Etiquetas ou fita crepe, caneta.

Espaço Necessário

Área aberta.

Desenvolvimento

O escotista chamará os jovens e cada um deles deverá escolher um animal. Depois de escolhido o animal, uma etiqueta deverá ser colada na testa de cada jovem. O objetivo do jogo é não deixar que os outros vejam qual foi o animal escolhido, para isso cada um deverá esconder sua etiqueta sem usar as mãos. Quem tiver seu animal descoberto deve sair do jogo.

1.12. VOLTA AO MUNDO

Área de Desenvolvimento

Físico, Intelectual

Tipo de Jogo

Quebra-gelo.

Materiais

Bastão de patrulha, bola.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Com as patrulhas posicionadas em formato de hexágono, coloca-se uma bola no centro. Cada jovem recebe um número de 1 a 6. Com os participantes formados em equipe e em fila, o escotista chama um número e o jovem correspondente deve correr em sentido horário por trás de todas as patrulhas. Quando chegar na sua patrulha, deverá passar por debaixo das pernas de todos os seus integrantes e dar dez voltas em torno de um bastão sustentado por um auxiliar (o participante passa por baixo do braço e chuta a bola posicionada no meio). O primeiro que chutar marca um ponto para a sua equipe.

1.13. PAC-MAN ESCOTEIRO

Área de Desenvolvimento

Físico e Intelectual

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Cordas e espeques para montar o tabuleiro se for em área gramada, giz se for em áreas de calçada ou utilizar as próprias linhas da quadra de esporte.

Espaço Necessário

Área ao ar livre gramada/cimentada ou quadra de esportes.

Desenvolvimento

O jogo se desenvolve de maneira semelhante a um pega-pega. O pacman e os jovens somente poderão se deslocar pelas linhas definidas. Quem for pego deverá sentar no local exato da captura e servirá de obstáculo para quem está fugindo, mas não para o pacman que poderá pular as pessoas que foram pegadas por ele e estão sentadas no chão. Os fugitivos não podem pular esses obstáculos. Quem for o último a ser pego será o vencedor.

1.14. CORRIDA DE BIGAS

Área de Desenvolvimento

Físico, Intelectual, Caráter.

Tipo de Jogo

Jogo técnico

Materiais

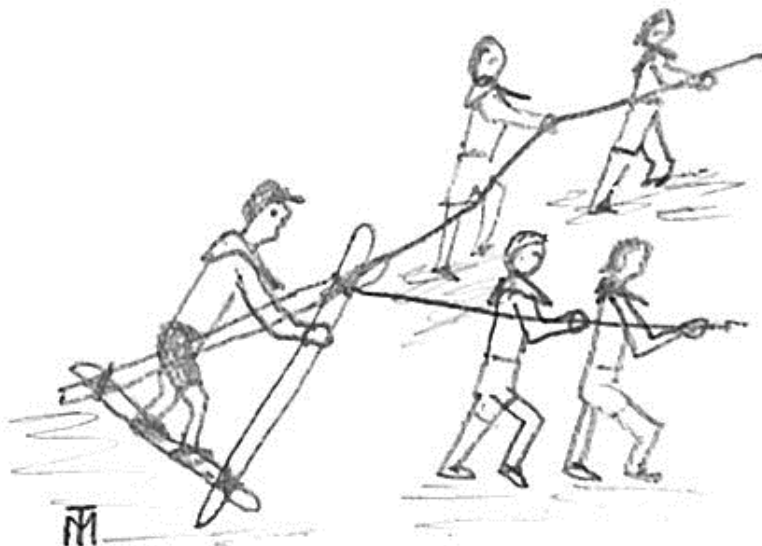
Três bastões por patrulha, sisal ou cabo fino para amarras, 5m de corda para puxar a biga.

Espaço Necessário

Área com espaço suficiente para fazer um percurso razoável (para o Ramo Sênior deve ser escolhido um percurso acidentado).

Desenvolvimento

Cada equipe deverá confeccionar uma biga, composta de um triângulo formado por três bastões, utilizando amarras diagonais e com um cabo amarrado no vértice superior para puxar a biga. Com as bigas construídas, as patrulhas percorrerão simultaneamente um trajeto determinado, disputando uma corrida entre elas. Podem ser realizadas várias voltas, alternando o jovem que vai pilotando a biga.



1.15. EQUILÍBRIO EM JORNAL

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Revezamento

Materiais

Folha de jornal.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

- 1) Entregar uma folha de jornal para cada patrulha.
- 2) Ao sinal do apito, a patrulha deverá se instalar toda sobre o jornal e contar até 10.
- 3) A patrulha mais rápida marca 2 pontos, se alguém cair do jornal não marca ponto.
- 4) O jornal será dobrado na metade e ocorrerá novo sinal de apito.
- 5) Procedem-se várias vezes, até ser impossível manter uma equipe sobre o jornal.
- 6) Vence a equipe que marcar mais pontos.

1.16. BOLA AO CESTO MÓVEL

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo de observação.

Materiais

2 cestos e 1 bola.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

- 1) Formar duas equipes (idealmente as próprias patrulhas) para um jogo de basquete, com algumas regras adicionais.
- 2) Não pode dar mais que 3 passos com a bola.

- 3) A bola deve passar por 5 jogadores da mesma equipe antes de ser arremessada à cesta.
- 4) Se a bola for interceptada pela outra equipe, a contagem dos passes deve reiniciar.
- 5) A cesta (uma panela) fica em poder de um dos jovens da equipe, que deve passá-la para outro jovem, sem andar.
- 6) Para valer a cesta a cesta deve passar por 3 jovens diferentes, enquanto ocorre a contagem dos passes da sua equipe. É aconselhável cerca de 3 escotistas para acompanharem esse jogo.

1.17. BONÉ SOBRE OS BASTÕES

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo, de equipe, Jogo de sede

Materiais

6 bastões, 2 bonés, sisal.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Duas equipes são designadas e ficarão atrás de uma linha delimitada de sisal. À frente ficarão 3 bastões, em cima do primeiro ficará um boné. Ao sinal do escotista, o primeiro jovem correrá e pegará o boné passando para o bastão seguinte, retorna e toca com a mão na mão do primeiro jovem da fila e vai para o fim. Este sai e passa o boné para o outro bastão, retorna e faz a mesma coisa e assim continua passando de bastão em bastão, indo e voltando até que a primeira equipe complete de 2 a 3 voltas conforme estipulado inicialmente. Se algum jovem errar a sequência toda a equipe será penalizada e terão que reiniciar a sequência.

1.18. MENSAGEM DO CORAÇÃO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Estratégia, conhecimento

Materiais

Bexigas, papéis.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

- 1) Dividir a tropa em duas equipes.
- 2) Cada equipe recebe 3 bexigas e 3 papéis (dois falsos e um verdadeiro).
- 3) Colocar as mensagens e água nas bexigas.
- 4) Amarrar as bexigas no peito ('coração') de 3 pessoas.
- 5) Ao sinal do apito, tentar estourar o "coração" da equipe adversária e defender o da sua equipe.
- 6) Se consegue estourar, receberá a mensagem.
- 7) Se a mensagem for verdadeira vale 3 pontos, se for falsa vale 1 ponto.
- 8) Vence a equipe que estourar todos "corações" da equipe inimiga primeiro ou contar pontos após 15 min.

1.19. CORRIDA DE BARCOS

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Revezamento

Materiais

Duas folhas de papelão para cada patrulha. Esses podem ser substituídos por folhas de jornal (desapropriado para dias chuvosos ou ventosos) ou pneus velhos.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Cada equipe possui duas folhas de papelão que serão as "pedras" para a travessia de um "pântano". O "pântano" será um lugar previamente demarcado com duas linhas paralelas. Cada um deve cumprir a travessia e retornar, pulando de uma folha para a outra ou de um pneu para outro e recolhendo a que ficou atrás, lançando-a para frente, sem pisar no "pântano".

Observações

O que pode dar um gosto especial a esse jogo é a história a ser contada antes. Do tipo “depois do pântano há uma bruxa que lançará um desafio, que caso seja cumprido toda a vila será salva, ou coisa semelhante.

1.20. DESENHISTAS

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

De revezamento, criatividade e agilidade. Bom para dias de chuva.

Materiais

Papel, lápis.

Espaço Necessário

Ar livre ou espaço fechado

Desenvolvimento

Jogo de revezamento, por patrulha. O escotista dá aos jovens um tema. Um jovem de cada patrulha deverá correr até o lado oposto da quadra ou campo e iniciar um desenho de acordo com este tema. Ao apito do escotista, retorna para a sua patrulha, quando então outro jovem irá continuar o desenho a partir de onde o último jovem parou. Após todos participarem, o escotista encerra o jogo. Vence a patrulha que fizer o melhor desenho, segundo avaliação dos próprios participantes, escotistas ou outro conforme definido.

1.21. APAGA VELA

Área de Desenvolvimento

Físico e intelectual

Tipo de Jogo

Jogo de revezamento, estratégia e observação

Materiais

Uma seringa para cada jovem participante, uma ou mais velas por patrulha, vasilha (balde ou panela) com água.

Espaço Necessário

Local fechado

Desenvolvimento

Cada patrulha recebe uma (ou várias) vela acesa, que deve ser colocada dentro de um espaço delimitado onde ninguém, com exceção dos membros da patrulha, pode entrar. Cada integrante da tropa recebe uma seringa. O objetivo é encher a seringa com água em uma das vasilhas que fica no centro da quadra e tentar apagar as velas das demais patrulhas. Vence a patrulha que ao final do jogo tiver o maior número de velas acesas.

1.22. RECONSTRUINDO A BASE

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo, técnico, criatividade e trabalho em equipe

Materiais

5 bambus por patrulha e sisal

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Pode ser utilizado o seguinte fundo de cena: A C.H.E.F.I.A. (Companhia Harmônica Especial Filiada ao Instituto Aeroespacial) convoca estas 4 equipes de engenheiros para reconstruir 4 bases que ficam no fundo do mar e estão em péssimas condições (bambus). Para poder consertá-las, cada equipe vai receber um traje especial que possibilita a pessoa respirar em baixo da água, mas com limite de tempo, e um material de tecnologia de ponta para consertar estas bases (sisal). Como é um lugar muito importante, vocês terão de reconstruir ela debaixo d'água no menor tempo possível, para que não fique mais vulnerável do que está.

Descrição da atividade

As patrulhas terão que criar uma pioneiria, de pequeno porte, onde eles irão depender de sua criatividade, trabalho em equipe e técnica. O campo deve ser dividido de forma que deixe os jovens em um lado e os bambus no outro lado. Um jovem de cada patrulha, por vez, vai atravessar o campo e terá que fazer um nó e/ou uma amarra. Entretanto o tempo vai ser controlado pelo escotista, que deve apitar a cada tempo para que ocorra o revezamento. Depois de 20 minutos, o escotista encerra o jogo.

1.23. POÇÃO SAGRADA

Área de Desenvolvimento

Físico e Intelectual

Tipo de Jogo

Técnico, ativo e de equipe

Materiais

- 03 Bastões ou bambus de 1,60 por patrulha
- Sisal
- 01 Panela média com alça por patrulha
- Sabão em pó
- Lenha para fogueira
- Pá para preparar a área da fogueira

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

O objetivo deste jogo é fazer com que cada patrulha construa um tripé sobre uma fogueira. Após a construção do tripé e da fogueira, cada patrulha deverá amarrar uma panela com água sobre o tripé, e depois acender a fogueira. Quem conseguir ferver primeiro a água, vence o jogo. Para ficar mais divertido, deve-se colocar uma colher de sabão em pó na água quando essa iniciar a fervura.

Observação

O material do jogo pode ser escondido e conquistado, através de pistas, por cada patrulha. Os jovens devem ser bem orientados quanto as questões relativas a segurança.

Fundo de Cena

Em um vilarejo, na idade média, surgiu uma grave doença que fez várias pessoas padecerem. Os magos descobriram uma poção mágica capaz de exterminar a doença, mas para que a poção funcione, os rituais sagrados deveriam ser respeitados. A poção deverá ser feita dentro de um recipiente sagrado, suspenso sobre as chamas da bondade e quando a poção entrar em ebulição deverá ser lançado na poção, o pó da cura. Apenas a primeira poção trará a cura para todos os habitantes do vilarejo.

1.24. RESGATE DO ÍCONE SAGRADO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo, de sede, trabalho em equipe.

Materiais

Lenço (que será usado como “escalpe” ou “vida”) para cada participante, objeto simbólico (que será usado como ícone sagrado).

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Existe um objeto escondido na área de jogo, o ÍCONE SAGRADO. O Objetivo das diferentes “tribos” (que serão as patrulhas) é buscar o ícone sagrado e entregá-lo ao Sumo Sacerdote – o dirigente da atividade. Para isto todos devem ir com cuidado, pois encontrando integrantes das tribos adversárias, poderá haver conflito de vida ou morte – que acontece quando o jovem perde seu “escalpe”. O “escalpe” é um lenço que cada participante leva na cintura ou uma fita de lã no punho. Uma vez que tenha perdido o “escalpe”, o participante deve ir aos Sacerdotes Auxiliares (assistentes do dirigente) que irão fazê-los “voltar a vida” e ao jogo entregando um novo lenço ou lã, após o prazo de um minuto. Vence a patrulha que encontrar o Ícone Sagrado e o entrega-lo ao Sumo Sacerdote. O Sumo Sacerdote também não se encontra fixo em um lugar único. Ele se movimenta ao longo da área do jogo. Descobrir aonde está o Sumo Sacerdote faz parte do desafio.

1.25. OCTÓGONO

Área de Desenvolvimento

Físico

Tipo de Jogo

Ativo, de sede ou acampamento.

Materiais:

16 pneus de carro ou similar, 8 bambus com 6 metros cada, 2 a 4 bastões com 1,50 m para jogo da batalha do bastão, lenços ou fitas de TNT para briga de galo.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

São três estilos de luta, Rabo de galo (rouba lenço), Briga do Jacaré e Batalha do Bastão. A patrulha deverá escolher dois jovens para cada modalidade. Patrulha com menos de 6 jovens, terão que repetir. A sequência das lutas é Rabo de Galo, Briga do Jacaré, Batalha do Bambu, Rabo de Galo, Briga do Jacaré e Batalha do Bambu. Caso sobre tempo poderá ser executado mais uma rodada. Regras: Rabo de Galo – O jovem deverá colocar o lenço por dentro da calça, nas costas, deixando uma alça para ser puxada. Quem tiver o “rabo” arrancado sai da briga. Vence o último que permanecer. Briga do Jacaré – Os jovens deverão se posicionar na arena. Ao apito do escotista o jogo começa. Pernas sempre para trás e esticadas. A ideia é derrubar o oponente desequilibrando. Quando o jovem encostar o joelho, ou outra parte do corpo que não sejam as palmas da mão e os pés estará morto, devendo sair da arena. Vence quem ficar por último. Batalha do Bastão – Os jovens, em duplas deverão ficar um de frente para o outro segurando nas pontas dos bambus formando um “X”. Ao apito do chefe o jovem deverá fazer com que o outro solte o bambu. Para isso não pode usar da forma de empurrar o bastão. Vence quem ficar. Os que forem ficando duelam entre si.

DESENVOLVIMENTO

AFETIVO

2.1. PEGA PEGA DO ABRAÇO

Área de Desenvolvimento

Social/Afetivo

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Lenço ou balão.

Espaço Necessário

Espaço aberto

Desenvolvimento

Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. O pegador estará de posse de uma bexiga ou lenço, que deverá encostar no peito de outro jogador que passará a ser o próximo pegador. Para que os jogadores não sejam pegos pelo jogador-pegador, eles deverão abraçar por cinco segundo qualquer outro participante do jogo, ficando assim imune. O abraço pode ser em membros de sua patrulha ou tropa apenas, como variação. O jogo permanecerá ativo até quando houver motivação por parte dos participantes.

2.2. BARQUINHO DO AFETO

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Folhas de rascunhos e lápis.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Com os participantes sentados em círculo, o mediador entrega para cada jovem uma folha de rascunho para que seja feito um barco de papel com dobradura. Caso alguém não saiba o formato da dobra, solicitar para os que sabem, ensinar e ajudar

quem precisa. Após o barco confeccionado, todos serão orientados a escrever o próprio nome no seu barco e passá-lo para o colega da sua direita. A partir desse momento, a cada barco recebido, cada um dos jovens irá escrever uma palavra que expresse acolhimento, amizade e cuidado para com o outro. Quando o barco retornar para seu dono, disponibiliza-se um tempinho para leitura e abre-se espaço para comentários, diálogos sobre a importância do carinho de um para com o outro.

2.3. ÁGUAS PROFUNDAS

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Cooperativo

Materiais

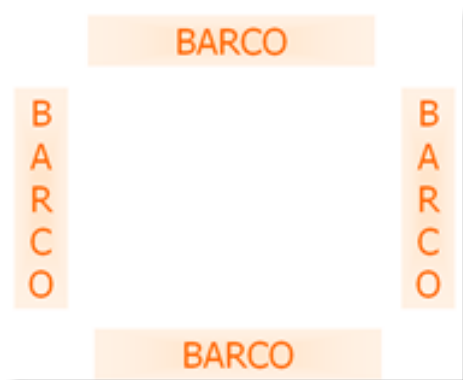
Cadeiras.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

A tropa é separada conforme as patrulhas (“barcos”), de preferência com um número aproximado de jovens em cada uma. Cada barco tem “tripulantes” sentados em cadeiras (“parte do barco”), lado a lado. Os barcos formados são posicionados como lados de um quadrado, deixando os cantos mais espaçados. Ou seja, os barcos não se encostam uns nos outros. Todos os barcos ficam virados de frente para o centro do quadrado, conforme figura abaixo:



1º Desafio

Os barcos devem se deslocar de seu “Porto Seguro” (local atual) para o “Porto Futuro”, isto é, para o lado oposto do quadrado. Todos os tripulantes devem chegar ao Porto Futuro transportando seus próprios barcos (cadeiras).

Condições de Navegação

Imaginando que todo o piso do ambiente corresponde às águas de um oceano muito frio e povoado por tubarões, todos os barcos deverão navegar respeitando 2 condições:

- a) Nenhuma parte do corpo pode tocar a água, incluindo calçados, roupa ou bastões de patrulha pois afinal a água é muito fria e cheia de TUBARÕES!!!
- b) O barco não pode ser arrastado.

2º Desafio

Depois de todos os barcos terem alcançado o Porto Futuro, o desafio será para os participantes se organizarem em ordem alfabética, respeitando as mesmas condições de navegação. Ao término dos desafios, todos os tripulantes podem comemorar, “jogando-se” ao mar, de mãos dadas, compartilhando as águas quentes do companheirismo e da amizade.

Fundo de cena

A época das Grandes Navegações traz histórias inspiradoras de pessoas que saíram de seus Portos Seguros para descobrir e explorar novos territórios. Entre essas pessoas desbravadoras, está um Português de nome Vasco da Gama. Vasco da Gama era um experimentado navegador que já executara várias missões ao serviço de D. João II. D. Manuel I nomeia-o comandante da frota que vai descobrir o caminho marítimo para a Índia. Faziam parte desta expedição três naus e um navio de mantimentos (São Rafael, São Gabriel, São Miguel e Bérrio). A expedição partiu de Lisboa, acompanhada por Bartolomeu Dias que seguia numa caravela rumo à Mina, seguindo a rota já experimentada pelos anteriores exploradores ao longo da costa de África. Após atingir a costa da atual Serra Leoa (África), Vasco da Gama desviou-se para o sul em mar aberto, cruzando a linha do equador. Após vários meses, os navios tinham navegado mais de 6.000 quilômetros de mar aberto, a viagem mais longa até então realizada em alto-mar. Para ser um bom navegador, não somente é necessário saber usar uma bússola, para indicar o caminho e a direção a seguir, como também é necessário contar com a colaboração de bons tripulantes para que tudo corra bem a bordo do navio.

2.4. SENTAR EM GRUPO

Área de Desenvolvimento

Afetivo / Caráter

Tipo de Jogo

Trabalho em equipe

Materiais

Não é necessário

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Peça para que os participantes em pé formem um círculo, voltados para dentro dele. Depois peça que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele. O escotista contará até três pausadamente, e as pessoas devem sentar-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente. Todos ao mesmo tempo. Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo. Quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o escotista solicitará que todos soltem a mão direita e levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do escotista, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

2.5. MUNDO ANIMAL

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Revezamento.

Materiais

Um balde com papéis, onde deve estar escrito os nomes dos animais.

Espaço Necessários

Ar livre.

Desenvolvimento

As patrulhas formam em linha, distantes aproximadamente 10 metros de um pote ou balde onde há 40 papéis com nomes de diferentes animais. Ao soar o apito o primeiro de cada patrulha deve correr, pegar um papel e fazer a mímica do animal (não vale som). Assim que a patrulha descobrir ele volta à forma e é substituído pelo seguinte. Vence a patrulha que primeiro conseguir a sequência de 10 animais.

2.6. SEM PRECONCEITO

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Observação

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Este jogo favorece a quebra de barreiras entre as pessoas. Dispõe-se o grupo numa roda onde cada participante está voltado de costas para o que está à sua frente. Ao sinal, todos começam a cantar e a andar (dançando) ao ritmo de uma canção escolhida. Cada vez que a canção termina (ou chega a um refrão), o animador indica ao grupo uma nova ação que devem realizar em simultâneo com o andar, repetindo-se até nova ordem ser dada. As ordens podem ser, por exemplo, pôr as mãos na cabeça do participante da frente, agarrar os seus joelhos, os ombros, a cintura, o umbigo, etc. Ao chegar a esta fase o animador manda unir as pontas dos pés com os calcanhares do da frente. Logo, sem mudarem de posição, manda agarrar o umbigo do que está adiante do da frente. O jogo pode continuar dando outra volta sem mãos e, mesmo, se o grupo ainda se mantém de pé, pode ser sugerido para dar a volta na mesma posição, mas a andar para trás.

2.7. VIVENCIANDO AS DIFERENÇAS

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Observação, desenvolvimento da empatia.

Materiais

Cadeira de rodas, andadores, bengala, muletas, jornal, fita crepe, caixas de papelão, faixa de tecido/corda com 1m de comprimento, vendas para olhos, história infantil.

Espaço necessário

Ar livre

Desenvolvimento

A proposta é que os jovens vivenciem aspectos de algumas deficiências, tal como andar de cadeira de rodas, usar bengala, muleta, andadores, com um dos braços ou perna imobilizado (com papelão, jornal e fita crepe), etc. Os participantes devem tentar desenvolver atividades do cotidiano como: servir-se e beber um copo de água, ir ao banheiro, subir e descer escadas, abrir portas e janelas, comer com os talheres etc. Para trabalhar a deficiência auditiva - O mundo do silêncio. Subdivididos em dois grupos ou mais, utilizam a mímica para expressar uma frase. Uma equipe deve tentar adivinhar o que a outra está expressando.

Deficiência Intelectual

Por que nosso colega às vezes tem dificuldades para entender? Uma história contada em duas versões, sendo uma mais difícil e outra mais fácil. No final deve ser realizada uma discussão com o grupo acerca das deficiências vivenciadas (dificuldades que as pessoas enfrentam e como pode ser possível superá-las).

2.8. DIA DA BOA AÇÃO

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Jogo de Observação

Materiais

10 Moedas por jovem (Qualquer Valor).

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

As patrulhas irão para algum local de grande passagem de pessoas (praças, shopping, mercado, parques, etc.). Os escotistas preparam uma carta prego com tarefas onde as patrulhas deverão ajudar pessoas. Exemplo de tarefas: Carregar compras até o carro, ajudar algum necessitado a atravessar a rua, limpeza de algum espaço – etc. Após cada boa ação o jovem muda uma moeda do bolso esquerdo para o direito. Ao término da atividade o escotista deve avaliar junto aos jovens como se sentiram ao realizar as boas ações, que tipo de mudança os pequenos gestos podem significar para outras pessoas, etc.

2.9. O LENÇO RISONHO

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Para fogo de conselho

Materiais

Um lenço.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Todos os participantes devem estar sentados em círculos. O escotista terá um lenço com um pequeno nó que será lançado para cima, no início do jogo. Enquanto o lenço estiver no ar, os jovens deverão dar o máximo de risada possível. Mas, quando lenço tocar o solo, todos deverão ficar completamente sérios. Quem rir no momento de ficar sério deve ser eliminado do jogo. O jogo torna-se mais movimentado se o escotista jogar o lenço de maneiras e velocidades diferentes.

2.10. NÃO PODEMOS SEGUIR SOZINHOS

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Em terra de cego, quem tem um olho é rei. Mas em terra de pernetas, juntos é possível fazer mais do que sozinhos.

Regras: Pedir para todos que se apoiam em um pé só, onde deverão dar um pulo para frente sem colocar o pé no chão, um pulo para a direita, e para esquerda, se abaixar e levantar (muitos irão desequilibrar e cair). Pedir para repetir a atividade, mas agora apoiados uns aos outros, eles conseguiram realizar as tarefas com mais facilidade. Ao final o escotista deve conduzir a avaliação juntos aos jovens, destacando pontos como: quais foram as dificuldades nessa atividade? Foi mais fácil realizar as tarefas sozinho ou apoiando-se uns aos outros?

2.11. CÍRCULOS QUE UNEM

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Um apito.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Ao iniciar o jogo cada jovem recebe, preso em suas costas com um alfinete, a descrição ou foto de uma personalidade histórica para a humanidade. A finalidade do jogo é que cada participante anote o maior número de informações, como nome da personalidade, qual seu feito de maior relevância e outras curiosidades do papel que estará nas costas dos participantes e fará o possível para que os demais não consigam ler o que está em suas costas. Após o término do jogo, os jovens devem discutir sobre as personalidades que anotaram relatando suas curiosidades para toda a tropa.

2.12. O AVIÃO

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Técnico, Jogo de cidade

Materiais

Um bastão

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

As patrulhas se posicionam em cruz, como se fossem a fuselagem e as asas de uma aeronave. Uma será a cauda, outra o nariz, as outras as asas. À frente, o escotista segura um bastão na vertical, representando o manche; Conforme o manche é inclinado em uma direção, as patrulhas reproduzem o movimento da parte do avião que representam.

Exemplo 1: manche na vertical (nivelado)

Todas as partes do avião ficam neutras. Os jovens permanecem ligeiramente curvados, com as mãos nos joelhos.

Exemplo 2: Manche para frente (mergulhar - picar)

Os jovens do “nariz” se agacham; os da cauda se levantam e erguem os braços; os das asas permanecem em neutro.

Exemplo 3: Manche para a direita (rolar - glissar)

Os escoteiros da asa esquerda se levantam e erguem os braços. Os da direita se agacham. Os da cauda e do nariz permanecem em neutro. Naturalmente, o movimento do manche para trás (subir – cabrar) e o para a esquerda (glissar) exigem movimento contrário ao já exemplificado. A cada erro, o avião perde um “pedaço” da parte com defeito (o jovem que errou). Vence a patrulha do último pedaço (jovem) sobrevivente.

2.13. CABO DA PAZ

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Cooperativo, espírito de equipe e união

Materiais

Cordas grandes; um 1 saco plástico preto ou de qualquer outra cor opaca (não serve transparente); bombons, balas ou qualquer outra prenda em igual número ao de participantes.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

O objetivo do jogo é estimular a participação de todos os integrantes da tropa de forma cooperativa; desenvolver o autocontrole para atuação em equipe; perceber o que vem a ser “espírito de equipe”. Divida a tropa em duas equipes. Demarque um círculo de aproximadamente 60cm de diâmetro e posicione-se no centro do círculo. Divida as equipes, uma a direita, outra à esquerda. A tarefa das equipes é puxar a corda como em um cabo de guerra até o saco arrebentar e liberar a surpresa no centro do círculo. Se o conteúdo do saco cair fora do círculo, todo o conteúdo do saco será dos escotistas.

2.14. SALVE A ORBE SAGRADA

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Ativo, de agilidade.

Materiais

Bexigas com farinha, sisal, vendas, bastão e papéis com as tarefas dentro das bexigas.

Espaço Necessário

Campo com árvores ou traves

Desenvolvimento

Colocar, ao longo do campo, diversas bexigas com papéis dentro contendo instruções específicas sobre como preservar o meio ambiente. Jovem por jovem, vendados, deverão acertar com o bastão as bexigas até estourá-las. Cada jovem pode estourar apenas uma bexiga. Para ele poder se guiar vendado, um jovem da patrulha deve passar instruções sobre a direção a seguir, enquanto os outros devem apenas torcer. Após estourar a bexiga, todos irão pegar o papel com as instruções e irão representar como poderiam realizar, ou apenas realizar, aquilo que está escrito no papel. Essa representação deverá ser feita por patrulha. Ganha a patrulha que estourar mais bexigas no menor tempo e representar todas as instruções.

Sugestões para as instruções:

- Poupe água tomando banhos curtos.
- Poupe água fechando a torneira quando escova os dentes.
- Construa uma composteira para fazer adubo natural com restos de comida em sua casa.
- Não jogue lixo nas ruas nem no meio ambiente.
- Faça uma paródia com o tema: “Preserve o meio ambiente, pois estamos no meio dele”.
- Faça um vídeo simulando uma reportagem que apresenta um desastre ocorrido por causa de problemas ambientais causados pelo ser humano.
- Recolham todo o lixo que encontrarem até que os aliens digam que não precisa mais recolher nada.

Podem ser incluídas muitas outras informações dentro das bexigas. O jogo pode ser variado, alterando-se o tema principal.

2.15. PEDRA DOS VALORES

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Reflexão e cooperativo

Materiais

1 bola de tênis por patrulha

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

O escotista explica o fundo de cena, entrega uma bola de tênis para cada patrulha e avisa que todos têm 5 minutos para pensar em uma solução. Após os 5 minutos, cada patrulha deve demonstrar sua solução, apresentando também as dificuldades para resolver o problema. O desafio consiste em colocar as mãos espalmadas, umas encostadas nas outras, e o monitor passar a bola por cima das mãos de todos. Caso nenhuma patrulha consiga resolver, deve ser mostrada a solução e pedido para que todas as patrulhas refaçam o desafio. Ao final, fazer uma reflexão sobre o que são valores e o porquê de eles só funcionarem realmente quando estamos em sociedade, pois quanto mais próximos de outras pessoas, mais fortes são nossos valores e só assim conseguimos colocá-los à mostra.

Fundo de Cena

Todos os nossos valores foram aprisionados dentro da “Pedra dos Valores” e as pessoas se encontram em um momento de crise, em que a vida em sociedade se tornou inviável diante desse problema. A missão dos escoteiros é descobrir como liberar os valores aprisionados. Para recuperar os valores, temos que fazer com que todas as pessoas da patrulha encostem na pedra em menos de um segundo. Caso contrário, os valores permanecerão aprisionados. Compreender a importância dos valores estando em contato com a sociedade.

2.16. JOGO AFETIVO

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Ativo.

Materiais

Canhotos/ fichas com o comportamento afetivo descrito em número suficiente e em duplicidade. Cada participante deve possuir uma venda nos olhos.

Espaço Necessário

Local variável.

Desenvolvimento

Os escotistas devem distribuir um canhoto com a descrição de um determinado comportamento afetivo (beliscar a bochecha esquerda, segurar o queixo, apertar a mão direita, etc). Após isso, os jovens vendados ou numa sala completamente escura, devem realizar o comportamento afetivo respectivo em todos os demais colegas até que encontre o colega que possui o comportamento afetivo idêntico ao seu. Formada a dupla de idêntico comportamento afetivo, estes devem permanecer agachados, tentando identificar a pessoa que lhe acompanha, mas sempre em silêncio, aguardando os demais acharem seus pares. Tendo sido todos os pares encontrados, é dada a ordem de retirar as vendas e confirmar se reconheceram a pessoa que possuía mesmo comportamento afetivo.

2.17. FUTEBOL DE CARRINHOS DE MÃO

Área de Desenvolvimento

Afetivo e Caráter

Tipo de Jogo

Ativo.

Materiais

Bola de futebol, espeques para demarcar o gol.

Espaço Necessário

Ao ar livre.

Desenvolvimento

As patrulhas, em pares, formam os carrinhos de mão. Estes carrinhos de mão colocam-se na posição usual para jogar futebol, e o jogo começa. Somente o jogador que faz o carrinho de mão pode, usando uma de suas mãos, bater na bola para passá-la, etc., com intenção de fazer pontos (um gol, um ponto). A bola deve ser mantida no chão. Este jogo não deve ser jogado durante muito tempo, e os carrinhos de mão devem ser trocados com frequência.

2.18. REVEZAMENTO COSSACO

Área de Desenvolvimento

Afetivo e Caráter

Tipo de Jogo

Ativo.

Materiais

Cachecol, lenço ou outro objeto para ser apanhado, giz.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

A metade de cada patrulha sobe nos ombros da outra metade. À meia distância do trajeto coloca-se um cachecol, um lenço, ou qualquer outro objeto fácil de apanhar, e traça-se com giz um círculo ao seu redor. O ginete deverá apanhar o objeto na ida e deixá-lo dentro do círculo na volta. Este jogo é praticado como um revezamento entre patrulhas.

DESENVOLVIMENTO DO
CARÁTER

3.1. BOLA AO CESTO COM JOGADOR NUMERADO

Área de Desenvolvimento

Físico e Caráter

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

1 Balde ou caixa de papelão e 01 Bola.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Reunir por patrulha, indicando um número para cada participante. No centro do campo fica uma bola e próximo um balde. Quando o escotista gritar um número, os jovens que possuem o número indicado correm até a área central, tentam pegar a bola e colocá-la dentro do seu balde. Será a vencedora a patrulha que acertar o balde mais vezes.

3.2. QUEIMANDO OS DEDOS

Área de Desenvolvimento

Intelectual, Caráter

Tipo de jogo

Quebra-gelo

Materiais

Uma caixa de fósforos

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Dispostos de pé, em círculo cerrado (ombro a ombro), escolhe-se um monitor para dar início entregando-lhe a caixa de fósforos. Este deverá acender um fósforo e entregar ao jovem à sua direita a caixa de fósforos e depois o fósforo aceso, e assim deve ocorrer sucessivamente até que o fósforo apague ou seja deixado cair. Quando isso ocorrer, o escoteiro deve sentar-se no seu lugar ficando lacunas que

dificultarão a passagem. Quando só restar jovens de uma patrulha, esta será a vencedora.

3.3. A MENSAGEM

Área de Desenvolvimento

Caráter e Intelectual

Tipo de Jogo

Observação, de revezamento

Materiais

Mensagens escritas a serem faladas para cada equipe, sugere-se frases escoteiras (lei, promessa ou história)

Espaço Necessários

Ar livre com percurso demarcado.

Desenvolvimento

Cada monitor recebe uma mensagem do escotista e deve transmitir para cada membro de sua patrulha de boca para ouvido, revezando quem leva a mensagem para os demais da patrulha, passando por um percurso estabelecido. A mensagem final deve chegar intacta. A mesma mensagem será repassada para cada monitor. Serão observadas as estratégias para o repasse da mensagem, quais conflitos surgiram, como resolveram e como poderão agir numa próxima mensagem a ser enviada. Esse jogo dá um bom desenvolvimento de memória, e ensina as dificuldades que muitas vezes enfrentamos quando nos comunicamos. Recomenda-se que o escotista transmita uma mensagem previamente escrita numa folha de papel, exatamente como está escrita.

3.4. BOMBARDEIO EM GILWELL PARK

Área de Desenvolvimento

Caráter e Físico

Tipo de Jogo

Técnico

Materiais

Cartas-tarefas com a descrição do tipo de ferimento que eles devem tratar. Aparelho de som com gravações que imitem um bombardeio.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

As patrulhas estarão dispostas num determinado ponto. Lá receberão a 1a carta com a tarefa que informa que um dos membros da patrulha deverá ser carregado por qualquer um dos meios de transporte de feridos, numa pista previamente demarcada pelos escotistas com sinais de pistas. No decorrer do jogo, as patrulhas, carregando o seu ferido, terão que parar em outros 3 pontos (cartas-bombas), onde receberão novas instruções para realizarem curativos e tipoias no ferido. Ao final, vence a patrulha que chegar mais rápido ao ponto final, desde que tenha realizado todo o percurso utilizando o meio de transporte designado na 1a tarefa, e tiver feito todos os curativos e bandagens corretos para cada tipo de machucado.

Fundo de Cena

Século 19. Toda tropa está participando de um acampamento em Gilwell Park. A Inglaterra está aflita, pois estamos no meio de uma guerra com países inimigos. No meio da noite, uma bomba caiu em Gilwell Park e um integrante da sua patrulha, que estava fazendo a ronda, é atingido por estilhaços da bomba. Sua patrulha precisa removê-lo com segurança do local, seguindo a trilha demarcada, mas tomando muito cuidado, pois a qualquer momento novas bombas podem cair e outros feridos podem aparecer!

3.5. CASA, INQUILINO E TERREMOTO

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Ativo

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Os jovens da tropa serão separados em trios e deve sobrar 1. Cada dupla irá dar as mãos e levantar os braços em triangulo como o telhado de uma casa. O terceiro do trio será o inquilino dessa casa, e deve entrar embaixo dos braços do colega. Ao sinal do apito, o escotista informa: “inquilino!!” Todos os inquilinos devem sair correndo e mudarem de casa (essa é a hora em que o jovem que sobrou pode entrar em alguma casa). O jogo continua e o escotista pode alterar o comando dizendo: “casas!”, quando todos os jovens que são casas saem de suas posições e procuram outros jovens para formarem casas em volta de inquilinos (que ficam parados). Quando o aplicador diz “TERREMOTO” todos devem mudar de posição formando unidades completas de casas e inquilinos.

3.6. CORRIDA DE 3 CORDAS

Área de Desenvolvimento

Caráter, Social e Físico

Tipo de Jogo

De revezamento

Materiais

3 pedaços de cabo de pelo menos 03 metros ou outro objeto para demarcação.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

As patrulhas ficam formadas em fila. Na área de jogo demarca-se um percurso em linha reta, em frente das patrulhas, onde ficarão estendidas a cada 3 metros, uma corda que atravessasse toda a área de jogo. Trata-se de uma corrida, porém com as seguintes características: A primeira etapa é a corrida do macaco. O Escoteiro sai da patrulha e, com as palmas da mão e pés no chão, deverá fazer o percurso até a primeira corda. Ao passar pela corda “transforma-se” em sapo, onde deverá, então, seguir pulando até a segunda corda. A partir daí, o escoteiro será uma cobra e deverá seguir rastejando até a terceira corda. Ao chegar na terceira corda, levanta-se e retorna correndo à patrulha, batendo na mão do segundo escoteiro e colocando-se no final. Sai o segundo e repete a tarefa. Ao concluir o percurso primeiro, vence a patrulha que for mais veloz.

3.7. QUEIMADA XADREZ

Área de Desenvolvimento

Caráter e intelectual

Tipo de Jogo

Jogo técnico e de estratégia

Materiais

1 bola.

Espaço Necessários

Ar livre.

Desenvolvimento

Semelhante a uma queimada, com as seguintes características:

- 1) Em cada time haverá um jovem que será o cavalo e outro jovem que será o rei.
- 2) O jovem que faz a vez de cavalo está imune (não será considerado “queimado” ainda que a bola o atinja)
- 3) O jovem que faz o rei, ao ser queimado, dá a vitória ao time adversário – não importam quantos jogadores há em cada time no momento.
- 4) Objetivo do jogo: proteger o rei.
- 5) Acaba quando: ou um dos times consegue queimar todos os membros do time adversário OU quando um queima o rei do time adversário.
- 6) A princípio, ninguém sabe quem são o rei ou o cavalo do time adversário – mas na primeira vez q a bola atinge o cavalo, descobre-se quem é ele. O ideal é que ninguém saiba quem é o rei do outro.

3.8. TAPETE VOADOR

Área de Desenvolvimento

Caráter e Físico

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Sacos de rafia e bambu ou bastões

Espaço Necessário

Campo aberto.

Desenvolvimento

Os jovens deverão construir uma maca, usando os bambus e o saco de rafia (tapete voador). Funcionará como uma corrida de revezamento, onde em momentos pré-determinados por marcações no chão, o jovem que está sobre o tapete voador deve ser substituído por outro, até que todos da patrulha tenham sido levados pelo tapete. Este jogo trabalha liderança e espírito de equipe.

3.9. ROOLER BALL

Área de Desenvolvimento

Caráter e Físico

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

2 Bolas de futebol, 4 baldes, 1 apito.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Funciona como o jogo de futebol com as mãos. Marca ponto a equipe que acertar a bola no balde, que estará enterrado. O jogo pode ser realizado para duas equipes simultaneamente. Vence a equipe que fizer 3 pontos. As regras do jogo são simples: não é permitido dar mais que 3 passos com a bola, não pode prender a bola no corpo e deve ser seguida a lealdade escoteira.

3.10. CORDÃO EMBARAÇADO - JOGO DE CÍRCULO

Área de Desenvolvimento

Caráter e Físico

Tipo de Jogo

Revezamento.

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Todos dão as mãos formando um círculo observando para quem cada mão está dada. Depois, todos andam dentro da área do círculo até um aviso ser dado. Cada um dá a mão a quem dava antes, formando um cordão embaraçado. Sem soltar as mãos, todos desembaraçam o cordão. Esse jogo é bom para avaliar a disciplina e a paciência dos participantes. Matematicamente, o círculo original retorna, mas para isso faz-se necessário passar por cima de alguns colegas e por baixo de outros, causando alguma confusão que pode irritar os mais impacientes, ou provocar a vontade de soltar as mãos para facilitar, o que, na realidade, invalida o jogo. O escotista deve ficar fora do jogo e incentivar o seu prosseguimento dentro das regras.

Sugestões

Talvez na primeira tentativa o jogo não dê certo, pois uma das suas características é mostrar que algumas das situações mais difíceis são possíveis de serem enfrentadas. Tente outras vezes em seguida até mostrar o resultado. O escotista pode facilitar o desembarço do "cordão", mas sem participar diretamente do jogo. Se houver dificuldades para retomar o círculo, repita-o.

3.11. CAMPO DE POUSO

Área de Desenvolvimento

Intelectual, Caráter.

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Folhas de papel (uma para cada jovem), canetas para pintar/marcador/enfeitar os aviões (opcional), material para marcar um retângulo no chão (giz, barbante, pedaços de madeira, bastões, etc.)

Espaço Necessário

At livre

Desenvolvimento

Cada jovem deverá confeccionar um avião de papel. Será marcado no chão um retângulo que será o campo de pouso dos aviões e deverá ficar distante pelo menos 5 metros das patrulhas. Cada jovem deverá lançar seu avião para que pouse dentro da área demarcada. Vencerá a patrulha que conseguir pousar o maior número de aviões no “campo de pouso”.

3.12. BALANÇA

Área de Desenvolvimento

Intelectual, Caráter.

Tipo de Jogo

Jogo Técnico

Materiais

10 objetos pequenos diversos com pesos diferentes, sisal, barbante, faca ou facão, outros materiais diversos conforme o local onde o jogo for aplicado.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

As patrulhas deverão confeccionar uma balança para que com ela possam classificar 10 objetos por ordem de peso. Deverá ser dado tempo limite para a confecção da balança e tempo para a pesagem dos objetos. Obs: Os objetos deverão estar numerados e previamente pesados para saber se o gabarito da tarefa corresponde com o peso.

3.13. JUNTANDO OS PAUZINHOS

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Um palito de churrasco por jovem, pintado com a cor da patrulha, um palito de churrasco por patrulha (que ficará com o escotista).

Espaço Necessário

Gramado, em espaço plano.

Desenvolvimento

A tropa está formada em círculo. O escotista vai até o meio do círculo e coloca quatro palitos de churrasco, fazendo uma forma quadrada. Cada jovem observa então onde está o palito de churrasco, com a cor de sua patrulha, que foi colocado pelo escotista e, com os olhos vendados, tenta chegar o mais próximo possível para colocar o seu palito junto com aquele de sua patrulha. Vence a patrulha que mais palitos colocar próximo ao palito colocado pelo escotista.

3.14. ERGUENDO O MASTRO

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Sede, criatividade, estratégia, trabalho em equipe e técnica escoteira

Materiais

Um mastro de 5m, corda para demarcar o círculo, um pedaço de sisal para cada jovem participante.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Fundo de cena: Agora que já socorremos o escotista, precisamos sinalizar o local para as equipes de resgate aéreo virem recolhê-lo. Para isso, precisamos levantar um mastro para sinalizar o local.

Regras

Cada jovem recebe um pedaço de sisal, não maior que 30cm, como se fosse um escalpo. Em um círculo de aproximadamente 4m de raio, há uma tora de madeira de pelo menos cinco metros de altura. O objetivo do jogo é que a tropa consiga levantar esse mastro sem entrar no círculo, usando os materiais que têm disponíveis (no caso, os pedaços de sisal).

Sugestão

No início, as patrulhas tentarão disputar umas com as outras e pegar o escalpo dos outros para então tentar erguer o mastro. Alguns conseguirão entender que, se

todos cooperarem, o mastro será erguido rapidamente, utilizando todos os pedaços de sisal. Avaliar ao fim se todos entenderam que a tropa também tem objetivos em comum, e que a cooperação é melhor para todos.

3.15. FIO DE ARIADNE

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Confiança, imaginação, para sede ou acampamento

Materiais

Cabos e material para os obstáculos.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Todos os participantes vendados devem seguir um cabo ou fio bem compridos, passando por diversos obstáculos. Esse jogo tradicional fica mais rico quanto maior e mais difícil forem os números de obstáculos a serem vencidos com os olhos vendados. A emoção do “tirar as vendas” é tão grande ou maior do que a que se sente enquanto se faz o percurso. Esse jogo é excelente para suscitar a imaginação e também o caráter dos participantes, mantendo os olhos vendados. Está ligado à mitologia grega, lembrando a saga de Teseu, que, para entrar no Labirinto e vencer o Minotauro, recebeu ajuda da princesa Ariadne que entregou-lhe um fio comprido para que ele pudesse sair de lá depois da luta. A imaginação dos participantes é levada aos extremos, principalmente se eles não souberem o caminho a ser tomado, e ainda receberem conselhos e precauções sobre abismos e poços que na verdade não existem, e, principalmente, alguns obstáculos reais e difíceis que forem postos no caminho. É interessante que, no final da jornada, haja uma surpresa para todos (por exemplo, a visita de alguém especial). Recomenda-se contar a história e as regras do jogo com todos os participantes já vendados. Não substituir as vendas por “olhos fechados”, pois os sustos podem fazer o participante abrir involuntariamente os olhos e estragar todo o jogo. Os organizadores do jogo devem estar de olho em todos os participantes para não haver risco de acidentes. Vale a pena colocar um ou outro participante em sentido contrário ao normal, de vez em quando, o jogo fica mais divertido.

3.16. CIVILIZAÇÃO PERFEITA

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Observação, Jogo Técnico, Jogo de sede.

Materiais

Folha gigante e giz.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Objetivos: Trabalhar o respeito às leis. Para que os jovens entendam as leis, é necessário que eles as conheçam e, para isso, nada melhor do que participar da criação delas. O escotista entrega cartolina, lápis de cor, tesoura e pede para que cada dupla de jovens crie um ser humano, desenhando, pintando e recortando a figura. Todos devem fazer o ser da mesma altura. Quando todos tiverem os seus seres humanos prontos, o escotista pedirá que os jovens criem as regras de conduta do ser humano, por exemplo: quanto a cortesia, a lealdade, quanto a família como é o relacionamento, a amizade, o respeito aos outros, etc.

3.17. SUBMARINO

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Observação, confiança, atenção, silêncio, Jogo de sede ou campo

Materiais

Vendas ou lenço para cobrir os olhos.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Cada monitor ficará ao lado do outro monitor, de olhos vendados e com as pernas abertas (encostando a lateral de seu pé na lateral do pé do outro). O restante das patrulhas, quando o escotista apitar, deverá passar por entre as pernas dos monitores sem serem pegos. Para serem pegos basta que o monitor encoste as mãos neles. Cada patrulha deve passar por um monitor que não seja o seu. Vence a patrulha que passar mais jovens sem serem pegos.

3.18. ROLETA DA LEI

Área de Desenvolvimento

Afetivo

Tipo de Jogo

Jogo Técnico, de revezamento, dia de chuva

Materiais

1 bola de borracha, 10 latas vazias de refrigerante. Cada lata, em baixo, deve ser numerada de 1 a 10.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Cada patrulha irá escolher um jogador. Um jogador por vez, quando o escotista apitar, jogará a bola de borracha, tentando derrubar as latas que estarão empilhadas em forma de pirâmide sobre uma mesa. O número das latas que sobrarem corresponde ao artigo da Lei que a patrulha deverá falar sem errar. E assim, de patrulha em patrulha, vencendo a que acertar mais itens da Lei e derrubar mais latinhas.

3.19. CALCANHAR DE AQUILES

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Agilidade, espírito de equipe, de confiança.

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Os jovens devem ser divididos em pares e, frente a frente, os dois seguram um as canelas do outro (segurar as duas canelas com as duas mãos, mão direita na canela esquerda do oponente e mão esquerda na canela direita) e partem até a linha de chegada.

Variantes

Em vez de frente com frente, costas com costas.



3.20. PEGADOR COLADO

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Estratégia, agilidade, criatividade e de reflexão sobre as suas condutas.

Materiais

Bola e música.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Os jovens serão divididos em duplas e deverão estar unidos por uma bola plástica na região lombar. Após sortear a dupla de pegadores, o escotista coloca uma música bem animada e esta dupla terá 2 minutos para pegar uma outra dupla, sem deixar a bola cair. Se pagar, a outra dupla será a próxima dupla pegadora.



3.21. FUGA CONTAGIANTE

Área de Desenvolvimento

Caráter, físico e social

Tipo de Jogo

Observação, quebra-gelo, atenção e agilidade

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Distribuir os jovens livremente pelo espaço do jogo. Os jovens começam andando livres e ao sinal do apito, cada um começa a imitar o outro, o modo de andar de um outro participante, gestos, etc. Após algum tempo, o escotista diz “agora troca!”; Deve-se, então, procurar outro colega para imitar. Após mais algum tempo, o escotista dirá “agora pega!” e cada jovem tentará pegar aquele que o imitava naquele momento.

DESENVOLVIMENTO
ESPIRITUAL

4.1. JOGO DAS RELIGIÕES

Área de Desenvolvimento

Espiritual.

Tipo de Jogo

De Observação, jogo da cidade e de revezamento

Materiais

Diversas fichas (feitas de papel) com o símbolo de algumas Religiões (quantas desejar). Cada Religião deverá ter uma ficha. Fichas contendo um pequeno descritivo das religiões.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

O Escotista prepara fichas com os símbolos de religiões, e uma pequena explicação sobre cada Religião de acordo com os símbolos colocados. Num jogo de revezamento os jovens deverão unir, o símbolo com a descrição correta. Quando a patrulha montar corretamente dará o seu Grito. Após o jogo, realiza-se um debate sobre as religiões apresentadas, com o intuito de conhecê-las e desfazer qualquer tipo de preconceito, com o entendimento de que todas as religiões fazem com que seus adeptos se ligam/conectam com um Ser Divino.

Exemplo de Fichas



CATOLICISMO: É uma das mais expressivas vertentes do Cristianismo, congrega a maior comunidade de cristão do planeta.



ISLAMISMO: Representa a Renovação da vida e da Natureza. As 5 pontas da Estrela indicam os 5 pilares da Religião: Oração, Caridade, Fé, Jejum, e Peregrinação.



JUDAISMO: Estrela de Davi, representada por uma estrela de 6 pontas com 2 triângulos sobrepostos. Está relacionada com a união de elementos, a saber: O Feminino e o Masculino, o Céu e a Terra, dentre outros.



BUDISMO: A Roda do Dharma (Dharmacakra) representada por um círculo com 8 raios que significam os ensinamentos de Buda. Esses ensinamentos, chamados, de “Nobre Caminho Óctuplo”, são: entendimento correto, pensamento correto, linguagem correta, ação correta, modo de vida correto, estorço correto, atenção plena correta e concentração correta.

4.2. GARRAFA DAS LEIS ESCOTEIRAS

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

De Sede

Materiais

Uma garrafa de 600 ml de refrigerante.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Os jovens devem estar sentados no chão, formando um círculo. Ao centro do círculo é colocada uma garrafa pequena que servirá de seta indicadora; o mediador gira a garrafa e, ao parar, quem for apontado por ela escolhe um dos artigos da Lei Escoteira, fala e indica alguma atitude positiva relacionada ao artigo. Se o formato não agradar, transforme num jogo físico, promovendo movimento e animação. Nesse caso, cada jovem deve receber um número de 1 a 10. Assim que for dito o número do artigo, todos com tal número devem correr para direita até dar uma volta no círculo, quem chegar primeiro ao seu lugar e se sentar, deve falar uma atitude positiva sobre o artigo.

4.3. MÍMICA DAS LEIS ESCOTEIRAS

Área de Desenvolvimento

Caráter

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Os monitores, de forma alternada, farão a mímica dos artigos da lei escoteira de acordo com a indicação do escotista. Os demais jovens deverão adivinhar. As patrulhas estarão interagindo de forma divertida, os jovens recém-chegados terão a oportunidade de conhecer as leis de forma dinâmica e os jovens já integrados compartilharão seus conhecimentos sobre o tema.

4.4. ENCONTRE O FAROL

Área de Desenvolvimento

Espiritual e intelectual

Tipo de Jogo

Noturno

Materiais e Espaço Necessário

Lanterna e roupa escura.

Desenvolvimento

Fundo de cena: O planeta está com pouca água doce e o nível do mar aumentou a ponto de existirem somente poucas ilhas no mundo. Informações chegam sobre uma ilha onde existe água doce em abundância e um farol que sinaliza essa posição. Mas quem achou a ilha descobriu que ela se movimenta, não ficando no mesmo lugar por muito tempo, e não mais a encontrou. Foram convocados vários pilotos com suas aeronaves para cobrir o maior espaço possível do oceano e encontrar essa ilha através do seu farol à noite. O escotista deverá se esconder e se movimentar de vez em quando acendendo a lanterna para mostrar o novo posicionamento da ilha. Os jovens deverão se movimentar sem chamar a atenção do escotista. Vence o jovem que encontrar o escotista e tocá-lo (pousando na ilha).

4.5. JOGO DA MEMÓRIA - LÍDERES ESPIRITUAIS

Área de Desenvolvimento

Espiritualidade

Tipo de Jogo

Reflexão, conhecimento e respeito as diferentes religiões.

Materiais

Cartões com fotos e nomes dos líderes espirituais, papel e caneta e mural para fixação das figuras.

Espaço Necessários

Ar livre.

Desenvolvimento

Apresente para as patrulhas um mural com os retratos de vinte líderes espirituais importantes da história. Após as patrulhas visualizarem o mural por 5 minutos, este será retirado e as patrulhas terão que listar os líderes apresentados, vencendo aquela que conseguir listar o maior número deles.

4.6. O QUE VEJO?

Área de Desenvolvimento

Espiritual

Tipo de Jogo

Jogo de Observação e reflexão

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

No “campo” as patrulhas serão orientadas a identificar junto a natureza quais estruturas desse bioma estão interagindo entre si ou na dependência do outro. Ex: galho de uma árvore escorado em outra árvore. Quem identificar mais, vencerá o jogo. Ao final o escotista faz uma analogia ao sistema de patrulha, a “inteligência da natureza” para se adaptar, a cooperação entre os jovens, e intensificar essa relação do jovem com a natureza e na existência de um ser maior que criou essa maravilha.

DESENVOLVIMENTO
INTELECTUAL

5.1 - KIM AUDITIVO

Área de Desenvolvimento

Intelectual e Caráter

Tipo de Jogo

Jogo de Observação

Materiais

Caneta e papel para cada equipe, objetos que possam ser identificados pelo som que possam emitir (ex. apito, fosforo, celular, cortador de unhas, sino, moedas, papel rasgado, lata refrigerante, bambu, instrumentos musicais, etc.) em número de pelo menos 10 objetos.

Espaço Necessário

Ar livre ou sala.

Desenvolvimento

Dispostos de costas para o escotista que irá aplicar o jogo, as patrulhas deverão identificar os objetos pelos sons emitidos, devendo anotar seus nomes. Vencerá a patrulha que identificar o maior número de objetos. Este jogo também pode ser desenvolvido à noite, pois é quando os sentidos da audição ficam mais aguçados.

5.2 PEDRA/PAPEL/TESOURA

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo de revezamento

Materiais

Nenhum.

Espaço Necessário

Sala ou espaço aberto

Desenvolvimento

As patrulhas deverão estar dispostas em coluna e lados opostos da sala. Ao sinal de início, o primeiro de cada patrulha deverá correr sobre a linha na direção da equipe adversária até que ambos se encontrem frente-a-frente. Uma rápida partida

de “Pedra/papel/tesoura” é disputada. O perdedor voltará para o fim de sua fila e o vencedor continuará correndo sobre a linha, na direção da outra patrulha, até encontrar o segundo integrante adversário (que também virá correndo na sua direção) para, novamente, disputar mais uma partida. Quando um integrante (da patrulha “A”, por exemplo) chegar até o ponto “B”, este marcará um ponto para sua patrulha. Pode-se variar e enriquecer o percurso da corrida, com obstáculos, curvas etc.

5.3 CAÇA AO ZULU

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo Noturno e de Estratégia

Materiais

Um chapéu diferente para ser dado ao “zulu”.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Um dos participantes, com um chapéu diferente, desaparece e deve ser caçado pelos demais, em patrulhas, antes de alcançar um ponto estabelecido como de partida (o acampamento, por exemplo). Os “caçadores” ganham se conseguirem pegar o “zulu”. Se o “zulu” retornar antes, os “caçadores” perdem.

Observações

Esse jogo foi criado por BP, inspirado nos zulus que, numa certa idade, são pintados de branco e passam a ser caçados pelos seus companheiros e parentes, e devem tratar da sua própria subsistência, contando com as dificuldades causadas pela tinta que não sai com água, só com o tempo. Quando o zulu retorna, é aclamado guerreiro.

Sugestões

O ideal é que esse jogo seja feito em campo e pode até ser um jogo noturno. Esse jogo pode terminar rapidamente, se houver uma falha tanto por parte do “zulu” como por parte dos “caçadores”. É interessante que sua duração seja de, mais ou menos, meia hora. Se for rápido, o jogo pode ser recomeçado, com um outro “zulu”.

5.4. RACHA CUCA

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo

Materiais

Papel e caneta.

Espaço Necessário

Sala

Desenvolvimento

Cada patrulha receberá um número, como por exemplo o N° 350. Cada patrulha precisará somar seis números diferentes para chegar ao resultado ($51+49+88+38+15+109= 350$). Quem finalizar a tarefa primeiro será declarada vencedora. A variação pode ser com letras – cada equipe recebe uma letra e deverá escrever nomes de países ou cidades que comecem com a letra recebida. Quem conseguir mais nomes no tempo determinado será a vencedora. Também pode ser utilizado a história do escotismo e de BP – a equipe que anotar mais informações no tempo determinado será a vencedora.

5.5. PONTOS CARDEAIS

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

De Observação

Materiais

Um apito.

Espaço Necessário

Espaço que comporte uma tropa formada com os braços estendidos.

Desenvolvimento

Feita formação por patrulha, o escotista determina a ordem dos apitos: 1 apito, para direção norte; 2 apitos para o sul; 3 apitos para o leste e 4 apitos para o oeste. Inicia o jogo e quando o escotista der o apito, os membros da patrulha deverão se virar

para o lado indicado. Cada vez alguém errar, deve sair do jogo. Vence a patrulha que mantiver a maior quantidade de membros.

Variante

Fazer a mesma sequência de apitos, mas pedir aos jovens que se coloquem em sentido contrário a direção indicada.

5.6 ESCONDE-ESCONDE DIFERENTE

Área de Desenvolvimento

Físico, Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo

Materiais

Etiquetas ou fita crepe, caneta.

Espaço Necessário

Área aberta

Desenvolvimento

O escotista chamará os jovens e cada um deles deverá escolher um animal. Depois de escolhido a etiqueta deverá ser colada na testa de cada jovem. O objetivo do jogo é não deixar que os outros vejam qual foi o animal escolhido, para isso cada um deverá esconder sua etiqueta sem usar as mãos. Quem tiver seu animal descoberto deve sair do jogo.

5.7. CONTINUE A HISTÓRIA

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo de Observação

Materiais

Nenhum material.

Espaço Necessário

Pode ser realizado em qualquer área.

Desenvolvimento

A tropa forma-se em círculo. O escotista inicia uma história, em seguida passa ao jovem que estiver do seu lado esquerdo para que continue acrescentando um item a história. Cada um dos jovens deverá repetir todos os detalhes adicionados pelos anteriores e depois acrescentar o seu detalhe e assim por diante. Quando a pessoa errar, sai do círculo. Ex. Arrumei minha mochila para acampar e nela coloquei (...) Vence a patrulha que mantiver a maior quantidade de seus membros.

5.8. DANÇA DOS BASTÕES

Área de Desenvolvimento

Intelectual, Social, Caráter

Tipo de Jogo

Quebra-gelo

Materiais

50 varas de Bambu com 1,50 m, 1 apito.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Este jogo funciona como um bastão elétrico, onde cada jovem segura seu próprio bastão e a cada apito (sendo 2 para a direita e 3 apitos para a esquerda) alterna direção, direita e esquerda, toda vez que um jovem derruba seu bastão sai do jogo e auxilia na observação dos demais jogadores. Vence quem ficar até final.

5.9. MISSÃO ATLÂNTIDA

Área de Desenvolvimento

Intelectual, Social, Afetivo, Caráter

Tipo de Jogo

Jogo Noturno

Materiais

Apito, sisal, linha de algodão, papel para relatório por patrulha, caixa de fósforos contados (mínimo 15 cada caixa), lápis ou caneta para cada patrulha.

Espaço Necessário

Pode ser aplicado num bosque ou campo.

Desenvolvimento

Fundo de cena: “Marinheiros, sendo os melhores dentre os melhores homens e mulheres – rã da marinha, vocês foram escolhidos para uma missão muito especial de reconhecimento. Foram descobertos os vestígios da lendária cidade submersa da Atlântida. Entre na escotilha de lançamento e, ao ouvirem o sinal sonoro (dois apitos longos) seu esquadrão deve explorar a cidade a procura das criaturas que são desconhecidas da raça humana. Mas antes disso, vocês devem preparar seu equipamento de explorador subaquático, que consiste de um cinto de mergulho para cada explorador (feito de sisal) e um cabo de respiração (linha de algodão) ligando cada membro pelo cinto. Ao ouvirem outro sinal sonoro (três apitos longos) seu esquadrão deve voltar ao seu campo-base”.

Regras para a atividade:

- 1 - O silêncio deve ser absoluto.
- 2 - Fica proibido levar lanternas para exploração.
- 3 - Todo o tempo o esquadrão deve estar ligado pelos cabos de respiração, se este arrebentar, deve ser emendado com um nó.
- 4 - É expressamente proibido correr durante a exploração.
- 5 - O campo de exploração (limites do jogo) compreende todo o espaço conforme orientado pelos escotistas.
- 6 - É permitido acender apenas um artefato de ponta vermelha por criatura encontrada.
- 7 - O jogo é de competição entre os esquadrões (patrulhas), vence o esquadrão que obtiver maior pontuação.

Pontuação

10 pontos por cada criatura descrita corretamente em um relatório. 10 pontos para cada cabo de respiração intacto (mesmo tamanho e sem nós). 01 ponto a menos por cada nó de emenda dado nos cabos de respiração. 05 pontos a menos por ponta vermelha excedido por criatura encontrada.

Criaturas

As criaturas serão escotistas que estarão escondidos no campo de exploração, com detalhes diferenciados (lenços amarrados nos braços representando bandanas, faixas com desenhos, etc.). Serão necessários no mínimo 4 escotistas. O jogo deve ser realizado em uma área bem escura.

5.11. BATALHA NAVAL - LAGOA

Área de Desenvolvimento

Intelectual, Social, Afetivo, Caráter e Físico

Tipo de Jogo

Jogo Técnico

Materiais

Bambu a vontade, boias (6) por patrulha, Balde para acondicionar as munições, sisal, serrotes, canivetes ou facas, coletes salva-vidas, madeiras ou pás para confecção dos remos, bexigas.

Espaço Necessário

Lago (o escotista deve certificar-se de todas as condições de segurança do local)

Desenvolvimento

- +- 2:30 horas para construção, dependendo do ritmo e conhecimento das patrulhas em nós e amarras, bem como seu empenho em trabalhar em equipe.
- +- 1:30 para que as patrulhas realizem os ataques. Dependendo da quantidade de munição e tamanho do lago pode durar 2 horas. O ideal nesta atividade é estipular regras para ataque e defesa para não haver problemas de segurança.
- +- 1:00 hora livre para que a tropa se confraternize e possa usufruir do local ou lago.

Observação

Lembrar de orientar os jovens para a limpeza completa do local, retirando todos os resíduos das embarcações, bem como dos balões.

5.12. DUELO DE NÓS

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo técnico, de desafio

Materiais

Um pedaço de cabo para cada jogador. Um bolo de papéis picados com nomes de nós para sorteio.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Divide-se os participantes em duas equipas. Um jogador inicial desafia quem ele quiser da outra equipa e sorteia um dos papéis contendo um nó, que está nas mãos do escotista. Os desafios seguem sucessivamente, um jovem após o outro. No desafio, vence quem fizer o nó mais rapidamente. O que mais demorar é eliminado do jogo, com a eliminação poderá treinar a agilidade e propor nova competição para superar o desafio proposto.

5.13. A PROCURA DOS FUGITIVOS

Área de Desenvolvimento

Intelectual.

Tipo de Jogo

Jogo Noturno

Materiais

Uma caixa de fósforo por “fugitivo”.

Espaço Necessário

Área ampla, preferencialmente uma mata com árvores e arbustos

Desenvolvimento

Fundo de Cena: Alguns condenados fugiram da penitenciária da cidade e os escoteiros que estão acampando são avisados de que os fugitivos estão próximos ao local do acampamento. As patrulhas põem-se em campo para tentar localizar e capturar os fugitivos. Cada um dos fugitivos tem uma caixa de fósforo e como são fumantes inveterados, acendem um fósforo de dois em dois minutos, deixando-os espalhados pelo chão por onde passam. Julgando-se em segurança, dão muitas gargalhadas e assobiam de vez em quando. São assim postos à prova os sentidos da visão e audição da patrulha que os estão caçando. Vence a patrulha que conseguir aprisionar os fugitivos antes do término do jogo (cerca de 30 minutos).

5.14. O NÁUFRAGO

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Cooperativo

Materiais

Uma corda grossa de uns 20 metros, um rolo de sisal, vários cabos de vassoura, marreta, machadinha, facão, faca, um cantil com água, uns pacotinhos de chá, um chocolate, uma caixa de fósforos, uma caneca de metal, dois tijolos, lenha já cortada e gravetos.

Espaço Necessário

Área de gramado

Desenvolvimento

Fundo de Cena: Um barco de pescadores no meio de uma forte tempestade, chocou-se em uns rochedos e afundou. O único sobrevivente conseguiu chegar nadando em uma pequena ilha deserta e lá sobrevivia há alguns dias. Por coincidência, uma patrulha de escoteiros estava navegando perto da ilha e avistaram um sinal de SOS feito com folhas de bananeira. Como não tinham rádio no barco, resolveram se aproximar e viram alguém pedindo socorro. Não podiam se aproximar da ilha devido a rebentação das fortes ondas contra os rochedos, mas perceberam que o marinheiro fazia sinais com os braços segurando em cada mão, uma folha de planta. Logo perceberam que era sinais de Semáfora e que ele sinalizava que não comia e bebia há vários dias. Então decidiram tentar alimentá-lo antes de ir buscar socorro. O desafio é fazer chegar a ilha, água potável, chá, biscoito e um chocolate. O Escotista conta o fundo de cena para os monitores, explicando que um escoteiro da patrulha será o náufrago, ficando sozinho na ilha. Sorteia a patrulha que irá iniciar ou também pode ser feito simultaneamente com as quatro patrulhas na ilha já deverá estar os 2 tijolos e a lenha já cortada para o fogo. A ilha é um cercado de espeques e sisal de uns 2m de raio. O “barco” da Patrulha é demarcado com uma cerca de sisal e deve ficar aproximadamente uns 10 m de distância da ilha. A Patrulha deverá prender a corda no barco e jogá-la para a ilha e baldear para lá todo o material para fazer o chá e biscoitos, chocolate etc. O náufrago pode ajudar a amarrar a corda na ilha. Terá que acender o fogo e fazer o chá. Ninguém pode pisar no mar. Tempo, 15 minutos.

Avaliação

Vencerá a Patrulha que completar a tarefa em menos tempo.

Observação

O Escotista pode alterar o tempo e as distâncias, para mais ou para menos conforme a realidade de sua tropa e da área que irá aplicar o jogo.

5.15. JOGO COMUNITÁRIO

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

De observação, jogo quebra-gelo, de dia de chuva

Materiais

Canecas

Espaço Necessário

Ar livre ou local coberto

Desenvolvimento

Os participantes sentam-se em círculo e o escotista tem uma caneca na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda: senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta caneca que o senhor... (diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou, e entrega a caneca. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho. O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da caneca, mais engraçado fica o jogo

5.16. PIQUE BARATINHA

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Ativo, de sede

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

Deve ser definido um campo para jogo, com todos os jovens dentro dessa área. Um dos jovens da tropa será o “pegador”. Todos correm e devem fugir do pegador. Se alguém for capturado, deve sair do jogo, podendo voltar após a execução de uma “prenda” (uma tarefa simples). Caso o pegador se aproxime de alguém e esta pessoa deitar com as pernas para cima, como uma “baratinha”, esta pessoa não poderá ser capturada. O jogo termina quando todos forem capturados.

Dicas

Os pegadores podem ser alternados. Pode haver mais de um “pegador”.

5.17 MUNDO ANIMAL

Área de Desenvolvimento

Intelectual

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo

Materiais

Apito

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

As patrulhas formam em linha, cerca de 10 metros distantes de um pote ou balde onde há 40 papéis com nomes de diferentes animais. Ao soar o apito o primeiro de cada patrulha deve correr, pegar um papel e fazer a mímica do animal (não vale som). Assim que a patrulha descobrir ele volta à forma e é substituído pelo seguinte. Vence a patrulha que primeiro conseguir a sequência de 10 animais.



DESENVOLVIMENTO
SOCIAL

6.1 NÓ HUMANO

Área de Desenvolvimento

Social.

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo, jogo de sede.

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Uficiente para reunir a tropa ou equipes em círculo.

Desenvolvimento

Formar os jovens em círculo com as mãos dadas. Explica-se que será formado um nó humano e que cada um deverá memorizar o colega que está ao seu lado direito e o que está do seu lado esquerdo. Após essa observação, soltam as mãos e circulam livremente próximos uns aos outros. Em determinado momento quem está aplicando indica a parada da movimentação, solicita que todos cruzem os braços à frente do corpo e pegue novamente as mãos dos colegas que estavam ao seu lado quando o jogo foi iniciado, de forma que irão pegar, com a mão esquerda, a mão direita do colega que estava a sua direita e, com a mão direita, a mão esquerda do colega que estava a sua esquerda. Quando todas as mãos estiverem seguras, o “nó humano” estará formado. O objetivo para a ser o desfazer o nó sem soltar as mãos e retornar à formação inicial.

6.2. COMBATE

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

Jogo Noturno

Materiais

Fichas com cargos e valor (Bomba Atômica 10; General 9; Major 8; Capitão 7; Comandante 6; Cabo 5; Fuzileiro 4; Soldado 3; Cabo Armeiro 2; Detetive espião 1; Bandeira *Médico *)

Espaço Necessário

Espaço aberto.

Desenvolvimento

O jogo será realizado como um pega-pega. Quando um jogador for pego, ele e o seu pegador deverão mostrar qual cargo pertencem. A pessoa que tiver o maior cargo vence, e o perdedor sentará no chão como se estivesse “machucado”. O médico da equipe é o único jogador que poderá salvar algum jogador da sua equipe, porém ele não “pega” ninguém. Quando duas pessoas com o mesmo valor se encontrarem, as duas “se machucarão”. A bomba atômica, de maior valor, só perde para o cabo armeiro, sendo o único jogador que sabe desarmar a bomba. O objetivo do jogo é achar a bandeira adversária ou eliminar todos os integrantes da equipe adversária. Podem-se fazer estratégias para guerrear, como por exemplo, esconder o jogador-bandeira

6.3. SELFIES PELA CIDADE

Área de Desenvolvimento

Social.

Tipo de Jogo

Jogo de cidade.

Materiais

Celular ou câmera fotográfica.

Espaço Necessário

Área delimitada e de fácil circulação no centro da cidade.

Desenvolvimento

As patrulhas receberão uma lista de pistas que deverão desvendar para saber quais monumentos, prédios históricos, locais de utilidade pública, veículos especiais, sede escoteiras, entre outros, que serão indicados na tarefa. A patrulha deverá decifrar a pista para descobrir o local, se deslocar até o local indicado e registrar uma selfie em que apareça todos os jovens e o local da tarefa.

6.4. ARRASTAR TRONCOS

Área de Desenvolvimento

Social, Afetivo, Caráter

Tipo de Jogo

De revezamento e trabalho em equipe

Materiais

Ar livre

Espaço Necessário

Área gramada ou de areia.

Desenvolvimento

Os participantes formam-se por patrulhas em filas. Cada patrulha tem uma última pessoa que será um “tronco”. Esse, fica deitado, de barriga para cima, e os demais companheiros o puxam entre suas próprias pernas até ele ficar na frente, e o de trás se tornar o novo “tronco”. O jogo pode ter como variante, ou complemento para uma segunda etapa, um arraste do tronco por cima das cabeças. É importante que este jogo seja aplicado em um solo macio, como gramado ou numa praia.

6.5. ILUSTRANDO A HISTÓRIA

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

Jogo de observação e criatividade

Materiais

Papel, caneta ou lápis.

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

O jogo é realizado por patrulha. Um jovem deve ser escolhido por eles para representar a patrulha, esse ficará com um lápis e uma folha (ofício, A4, cartolina, craft, etc.) e permanecerá a uma certa distância de sua equipe. Aos demais será informado que eles deverão encenar uma história determinada pelos escotistas (um

casamento, um dia de uma profissão, etc.) Detalhe: sem emitir som algum.

O jovem que está com o lápis e folha deverá desenhar a história de acordo com seu entendimento. O melhor desenho e que contenha mais informações sobre a história vence o jogo.

6.6. JOGO DA VELHA

Área de Desenvolvimento

Social, intelectual e caráter

Tipo de Jogo:

Jogo técnico e de revezamento

Materiais

(Por Patrulha) 4 Pedacos de Bambu de 1 Metro, 6 Metros de Sisal ou similar (4 pedacos de 1,5m), pedras coloridas ou simulares (1 cor para cada Patrulha).

Espaço Necessário

Nenhum

Desenvolvimento

O escotista chama os monitores e pede para que ensinem sua patrulha a fazer a amarra quadrada (certificar que o monitor sabe fazer a amarra). Dar um tempo para que a amarra seja ensinada e treinada por todos as patrulhas. Após, o escotista entrega uma carta prego com a História do Jogo da Velha e no final da carta pedirá que construam com a amarra que aprenderam uma estrutura igual o jogo da velha. A patrulha que montar mais rápido e der seu grito ganha o 1º ponto. As patrulhas podem ainda votar na melhor estrutura, a que ficou mais firme. Após os escotistas fazem uma competição de Jogo da Velha entre as Patrulhas: 2 Patrulhas jogam por vez. É um Jogo de revezamento onde cada jovem sai do seu canto e corre até a estrutura e coloca sua pedra num dos quadros. Vence a patrulha que conseguir três de suas pedras em sequência (horizontal, vertical, diagonal).

6.7. NOTABILIDADES

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

Observação

Materiais

Papel com descrição sobre personalidades históricas que fizeram diferença na humanidade ou fotos destas pessoas, uma folha de papel e lápis por pessoa, alfinetes ou fita adesiva.

Espaço Necessário

Ar livre ou sala

Desenvolvimento

Ao iniciar o jogo, cada jovem recebe preso em suas costas com um alfinete ou fita adesiva, a descrição ou foto de uma personalidade histórica para a humanidade. A finalidade do jogo é que cada participante anote o maior número de informações, como nome da personalidade, qual seu feito de maior relevância e outras curiosidades do papel que estará nas costas dos participantes e fará o possível para que os demais não consigam ler o que está em suas costas. Após o término do jogo, os jovens devem discutir sobre as personalidades que anotaram relatando suas curiosidades para toda a tropa.

6.8. ATAQUE DE ESQUADRILHA

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

De sede, agilidade, ativo

Materiais

Giz para desenhar círculos no chão; no campo estes círculos poderão ser riscados no chão com um pedaço de pau ou alguma coisa que risque o chão.

Espaço Necessário

Na sede espaço de cimento

Desenvolvimento

Desenhar no chão um círculo grande e outro por dentro de mais ou menos cinquenta centímetros de diâmetro. O círculo menor é a zona de segurança. A esquadrilha de aviões (jovens) voa (corre, anda ou engatinha) de acordo com os comandos do escotista, em volta e por fora do círculo grande. Antes de começar o jogo, explica-se que a esquadrilha se encontra em serviço de patrulha aérea e que, durante o mesmo, vários aviões inimigos entraram em formação e devem ser derrubados. Primeiro o escotista deve dar a ordem de “levantar voo” e todos começam a engatinhar

em volta do círculo grande; depois vem o comando “voar” a 250 km por hora e todos começam a andar; em seguida dá-se a ordem “velocidade máxima” e todos começam a correr. Os comandos devem ser variados para diminuir ou aumentar a velocidade, etc. De repente o escotista grita o nome de um dos jovens que está voando (pode-se dar números aos jovens ou então nomes de aviões conhecidos, como queiram) e este tem que pular para dentro do círculo menor e firmar os dois pés no chão antes que seja atacado pelo resto da esquadilha e derrubado (o jovem deve ser suspenso completamente do chão). Os que são suspensos do chão saem do jogo, enquanto que os que conseguem firmar os dois pés no círculo menor voltam a participar do voo por fora do grande círculo. Isto continua até sobrar apenas um avião (jovem) que então será considerado vencedor do jogo.

6.9. OS TRÊS PASSOS

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo

Materiais

Lenços para vendar os olhos, e demarcação do campo.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Um dos escoteiros tem os olhos vendados e será o boiador (aprisionador). Os outros dispersam-se dentro do limite do campo, porém não têm o direito de dar mais de 3 passos durante todo o jogo para fugir do boiador e não podem pôr as mãos no chão. É permitido abaixar-se para evitar ser boiado (pego). Ao primeiro passo que tiverem de dar põem a mão direita no bolso, ao segundo passo põem ambas as mãos no bolso, ao terceiro passo cruzam os braços. Assim, cada escoteiro pode verificar em que situação estão os outros. Quando um escoteiro é boiado passa a ser o boiador voltando os outros a ter direito novamente aos 3 passos.

6.10. FRUTA PODRE

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

Jogo quebra-gelo, de sede, oportuniza gerar a confiança entre os participantes

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Ar livre

Desenvolvimento

O escotista irá escolher três frutas diferentes e cada participante será uma dessas três frutas. Todos formam um círculo e ficam de braços dados. Quando o escotista falar o nome de uma das frutas, o participante que recebeu o nome da fruta deverá tirar os pés do chão e ficar suspenso apenas pelos braços de quem está ao seu lado.

6.11. CORRIDA TODOS POR UM

Área de Desenvolvimento

Social

Tipo de Jogo

De sede, de acampamento, dia de chuva e quebra-gelo.

Materiais

Sisal, apito.

Espaço Necessário

Ar livre.

Desenvolvimento

Divididos por patrulha, os jovens formarão uma fila a partir do monitor. Este receberá um laço de sisal (do tamanho que caibam todos os membros da patrulha dentro). Ao apito, o monitor corre uma distância de 100 metros sozinho e volta. Feito isso, entra com o próximo membro da fila dentro do laço e os dois correm 100 metros. Ao voltarem, colocam o terceiro membro no laço e, novamente, correm 100 metros.

E, assim, sucessivamente, até que todos os membros da patrulha estejam dentro do laço. Ganha a patrulha que ir e voltar a distância determinada 3 vezes (após todos entrarem no laço, a patrulha deve prosseguir a corrida até completar 3 vezes).

6.12. INTERLIGADOS

Área de Desenvolvimento

Social, Afetivo e Intelectual

Tipo de Jogo

De observação, equipe, de sede, de acampamento e quebra-gelo.

Materiais

Barbante em quantidade suficiente para atender duplas.

Espaço Necessário

Variável.

Desenvolvimento

O escotista deve preparar previamente pedaços de barbante, com cerca 2,5m de comprimento, alinhando as pontas e entrelaçando-os, cuidando para não formar nós. O número de pedaços de barbante tem que ser exatamente a metade do número de participantes. Exemplo: para 10 participantes 5 são os pedaços de barbante preparados (entrelaçados). Os participantes posicionam-se em círculo, ombro a ombro. O escotista segura o feixe barbantes pelo meio e pede que cada um dos participantes escolha uma ponta e amarre-a no tornozelo direito com o nó direito alceado. Nesse momento, todos estão ligados com os barbantes, emaranhados ao centro, formando pares, até então, desconhecidos. Ao sinal do escotista os participantes devem tentar se livrar do emaranhado, ao mesmo tempo que vai descobrindo o seu par. Importante, as mãos não podem tocar nos barbantes em hipótese alguma, para desfazer o emaranhado. Os participantes poderão conversar entre si, abaixar-se, sentar-se, deitar-se, pular, etc. contanto que não toquem as mãos nos barbantes. O par que se libertar, pode desamarrear o barbante dos tornozelos e com ele poderá formar um desenho no chão, de livre escolha e dialogar sobre o desenho relacionando com o escotismo. Obs: O número de participantes deve ser par, caso haja número ímpar, o escotista pode compor o grupo de participantes, mas sua atuação deve ser o mais passiva possível.

6.13. HUYA!

Área de Desenvolvimento

Social, Físico e Intelectual

Tipo de Jogo

De sede, acampamento, noturno e dia de chuva

Materiais

Nenhum

Espaço Necessário

Variável

Desenvolvimento

Primeiramente, os jovens devem memorizar cinco gestos que correspondem a cinco animais: serpente, dragão, lebre, tigre e águia. Cada rodada terá um líder diferente, seguindo a ordem horária ou anti-horária do círculo. O líder, na sua vez, deverá gritar 'HUYA!' e fazer qualquer um dos cinco animais. Os demais participantes devem fazer qualquer um dos cinco animais. O participante que fizer o mesmo animal que o líder da rodada ou algum gesto que não corresponda aos cinco animais pré-estabelecidos está fora do jogo.

Dica

Comece fazendo em duplas, depois trios, quartetos, até chegar a um único grupo.



ESCRITÓRIO NACIONAL

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Água Verde - Curitiba/PR - CEP 80250 100

Tel.: (41) 3353-4732 | www.escoteiros.org.br