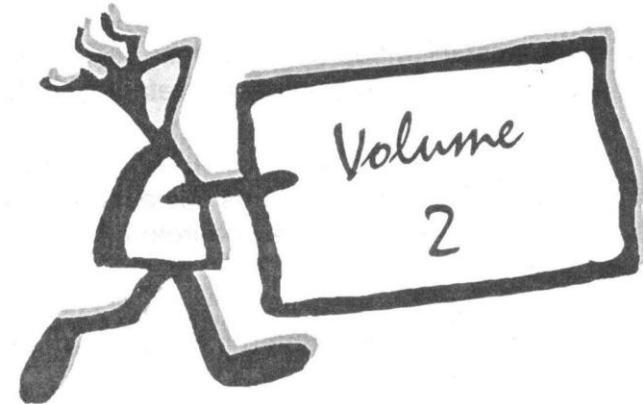


Jogos e Atividades



1a. Edição: 1500 exemplares
Capa e Edição: Carlos Alberto F. de Moura
Coordenação: Mario Henrique P. Farinon
Ilustrações: Paulo Cabello
Coletânea elaborada por Paulo Cabello

Publicado por
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
REGIÃO DO RIO GRANDE DO SUL

Porto Alegre, RS, Junho de 2003



Apresentação

A Diretoria Regional da UEB/RS, vendo a necessidade de produzir e disponibilizar literatura para ações práticas das seções, resolve investir em uma nova série, agora, a de Jogos e Atividades.

Através de parceria firmada com o companheiro Paulo Cabello, iniciamos a série publicando uma primeira coletânea produzida pelo mesmo.

A este Volume 2 se somarão outros que em breve enriquecerão a biblioteca de nossos grupos escoteiros, escolas, e demais organizações juvenis.

Assim, este é mais um instrumento de apoio a suas atividades.

Aproveite!

Mario H. P. Farinon
Diretor Presidente UEB/RS

Sumário

JOGRAL DO APITO - 37	11
JUNTAR OS IRMÃOS - 38	12
KIM AUDITIVO - 39	13
KIM DE OBJETOS - 40	14
KIM DO VENDEDOR - 41	15
KIM DOS PRIMEIROS SOCORROS - 42	16
KIM MUSICAL - 43	17
KIM TELEFONES E ANIVERSARIOS - 44	18
KIM VOADOR - 45	19
LADRÃO E DETETIVE - 46	20
LOCALIZAR RUÍDOS - 47	21
MACA E ATADURAS - 48	22
MAGGI AO QUADRADO - 49	23
MANCHA VENENOSA - 50	24
MEIOS DE TRANSPORTES - 51	25
NA RUA E NA CALÇADA - 52	26
NÓ NO ESCURO - 53	27
NÓ REMOTO - 54	28
OITO PERGUNTAS SOBRE JAMBOREES - 55	29
PEGA BASTÃO COM NÚMEROS - 56	31
PEGA-PEGA DE AVESTRUZ - 57	32
PEGA-PEGA DE ELEFANTE - 58	33
PEGAR O RABO DA COBRA - 59	34
PRÁ DIREITA, PRÁ ESQUERDA - 60	35
QUEBRA CANELA - 61	36
REDE - 62	37
REUNIR POR NÚMEROS - 63	38
REVEZAMENTO CHINÊS - 64	39
REVEZAMENTO DA PONTARIA - 65	40
REVEZAMENTO DE PERNAS - 66	41
REVEZAMENTO DO EQUILÍBRIO - 67	42
REVEZAMENTO DO LENHADOR - 68	43
REVEZAMENTO DO UNIFORME - 69	44
RISCAR SAPATO - 70	45
RUAS E AVENIDAS - 71	46
SACI MALUCO - 72	47
SAI DESSA CASA - 73	48



INTRODUÇÃO

No volume 1 da série “Jogos e Atividades” fizemos constar uma coleção com 36 jogos, e um texto explicativo sobre a educação através dos jogos, a importância dos jogos e o arquivo de jogos.

Neste volume apresentamos outros 37 jogos, uma complementação da coleção, que também está disponível por meio eletrônico no site: www.lisbrasil.com. Aproveitamos, para apresentar nesta edição outro texto explicativo, versando sobre como escolher os jogos, como adaptá-los e apresentá-los ao nosso público alvo, os jovens.

1) O MOMENTO ADEQUADO DE CADA TIPO DE JOGO

O fato de possuímos um bom estoque de jogos não nos habilita a ter sucesso no uso dos mesmos, pois o processo de escolha dos jogos requer alguns cuidados.

Durante nossas atividades existem momentos adequados para cada tipo de jogo.

No início de uma atividade ou sempre que desejamos imprimir um ritmo mais veloz na atividade, são necessários os jogos bem ativos, onde os jovens gastem bastante energia, de preferência os de participação geral, para que todos participem ao mesmo tempo.

Então a escolha provavelmente recairá sobre os jogos quebra gelo e de círculo e alguns revezamento mais animado.

Já no decorrer das atividades, outros demais tipos de jogos podem ser inseridos. O ideal é que cada atividade tenha jogos de inteligência, de força, de criatividade e de treinamento da memória.



2) ESCOLHENDO O JOGO

Ao escolher um jogo, temos de estudar se ele atende ao anseio do nosso público alvo. Cada faixa etária demonstra sua preferência por determinados tipos de jogos, mas isso não quer dizer que os demais tipos de jogos devam ser descartados.

Os jovens da faixa etária de 7 a 11 anos gostam bastante dos jogos de revezamento, pois ele terá sua chance de executar a tarefa sem ter que disputar esse momento com os demais jovens de sua equipe.

Já os jovens de 11 a 15 anos dão muita importância à turma, à equipe e ao time, preferindo em geral os jogos de disputa em equipes, ou que possibilitem a declaração de uma equipe vencedora.

Os jovens de 16 a 18 anos, demonstram sua preferência por jogos com maior dissipação de energia, volta o interesse pelos jogos de participação individual, mas mantendo o interesse pelos de equipe, mas sempre com muito gasto de energia.

3) APRESENTAÇÃO DO JOGO

Às vezes descobrimos jogos que acreditamos adequados ao nosso público alvo, e quando os aplicamos não conseguimos muito êxito.

Às vezes, esse resultado negativo é fruto da má aplicação do jogo, pois existem alguns cuidados que concorrem para que nosso resultado seja melhor.

NA EXPLICAÇÃO

1) Formação adequada, em círculo ou ferradura, para facilitar escutarem e entenderem a explicação. É importante também só permitir deslocamento após essa explicação, e às vezes até após a execução de alguma demonstração.



2) Indicar os sinais manuais ou sonoros e as vozes de comando para obter silêncio, atenção, iniciar e encerrar o jogo.

3) Não gritar, não falar muito alto, se existe barulho, parar e esperar novamente o silêncio e atenção de todos.

4) Só permitir as perguntas no final da explicação. Se existirem muitas perguntas, repetir toda explicação ou fazer demonstração, se necessário, antes mesmo de responder as perguntas.

5) Dar poucas explicações, mas que sejam rápidas, claras, curtas, claras e ordenadas.

6) Não esquecer de informar:

§ o posicionamento dos participantes;

§ os objetivos do jogo, como se ganha ou como se perde;

§ os Limites do campo e posições;

§ os sinais de arbitragem;

§ o momento adequado do deslocamento para início do jogo.

7) Em caso de muitas regras, apresente no princípio: as essenciais e depois as demais.

8) Entregar os materiais, colocar na posição e dar o sinal de partida.

NO DESENVOLVIMENTO

1) Conhecer o jogo e as regras. Imaginar os truques e manhas.

2) Observar todo o campo de jogo. Advertir e paralisar no momento exato.

3) Obter autoridade indiscutível.

4) Só se permitir jogar quando não estiver dirigindo o jogo.

DEPOIS

1) Usar o que foi observado para educar cada jovem.

2) Propor novos jogos para testar e educar o caráter.

3) Analisar:

§ foi uma trapaça ou falta de compreensão da regra.

§ foi preguiça ou falta de estímulo.

4) O que fazer para o progresso dos jovens observados.

4) A ADAPTAÇÃO DOS JOGOS

Só ter um estoque de 'jogos não é suficiente. É necessário utilizar esse estoque adequadamente.

É muito comum alguém participar de um curso ou encontrar em algum livro um jogo que o agrada, porém quando vai aplicar esse jogo nem pensa na adequação ao seu público alvo.

Nós sabemos que a aceitação dos jogos varia de acordo com a idade dos jovens.

Para cada faixa etária existem diferentes necessidades. Desta forma cabe ao ludo-educador, saber o que cada faixa etária pode, quer e deve ter.

Um mesmo jogo, ativo ou calmo, isso não importa; pode ser adaptado a faixas etárias, levando-se em consideração aos seguintes aspectos:

1 - **IDADE**, de acordo com as características da faixa etária, os jogos podem ter regras mais simples ou mais complicadas;

2 - **TERRENO**, de acordo com o terreno devemos modificar as regras. Existem jogos que exigem um terreno plano, outros um acidentado, outros um campo aberto, outros um local protegido, etc.

3 - **CLIMA**, quando estiver muito sol ou calor abafado — jogos mais calmos; quando estiver frio — jogos mais ativos; quando chover — jogos capazes de serem executados em espaços reduzidos.



4 - **NÚMERO DE PARTICIPANTES**, muitas vezes um jogo só é bom quando aplicado com poucos participantes. Outro só será sucesso com um grande número de participantes. Na maioria das vezes os jogos não podem ser aplicados com um número muito grande de participantes.

Lembre-se que um jogo pode atender àquela determinada faixa etária, se for conveniente adaptado.

Quando um jogo for mal aplicado, só poderá ser aplicado novamente após um bom período, corrigindo-se as falhas.

Ao adaptar devemos fazer nossa análise conforme a idade das crianças e dos jovens. **Levar em conta o ponto de vista do jovem** é essencial para a ludo-educação.

5) A FABULAÇÃO DOS JOGOS

A fabulação é um grande meio de transporte, com o qual se simplifica as regras, seduzindo as crianças e obtendo-se a atenção e disciplina. É um meio de tornar um jogo velho bem mais atraente e interessante. Serve para todas as faixas etárias, devendo apenas ser adotada uma fábula adaptada à faixa etária trabalhada.

Esse recurso permite envolver os jovens numa atmosfera de imaginação, criatividade, fantasia, curiosidade ou espírito de aventura; colocando-os dentro de uma nova situação.

E sempre existirá o recurso de criar um programa de uma atividade inteira, toda trabalhando dentro de um único tema.

Por exemplo, o velho jogo “Pisa Peixe”, pode receber fabulação e dar origem a vários outros jogos, sendo importante apenas manter o ato de pisar em algum objeto atado às pernas dos jogadores.

O restante pode ser todo modificado. Podemos criar uma história tema que transforme os peixes:

§ em grilhões a ser quebrados para conceder a liberdade aos escravos;

§ em algemas espaciais;

§ em cipós de árvores carnívoras, etc.

Tudo dependerá da história tema que desejamos utilizar e do tamanho da nossa criatividade.



Nome: **JOGRAL DO APITO - 37**

Tipo: Tranquilo

No mínimo 6 e no máximo 30 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

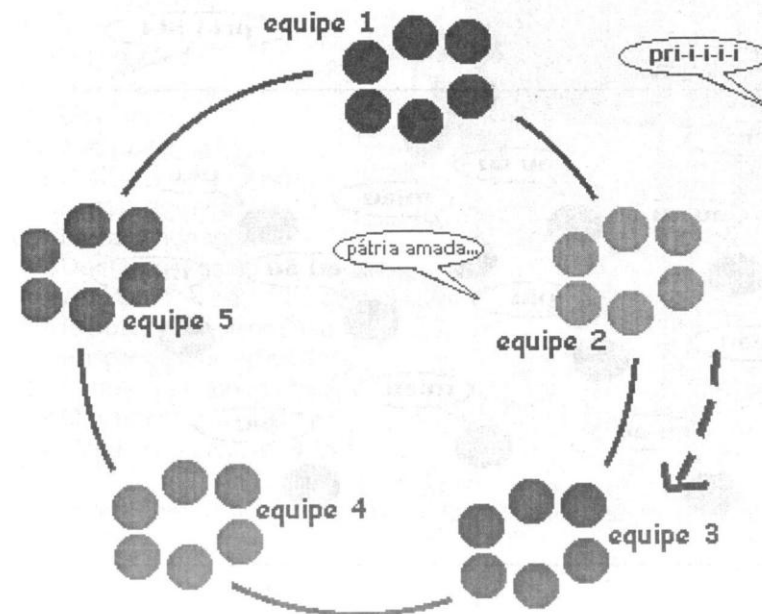
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 apito

Regras:

- 1) As equipes se agrupam ao redor de um círculo;
- 2) Uma das equipes é indicada para iniciar o canto do Hino Nacional;
- 3) Se ocorrer um sinal de apito, aquela equipe pára de cantar e a equipe da direita continua a cantar;
- 4) Assim vai continuando até cantar toda a música.

Observações: Pode ser utilizada com qualquer canção.



Nome: JUNTAR OS IRMÃOS - 38

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

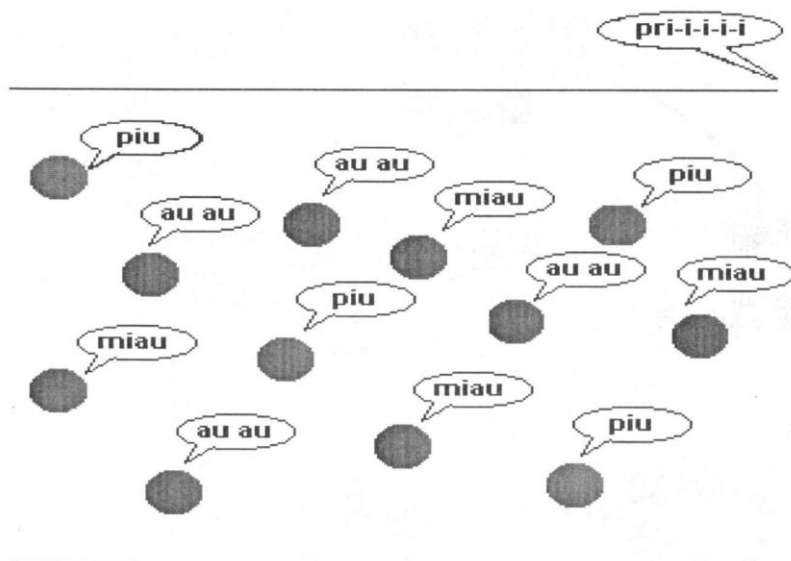
Intensidade: Calmo

Materiais: papel indicando animal para cada jovem

Regras:

- 1) Cada um recebe papel com nome de um animal.
- 2) Vendar todos os participantes e informar quantos jovens têm o mesmo animal.
- 3) Ao sinal do apito, todos devem imitar o animal e tentar localizar os seus irmãos.
- 4) Ao ser completado o número indicado, gritar: conseguimos.
- 5) Não permitir falar, apenas imitar o animal.

Observações: Nenhuma.



Nome: KIM AUDITIVO - 39

Tipo: Tranquilo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

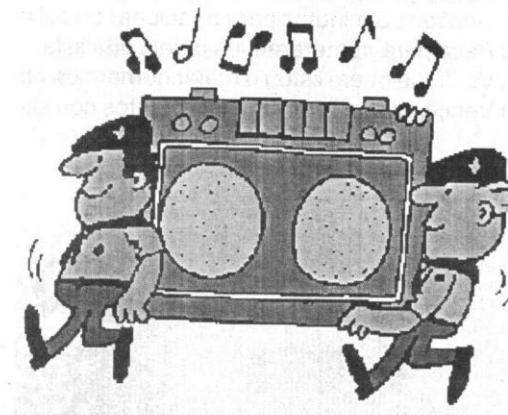
Função Participativa: Geral

Intensidade: Calmo

Materiais: objetos para ruídos, papel e lápis.

Regras:

- 1) Igual a um Jogo de Kim tradicional, porém utilizando ruídos.
- 2) Instale um varal com um pano, para ocultar o local onde são feitos os ruídos.
- 3) Ruídos utilizados:
 1. Folha seca
 2. Vassoura
 3. Lapseira
 4. Apito (do chefe)
 5. Bater no copo com caneta
 6. Copo caindo
 7. Porta fechando
 8. Caneta caindo
 9. Porta batendo
 10. Torneira (água)
 11. Descarga
 12. Interruptor de luz
 13. Abrir porta dos fusíveis
 14. Papel rasgando
 15. Derramando água
 16. Derrubando galão
 17. Maçaneta
 18. Arrastando o pé
 19. Pedra caindo
 20. Raspando grade no chão
 21. Raspando ferro na grade
 22. Espeque caindo no chão
 23. Madeira caindo no chão
 24. Madeira batendo no tijolo



Observações: Se puder, grave os ruídos numa fita cassete ou num CD.

Nome: KIM DE OBJETOS - 40

Tipo: de Kim

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

Intensidade: Calmo

Materiais: 24 objetos e material para anotar

Regras:

- 1) Coloque 24 objetos sobre uma mesa ou no chão.
- 2) Permita a observação por 2 minutos.
- 3) Recolha ou cubra os objetos.
- 4) Conceda 3 minutos para relacionar os objetos.
- 5) Peça para numerarem os objetos da lista.
- 6) Verifique quem listou o maior número de objetos.
- 7) Vence os que listarem mais objetos corretamente.

Observações: Nenhuma.



Nome: KIM DO VENDEDOR - 41

Tipo: de Kim

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

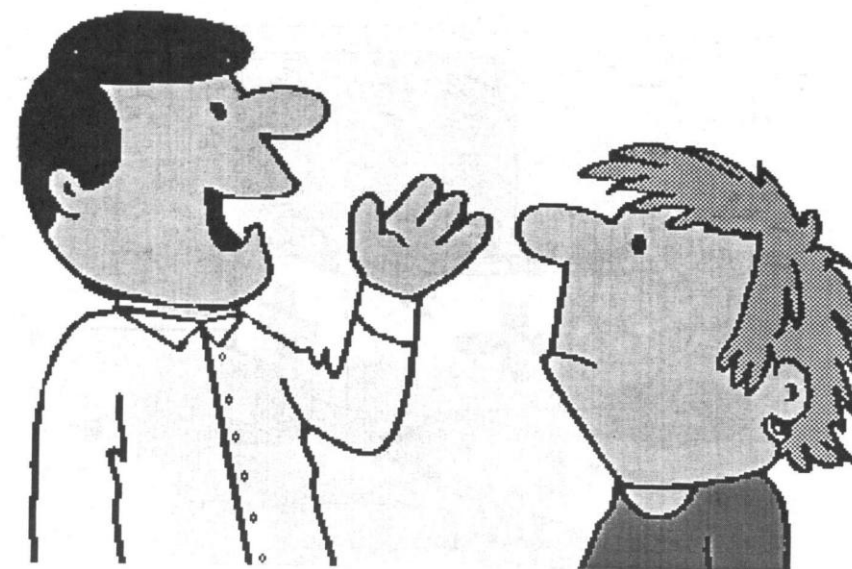
Intensidade: Calmo

Materiais: uma sacola com 24 objetos

Regras:

- 1) Um desconhecido chega, abre uma sacola e oferece muitos produtos para venda;
- 2) É recomendável uma pessoa muito falante que acabe por atrapalhar a atenção dos jovens.
- 3) Após a sua saída é solicitado: a descrição do: vendedor, dos produtos, os preços e os argumentos apresentados.

Observações: Nenhuma.



Nome: **KIM DOS PRIMEIROS SOCORROS - 42**

Tipo: Tranquilo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

Intensidade: Calmo

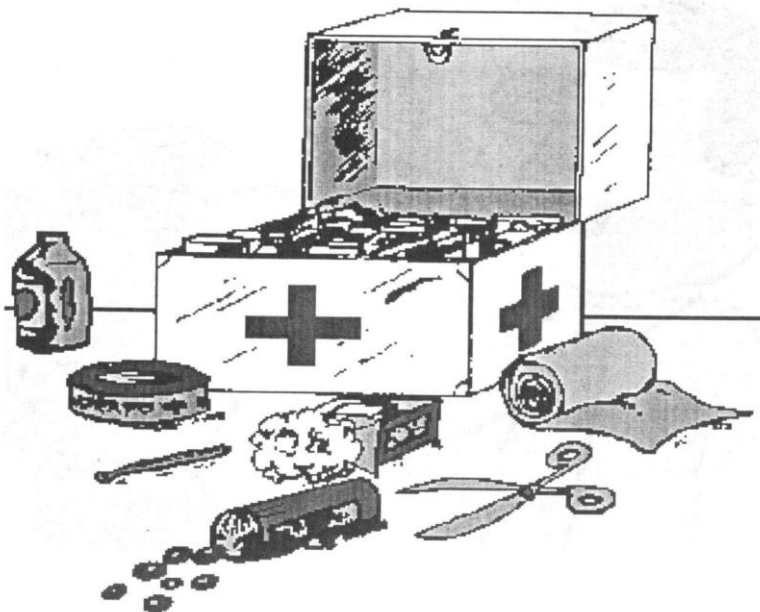
Materiais: objetos da caixa de primeiros socorros

Regras:

- 1) É igual a um Jogo de Kim tradicional;
- 2) Expor os materiais contidos numa caixa de enfermagem numa mesa, por 3 minutos.
- 3) Pedir uma relação dos 24 objetos ilustrados.

Observações: VARIAÇÕES:

- a) pedir lista dos objetos e seus usos nos primeiros socorros;
- b) pedir lista dos objetos e para escolher os 7 mais importantes, justificando.



Nome: **KIM MUSICAL - 43**

Tipo: de Kim

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

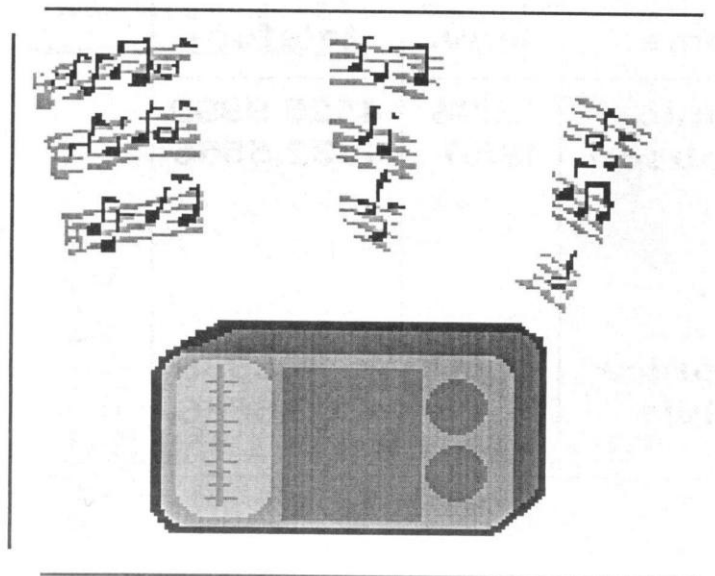
Intensidade: Calmo

Materiais: fita cassete e aparelho de som

Regras:

- 1) É um Kim sonoro feito com 24 trechos de músicas.
- 2) Colocar a fita para rodar.
- 3) Após, dar um tempo de 3 minutos para as equipes relacionarem os nomes das músicas lembradas.
- 4) Fazer uma verificação das respostas e indicar a equipe que lembrou maior quantidade.

Observações: Escolher trechos bem significativos dos nomes das músicas.



Nome: KIM TELEFONES E ANIVERSARIOS - 44

Tipo: de Kim

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

Intensidade: Calmo

Materiais: material para anotações

Regras:

- 1) Num cartaz, escrever todos os nomes dos jovens e respectivos telefones e data de aniversário.
- 2) Permitir observação por 3 minutos.
- 3) Solicitar que cada jovem faça uma lista, no tempo de 5 minutos.
- 4) Fazer correção, apurando: quantidades de: nomes dos jovens, telefones e aniversários certos.

Observações: Nenhuma.

nome	aniv.	telefone
Paulo	12/04	4125.9999
Robson	19/07	4332.5555
...		
...		
...		
...		
Mônica	21/03	4516.8888
Silvia	27/09	4362.6666

Nome: KIM VOADOR - 45

Tipo: de Kim

No mínimo 2 e no máximo 20 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

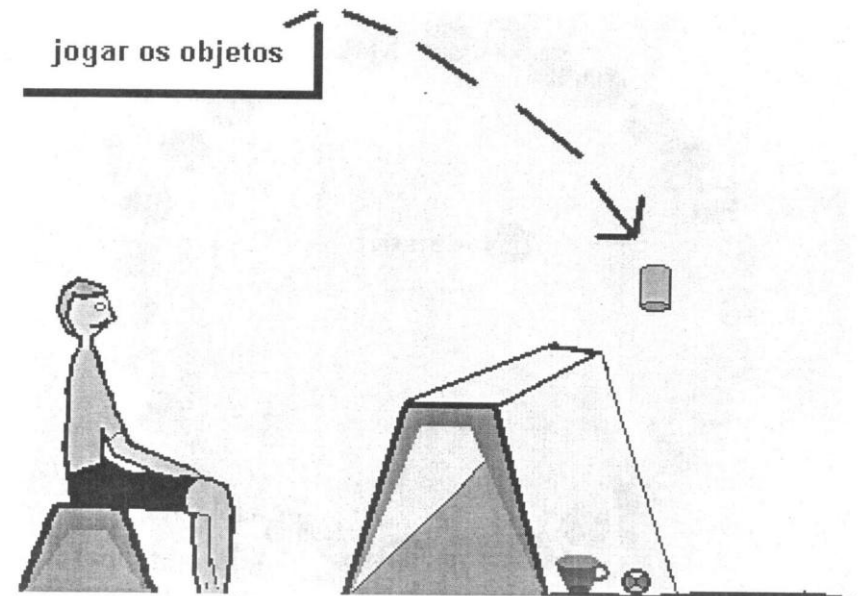
Intensidade: Calmo

Materiais: 24 objetos, 1 saco

Regras:

- 1) Como um jogo de Kim normal, mas com os objetos sendo observados apenas durante o tempo em que caem do andar superior para o andar onde se encontram os jovens.
- 2) Instalar uma mesa ou banco coberto com uma lona, para evitar que os objetos sejam observados após já tiverem caído.
- 3) Conceder 3 minutos para cada jovem ou cada equipe fazer uma lista dos objetos;
- 4) Recolher as listas e comentar.

Observações: Nenhuma.



Nome: LADRÃO E DETETIVE - 46

Tipo: Tranquilo

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

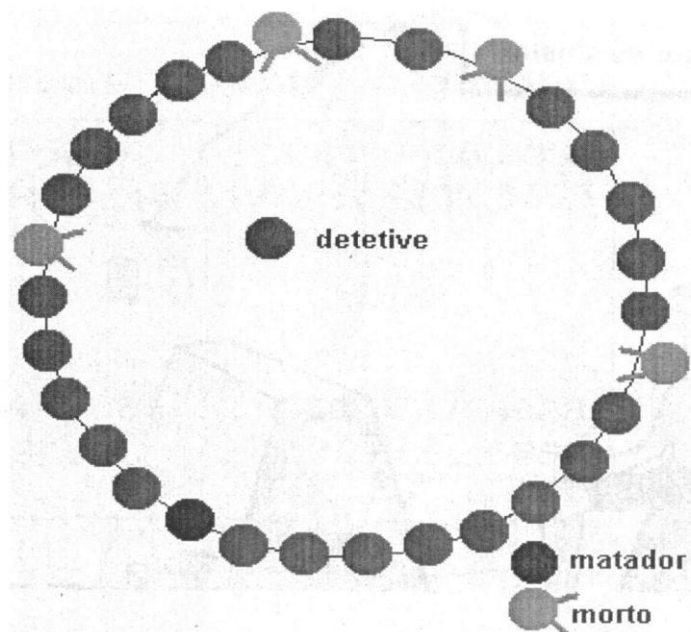
Intensidade: Calmo

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Todos formados em círculo e ajoelhados.
- 2) Um é escolhido como detetive e é retirado por alguns instantes.
- 3) Um ladrão é apontado durante a ausência do detetive.
- 4) O ladrão "mata" os demais (piscando).
- 5) Os mortos deitam para demonstrar que estão mortos.
- 6) Se o detetive descobrir, prende o ladrão.
- 7) Caso restar 3 participantes o ladrão venceu.

Observações: Nenhuma.



Nome: LOCALIZAR RUÍDOS - 47

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Bosque

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

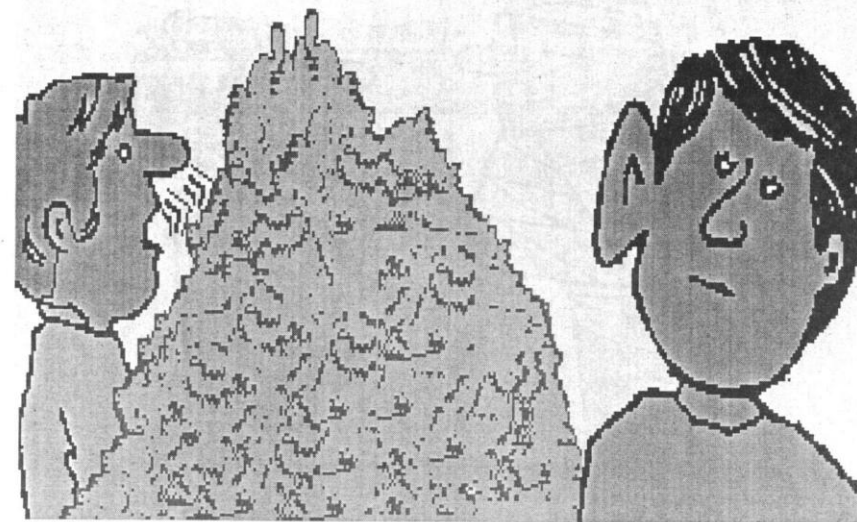
Intensidade: Moderado

Materiais: pessoas para ajudar

Regras:

- 1) Escolher de 4 à 6 pessoas para fazerem barulhos.
- 2) Estes se escondem num local amplo.
- 3) Ao sinal do apito, fazem barulho por um minuto;
- 4) O jovem que localizá-los, recebe uma marca na mão;
- 5) Vence o jovem que obter todas as marcas mais rápido.

Observações: Nenhuma.



Nome: **MACA E ATADURAS - 48**

Tipo: Tranqüilo

No mínimo 10 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

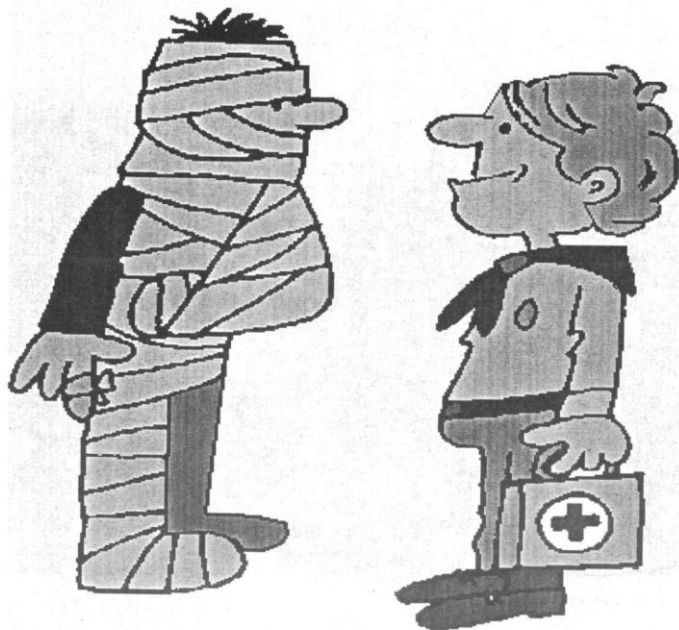
Intensidade: Moderado

Materiais: 2 bastões, 1 caneca, 2 ataduras por equipe

Regras:

- 1) Dar 10 minutos para as equipes prepararem o socorro e o transporte de um jovem.
- 2) Deve ser feita uma atadura na cabeça e outra no pé e uma maca para transportar o acidentado.
- 3) O transportado levará uma caneca com água, apoiada em seu peito.
- 4) Vence equipe que percorrer distância em menor tempo, derrubando menos água da caneca.

Observações: Nenhuma.



Nome: **MAGGI AO QUADRADO - 49**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 12 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

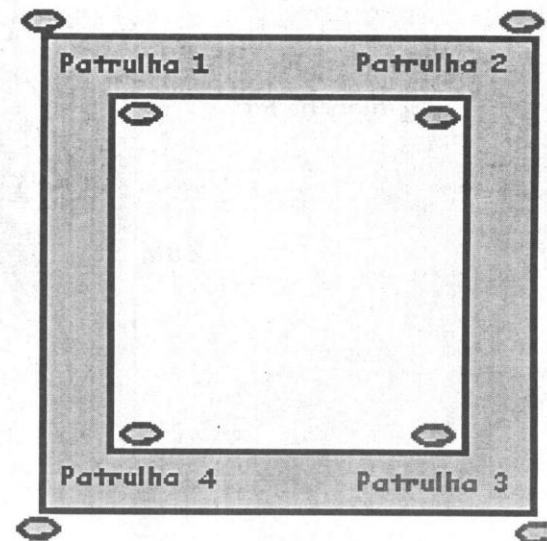
Intensidade: Ativo

Materiais: cordas, pratos, macarrão

Regras:

- 1) Formar dois quadrados, um dentro do outro.
- 2) Em cada canto, de cada quadrado, colocar um prato com 15 macarrãozinhos (parafuso ou argolinha) e um outro prato vazio.
- 3) Ao sinal do apito, cada equipe defenderá um dos vértices dos quadrados.
- 4) A forma de defender é pegar um macarrãozinho (APENAS UM POR VEZ) e levar para o prato de qualquer uma das equipes vizinhas.
- 5) Vence a equipe que possuir menos macarrãozinhos em seu par de pratos, após de 3 ou 5 minutos de jogo.

Observações: Não contar macarrão quebrado ou caído fora do prato. Um jogo bem cansativo em termos de abaixar e levantar.



Nome: **MANCHA VENENOSA - 50**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 10 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

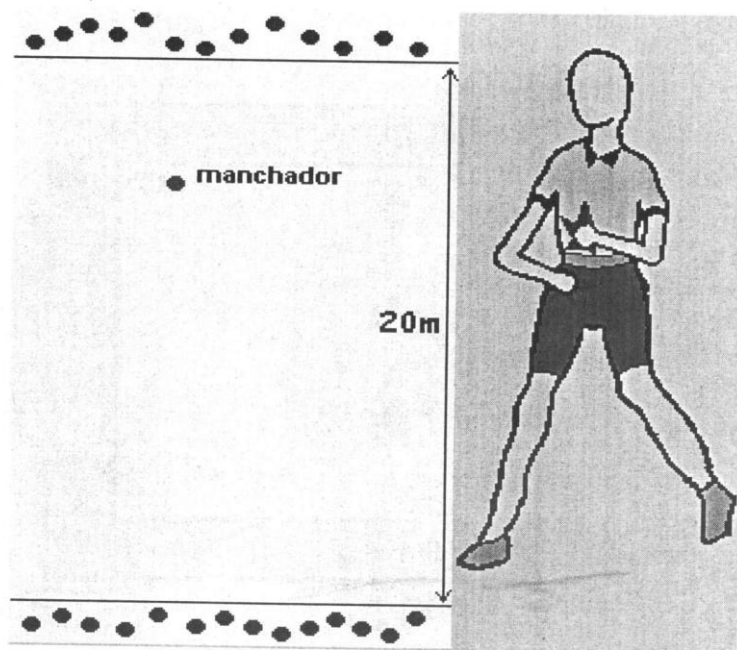
Intensidade: Ativo

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Formar todos nas linhas de fundo do campo.
- 2) Indicar quem será o manchador, o qual ficará no centro.
- 3) Ao sinal do apito, todos devem passar para a linha de fundo oposta.
- 4) Se o manchador apenas encostar a mão, já manchou.
- 5) Pessoa manchada põe a mão para tampar a mancha.
- 6) Na 3ª mancha, ele não tem mais como tapar a mancha, então passar a ajudar o manchador.
- 7) Vence os últimos dois a serem manchados.

Observações: Nenhuma.



Nome: **MEIOS DE TRANSPORTES - 51**

Tipo: Revezamento

No mínimo 12 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

Intensidade: Moderado

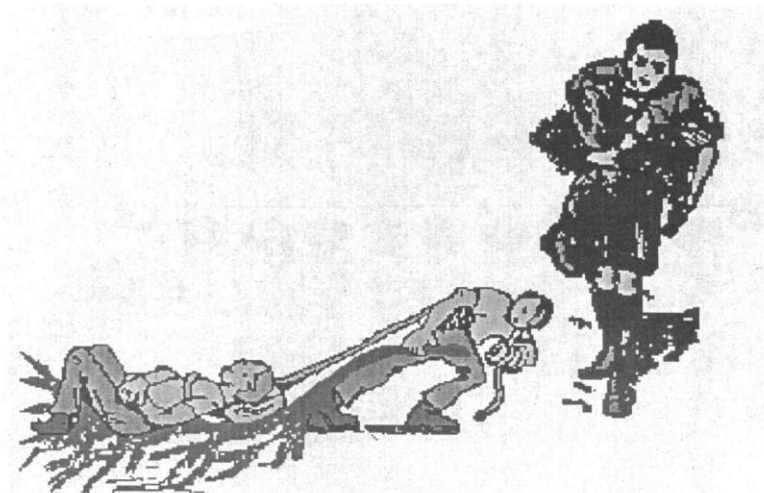
Materiais: 1 cartaz com transportes por equipe

Regras:

- 1) Formar as equipes em linhas.
- 2) Ao sinal de partida, o primeiro corre até um determinado local.
- 3) Lê num cartaz indicando qual o primeiro método de transporte.
- 4) Retorna à equipe e transporta o segundo jovem por este método.
- 5) Já observam no cartaz o 2º método, que servirá para o 2º transportar o 3º elemento.
- 6) Assim segue o revezamento, até o último jovem transportar o 1º da equipe.
- 7) Vence a equipe que transportar todos os elementos, mais rápido.

Observações: Os 6 meios de transportes:

- 1- no colo, 2- nas costas;
- 3- cavalinho (costas); 4- cavalinho (ombros),
- 5- cadeirinha com 2 pessoas, 6- Cama de 5 pessoas.



Nome: NA RUA E NA CALÇADA - 52

Tipo: Tranquilo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

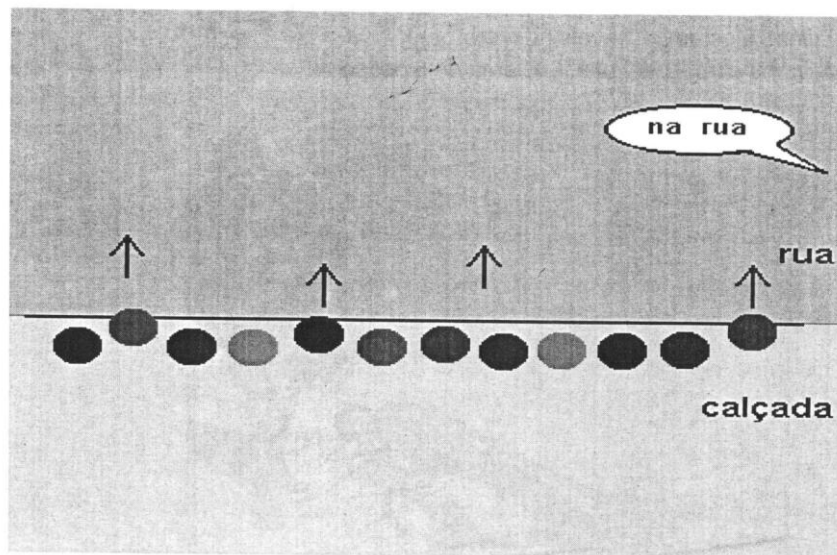
Intensidade: Moderado

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Formar uma coluna ombro a ombro, diante de uma linha (um risco de giz, a borda de um gramado, etc.).
- 2) Ao ser anunciado NA RUA, todos pularão para frente.
- 3) Ao ser anunciado NA CALÇADA, todos pularão para trás.
- 4) Pode-se combinar que NA RUA é diferente de RUA.
- 5) Os que erram saem do jogo ou
...Continuam jogando num dos lados da coluna ou
...Jogam diante dos que nunca erraram para confundí-los.

Observações: Nenhuma.



Nome: NÓ NO ESCURO - 53

Tipo: Tranquilo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

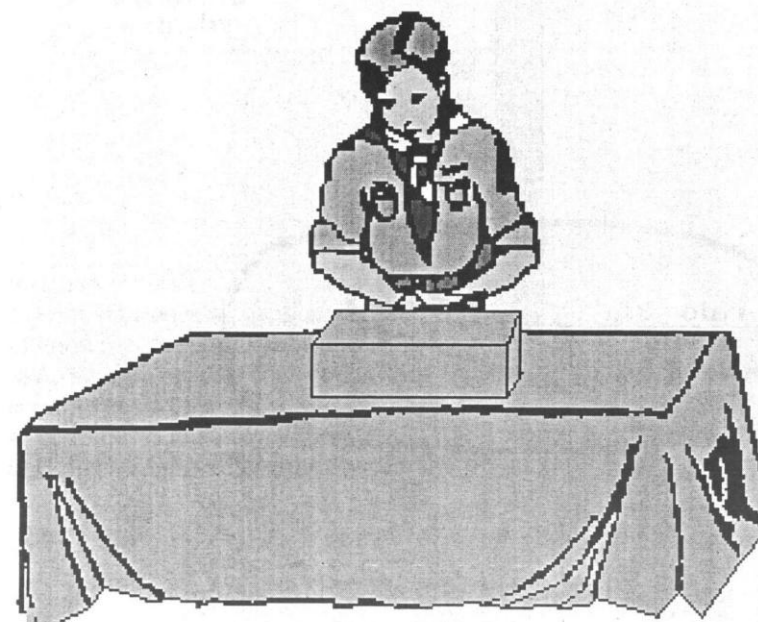
Intensidade: Calmo

Materiais: 1 cabo por jovem e 1 lona

Regras:

- 1) Todos os jovens vendados sobre uma lona.
- 2) Ao sinal do apito, todos devem procurar cabos.
- 3) Ao encontrar, devem dar um nó e gritar nome da equipe.
- 4) Um chefe recolhe o cabo e retira a venda do jovem.
- 5) Após todos encontrarem seus cabos, contar os pontos de cada equipe: nó diferente 2 pontos; nó repetido 1 ponto; não é nó conhecido 0 ponto.
- 6) Vence a equipe com mais pontos.

Observações: Nenhuma.



Nome: NÓ REMOTO - 54

Tipo: Tranquilo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

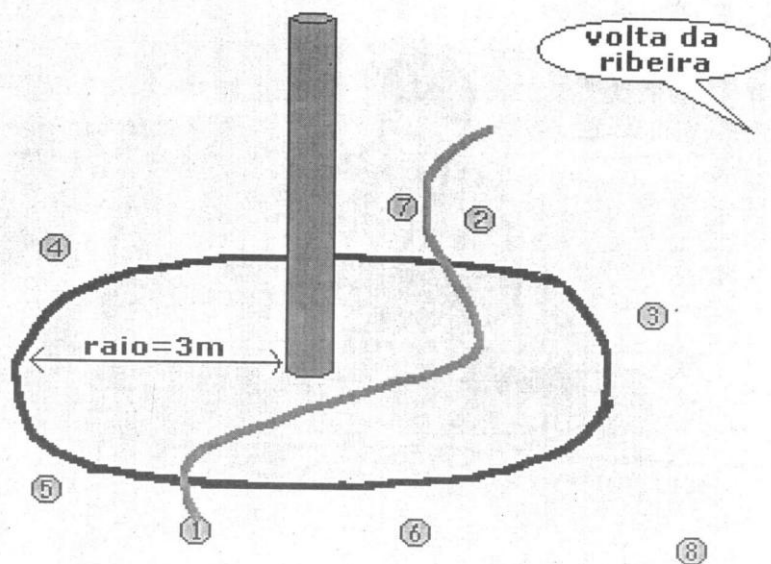
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bastão e 1 corda por equipe

Regras:

- 1) Equipes recebem 10 m de corda ou cabo.
- 2) Diante de cada equipe um bastão fincado no centro de um círculo de 3 m de raio.
- 3) Um nó será anunciado e deverá ser feito na estaca, sem entrar no círculo delimitado.
- 4) Equipe mais rápida marca um ponto.

Observações: Nós recomendados: Volta do Fiel, Volta do Salteador, Volta Redonda, Volta da Ribeira.



Nome: OITO PERGUNTAS SOBRE JAMBOREES - 55

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 16 participantes.

Duração de 15 minutos.

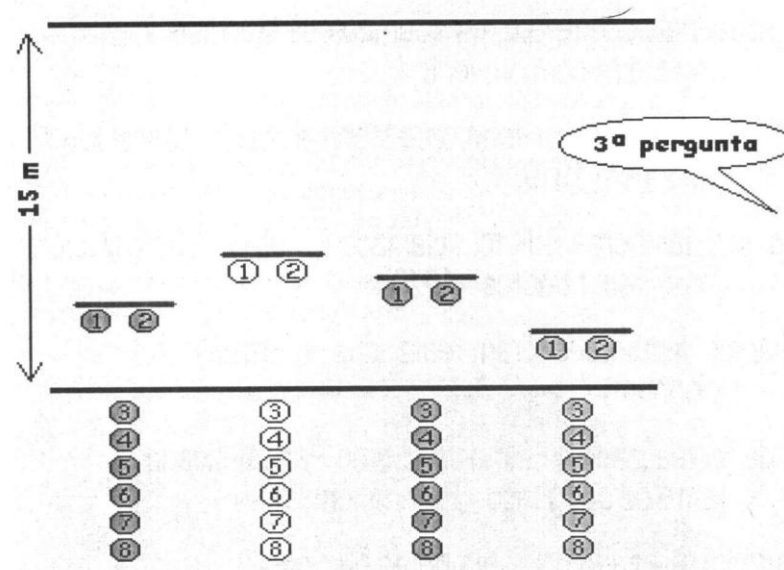
Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bastão por equipe



Regras:

- 1) Formar as equipes para um revezamento.
- 2) Anunciar uma pergunta relativa a Jamborees.
- 3) Ao sinal do apito, o 1º jovem de cada equipe corre uma determinada distância segurando um bastão.
- 4) Ao retornar, junta outro jovem e anuncia a resposta, se acertou marca ponto.
- 5) Repetir até que sejam anunciadas as 8 perguntas.

Observações: Usar perguntas sugeridas ou inventar outras.

- 1) Quantos Jamborees Mundiais ocorreram nas Américas ?
(5 = 2 Canadá, 2 USA e 1 Chile)
- 2) Em que ano foi realizado o 1º Jamboree Mundial ?
(1920 em Londres, Inglaterra)
- 3) Em qual país ocorreram mais Jamborees Mundiais ?
(Inglaterra com 3 eventos)
- 4) Onde aconteceria um Jamboree Mundial que foi cancelado ?
(no Irã em 1979)
- 5) Em qual Jamboree B-P. foi aclamado Escoteiro-Chefe Mundial ?
(no 1º, em Londres - 1920)
- 6) Quantos Jamborees foram realizados no Brasil ?
(nenhum)
- 7) Onde foi realizado o último Jamboree Panamericano ?
(em Foz do Iguaçu - Paraná, em 2001)
- 8) Onde foi realizado o 1º Jamboree Nacional ?
(em Navegantes - Santa Catarina, em 1998)



Nome: PEGA BASTÃO COM NÚMEROS - 56

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

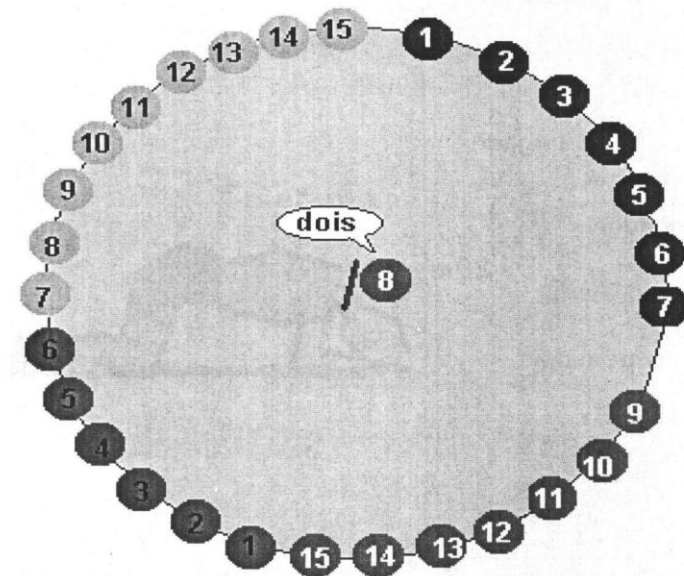
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bastão

Regras:

- 1) Formar um círculo
- 2) Numerar os participantes de forma a ter 2 participantes com o mesmo nº em cantos opostos.
- 3) No centro uma pessoa segura um bastão apoiado no chão.
- 4) Este chama um nº e larga o bastão sem derrubá-lo.
- 5) Os portadores do nº anunciado correm para pegar o bastão antes que caia.
- 6) Quem não conseguir paga uma prenda.
- 7) Quem conseguir vai anunciar o próximo nº.

Observações: prenda pode ser qualquer coisa dos bolsos ou partes da vestimenta, servirá para contar os pontos no final do jogo.



Nome: PEGA-PEGA DE AVESTRUZ - 57

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 50 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

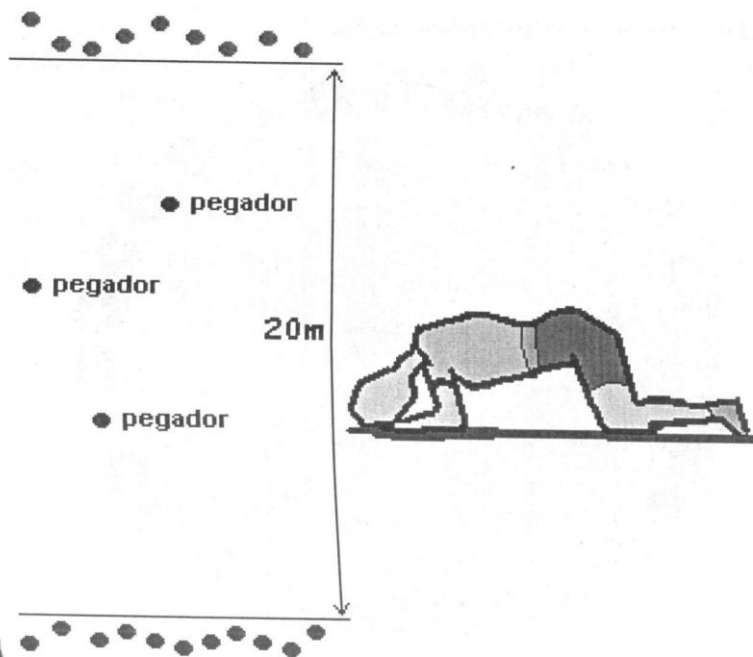
Intensidade: Ativo

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Delimitar o campo de jogo com 10m x 15m;
- 2) Escolher 1 caçador, os restante são avestruzes;
- 3) Para não ser pego, o avestruz deve encostar a cabeça no chão;
- 4) Quem for pego passa a ajudar o caçador;
- 5) Vence quem demorar mais tempo para se pego.

Observações: Nenhuma.



Nome: PEGA-PEGA DE ELEFANTE - 58

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 10 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

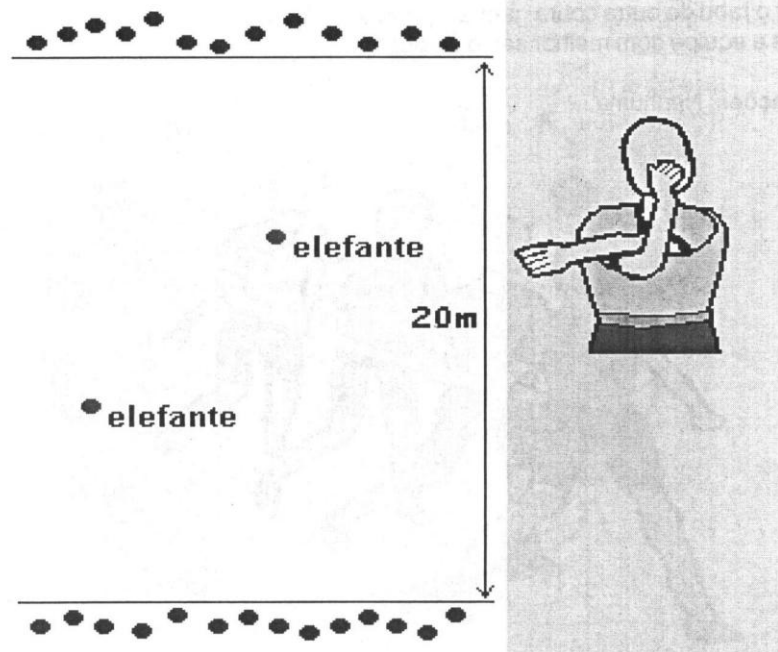
Intensidade: Ativo

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Duas turmas nas linhas de fundos do campo.
- 2) No meio 2 elefantes (mão direita sob braço esquerdo, segurando nariz e mão esquerda estendida como uma tromba).
- 3) Ao sinal do apito, as turmas trocam posição.
- 4) Os elefantes tentam tocá-los com a tromba (mão esquerda).
- 5) Quem for tocado passa a ajudar como elefante.
- 6) Vence os últimos a serem pegos pelos elefantes.

Observações: Nenhuma.



Nome: PEGAR O RABO DA COBRA - 59

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 10 e no máximo 50 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

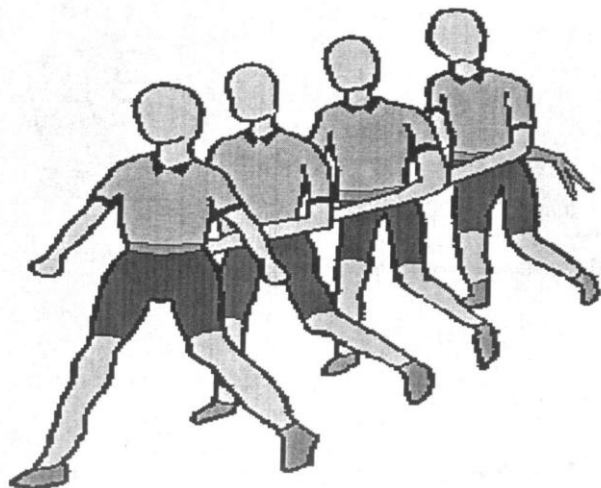
Intensidade: Ativo

Materiais: 1 lenço por equipe

Regras:

- 1) Os jovens formados em filas, segurando com as duas mãos na cintura do jovem da frente (COBRAS).
- 2) Colocar um lenço na cintura do último jovem (RABO DA COBRA).
- 3) Ao sinal do apito, as equipes tentar pegar o RABO DA COBRA de uma outra equipe.
- 4) Ao mesmo tempo, deve defender o seu RABO DA COBRA, deslocando-se ou movimentando-se.
- 5) Contar os pontos negativos:
3 pontos para a equipe que perdeu seu rabo e
1 ponto para a equipe que quebrou a cobra.
- 6) Pegar o rabo de outra cobra ganha 3 pontos positivos.
- 7) Vence a equipe com melhor saldo de pontos.

Observações: Nenhuma.



Nome: PRÁ DIREITA, PRÁ ESQUERDA - 60

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

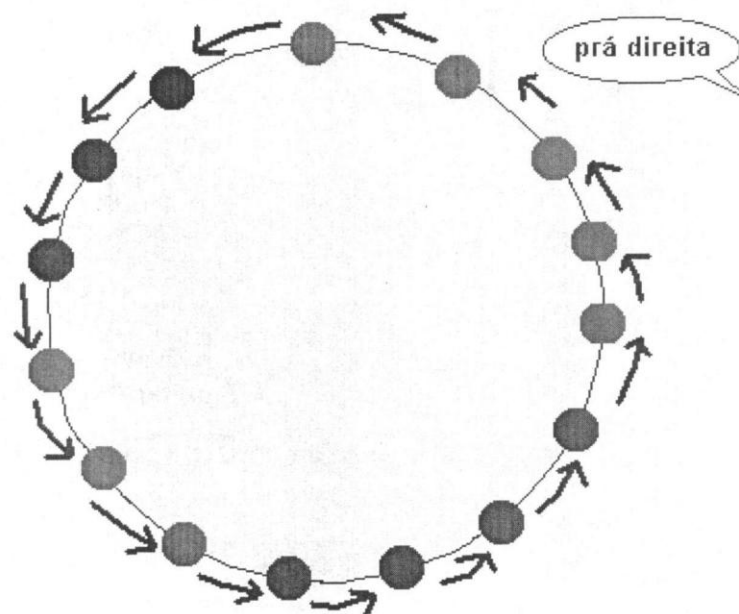
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bastão por jovem

Regras:

- 1) Formar um círculo, todos segurando o seu bastão pelo topo do mesmo.
- 2) Ao anuncio de ESQUERDA, todos soltam o seu bastão e seguram o bastão do jovem da sua esquerda.
- 3) Quem deixar o bastão cair, sai do jogo ou paga uma prenda.
- 4) Variar os comandos à DIREITA ou ESQUERDA.
- 5) Explicar as formas válidas para soltar o bastão.

Observações: Prenda pode ser algo dos bolsos ou do vestuário, que será devolvida no final do jogo, servindo para verificar quem pagou menos prendas, que vencerá o jogo.



Nome: **QUEBRA CANELA - 61**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

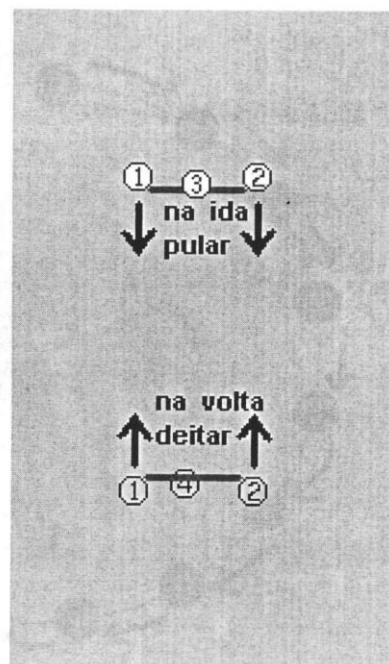
Intensidade: Ativo

Materiais: 1 corda ou 1 bambú

Regras:

- 1) Formar uma fila indiana (fila única).
- 2) Os dois primeiros correm com uma vara de bambu, de encontro à fila, para que todos a pulem.
- 3) Após chegarem ao fim da fila, retornam para que todos se abaixem.
- 4) Estes entregam o bambu para os dois seguintes da fila e correm para o fim da fila.

Observações: Nenhuma.



Nome: **REDE - 62**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

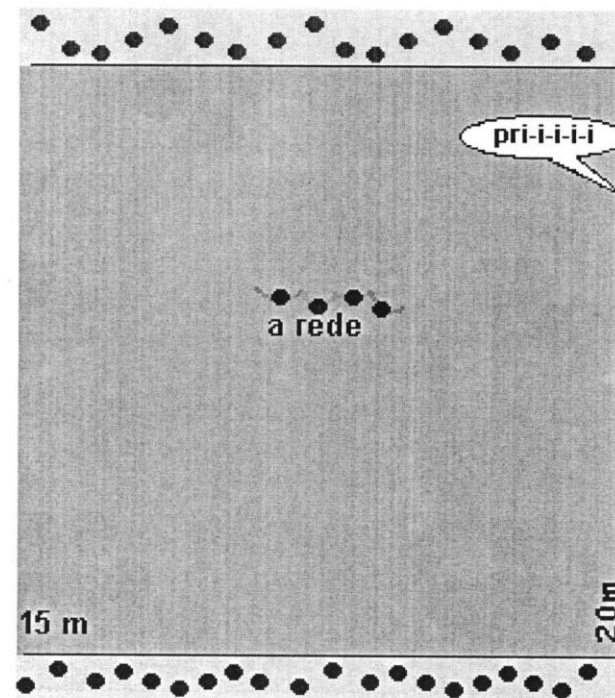
Intensidade: Ativo

Materiais: 1 apito

Regras:

- 1) Duas turmas, nas linhas de fundos do campo.
- 2) No centro 2 ou 3 pegadores, de mão dadas, formando uma rede.
- 3) Ao sinal do apito, as turmas trocam de lado no campo.
- 4) A rede deve pegar os demais participantes, fechando a rede.
- 5) Se a rede estiver quebrada não prende ninguém.

Observações: Nenhuma.



Nome: REUNIR POR NÚMEROS - 63

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 15 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

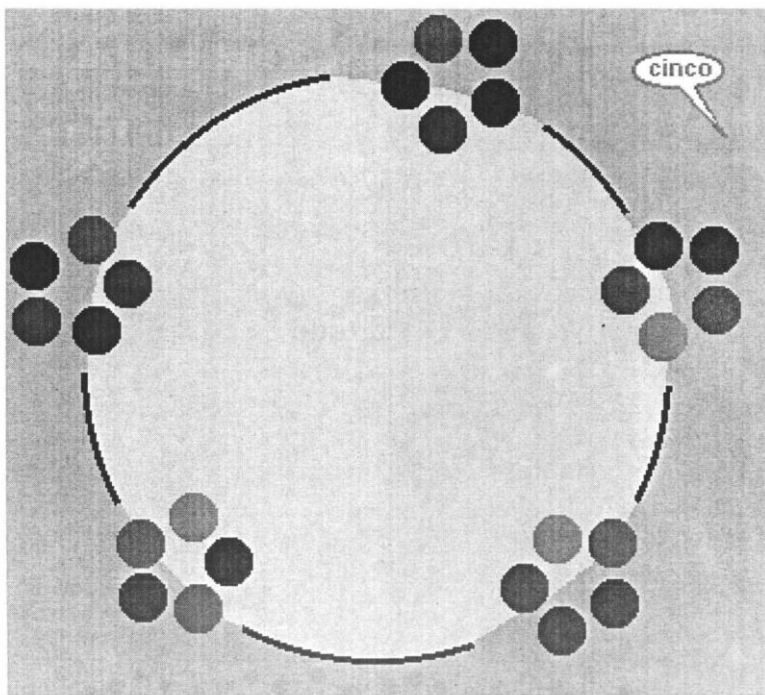
Intensidade: Moderado

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Os participantes ficam espalhados pelo campo.
- 2) Pedir para que se reunir em grupos, conforme o número anunciado, por exemplo: de 5 em 5, de 3 em 3, etc.
- 3) Os que não conseguirem formar grupos, saem do jogo ou pagam uma prenda.

Observações: Prenda pode ser algo dos bolsos ou do vestuário, que será devolvido no final do jogo, servindo para verificar quem pagou menos prendas, que vencerá o jogo.



Nome: REVEZAMENTO CHINÊS - 64

Tipo: Revezamento

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bolinha e 30 cm de barbante por equipe

Regras:

- 1) Cada equipe forma uma fila;
- 2) Os primeiros de cada equipe partem para cumprir uma determinada distância.
- 3) Devem levar uma folha de papel entre os joelhos e o barbante entre o nariz e o lábio superior;
- 4) Voltar e tocar o próximo para que ele cumpra o seu revezamento.
- 5) Assim sucessivamente, até o final da equipe.
- 6) Vence a equipe mais rápida.

Observações: Nenhuma.



Nome: REVEZAMENTO DA PONTARIA - 65

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

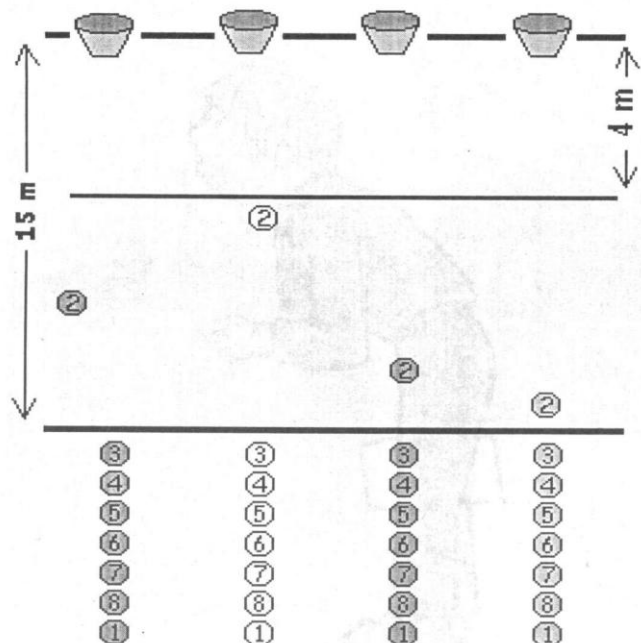
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 balde e 10 pedrinhas por equipe

Regras:

- 1) Formar filas para o revezamento.
- 2) Ao sinal do apito o primeiro parte, corre até uma linha e joga uma pedrinha num balde.
- 3) Se não conseguir, pega a pedra onde estiver e retorna à linha até conseguir.
- 4) Retorna à fila para que o segundo também realize a mesma tarefa.
- 5) Vence equipe mais rápida.

Observações: Nenhuma.



Nome: REVEZAMENTO DE PERNAS - 66

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Progressiva

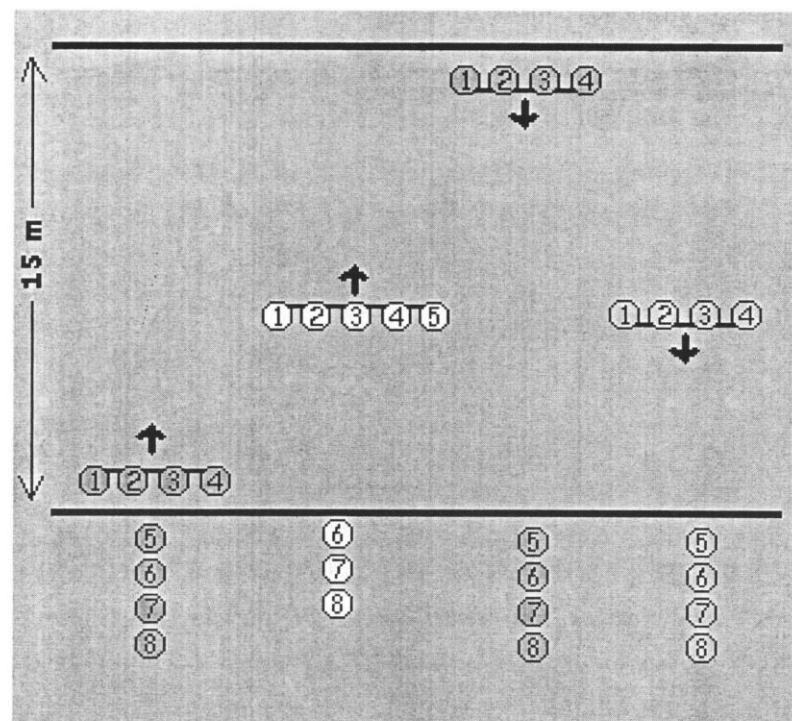
Intensidade: Ativo

Materiais: 1 lenço por jovem

Regras:

- 1) Equipes formadas em filas para um revezamento.
- 2) Ao sinal do apito, o primeiro parte, corre uma determinada distância.
- 3) Retorna à fila para que o segundo também passe a acompanhá-lo nessa tarefa, com uma das suas pernas, amarradas à do primeiro.

Observações: Nenhuma.



Nome: REVEZAMENTO DO EQUILÍBRIO - 67

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Independe

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

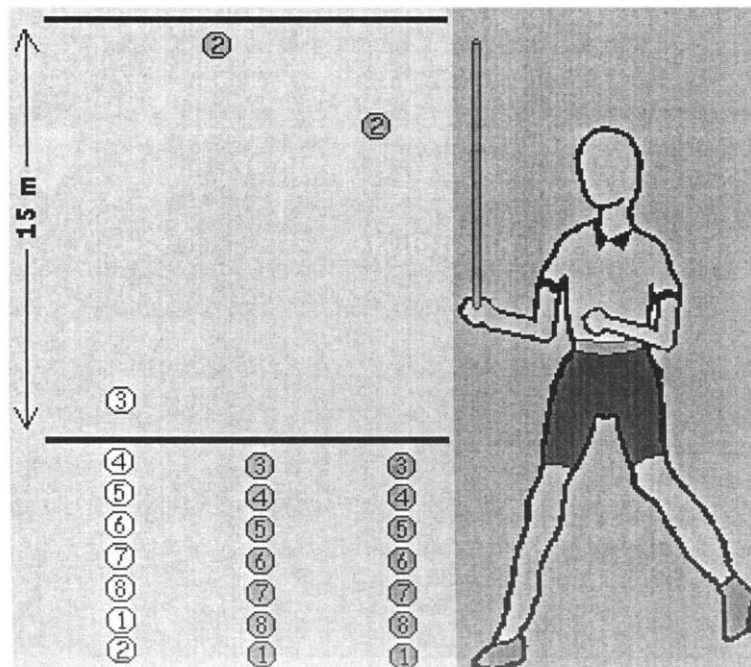
Intensidade: Calmo

Materiais: 1 cabo de vassoura por equipe

Regras:

- 1) Formar em filas para o revezamento.
- 2) Ao sinal do apito, o primeiro parte de cada equipe, corre até um ponto determinado.
- 3) Ele leva um cabo de vassoura apoiado nas costas da mão.
- 4) Naquele ponto, põe um dedo no chão e gira 7 vezes.
- 5) Retorna correndo à fila, para que o segundo também realize a mesma tarefa.

Observações: Com adultos diminuir o nº de giros.



Nome: REVEZAMENTO DO LENHADOR - 68

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

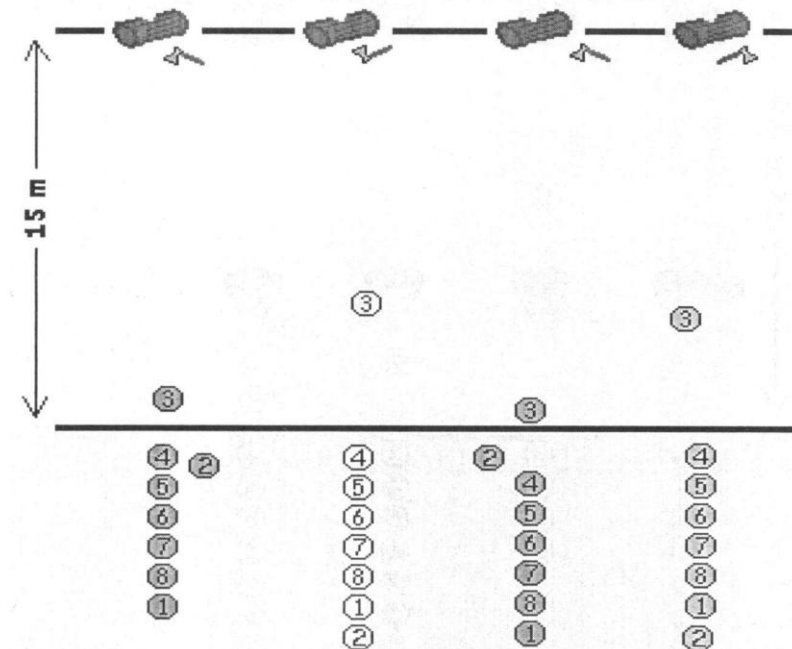
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 madeira grossa e 1 machadinha por equipe

Regras:

- 1) As equipes são formadas em filas para um revezamento.
- 2) Ao sinal do apito, o primeiro parte e vai até uma tora de madeira e corta.
- 3) Se houver novo toque do apito, pára imediatamente e retorna à fila e toca o próximo.
- 4) Vence equipe que conseguir cortar mais madeira.

Observações: Nenhuma.



Nome: REVEZAMENTO DO UNIFORME - 69

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

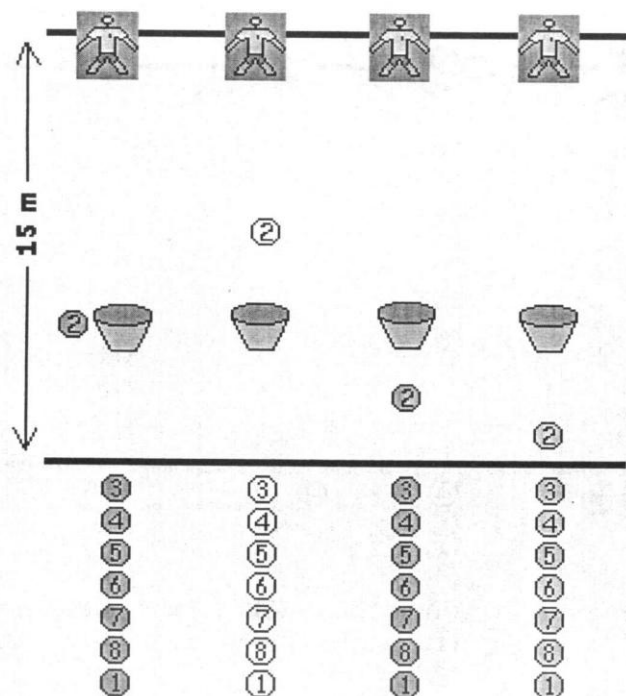
Intensidade: Moderado

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Equipes formadas em filas para um revezamento.
- 2) O 1º corre até um balde e pega um distintivo desenhado ou xerox pintada.
- 3) Corre até uma parede e instala o distintivo num uniforme (também desenhado).
- 4) Vence equipe mais rápida e correta.

Observações: Nenhuma.



Nome: RISCAR SAPATO - 70

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

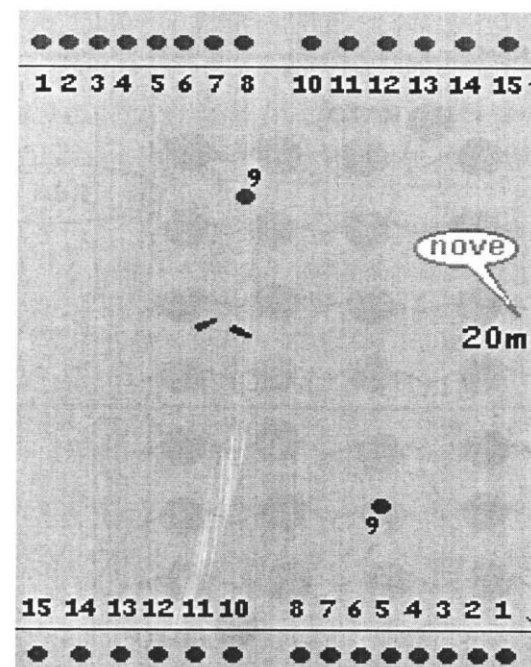
Intensidade: Calmo

Materiais: 2 giz

Regras:

- 1) Forme duas equipes nas linhas dos fundos do campo.
- 2) Numere cada jovem de forma que a distância do centro do campo seja a mesma.
- 3) Um número é anunciado.
- 4) Os dois jovens daquele número correm ao centro, pegam o giz e tentam riscar o sapato do oponente.
- 5) Pedir para manter a mão para trás.
- 6) Vence a equipe que obter maior número de pontos.

Observações: Nenhuma.



Nome: RUAS E AVENIDAS - 71

Tipo: Tranquilo

No mínimo 16 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

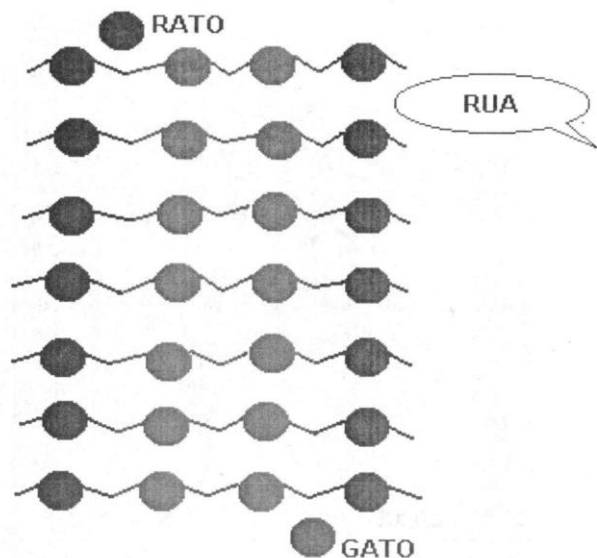
Intensidade: Moderado

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Formar de 4 à 6 linhas, espaçando os braços.
- 2) Ao anúncio de RUAS, todos abrem os braços formando colunas com 4 à 6 jovens.
- 3) Ao anúncio de AVENIDAS, todos se viram e abrem os braços formando longas filas.
- 4) Haverá um GATO e um RATO, que iniciarão o jogo em cantos opostos.
- 5) Ao sinal do apito o GATO tentar por a mão no RATO, mas quem dirige o jogo deve anunciar RUAS ou AVENIDAS para tentar protegê-lo.
- 6) Depois da captura ou de algum tempo, colocar outros como GATO e RATO.

Observações: Nenhuma.



Nome: SACI MALUCO - 72

Tipo: Revezamento

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada

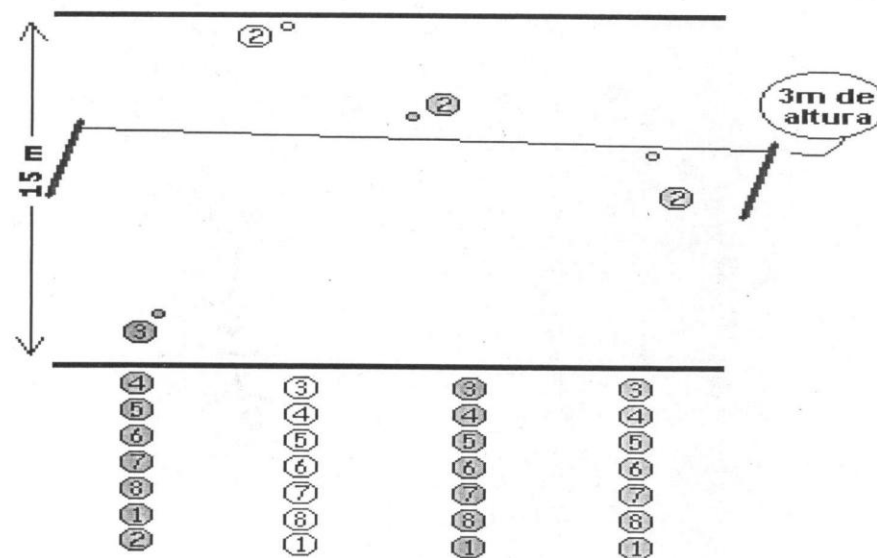
Intensidade: Moderado

Materiais: 1 corda e 4 bolas

Regras:

- 1) As equipes formadas em linhas.
- 2) Diante das equipes (15 m à frente) uma corda instalada como um varal numa altura de 4 metros.
- 3) Ao sinal de partida o primeiro pega uma bola, e caminha como saci.
- 4) Lança a bola sobre o varal e pega sem deixar cair no chão ou abandonar o saci.
- 5) Retorna e entrega a bola para que o segundo faça o mesmo.
- 6) Vence equipe mais veloz.

Observações: Treino de agilidade e destreza.



Nome: SAI DESSA CASA - 73

Tipo: Tranquilo

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Salão

Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral

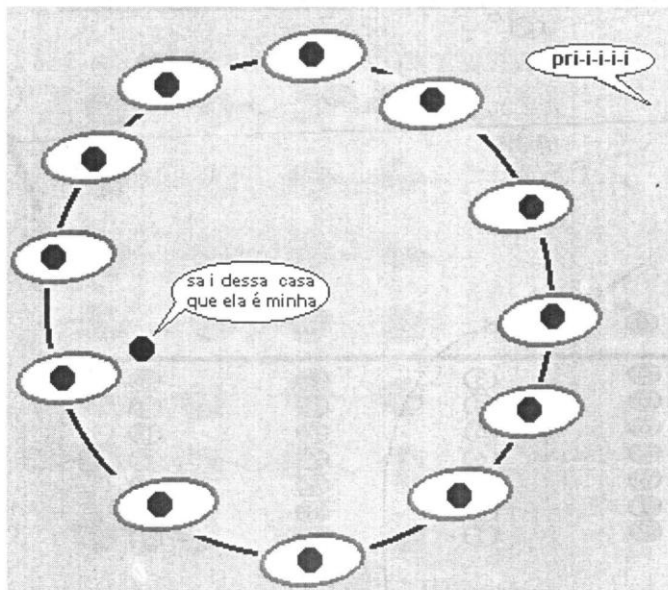
Intensidade: Moderado

Materiais: giz ou 1 cabo grosso por jovem

Regras:

- 1) Cada participante tem uma casa (círculo de giz ou cabo grosso com 50 cm de diâmetro).
- 2) Um dos participantes inicia sem casa.
- 3) Ao sinal do apito todos trocam de casa.
- 4) Para trocar de casa devem ir para uma nova casa e gritar para o ocupante SAI DESSA CASA QUE ELA É MINHA.
- 5) Quem estiver sem casa ao novo sinal do apito, pagará uma prenda.
- 6) Vence quem ao final do jogo tiver pagado menos prendas.

Observações: A prenda pode ser responder uma pergunta, algo do bolso ou uma peça de vestuário, que será utilizada para contar pontos no final do jogo.

Logo do Baden & Kouse, com o texto 'EQUIPAMENTOS PARA AVENTURA' em um círculo amarelo.

Baden & Kouse

EQUIPAMENTOS PARA AVENTURA

Material de Camping e Aventura

Ilustrações de equipamentos de camping: uma barraca laranja e azul, uma mochila azul e amarela, um saco de dormir roxo, botas e uma lanterna.

Mochilas - Barracas
Sacos de Dormir - Botas para caminhada - Lanterna

Tudo para seu lazer em um só lugar

Estacionamento próprio
Aceitamos todos os cartões de crédito

Logos de cartões de crédito: Mastercard, American Express, Visa e Diners Club.

Rua Castro Alves 398 - Fone: (51) 3333-7058
Av. Farrapos, 1690 - Fone: (51) 3346-4777
e-mail: badenhouse@terra.com.br
Home Page: www.badenhouse.com.br



PUBLICADO POR:
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
REGIÃO DO RIO GRANDE DO SUL