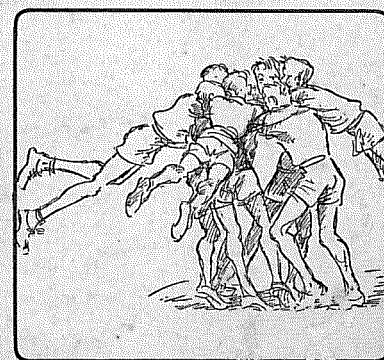
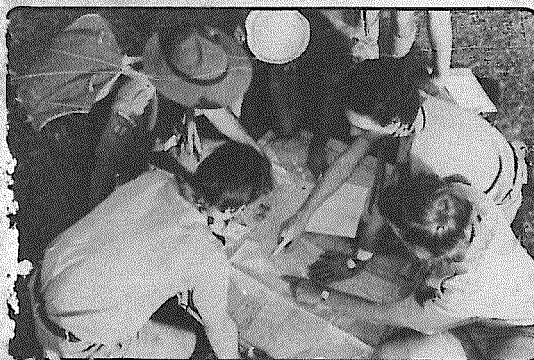
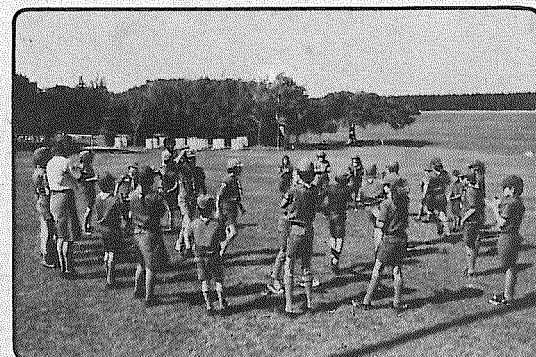
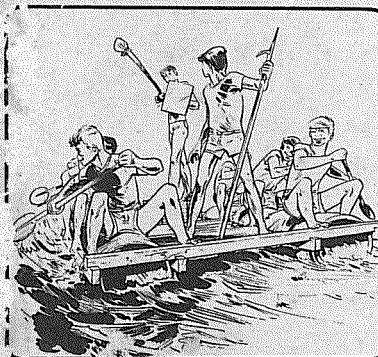


# JOGOS AO AR LIVRE



companhia rio-grandense de artes gráficas

corag

15.000

J O G O S

A O

A R

L I V R E

Por

JOHN THURMAN  
(Chefe de Campo do Parque de Gilwell)  
E  
BOB HERBERT  
(Comissário de Campo da Associação  
Britânica de Escoteiros)

Tradução para o Português pela:  
Psicóloga Sylvania Helena Pinto Caldas

Pedidos à

EDITORA ESCOTEIRA  
União dos Escoteiros do Brasil  
Caixa Postal 04.0079 - Brasília

**A UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, Região do Rio Grande do Sul, graças à boa vontade do nosso Presidente de Honra, JAIR SOARES, e com a eficiência dos corpos diretivo e funcional da CORAG, está materializando um antigo e acalentado sonho: a edição de livros escoteiros com vistas a colocar ao alcance do nosso efetivo literatura a preço mais acessível e em maior quantidade.**

**Por esta importante e decisiva colaboração, os escoteiros do Rio Grande do Sul são profundamente gratos.**

**Hermes Dutra,  
Presidente da Comissão Executiva Regional.**

## P R Ó L O G O

O livro "Jogos Escoteiros" de Gilcraft, continha quase todos os jogos que tinham sido publicados no "O Escotista", ou que tinham sido jogados nos Cursos de Adestramento. Aqueles que leram "Jogos Escoteiros na Sede", sabem que excluí todos os jogos complicados, difíceis ou impossíveis de praticar, como de fato eram alguns. Os que pareciam adequados para serem jogados ao ar livre, deixei de lado, e os enviei para o Chefe de Campo do Parque de Gilwell. Acrescentei, também, toda aquela série de jogos ao ar livre que apareceram em "O Escotista", editado por mim, assim como os melhores mencionados no artigo "Jogos Amplos" de Gilcraft, que nunca chegou a ser um livro muito satisfatório.

O Chefe de Campo acrescentou todos os jogos que têm sido praticados no Parque de Gilwell desde que assumiu este posto e com o seu colaborador, Bob Herbert, preparou esta coleção de jogos.

Desta forma, nestes livros, vocês têm agora, e acho que posso dizer sem pecar com falta de modéstia, dois volumes de excelentes e variados jogos, capazes de inspirar variações adicionais que possam adaptar-se às circunstâncias e meios disponíveis.

REX HAZLEWOOD

CONTEÚDO

CAPÍTULO	PÁG.
I. Jogos de Equipe -----	3
II. Jogos de Observação e Adestramento dos sentidos -----	14
III. Jogos Amplos -----	25
IV. Jogos de Cidade -----	32
V. Jogos Noturnos -----	47
VI. Jogos Diversos -----	62

J O G O S   A O   A R   L I V R E

I N T R O D U Ç Ã O

Este livro serve de companheiro para o livro "Jogos Escoteiros na Sede", de Gilcraft.

É bom lembrar que o principal objetivo do Escotismo é o de nos conduzir ao ar livre. Nosso fundador, B.-P.; nos advertiu ' reiteradamente a respeito dos perigos do "Escotismo Caseiro", e instou-nos a que fôssemos participantes e não somente espectadores.

Encontrar o limite exato entre jogos "na Sede" e jogos "Ao ar livre", não é necessário nem possível, porém podemos afirmar ao menos que a maior parte dos chamados "Jogos na Sede" podem ' ser praticados ao ar livre, e muitos produzem maior diversão ' quando assim são jogados.

Embora este livro esteja dividido em seções, estas não devem ser consideradas como departamentos herméticos. Por exemplo, muitos dos jogos de acampamento podem ser praticados, da mesma ' forma, em qualquer outro momento em que existam facilidades para tal. Certamente, muitos dos jogos podem ser adaptados para a sua prática na Sede.

Por mais valioso que este livro possa ser, o melhor de todos os livros de jogos será o que você redigir, pessoalmente, para ' seu uso. Quando você observar ou praticar um jogo novo, anote-o, retire o melhor deste livro e de todos os livros adicionais, e, pouco a pouco, irá acumulando suficiente material para suprir to das as suas necessidades, e formará, então, um livro bastante com pleto, porém nunca terminado.

Ao praticar nossos jogos ao ar livre, é necessário que tente mos vestir-nos adequadamente. Ninguém pode desfrutar um jogo de futebol usando calças compridas, jaqueta e jaleco. Os escoteiros gostam de fazer as coisas bem feitas. Se forem jogar ao "cricket", com um pouco de ajuda e incentivo poderão apresentar-se com rou pas de flanela. Para os usuais jogos de acampamento, o ideal é o uso de sapatos de tênis, bermudas e camiseta.

Quando terminarem os jogos, é conveniente estimular os escoteiros a trocar de roupa completamente. Quando estas coisas tenham se tornado uma tradição, os escoteiros se sentirão orgulhosos do seu desenvolvimento físico.

É necessário desfrutar dos jogos para que estes possam beneficiar os jogadores; tem que haver disciplina, mas a diversão e as risadas são componentes fundamentais na prática dos jogos.

Quando forem praticados jogos noturnos, jogos amplos, jogos sem empecilhos, etc., especialmente quando forem utilizadas fantasias, é conveniente avisar à polícia e a outras entidades interessadas.

"Ajudar ao próximo sempre" inclui o fato de não nos convertermos em um incômodo para o público. Especialmente neste assunto da cortesia, o Escotista precisa coordenar melhor seus postos de vista com o das outras pessoas.

A variedade continua sendo um dos incentivos da vida, e, portanto, a variedade nos jogos que oferecemos aos escoteiros é essencial, pois contribuirá para o seu maior deleite, brindando - lhes, ao mesmo tempo, um verdadeiro adestramento em recursos e adaptação. Sempre existem jogos favoritos, e continuarão existindo, e é perfeitamente correto que hajam, porém, a Tropa (uma verdadeira Tropa) que tenha estado jogando o mesmo jogo por um espaço de tempo de dezoito longos e amargos meses, corre o risco de adquirir um enfoque único no que se refere aos jogos, e terá ficado muito longe de dar aos seus escoteiros uma oportunidade na vida para escolher:

## CAPÍTULO I

### J O \_ G O \_ S \_ D E E Q U I P E

A maioria dos jogos que aparecem nesta seção são para duas equipes. Quando a diferença de idade e desenvolvimento físico entre eles for grande demais, o método mais fácil e rápido é o de alinhar toda a Tropa, colocando os mais altos à direita e os mais baixinhos à esquerda. Numera-se todos eles, passando os números ímpares a formar uma equipe e os números pares, outra. As vezes, obtêm-se melhores resultados juntando duas Patrulhas.

Deve-se considerar alguns dos principais jogos de campo que requerem espaço, como por exemplo, o basquete, o futebol, o "hockey", o "cricket", etc. Porém, não é necessário descrevê-los aqui.

A maioria dos jogos entre equipes exigem duas condições particulares para seu êxito: uma é a presença de um juiz ou árbitro honesto, imparcial e inteligente; a outra, um campo ou área de jogo perfeitamente delimitada. Os idealistas que proclamam que porque "um escoteiro cifra a sua honra sendo digno de confiança sobre os árbitros e os juizes", estão interpretando tudo às avessas. A maior parte dos que participam nos jogos organizados são bons esportistas e não carecem de honra pessoal, porém é justo dizer que sem árbitros e juizes, nunca nos consideraríamos "fora de jogo", e muito menos aceitaríamos as decisões. O fato é que um bom juiz ajuda muito a desfrutar o jogo do ponto de vista dos jogadores, e não é o menor dos deveres do Escotista conhecer completamente as regras de todos e de cada um dos jogos que seus escoteiros possam jogar. No que se refere a "marcar o campo", basta dizer que esta operação deve ser feita com total limpeza, sem discussão, e que as medidas devem adaptar-se ao número de participantes e, naturalmente, à sua idade.

Também são importantes detalhes como fixar os limites de tempo antes de começar o jogo. Estes limites devem ser mais inexoráveis que as próprias leis médicas.<sup>(\*)</sup>

É preciso dar valor a todas essas coisas, já que se os nossos jogos carecem de ordem, não haverá neles prazer, finalidade ou utilidade alguma, e já que somos escoteiros, somos obrigados a fazer bem, como corresponde, tudo quanto fazamos.

(\*) Referente às Guerras Médicas, entre persas e medos; (n. do Trad.)

### 1. BULHA (\*)

O campo, provido de latas em cada extremo, divide-se em duas partes iguais. Forma-se duas equipes, com o mesmo número de jogadores. O jogo consiste em conseguir que a bola cruze a meta do bando contrário. Os jogadores podem chutar e pegar a bola com a mão, mas não devem passá-la se forem tocados enquanto retêm a bola.

### 2. NOZES E PASSAS

Duas equipes; uma delas tenta passar uma bola de futebol entre os seus próprios jogadores, enquanto os da outra equipe tentam interceptá-la. Anota-se um ponto cada vez que forem realizadas dos cinco passes sem deixar a bola cair. Não é permitido segurar (agarrar) a bola; somente interceptá-la. O primeiro jogador a tocar na bola quando esta encostar no chão, poderá pegá-la sem ser incomodado. A equipe que tenha mais pontos ao final de, digamos, oito minutos, ganha.

### 3. TIRANDO A BOLA

Marque-se com giz ou com cordas um espaço de 10 a 15 metros em forma quadrática. As equipes, de oito jogadores cada uma, terão a função de "servir" ao campo por vez. A equipe servidora colocará dois jogadores de cada lado do quadrado, providos de uma bola de tênis. A equipe que tem de interceptar a bola irá entrando, um por um, dentro do quadrado, munido de um bate de "cricket", de um tóco ou de um pedaço de madeira de tamanho adequado. Os servidores têm de lançar a bola ao interceptador, e continuar lançando-a até que consigam tocá-lo com ela. Cada vez que falharem, isto é, que a bola entre no quadrado sem tocar o interceptador, este consegue um ponto; se conseguir bater na bola com o pau, ganha dois pontos; se conseguir rebatê-la para fora do quadrado pelo mesmo lado que a bola entrou, ganha três pontos e se conseguir dar uma rebatida forte, ganha quatro pontos. O que "intercepta" é eliminado se for "tocado" pela bola. Os servidores não podem entrar no quadrado, e se assim o fizerem, anota-se um ponto para o interceptador. Este não poderá ser eliminado se for pego pela bola, no caso do lançador

— (\*) Grande estrépido (N.do T.)

ter ultrapassado a marca do quadrado. Quando a bola cair "morta" dentro do quadrado, qualquer um dos servidores poderá pegá-la, mas terá que sair fora dos limites do quadrado para poder lançá-la novamente. Cada equipe serve em dois, três ou quatro turnos, e aquela que acumular o maior número de pontos é a vencedora.

Variação: joga-se com duas bolas.

### 4. A FERRADURA

As ferraduras velhas, servem para um bom jogo ao ar livre. É o passatempo favorito dos "cowboys" no descanso dos rodeios. Fica-se no chão uma pequena estaca a 6 metros de distância. Cada jogador, munido de três ferraduras, tenta "enganchar" a estaca. Anota-se um ponto pelas ferraduras que ficam mais perto da estaca uma vez que são medidos os arremessos no fim de cada turno ou lançamento. Quando a ferradura fica encostada na estaca, porém sem ficar enganchada, ganha três pontos; e, se conseguir enganchá-la, cinco pontos. O primeiro jogador que fizer cem pontos, ganha o jogo, que também pode ser vencido por equipes, dois jogadores contrários munidos de três ferraduras cada um, lançando alternadamente, utilizando as mesmas ferraduras pelos dois jogadores contrários seguintes.

### 5. TENIS DE ARGOLA

Joga-se lançando uma argola, por cima de uma rede de 1,50 metros de altura, passando-a de lado a lado. A cada lado da rede coloca-se uma equipe; qualquer jogador que deixar cair a argola, fica eliminado. A equipe que se mantiver mais tempo no jogo, é a vencedora. O jogador que fizer um lançamento fora dos limites do campo marcado para o jogo, fica eliminado.

### 6. VOLTA AO POLIGONO

Duas equipes: uma para "interceptar" a bola e a outra, servidora do campo. Os que interceptam, alinham-se detrás da base principal. Outras quatro bases são colocadas nos vértices de um hexágono cujos lados podem ser de até 25 metros dependendo do espaço disponí

vel e do número de jogadores. O lançador coloca-se a 5 metros de distância do interceptador. A bola de tênis deverá ser lançada entre o joelho e o ombro do interceptador. São permitidos três lançamentos, mas o interceptador tem que correr depois de rebater a bola em qualquer um dos três lançamentos. Se puder correr em volta das quatro bases sem ser tocado, lhe é anotada uma "volta", mas se é tocado entre as bases, é eliminado. Cada volta é anotada para a sua equipe. Uma base só pode ser ocupada por um rebatedor por vez. Se dois ou mais se reunirem, todos, menos o último a chegar, ficam eliminados. A bola está morta tão logo se encontre nas mãos do lançador, e nenhum rebatedor poderá sair da base que ocupe até que o próximo interceptador comece a correr desde a base principal. Uma cplhida completa põe fora do jogo todos os jogadores. Toda vez que as regras variarem demais, devem ser combinadas de antemão. (Isto é indispensável em todo jogo de equipes)

#### 7. "DUPLA BOLA"

São necessárias duas equipes com o mesmo número de jogadores, e um campo apropriado para jogar futebol, porém de dimensões mais reduzidas. Cada jogador tem de estar munido de um bate (bastão) curto. Os pontos são obtidos quando se consegue lançar ou arrastar a "dupla bola", formada por duas bolas pequenas de couro, unidas fortemente por um cordão, através da meta contrária, porém empregando somente o bastão. Não há regras para este jogo, mas se o juiz for bom, estabelecerá as providências necessárias para um jogo limpo. A "bola dupla" não pode ser tocada com a mão. É um jogo rápido e excitante.

#### 8. BOLA-TÁBUA

Os acessórios podem ser improvisados. Desenha-se dois círculos, fixando uma tábua quadrada de uns 30 centímetros de lado, num poste de 1 a 1,50 metros de altura. Para interceptar, utiliza-se uma raquete de tênis-de-mesa (pingue-pongue), de uns 10 centímetros. Os círculos estão separados por 15 metros; o local de lançamento fica a uns 10 metros de frente para cada círculo. Os bate-

dores enviam dois dos seus. Os lançamentos são realizados por um lançador, colocado no lugar assinalado de frente aos batedores; dez bolas são lançadas. Os interceptadores são eliminados se a bola bate na tábua (o poste e o encosto não contam), se for apanhado ou posto para fora. Não há percurso. Para ser eliminado ou posto para fora, a bola tem que bater no círculo, ou um dos servidores, com a bola na mão, tocar o círculo antes que o faça quem o interceptou.

#### 9. BATER NA TÁBUA

Duas equipes com igual número de jogadores. Uma para interceptar (rebater) e a outra no campo (servidora). A equipe bateadora coloca-se junto a uma tábua quadrada de uns 0,50 metros de lado, e um de cada vez, da mesma forma que na "volta ao polígono", intercepta a bola com a mão, enviando-a o mais longe possível. Se a bola for apanhada pelos que estão no campo, o rebatedor é eliminado. Se for interceptada depois de tocar no chão, o jogador que a pegou fica parada, e tem direito a lançá-la contra a tábua; se conseguir bater na tábua, o bateador é eliminado e a equipe no campo faz dois pontos. Se falhar ao fazer o lançamento, a outra equipe faz um ponto. Quando a bola sair dos limites marcados, o jogador que a pegar deverá lançá-la desde o mesmo lugar onde a bola saiu. A linha de limite é marcada de acordo com a habilidade dos jogadores e o tamanho do campo disponível. Os turnos demoram tanto quanto necessário para que todos da equipe sejam eliminados. A tábua pode ser colocada num poste, ou bem plana sobre o terreno.

#### 10. HOQUEY DE TROCA

Uma bola de futebol e quatro bastões é tudo que será necessário. As equipes alinham-se de ambos os lados do campo, colocando-se a bola e os bastões no meio. A um sinal determinado, os dois primeiros de cada equipe correm para frente, pegam um bastão cada um e tentam bater na bola, impulsionando-a para a linha contrária, ou para uma meta, se assim se deseja, a fim de anotar um ponto. Quando o juiz ordenar "troça", os que estão jogando soltam seus bastões e novos pares de cada equipe vêm para substituí-los.



#### 11. FUTEBOL DE CARRINHOS-DE-MÃO

São necessários uma bola de futebol e estaca para preparar uma meta. As equipes, 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 de carrinho-de-mão (o caixão do mesmo, não a roda) pode, usando uma de suas mãos, bater na bola, passá-la, etc., com a intenção de fazer pontos (um gol, um ponto). A bola deve ser mantida rodando no chão. Este jogo não deve ser jogado durante muito tempo, e os carrinhos-de-mão devem ser trocados com frequência.

#### 12. PEGAR A BOLA

Participam duas equipes; uma no campo e a outra para rebater. É necessário uma pedra plana para que sirva de base, uma bola de tênis e um pedaço de pau de tamanho manuseável, ou seja, que possa ser empunhado com uma só mão. Os batedores, por vez, tentam fazer a bola pular, rebatendo-a com o pau. Quando é rebatida, e um jogador do bando contrário consegue pegá-la, este a retém, e permanece no mesmo lugar onde a pegou. Então, o que a rebateu põe seu bastão na pedra e diz um número ao que a retém. Por exemplo, se diz "dois", o jogador contrário lança a bola em direção à pedra, tentando colocá-la a dois "paus" da mesma. Caso consiga, o rebatedor é eliminado; se não conseguir, o rebatedor ganha dois pontos, e continua rebatendo até que seja eliminado. Ele pode ser posto para fora se errar a bola duas vezes consecutivas. Se a bola for pega no ar, toda a equipe é eliminada. Os rebatedores podem dizer qualquer número até seis, e até pedir que "batam na base", porém neste caso não haverá ponto algum. A equipe que acumular mais pontos é a vencedora.

#### 13. FUTEBOL COM DUAS BOLAS

Uma espécie de futebol que se joga num campo normal, porém com duas bolas, em vez de uma. A regra de "fora do jogo" é ignorada por completo, e é designado um juiz para cada bola. Se ambas as bolas cruzarem o gol ao mesmo tempo, marca-se dois gols.

#### 14. SOBRE A REDE

Requere-se um campo mais ou menos do tamanho de uma quadra de tênis, na metade da qual é colocada uma rede ou corda, de lado a lado, e a uns dois metros do chão. Participam duas equipes de seis jogadores cada uma, usando uma única bola de futebol. O jogo consiste em bater na bola lançando-a por cima da rede, de maneira que a equipe contrária não possa evitar que caia no chão. A bola pode ser retida com as mãos, mas não é permitido andar ou correr com ela; também não pode ser lançada, e sim, segurada com uma mão, e batida com a outra. Os jogadores que estiverem situados entre a bola e a rede podem continuar rebatendo a bola, enviando-a para e sobre a rede, porém não podem segurar a bola. Ninguém pode segurar na rede. Para pôr a bola em jogo, o jogador que está sacando rebate a bola desde um dos ângulos do campo. Todas as faltas, quedas da bola no chão e "foras" dão à equipe contrária o direito de saque; não há pontos, exceto para a equipe que está sacando. Este é um excelente jogo para praticar depois da merenda no acampamento.

#### 15. CAVALO E CAVALEIRO

Forma-se duas equipes, cada uma com o mesmo número de pares de "cavalo" e cavaleiro". Os escoteiros restantes de cada equipe são cavaleiros sem cavalo. Os cavaleiros vão armados com pequenos pedaços de pau. A bola é um toco de madeira curto e pesado. Os "gols" são marcados quando a bola (sem ser lançada) bate numa árvore que esteja localizada convenientemente, ou num poste colocado no lado oposto do campo. Não é necessário marcar limites, mas sim uma linha traçada no centro do terreno, para o começo do jogo.

É permitido segurar, desde que seja feito de forma honesta, tanto a bola, como o cavaleiro ou o cavalo, porém isto somente pode ser feito pelos cavaleiros montados.

Os cavaleiros desmontados seguem a bola, e tentam agarrar qualquer cavalo que tenha perdido momentaneamente o seu cavaleiro. Os cavalos têm que dirigir-se para onde seus cavaleiros desejarem, sem se importar com a equipe à que pertençam. Não há limite para o número de vezes que um cavaleiro pode voltar a montar. Um cavaleiro pode

desmontar para pegar a bola do chão, e tem de voltar a montar antes de prosseguir. Os cavalos não devem tocar na bola.

Este jogo pode ser jogado na sede ou ar livre, dependendo das circunstâncias.

#### 16. CRICKET AMERICANO

São utilizadas as regras usuais do cricket, com as seguintes exceções:

1) As estacas não precisam estar separadas por exatamente vinte metros.

2) O lançamento tem de ser feito com uma bola de ténis, por debaixo do braço. Considera-se que "não há bola" quando ela pula entre as estacas. Isto quer dizer que o jogo pode ser praticado em qualquer campo aberto, sem ter a necessidade de preparar o campo para efeito de superfície.

3) Em cada extremo do campo têm um lançador, e a bola é lançada desde qualquer extremidade em que se encontrar.

No jogo pode intervir qualquer número de jogadores; para bater pode ser utilizado um bastão qualquer.

#### 17. CRICKET DE BALDE

O primeiro dos batedores do bando ou equipe que vai rebater, coloca-se em cima do balde posto de cabeça para baixo no centro de um círculo de cinco metros de raio, munido de um bastão de madeira, de quarenta centímetros de comprimento. As outras equipes ou Patrulhas, lançam a bola por debaixo do braço à partir da parte exterior do círculo, tentando bater no rebatedor com a bola. As equipes rebatem por vez. Se o jogador interceptador rebater a bola, ganha dois pontos. Se a bola bater no balde, for apanhada no ar, ou se o rebatedor cair do balde, este último será eliminado. Quem conseguir mais pontos, será a equipe vencedora.

#### 18. BOLA E BALAO

Cada equipe coloca-se em fila na linha de meta que lhe pertence; um balão ou bola de plástico é colocado no centro. Cada equipe tenta, lançando bolas de ténis, levar o balao até a outra meta. O balão pode ser movido unicamente por uma bola lançada, e não conduzida com a mão, e nunca poderá ser tocada por parte alguma do jogador. Cada vez que o balao passar sobre a linha de meta, anota-se um gol.

Variação: Os jogadores podem abandonar seu posto para buscar bolas de ténis, mas somente poderão fazer os lançamentos ajeitados, com ambos os joelhos no chão, detrás de sua própria meta.

#### 19. ATAQUE E DEFESA

Um campo de uns cinquenta metros de comprimento, com uma linha traçada no meio, dividindo-o em dois campos iguais. Uma equipe em cada extremo, cuidando de diferentes objetos (um aos cuidados de cada membro da equipe). Cada equipe tenta capturar o tesouro de seu oponente, e defender o próprio. Um jogador pode ser pego unicamente quando se encontra fora de seu campo, mas não quando voltar após ter efetuado uma captura. Os prisioneiros são colocados detrás da base do vencedor e têm de ser libertados antes que sejam capturados mais objetos. Somente pode ser capturado ou libertado um prisioneiro por vez. A equipe que houver capturado mais objetos e tiver menos prisioneiros, é a vencedora.

#### 20. TIA SALLY

São colocadas duas varetas ou bastões, em posição vertical, um a cada extremo de uma linha de uns doze metros de comprimento. Divide-se a Tropa em duas equipes: A e B. Um escoteiro da equipe A cuida do bastão da sua equipe, e outro, da B, do bastão da sua. Os escoteiros são emparelhados, um A com um B, e são colocados convenientemente na sede ou no campo do jogo. A finalidade do jogo consiste em bater no bastão do contrário com a bola. O Escotista começa o jogo fazendo a bola quicar no centro do campo. O escoteiro que pega a bola tenta passá-la para outro jogador de sua equipe que este já melhor colocado. Não é permitido bater na bola; esta tem de ser

lançada, exceto pelo jogador que cuida do bastão, que pode bater na bola com a mão para repeti-la, mas não pode chutá-la.' Os pares não poderão colocar-se a menos de dois metros de distância do bastão. Se o número de jogadores permitir, o uso de duas bolas e de dois jogadores para cuidar, acrescentará divertimento ao jogo.

#### 21. FUTEBOL DE TORNOZELOS

As regras são as mesmas utilizadas no futebol de Associação, exceto que os jogadores têm que segurar seus tornozelos com as mãos. Tentem jogar este jogo num dia de muito vento. As metas devem estar perto uma da outra.

#### 22. HANDEBOL

Bastante parecido com o futebol, porém é jogado como seu nome indica, com as mãos. As metas são de dois metros e meio de largura. As equipes são formadas de acordo com a ocasião, porém tem sido observado que o jogo tem melhores resultados quando formado com equipes de seis membros. Um goleiro; dois zagueiros e três atacantes. Não existem escanteios nem saídas laterais. Para manusear a bola só pode ser utilizada uma mão, com exceção do goleiro, o qual poderá pará-la ou repeli-la, com ambos os punhos, mas sem poder segurá-la. É proibida qualquer outra forma de mover ou deter a bola, como por exemplo, com os pés. Também não é permitido obstruir o jogador contrário, ou reter a bola de qualquer forma. Em vez do começo de jogo usual, a bola é colocada no centro, e as duas equipes colocam-se em fila na sua meta correspondente, tentando chegar primeiro quando o apito soar. Este é um jogo de muita atividade, e considera-se suficiente cinco minutos de tempo, para cada lado.

#### 23. LANÇAMENTO DA BOLA

A metade de cada equipe coloca-se em cada extremidade do campo (de quinze por vinte e cinco metros); estes se dedicam a pegar a bola. As outras duas metades situam-se na metade do campo, separadas dos seus próprios "apanhadores". O jogo consiste em lançar uma bola

de futebol, de forma adequada, a um de seus apanhadores, sem que possa ser tocada pelos lançadores. Os apanhadores não poderão sair mais de um metro do limite do terreno. Nenhum lançador poderá se mover com a bola; pode lançá-la para outro de seus lançadores, se estiver mal posicionado. A equipe que apanhar a bola o maior número de vezes, é a vencedora.

#### 24. FUTEBOL DE QUATRO METAS (\*)

Quatro metas localizadas nas extremidades de uma cruz; duas ou mais bolas de futebol. Um ponto por cada gol.

Quatro equipes. Utilizando as regras normais do futebol de Associação (exceto o "fora de jogo"), fazer tantos gols quanto for possível em qualquer meta, exceto na própria. Ganha a equipe com menos gols contra.

#### 25. CRICKET CONTÍNUO

Dois círculos concêntricos. Um de seis metros de diâmetro e outro de três metros. Um tronco colocado no centro, como a estaca de cricket. É utilizado um bastão, como o de beisebol, ou um bate de cricquete bola de tênis. A equipe que está no campo fica fora do círculo maior. Todos são lançadores desde o perímetro do círculo. A bola tem que ser lançada dentro do círculo interior. Assim que um jogador for eliminado (surpreendido ou tocado pela bola), entra o jogador seguinte, e se for tocado antes de entrar, também fica eliminado. São conferidos pontos por cada ida e volta até o limite do círculo. Qualquer número de jogadores em cada equipe é permitido. É essencial um bom juiz, firme e imperturbável.

(\*) Metas foi traduzido para indicar o gol, no sentido das traves de um campo de futebol (N. do Tradutor).

CAPÍTULO II

J O G O S   D E   A D E S T R A M E N T O   E   O B S E R V A Ç Ã O  
D O S   S E N T I D O S

Alguns Escotistas têm a idéia de que qualquer jogo que coadjuve adestramento, tem que ser necessariamente, menos divertido que um jogo com menos valor instrutivo. É importante lembrar que o Escotismo é um Movimento para o adestramento de jovens, e que somente serve para entreter-los. De tudo que escreveu e nos disse o Fundador, pode ser deduzido que sua intenção era de que devíamos adestrar escoteiros e que um dos métodos de adestramento era a prática de jogos. Tudo isso pressupõe que os jogos que praticamos devem ter uma finalidade, e que a diversão constitui um ingrediente, mas não o motivo principal.

A importância desta seção do livro reside em que, a menos que se faça um esforço bem meditado para desenvolver os sentidos naturais de nossos escoteiros, todas as outras atividades do Escotismo tornar-se-ão difíceis e muitas vezes impossíveis de realizar.

Mais concretamente, não há dúvida alguma de que o homem que tem seus sentidos aguçadamente desenvolvidos, está em melhores condições de aproveitar de quanto a vida pode oferecer, e através dessa preparação, ser um indivíduo verdadeiramente útil a seus semelhantes.

Este não é o lugar para entrarmos em detalhes, porém convém lembrar que tais atividades, como fazer nós, cartografia, primeiros socorros, pioneirismo, estimulação, informação, etc., só podem ser realizadas com eficiência se os escoteiros tiverem sido adestrados para ser observadores. Para dar um exemplo, consideremos que não é raro ver escoteiros tentando fazer um nó corretamente, com afinco e valentia, porém sem grandes esperanças, porque na realidade ignoram o que é que perseguem. Se tivessem, no entanto, ao menos uma imagem do nó feito, poderiam trabalhar com mais eficiência até terminá-lo perfeitamente.

Tudo isto quer dizer, que tanto na Sede como ao ar livre, devem ser introduzidos jogos de adestramento dos sentidos em nossos programas, pois melhoram a qualidade de nosso Escotismo e, sobretudo, por que forjam essa mentalidade viva que distingue o escoteiro adestrado.

É necessário mencionar outro aspecto desta questão. Durante mais de cinquenta anos, temos nos orgulhado da nossa disposição de oferecer serviços ao público de diversas formas, e, no entanto, isto é evidentemente impossível de realizar, a menos que estejamos preparados e adestrados adequadamente, principalmente para poder realizar a ação, e depois, para estar bastante alerta para termos consciência da necessidade de tal serviço.

Praticamente, todos os jogos que aparecem a seguir são o que poderíamos chamar de básicos, pois com um pouco de habilidade e imaginação podem ser inventadas muitas variações baseando-se neles. Sempre existe o perigo, ao apresentar os jogos de adestramento dos sentidos, de cair no erro de exercitar a memória (que é uma boa coisa) e desviar a nós mesmos e a nossos escoteiros da idéia de que estamos adestrando para utilizar a observação. Há muitos anos atrás, existiu um Escotista tão extraordinário, no sentido que estava fora do normal por ser tão metódico, que podia-se encontrar na sede da sua Tropa toda classe de caixas cuidadosamente marcadas com etiquetas e gavetas classificadas para todo tipo de atividade que a Tropa participava. Entre estas gavetas tinha uma que dizia: "Jogos de Kim", e ali se encontrava a usual variedade de objetos necessários. Com o tempo, sua Tropa, segundo era a sua crença, tornou-se incrivelmente "experta" no "Jogo de Kim", e era difícil encontrar um jovem que fizesse menos de vinte e um pontos do total possível de vinte e quatro. Porém, o que o Escotista não compreendeu era que o conteúdo de sua gaveta, tão cuidadosamente classificado, tinha se convertido em tradição da Tropa. Seus escoteiros poderiam anotar com exatidão os objetos e conseguir os mesmos pontos, sem necessidade de abrir a gaveta, só ao ser mencionado o "Jogo de Kim". Este é, evidentemente, um clássico exemplo do erro. Era uma esplêndida demonstração de adestramento mental, porém quando estes escoteiros tiveram que enfrentar outra sorte de objetos diferentes, os resultados deixaram muito a desejar. Qualquer tipo de jogo de Kim, para ter relação com qualquer um dos sentidos, deve ser variado tanto na forma quanto nos objetos.

Finalmente, o adestramento dos sentidos tem de ser progressivo, para dar bons resultados. Tem de começar por coisas simples, e, pouco a pouco, quase que imperceptivelmente, ir aumentando a dificuldade e a complicação.

## 26. PAÍS DESCONHECIDO

É dada uma ordem a cada Patrulha para que faça um trajeto de cinco a oito quilômetros, e que prepare um diário de rota, semelhante ao utilizado para a excursão de Primeira Classe, porém tendo em conta a idéia de que o percurso é feito num país desconhecido. Isto quer dizer que não podem ser mencionados os nomes de lugares, etc., ou as referências do mapa, sinais ou marcas de estradas; tudo tem de ser imaginado. A Patrulha recebe instruções para fazer o diário com a informação suficiente para que outras Patrulhas possam seguir o mesmo caminho, e saber onde acampar. Somente para informação do Chefe Escoteiro pode ser-lhe entregue um traçado da rota, de tamanho muito pequeno (três a seis centímetros).

Posteriormente, cada Patrulha, guiando-se pelo diário de rota das outras, tenta seguir o mesmo caminho, e o seu sucesso será demonstrado pelo seu próprio diário. O Chefe Escoteiro comprovará o fato aproveitando o traçado ou mapa que está em seu poder.

Vence a Patrulha, cujo diário de rota, apresentar uma informação mais ampla, e que além disso, facilitou seguir o trajeto mais facilmente.

## 27. JOGO DE KIM A LONGA DISTANCIA

Toma-se um determinado número de objetos diversos, colocando-os, convenientemente, a quarenta ou cinquenta metros de distância, utilizando, por exemplo, um pássaro empalhado, num galho, um boné de lobinho pendurado num arbusto, um machado cravado num tronco, uma corda enrolada em volta de uma árvore. Pode-se aumentar progressivamente a dificuldade de observação. Nas primeiras etapas do jogo, os objetos que forem utilizados devem ter cores vivas (vermelho, azul, amarelo, etc.), para que contrastem com o fundo. A medida que os escoteiros adquirem prática, não só aprendem a captar as coisas colocadas num fundo conhecido, mas, principalmente, vão se familiarizando com o uso da camuflagem. Quando se tratar de Escoteiros-do-Mar, pode-se variar o jogo, colocando os objetos ao longo da praia, ou na beira de um rio, para que os escoteiros, ao passar num barco, possam vê-los e identificá-los.

## 28. JOGO DE KIM VERTICAL

Elege-se uma árvore apropriada de uns quinze metros de altura, que tenha galhos fortes, onde se pendura umas duas dúzias de objetos diversos, que podem ser desde um molho de coisas, um pedaço de madeira, até os chifres de um veado; alguns dos objetos deverão estar entrelaçados com o fundo, e outros, devem estar destacados. Os escoteiros observarão a árvore durante seis minutos, seja do chão ou trepando na árvore. A estes últimos, devem ser concedidos quatro minutos para descer da árvore e fazer a lista.

## 29. KIM AO ENCALÇO

Um certo número de objetos cujas letras iniciais formam o nome de uma cidade. O Chefe Escoteiro coloca-os dentro de uma caixa ou de um saco, e adverte aos escoteiros que vai levá-los andando, ao acaso, por um lugar determinado, com árvores, mostrando os objetos, por vez, segurando-os no alto por um espaço de, digamos, um minuto para cada objeto. Os jovens, tentando não ser vistos pelo Chefe Escoteiro, seguirão seus passos, e lembrarão o que forem vendo até terminar o jogo. Depois mune-se as Patrulhas de papel e lápis a fim de que escrevam, além do nome dos objetos, o nome da cidade com as iniciais dos mesmos. Não é necessário que o Chefe Escoteiro mostre os objetos por ordem. Todo jovem visto pelo Chefe Escoteiro durante seu percurso, perde um ponto, e tem que voltar ao ponto de partida para começar novamente. As Patrulhas marcam três pontos por cada objeto identificado, e dez, se acertarem o nome da cidade.

## 30. CAMUFLAGEM

Não há nada de original na camuflagem, porém poucos escoteiros a praticam, ou tentam adivinhar a dos outros; ambas as práticas intervêm na observação.

Enquanto o resto da Tropa permanece na Sede, o Escotista coloca todos os escoteiros, um por um, em lugares onde possam vê-lo, situando-se numa linha de base, na qual não se possa mover além de seus limites, e de onde o Escotista possa vê-los, ainda que estejam

protegidos em esconderijos naturais que os oculte parcialmente, ou que os faça ficar muito visíveis.

Exemplo:

O número um pode ficar em cima de uma árvore sem folhas, que se alinhe contra um céu claro e brilhante, adaptando suas pernas e braços às curvas naturais dos galhos.

O nº dois poderá estar estendido na folhagem, com o rosto claramente visível, apesar de estar na sombra, porém um pouco obscurecida a cor da pele, comparando-a com uma folha de papel velho de jornal colocado a alguns passos além da folhagem, com o objetivo de distrair o olho do observador.

O nº 3 poderá ficar de pé ou quase invisível totalmente, perto de um matagal, com os braços nus atrás das costas, as meias escondendo os joelhos, e o rosto quase oculto, completamente coberto pelo lenço, enquanto os raios de sol caem sobre seu corpo, filtrados através do matagal.

O nº 4 poderá deixar-se ficar sobre alguns troncos que se encontrem no chão, deixando à vista o cabelo, a testa e os olhos por um extremo de um tronco, e, talvez, um sapato pelo outro, enquanto a parte da camisa deve estar à vista pela parte de cima; tudo deve estar de acordo com a cor e as normas gerais.

O nº 5 estará deitado ao longo do beiral do telhado de um edifício de pouca altura situado a alguma distância, com a cabeça visível (e possivelmente) com uma mão colocada em volta da chaminé da casa.

O nº 6 poderá estender-se no meio de uma plantação, num lugar onde seja fácil achar luz e cores que, sem escondê-lo por completo, torne difícil achá-lo.

Uma vez colocados desta forma, os seis escoteiros (não será difícil encontrar um cenário semelhante ao sugerido), são informados de que devem permanecer imóveis e atentos à linha de base. Então, a Tropa é levada à linha de base (previamente lhes deve ser pedido que enlacem os braços e fechem os olhos), e, desta forma, lhes é dito que estão sendo vigiados por seis escoteiros, que são parcialmente visíveis. Os observadores permanecerão dentro dos limites da linha, e, ao abrir os olhos, sem dizer uma palavra, tentarão localizar, cada um, os seis. Depois de um curto intervalo, o Escotista vai chamando, por vez, a cada um dos seis, dando-lhes ordem para que façam movimentos ligeiros, anotando quantos dos observadores puderam reconhecer-lo. Se foram colocados com habilidade, terá de ser um escoteiro muito bom para reconhecer a todos e a cada um dos seis na primeira prova.

### 31. MINUCIOSIDADE

Selecione-se uma vista panorâmica ou cartão postal de uma região pouco familiar aos escoteiros; por exemplo, uma vista próxima ao acampamento. Muna-os de um mapa onde apareça a cena, indicando-lhes o lugar exato onde a fotografia é tirada. Deve-se assinalar no mapa dois ou três detalhes da fotografia, ou indicar na foto o lugar exato dos pontos selecionados no mapa.

Este exercício requer raciocínio e um exame minucioso se a cena for bastante desigual. É um valioso adiestramento visualizar a sólida realidade a partir de duas superfícies planas, um adiestramento do sentido da observação cada vez mais necessário nestes tempos de diagramas planos e uso de ajudas visuais.

### 32. kim roubado

Formem duas equipes. A metade é polícia e a outra metade é de ladrões. Coloca-se no chão vinte e quatro objetos grandes e pequenos como se faz no Jogo de Kim. Durante um ou dois minutos, os policiais devem observar os objetos, e depois retiram-se, a certa distância, de costas para eles. O jogo é iniciado por um policial e um ladrão; o ladrão rouba um dos objetos, enquanto o policial estiver de costas. Quando o ladrão gritar "Já", começa a correr em volta, enquanto o policial dá meia volta e, se puder dar o nome do objeto que tiver sido roubado, intercepta o ladrão e o "prende". Somente são contadas as voltas completas. Cada jogador atua por vez, e, seguidamente, trocam-se as equipes. É surpreendente como os policiais falham em perceber qual é o objeto roubado. Vence a equipe que conseguir dar mais voltas. É necessário um juiz, que pode ser o Chefe Escoteiro.

### 33. ATORES E ESPECTADORES

As Patrulhas competem em pares. É entregue ao Monitor um cartão postal que contém um "incidente", que deve manobrar com seus escoteiros, enquanto a Patrulha rival circula em sua volta, dentro de um raio de uns vinte metros, tentando observar qual é o assunto que a Patrulha está discutindo. Após, aproximadamente, dez minutos, os papéis são invertidos, entre "atores" e "espectadores". Então,

cada Monitor, escreve em outro cartão postal o que acredita ter observado das instruções dadas a seu rival. Os cartões são lidos e o Escotista-observador computa-os, concedendo pontos.

Os incidentes podem ser:

1) "Estando o Monitor com a sua Patrulha no Deserto de Saara, um dos escoteiros é vítima do calor e da sede, e, depois de um breve ataque de loucura, devido à insolação, fere um companheiro com uma faca e cai em estado de coma. Prepara-se uma coberta para protegê-lo do sol, enquanto se improvisa uma marca. Tem que ser - lhe proporcionada sombra, enquanto o par de maqueiros avança em direção ao longínquo oásis".

2) "Explorando o Amazonas, você chega a uma extensa zona pantanosa, coberta de mato, através do qual o caminho deve ser percorrido. O mato alcança uma altura de dois a três metros, pelo que você finalmente decide retroceder. Mas você se perdeu! Lamenta - velmente, perdeu o sentido de orientação. Decide ficar onde está, e enviar um sinal ao grupo principal, acampando à beira do pântano. Para enviar o sinal, você terá que erguer um mastro de sinais sobre o mato, lançando um S.O.S., levantando e abaixando a bandeira.

(Material: bordões escoteiros, corda de cânhamo, bandeira, uma pequena viga de ferro galvanizado, pernos ou estacas e maço).

#### 34. O VIAJANTE CEGO

Apesar deste jogo poder praticar-se individualmente, é melhor jogá-lo em pares. Um par sobe num ônibus enquanto um deles fica com os olhos fechados o tempo todo. A ideia é a de que o jogador que imita o cego possa perceber, em todo momento do percurso, onde está o ônibus, comentando os lugares por onde vai passando; ex: "Dobramos no parque"; "Paramos no Ministério"; "Agora estamos indo pela Avenida Principal", etc. O outro escoteiro se encarrega de comprovar as observações. Em seguida, os papéis são invertidos.

Não é necessário dizer que para praticar este jogo, os escoteiros não devem andar nas horas em que os ônibus estejam cheios de gente. Talvez seja mais adequado aproveitar a hora em que vão ou voltam da escola, ou quando saem para uma excursão.

O mérito deste jogo é que prepara o escoteiro para ser útil à comunidade num dia de neblina, ou quando viaja de noite, uma vez que, quando adquira um bom sentido de orientação, poderá informar aos outros viajantes a respeito do lugar onde se encontram.

O jogo exige muito controle para vencer a tentação de abrir os olhos; serve para demonstrar o imenso valor da visão, e é uma boa diversão.

#### 35. O SUSPEITO

Ao chegarem as Patrulhas à Reunião de Tropa, cada uma recebe as seguintes instruções, porém escritas ao contrário, à máquina e como cópias de papel carbono:

##### PESQUISA

Precisa-se de informações a respeito dos movimentos de um jovem que, durante as horas da noite, percorre as ruas da cidade de forma suspeita..Costuma levar um chapéu especial, e espera até saber se está sendo seguido.

Sua Patrulha deverá segui-lo e vigiá-lo, enquanto observam todos os seus movimentos suspeitos.

**NÃO O PROVOQUEM NEM DEIXEM QUE OS VEJA. MANTENHAM-SE JUNTOS EM PATRULHA.**

Se o perderem de vista, voltem e tornem a começar a pesquisa até encontrá-lo novamente. As vezes trabalha com um cúmplice. Informem sobre o caminho que faz e sobre os seus atos suspeitos.

Serão dados detalhes sobre o seu ponto de partida chamando o telefone 416440, e dando o nome da Patrulha. Boa Caça.

#### 36. ONDE VOCÊ ESPERARIA ENCONTRAR ISTO?

Preparem uma ou duas dúzias de diferentes tipos de plantas normais, procurando que não tenham flores; por exemplo: folhas de crisântemo, espigas de mato, raízes de faia, de carvalho, talos de cardo, ramos de silva e rosas. Supõe-se que estas plantas são fáceis de reconhecer, mas a experiência demonstra que não é assim. Utilize-as para que sejam identificadas em competição ou como um Jogo de Kim, usando a seguinte pergunta: Onde você esperaria encontrar isto?

37. JOGO DE MORGAN

As Patrulhas vão numa loja de mercadorias ou também a observar a vitrine onde são exibidos diferentes artigos. A observação demora um minuto. Ganha aquela que apresentar o melhor relatório.

38. VOÇÊ TEM O CORPO?

Sabe-se que certa quadrilha de quatro ou cinco sequestradores estão rondando por uma determinada área. Os sequestradores podem estar disfarçados, porém têm que levar uma flor (das que coloca-se nas roupas), uma pena de ave na orelha esquerda ou os cordões dos sapatos de cores diferentes. As Patrulhas sairão em sua procura. Os sequestradores dão um ponto para cada escoteiro que lhes perguntar: "Você tem o corpo?" Provavelmente eles irão reunir-se nas redondezas da igreja.

39. AGITADORES

A polícia distribui descrições de três ou quatro agitadores bem conhecidos. As Patrulhas colocar-se-ão em lugares estratégicos da estação ferroviária, aonde deverão chegar os agitadores às X e X horas; vigiarão todas as saídas e os seguirão até que cheguem às suas casas. A informação deverá ser entregue na delegacia de polícia local.

Variação: Um agitador, levando uma maleta fácil de identificar, chega no trem. É necessário segui-lo e informar onde a maleta trocou de mãos.

40. VIDA DE CAO OU SIGA O SEU NARIZ

As Patrulhas A e B dividem-se em partes iguais, em "amos" e "cães". Os amos da Patrulha A se encarregam dos cães da Patrulha B, e vice-versa. Venda-se os olhos dos cães e levam-nos pela cidade a lojas e lugares que têm odores peculiares (previamente pode-se pedir aos encarregados que cooperem). Por exemplo, a loja de um sapateiro, uma adega, uma tapeçaria, uma licoreira, uma oficina mecânica, um sanitário público. Os cães devem dizer os lugares visitados (dois pontos para cada um) e traçar o percurso (cinco pontos).

41. JOGO DA BOTOEIRA

Todos os escoteiros recebem instruções para que façam uma lista durante a semana seguinte de quantos distintivos levados na botoeira eles possam ver e identificar. A lista deve ser preparada com os seguintes tópicos: (a) distintivos (insígnias) escoteiros, (b) distintivos de outras organizações juvenis, (c) distintivos de organizações de adultos, e (d) distintivos de propaganda.

Os pontos são concedidos de acordo com o número de distintivos anotados, mas os pontos e o sistema de concedê-los deve variar em cada localidade, devido às características da população, etc. Aos distintivos pouco comuns dar-se-ão mais pontos. Como comprovante, e para estimular a observação, deve-se advertir a cada escoteiro que ao trazer a lista devem fazer um desenho, o mais exato possível, de um dos distintivos listados, que o Chefe Escoteiro selecionará.

Nas áreas mais povoadas, o jogo pode ser praticado enquanto se desenvolve outras atividades, num sábado à tarde. Aproveita-se a oportunidade para chamar a atenção dos escoteiros sobre a importância de levar na botoeira o seu próprio distintivo.

42. IDENTIFICAÇÃO

Seleciona-se um pedaço determinado de algum caminho por onde transite uma quantidade razoável de pessoas. O jogo deve ser praticado à noite, e o caminho (ou a rua) deverá estar iluminada unicamente pelos postes públicos, evitando os lugares onde os comér-cios se encontrem iluminados excessivamente. O Chefe Escoteiro ocupa o seu posto num extremo do caminho ou rua, e enquanto uma pessoa interessante estiver passando por ali, dá o sinal combinado. As Patrulhas devem observar essas pessoas e apresentar um relatório que as descreva e os resultados das suas deduções no que se refere à ocupação delas, seja homem ou mulher. O Monitor é quem decide a colocação da sua Patrulha. Pode-se jogar de dia, e para tal, deve-se procurar lugares cobertos estratégicos.



#### 43. A VITRINE EXTRAVAGANTE

Previamente tem que existir um acordo com os encarregados de doze à vinte lojas locais. Explica-se em que consiste o jogo e o que se pretende com este adestramento. Pede-se que exibam em suas vitrines alguns artigos do tipo que não costumam vender, como um pacote de sementes de plantas na vitrine de uma tacaria. São indicados aos escoteiros os setores onde devem fazer as suas observações num tempo limitado, e estes apresentam, em seguida, um relatório com uma lista de lojas e artigos que viram. Concede-se um ponto para cada artigo correto, e subtrai-se um ponto pelos incorretos. Muitas vezes escapa à observação do mais adestrado um artigo bastante notável.

### CAPÍTULO III

#### J O G O S                      A M P L O S

O termo Jogos Amplos, assentou-se na natureza do Escotismo, porém também há alguns Escotistas que não compreendem seu significado ou aplicação. O termo se refere a vários tipos de jogos praticados por um número de jogadores que excede o de uma Patrulha e que são jogados num campo com espaço suficiente, ou dentro d'água. Estes jogos podem ser de caráter bastante simples, tais como seguir uma pista fácil, ou a caça ao tesouro, ou bem mais complicados, requerendo muitos preparativos previamente elaborados, e um grande número de escoteiros de diferentes Tropas.

No começo do Escotismo, estes jogos eram conhecidos como Dias de Campo, termo com significado militar, que, não obstante, proporciona uma idéia clara do que são estes jogos: um dia passado no campo ou nos bosques.

Na edição original de "Escotismo para jovens", aparecem alguns destes jogos, tais como "Escoteiro frente a escoteiro"; "Menageiro"; "Caça de leões"; os quais foram muito populares. O livro "Ensaio sobre Escotismo", escrito por B.P. pouco antes da guerra sul-africana (que foi muito utilizado para adestrar jovens e soldados, antes de escrever "Escotismo para jovens"), continha o jogo chamado "Ataque à bandeira", o qual já aparece nas últimas edições de "Escotismo para jovens", e que de várias formas tem demonstrado ser o mais popular de todos os Jogos Amplos.

Para que um Jogo Amplo tenha êxito, tem que ser entendido por todos. Deve ser discutido na Corte de Honra e verificar-se se os Monitores sabem exatamente o que se espera deles. É uma boa idéia levar os Monitores a conhecer o campo onde o jogo será realizado.

Os jogos devem ser conservados na forma mais simples possível; se duas equipes têm de se enfrentar, deve-se ter a certeza de que será isso o que farão.

Deve-se procurar a forma de poder iniciar e terminar o jogo com um sinal (acender um foguete, etc.).

Provavelmente, o melhor método para identificar "vivos" e "mortos" consiste em que os "vivos" tenham um braçalete de lã por

cima do ombro, de cor diferente para cada equipe. Aos escoteiros "mortos" o árbitro pode dar nova vida através do pagamento de uma penalidade, como responder a uma pergunta sobre alguma prova, amarrar uma corda numa árvore, fazer um nó, etc.

Após terminar o jogo, os árbitros concedem pontos pelas vidas capturadas, por terem realizado os trabalhos, etc., proclamando o vencedor. Convém que o árbitro (juiz) faça um breve resumo dos resultados, assinalando as faltas de precaução, etc., da mesma forma como deve ressaltar os méritos quando for oportuno.

No fim, pode-se organizar um lanche e uma fogueira.

#### 44. GUARDA-COSTAS

Os Corvos, Bufos e Lobos reúnem-se numa noite escura num lugar determinado. O jogo terá lugar numa clareira do bosque cruzada por uma vereda. Vinte metros ao norte erguem-se quatro árvores, nas quais pendura-se uma corda onde estão presos sete foguetes. As lanternas marcam a entrada da "bahia", na qual existe um botalós (\*) (a corda).

Os Bufos tornam-se "guarda-costas", com a obrigação de navegar ao longo do "canal" (a vereda). Os Corvos e os Lobos tornam-se barcos, vão para o mar, rumo ao sul, até seu ponto de partida. Cada barco vai munido de três fósforos levados numa caixinha.

Após ser dado o sinal de quebrar as hostilidades, os "barcos" dirigem-se à costa tão silenciosamente como os "sargaços" (folhas secas) e as "pedras" (tocos das árvores). Chegando nas redondezas do canal, ficam expostos ao ataque dos "guarda-costas" devido às suas águas pouco profundas, e, portanto, podem continuar sem perigo até o botalós, ao longo do qual navegam até encontrar uma "mina" (foguete), que fazem explodir através de um fósforo, depois, voltam ilesos ao ponto de partida.

OBS.: Os detalhes deste jogo e o sistema de pontuação podem variar de acordo ao lugar onde seja praticado. Jogado como descrito acima, tanto os guarda-costas como os barcos, recebem um considerável número de arranhões na sua "pintura externa" e a cal deve ser utilizada livremente. Quando jogarem escoteiros mais jovens, é preferível um fogo aberto. Limite de tempo: meia hora.

(\*) Pau de surriola (N. do T.)

#### 46. TESOURO DE CONTRABANDISTAS

Os membros de uma Patrulha são os contrabandistas que tentam vender suas mercadorias aos Receptadores (Patrulha 2), enquanto os Guarda-costas (Patrulha 3) tentam impedi-lo. A mercadoria pode ser umas fichas de diferentes cores, representando valores diferentes. Os contrabandistas e os Receptadores saem de posições opostas, a quinhentos metros uma da outra, tentando se encontrar, enquanto os Guarda-costas saem de uma posição situada na metade do caminho das outras duas, tentando impedir a troca de mercadorias. Se um Contrabandista ou um Receptador forem capturados levando uma ficha, têm que se render. Neste caso, o prisioneiro pode continuar jogando, servindo de flanco aos Guarda-costas, advertindo os seus companheiros do perigo. Quando um Receptador receber uma ficha, deverá entregá-la ao Chefe Escoteiro de sua base antes de poder receber mais. No final do jogo, a equipe que possuir maior valor em fichas é a vencedora. As fichas no poder dos Contrabandistas não contam para nenhuma das equipes.

#### 46. JOGO X Y Z

São necessários, para cada Patrulha, um objeto X, um número de cartões Y e um número de objetos Z.

Cada Monitor é informado da área do jogo e da hora em que tem que se apresentar a um dos árbitros disseminados pelo campo do jogo. Será a hora do início dos efeitos do jogo. O árbitro entregará ao Monitor um envelope contendo o objeto X, vários cartões Y, que os membros da Patrulha devem levar consigo.

Cada Patrulha tem os três objetivos seguintes:

1) Conseguir quantos cartões Y for possível, e registrar, para tal, os escoteiros das outras patrulhas que encontrem dentro do campo. O escoteiro poderá esconder os cartões em qualquer lugar de sua pessoa, mas terá que se submeter ao registro de qualquer escoteiro que tocá-lo nas costas e diga a senha (o nome do objeto X). O escoteiro registrado terá que entregar, a quem o registrar, todos os cartões Y que encontrar no corpo. (Ao jogador que efetuar o registro convém, naturalmente, terminar o mais rápido possível e ir embora).

2) Recolher, dentro de um tempo determinado, tantos objetos Z quanto possível, os quais estarão colocados no meio dos mata-gais, escavações, muros, jardins, etc. Estes objetos estarão dis-simulados, mas não escondidos. Se entrevistarem várias Patrulhas, elas deverão, antes de proceder à busca de objetos Z, apresentar-se a um dos árbitros, levando uma flor azul ou alguma coisa que o identifique.

(No final do jogo, as Patrulhas voltam a se reunir).

Será dito aos Monitores a hora em que terminará o jogo, concedendo-lhes alguns minutos para que se apresentem no local para informar, entregar os objetos X, Y, Z e, se for possível, para que desfrutem de um bom lanche no final de uma tarde cheia de emoções.

#### 47.A CAÇA DE PERGUNTAS

É dito a cada Patrulha que tem de se apresentar a determinado árbitro que está na rota que cada Patrulha deverá seguir, partindo dos lugares onde haverá vários árbitros estacionados. A rota será mais ou menos de circunvalação (\*). Haverá um árbitro (que pode ser um escotista, um Pioneiro, um membro não uniformizado, etc) para cada três Patrulhas e serão suficientes intervalos de cinco minutos para que cada Patrulha saia pela rota através da caça.

O Monitor recebe suas instruções e um desenho do itinerário que sua Patrulha deve seguir. Ao longo do percurso existem vinte momentos em que terá que parar para ver, estimar ou inventar alguma coisa, preparar alguma informação, ou superar algum obstáculo simples. As perguntas que terá de "caçar", dependem da zona onde for realizado o jogo, porém eis aqui alguns exemplos:

- . Qual a hora indicada no relógio da Câmara Municipal ao chegar aqui? Descubra quem o coloca em funcionamento.
- . Nas redondezas do caminho vivem vários professores, Localize um deles e peça seu autógrafa.
- . Quantos ônibus passam pela rua \_\_\_\_\_, e qual direção eles tomam?
- . Consiga a assinatura do motorista do caminhão de bombeiro que esteja de Guarda no Quartel de Brigada dos bombeiros, e a do sar

gento da guarda da delegacia de polícia da rua.

- . Quanto está, neste momento, a partida entre as equipes \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_ (o jogo que estiver ocorrendo na cidade)?
- . Estes desenhos do plano indicam lugares situados dentro da área. Identifique-os durante o percurso e indique os nomes das estradas e caminhos.
- . Em algum lugar do seu trajeto faça um molde de gesso ou cozinhe um prato.
- . Faça um desenho da folha da árvore que está no jardim da casa nº \_\_\_\_, na rua \_\_\_\_\_. Este endereço está no catálogo telefônico? Diga como posso encontrar a resposta a essa pergunta.
- . Se encontrar algum Escotista cujo uniforme tiver algum defeito, passe-lhe a senha "Gunga Din", e depois observe-o por um minuto (o escotista poderá jogar no chão uma caixa de fósforo contendo uma breve mensagem em código).
- . Anote todas as bicas que encontrar no caminho.
- . Qual é a altura da Igreja de São \_\_\_\_\_?
- . A que horas sai esta noite o último trem para \_\_\_\_\_?
- . Procure uma passagem de ônibus cuja numeração some 21.
- . Telefone para o número \_\_\_\_\_ (Que será o telefone de algum Escotista, que concederá pontos pela habilidade e cortesia).
- . Quando chegar ao Parque \_\_\_\_\_, ande 70 metros para o N.E., 25 para o S.SE., 50 para o L., 100 em direção ao S.E., 150 ao O.S.O. Aonde vai se encontrar então?
- . Procure evidências das Instituições históricas locais, etc.

(\*) Linha aberta em volta duma praça, fortificada com trincheiras(N.T.)

Este jogo é útil para que participem todas as Patrulhas de um distrito e uma grande diversão, podendo proporcionar muita publicidade às atividades escoteiras. São necessários um par de escoteiros ou um grupo de pioneiros que passem uma ou duas tardes preparando-o. Isto proporcionará muita diversão e os escoteiros serão recompensados com um magnífico jogo.

#### 48. CAÇADORES DE TESOUROS

Os primeiros escoteiros, depois de esconder o tesouro, voltaram, deixando provisões enterradas no chão durante o seu percurso de volta. Da mesma forma, enterraram-nas na viagem de ida, pois ignoravam se os membros do grupo poderiam voltar juntos. Os escoteiros tiveram que voltar sem o tesouro por ter perdido seu Chefe, que era o único que conhecia o local.

O Chefe tinha deixado o mapa em sua casa.

O jogo: Duas equipes rivais, cada uma com uma cópia do mapa, se lançam à captura do tesouro. As equipes podem ser divididas, e a metade de cada uma pode sair por caminhos diferentes para poder, desta forma, seguir e atacar a equipe rival, trata-se de um jogo de perseguição, que deve começar imediatamente. Cada jogador tem um lenço representando a sua vida, que pode ser tirado pela equipe contrária. Se perder a vida, tem de ir ao "hospital", que é campo neutro (o hospital está indicado no mapa) e de lá anunciará o seu nome (é conveniente que para isto seja utilizado o código internacional de sinais) e os árbitros responderão da base. A cada indivíduo é dado um nome em código. Este nome é retransmitido ao árbitro, e com ele, além do seu sobrenome, assina no hospital, o que lhe dá, então, direito a uma nova "vida". Se perder pela segunda vez a vida, torna-se um prisioneiro, ficando fora do jogo, podendo somente advertir seus colegas dos perigos ocultos. Cada um dos membros de ambas as equipes têm de acudir a pelo menos dois dos buracos onde estão enterradas as provisões, pois, caso contrário, morrerá de inanição. Para provar que esteve lá, assinará numa folha. Os lugares onde estão escondidas as provisões não estão indicados no mapa, mas podem ser vistos desde o caminho se este for seguido corretamente. Todos tentam terminar a grande jornada, embora alguns se situem do outro lado, para começar.

Não é permitida a luta dentro dos limites do hospital. Pode-se fazer sinais, apenas uma pessoa de cada vez. Aqueles que não conseguirem ler corretamente seu nome em código, são sancionados. Pontos: Um por cada nome que apareça nos lugares das provisões; dois por cada lenço capturado, cinco por cada prisioneiro; vinte pelo tesouro. Perde-se dez pontos se o nome em código for lido de forma errada.

CAPÍTULO IV

J O G O S        D E        C I D A D E

Frequentemente ouve-se dizer: "É impossível sair para praticar o Escotismo; nossa sede está localizada no próprio centro da cidade". No entanto, os Escotistas de uma tropa rural so nham com as aventuras que as ruas de uma grande cidade podem proporcionar.

A seguir indicamos alguns jogos de cidade, e muitos outros mais, que podem ser adaptados, observados e examinados.

Não esqueçam os sinais de trânsito!

Devemos lembrar também que é necessário "não ser um empecilho para o público". Isto significa que é preciso obter autorização das autoridades pertinentes antes de utilizar qualquer área, por exemplo, uma praça de mercado ao ar livre, que pode estar desocupada em uma tarde de verão, mas mesmo assim o correto é conseguir a autorização correspondente antes de praticar no local qualquer jogo.

As oportunidades variarão muito, de cidade para cidade; algumas cidades estão projetadas adequadamente para os nossos objetivos, possuindo escadas, metrô, e coisas parecidas, enquanto outras parecem mais simples. Porém, em todas as vilas e cidades existem ruas, e, embora este tipo de "ar livre" seja completamente diferente ao dos bosques ou ao campo, não há dúvida de que sempre é melhor do que ficar confinados na sala de uma igreja ou numa sala de aula de uma escola.

Não é menos importante considerar que este tipo de jogos proporciona aos nossos escoteiros um efetivo conhecimento do local onde vivem, e sendo (ou não) candidatos para a especialidade de Monitor, será sempre um mal escoteiro aquele que não consiga guiar um forasteiro pelas ruas da sua própria cidade ou vila.

Os jogos nas ruas de uma cidade oferecem uma boa oportunidade para atrair novos membros ao Escotismo, os quais podem desempenhar algum papel em nossos jogos. Podemos, também, colocar aos membros da Comissão Executiva de Grupo em contato direto com o verdadeiro Escotismo, e a experiência nos demonstra que após isto melhora consideravelmente o atendimento e a execução dos assuntos, nas reuniões da Comissão.

61. MONOPÓLIO PARA MONITORES

A Tropa Escoteira reúne-se na Sede, onde o Chefe Escoteiro se encontra, conferindo num quadro negro as propriedades das Patrulhas. Ao ouvir "já", as Patrulhas saem em pares para o lugar indicado "à venda", e assim que o encontrarem, se não tem proprietário, correm para reclamá-lo. Um dos escoteiros fica vigiando o lugar, enquanto o outro volta para onde está o Chefe Escoteiro para lhe apresentar e registrar a reclamação. O Chefe Escoteiro entrega-lhes, então, um pedaço de giz para que retornem ao local e após escrever ou desenhar a marca de sua Patrulha (do lado de fora da propriedade, preferivelmente em cima da calçada), o par sai para procurar outro lugar.

Se uma Patrulha consegue achar todos os lugares em apenas uma volta, duplica-se o valor dos mesmos.

A Patrulha que acumular o maior capital ativo, na hora fixada para terminar o jogo, é a vencedora.

LISTA DE PREÇOS

\$ 150	c/u	Propriedades de um bispo, de um juiz, etc.
" 125	"	Clínicas de Médicos
" 110	"	Comércio de lojas específicas
" 100	"	Escritório do pregoeiro da cidade, do inspetor urbano, administrador ou inspetor de gasolina, empregados da magistratura.
" 90	"	Sala de exposições.
" 60	"	Aqueduto.
" 60	"	Reservistas da polícia, Ministério do Trabalho, Imprensas de Jornais.
" 50	"	Catedral.
" 45	"	Igrejas e Capelas.
" 40	"	Estações de Trem, de ônibus, etc.
" 35	"	Fábricas, Choparias.
" 30	"	Papelarias, Tapeçarias, Açougues, Mercêarias.
" 25	"	Juizados.
" 10	"	Cinemas.
" 5	"	Edifícios Públicos.

Cada escoteiro deverá preparar com a sua Corte de Honra a própria escala de valores.

62. UMA BOMBA NA ESCADA DA SEDE

Desafie-se a Tropa de não ser capaz de colocar um pacote amarrado na escada da Sede sem que o Chefe Escoteiro perceba.

#### 63. PRISIONEIRO COM OS OLHOS VENDADOS

As Patrulhas são conduzidas a percorrer um trajeto curto e quando voltarem para a Sede, cada escoteiro tem que explicar por onde passou desenhando o percurso.

#### 64. ENTREGA RÁPIDA

Entrega-se às Patrulhas vários envelopes iguais com endereços diferentes. O nome do destinatário, o número da casa e o endereço, estarão escritos em código Morse, semáforo, ou melhor ainda, representado por símbolos. O jogo consiste em cada escoteiro, ao receber seu envelope, conseguir descifrar o endereço. Quando o conseguir, marcará o envelope com a marca da sua Patrulha e irá entregá-lo o mais rápido possível, porém anotando antes a hora da entrega. Naturalmente, é necessário a colaboração de alguns escoteiros amigos. Os envelopes são, então, recolhidos e ganha a Patrulha que tiver despachado seu correio no menor espaço de tempo.

#### 65. MENSAGEM SECRETA

Como representantes do movimento clandestino, entrega-se às Patrulhas diferentes endereços aos quais têm que ir para apanhar uma mensagem secreta. Como há suspeita de existir um traidor em cada Patrulha, os escoteiros recebem apenas algumas palavras da mensagem, mescladas ao máximo. Os escoteiros terão que decodificar as palavras até voltar à Sede e ganhará a Patrulha que descifrar primeiro sua mensagem, e a entregar, correta, ao Chefe Escoteiro. Para complicar o jogo, pode-se entregar a quem suspeita-se ser o traidor, palavras apócrifas que não formam parte da mensagem original. Ao sair da Sede, cada Patrulha pode receber, também, certas palavras em código que deverá repetir no endereço onde apanhará a mensagem.

#### 66. COMBOIO

Envia-se comboios, representados pelas Patrulhas para seguir um trajeto ao longo do qual será encontrado, em certos intervalos, diversos objetos, representando minas e submarinos, os quais têm que ser localizados. Estes objetos não estarão escondidos, mas colocados de tal forma que possam ser localizados facilmente. Ao terminar o percurso, os Monitores deverão apresentar um relatório indicando as minas e submarinos que vieram e a sua posição aproximada. Cada mina ou submarino que passar despercebido, representa um barco enguiçado ou afundado, e diminui-se um ponto e meio da pontuação total que tenham. As minas e submarinos podem ser representados por carretéis de linha ou algo parecido, do mesmo tamanho. Em alguns distritos talvez seja conveniente indicar as zonas de perigo que possam existir.

#### 67. CARTÕES POSTAIS

Envia-se uma Patrulha a um local que dista um quilômetro e meio da Sede, e entrega-se três cartões postais, destinados a um dos três Monitores que ficaram. As instruções que recebem consistem em tentar colocar no correio os cartões postais, em qualquer caixa de correspondência situada dentro da zona ao redor da Sede. A Patrulha defensora o único que tem a fazer é evitá-lo.

O Monitor atacante pode distribuir os cartões postais como quiser, e é permitido disfarçar-se e utilizar qualquer meio de transporte. Para incentivar os defensores, os Monitores permitirão que os cartões não tenham selo nem carimbo.

#### 68. PERSEGUIÇÃO

As Patrulhas seguem o Escotista pelas ruas da cidade durante vinte minutos. O Escotista calcula o tempo necessário para chegar a uma parada de ônibus exatamente no momento que este vai sair, confiando que os escoteiros perderão o ônibus ou não terão dinheiro para a passagem, mas vejam o que acontece...

#### 69. DESAFIO DE OUTRA TROPA

Entrega-se três sacos de pó branco ao Chefe Escoteiro próximo, cuja Tropa será a vencedora se conseguir aproximar-se o suficiente para lançar as bombas, isto é, os sacos, contra as paredes do local dos desafiadores.

#### 70. DESAFIO

O tipo de jogo chamado "passar a cerca" é sempre popular. Pode ser praticado na forma usual, porém é melhor apresentá-lo de alguma maneira especial, por exemplo: Um Monitor desafia a Tropa fixando o "desafio" no quadro de avisos uma semana antes, anunciando que tratar-se-á de ir de A até B sem que ninguém o tenha. Pode, também, enrolar o aviso em uma pedra, enviando-o para a Tropa através de uma clarabóia ou janela, quando estiverem todos bem tranquilos.

Para os próximos jogos é necessário selecionar uma "zona de operações" reduzida a certo número de ruas e fixar o tempo de duração do jogo. O fim do jogo é anunciado com o lançamento de um foguete. Os escoteiros voltam, então para a sua Sede.

#### 71. ROUBO NA ESTRADA

Cada Patrulha possui \$ 100 representados por discos de metal ou algo parecido. Toda a Patrulha tem que lançar-se ao "desconhecido", levando consigo o dinheiro. O Monitor pode distribuir o dinheiro entre os seus membros cada forma que desejar. Cada jovem leva fixado no seu uniforme um número oculto por seu casaco, porém podendo ser visto se for solicitado (por exemplo, por um guarda da polícia).

O último número que pode utilizar-se é o número oito, e o primeiro, é o número um. Por exemplo, se na Patrulha há somente cinco jovens, pode utilizar-se o 1, 2, 4, 5, 8, porém o um e o oito sempre têm que ser utilizados. Não deve permitir-se às Patrulhas saber o número que possui cada um. Ao encontrar-se com um membro de outra Patrulha, o escoteiro o detém e ambos exibem os seus números. Quem tiver o número mais baixo, perde o dinheiro que leva consigo, e tem que entregá-lo ao seu adversário. Se no

momento que é detido, o escoteiro possui, além do seu próprio, outro dinheiro ganho anteriormente, e perde, isto é, possui um número de menor valor numérico que o seu adversário, tem que entregar-lhe tudo. O único número que ganha do oito é o um, de forma que o número um não é apenas poderoso, mas também muito vulnerável, pois todos os números podem vencê-lo, à exceção do oito. A idéia é que os escoteiros descubram quem é quem e divulguem a notícia entre seus colegas da mesma Patrulha, com o objetivo de saber a quem podem deter para ganhar-lhe e quais são os membros que devem evitar.

#### 72. UMA BOMBA PARA VOAR TEIAS DE ARANHA

Cada escoteiro leva consigo lápis e papel para conseguir o autógrafo de qualquer escoteiro que encontrar em seu caminho (sem duplicar a marca). Um escoteiro leva consigo uma bomba que consiste em um relógio despertador colocado em uma hora determinada para tocar o sino despertador. A bomba pode explodir em qualquer momento. O escoteiro que está com a bomba, a entregará a qualquer um que encontrar no caminho em troca de sua folha de autógrafos. Se um escoteiro é visto e cumprimentado por quem possui a bomba, tem a obrigação indiscutível de ficar com ela e entregar a sua lista de autógrafos. Depois se dedicará a procurar outro escoteiro para entregar-lhe a bomba em troca da sua lista de autógrafos.

É melhor que os escoteiros estejam sozinhos ou, no máximo, em pares. Cada escoteiro tem que se apresentar após cinco minutos transcorridos em um dos quatro lugares anteriormente combinados e distantes entre si, sem passar duas vezes pelo mesmo local; isto os obrigará a estar em movimento. Os pontos são concedidos da seguinte forma: divide-se o número total de autógrafos obtidos pela Patrulha pelo número de jovens que a integram.

O jovem que estiver com a bomba quando esta "explodir", terá que voltar imediatamente para a Sede e apresentar-se ao Chefe Escoteiro.

### 73. SITIADOS

A Sede da Tropa é um acampamento sitiado. A Tropa divide-se em duas partes iguais, a dos sitiadores e dos sitiados. Os sitiados recebem uma tarefa: deverão sair, um a um, através das linhas inimigas, ir a uma Central Telefônica distante, receber por telefone uma mensagem vinda de um aliado ainda mais distante e voltar com a mensagem para a Sede. É necessário um cúmplice para enviá-la. Aqui o Chefe Escoteiro pode deixar voar a sua imaginação inventando mensagens que exercitem a memória e despertem o sentido do humor. Como variação do jogo, o portador deverá receber a mensagem por escrito; neste caso, se ele for capturado, poderá ser registrado à procura da mensagem.

No início do jogo os sitiadores tomarão posições fora da Sede. Cada um receberá uma folha de papel que terá escrito: "Segue a João", "Segue a Pedro", etc, para que quando saiam a cumprir a sua missão, os sitiados já tenham indicado quem será seu perseguidor. É preciso que os pares sejam do mesmo tamanho. O sitiador é avisado de que não poderá atacar seu adversário até que ele volte de sua missão. Para isto é aconselhável que os portadores de mensagens tragam em si alguma marca diferente quando estiverem voltando (tirando o lenço, por exemplo). Pode utilizar-se qualquer sistema de captura, desde que seja do conhecimento de todos. Se o capturado é portador da mensagem, terá que entregá-la, e aquele que o capturou terá que levar a mensagem a seu local de sitiador. O portador original pode obter auxílio tocando na porta mais próxima, porém é logo atacado novamente. Se o ataque tiver êxito, a mensagem será considerada destruída. Não é permitido atacar nenhuma área que esteja a menos de cem metros de distância da Sede, pois se supõe que estará defendida por canhões, o que obriga os sitiadores a perseguir os seus adversários.

Os sitiados devem ignorar quem é o seu perseguidor; os sitiadores não sabem para onde vão os sitiados.

Deverá ser fixado o tempo de duração do jogo e serão concedidos pontos por cada mensagem correta que trouxerem.

O jogo constitui um bom adestramento, pois os jovens praticam o uso do telefone e a forma de enviar mensagens; seu treina-

mento não oferece dificuldades; os jovens podem emparelhar-se em condições de igualdade; serve igualmente para uma pequena Tropa ou para uma Tropa numerosa; proporciona muita diversão.

### 74. RASTRO ARTÍSTICO

Prepara-se vários desenhos de coisas que possam ser vistas em lugares próximos à Sede. Entrega-se os desenhos às Patrulhas para que estas os identifiquem em um determinado espaço de tempo. As coisas representadas não devem ser fáceis de observar e é recomendável que sejam pontos de referência, como por exemplo, aviões, anúncios comerciais, foz, enfeites em edifícios, nomes de firmas, árvores diferentes, etc.

### 75. PISTA SECRETA

Envia-se duas Patrulhas a seguir <sup>em</sup> direções opostas uma pista em forma circular. A que primeiro regressar será a vencedora. O percurso pode ser feito em bicicleta se assim o desejarem. Os detalhes do itinerário são descritos em um papel, porém alterando os nomes das ruas, edifícios públicos, topografia, os sinais convencionais do plano, orientação da bússola, etc. Todas as ruas do itinerário deverão ser mencionadas de alguma forma. Ao voltar, as Patrulhas deverão descrever o seu trajeto.

### 76. QUESTIONÁRIO

Concede-se às Patrulhas um determinado espaço de tempo para que obtenham respostas a várias perguntas relacionadas com a vizinhança, edifícios de interesse histórico, altura de torres, idade de construções antigas, número das rotas dos ônibus, distâncias de cidades próximas, etc. Pode pedir-se um catálogo de telefone ou usar o telefone se algum amigo estiver disposto a responder às chamadas. Serão concedidos pontos de forma gradual, de acordo às dificuldades que as perguntas apresentem.

### 77. ESCOTISTA SEQUESTRADO



#### 77. ESCOTISTA SEQUESTRADO

A metade dos escoteiros apodera-se do Escotista e o escondem; depois, dedicam-se a vigiá-lo e evitar que seja capturado pela outra metade, porém mantendo-se a certa distância. O Escotista permanecerá no esconderijo até ser descoberto e daí irá para onde o escoteiro que o descobrir o levar. No transcurso do jogo o Escotista pode ser capturado e recapturado mais de uma vez. Ganha a equipe que estiver com o Escotista na hora fixada para terminar o jogo. Pode utilizar-se "vidas" ou qualquer sistema para "matar", embora isto é algo que provoca abusos em jogadores muito exaltados. O jogo pode ser praticado em um parque onde existam caminhos e encruzilhadas com muitos arbustos; torna-se mais divertido.

#### 78. OPERAÇÕES SECRETAS

Trata-se de um jogo de perseguição. Haverá o dobro de perseguidores em relação aos fugitivos. Ao começar, todos estão na Sede e apenas os perseguidores possuem alguma forma de "vida". Enquanto isso, os fugitivos decidem sobre o seu destino, o qual deverá estar situado a mais de um quilômetro e meio da Sede. O local exato deste lugar é secreto, porém visível, e se o árbitro aprovar, este será descrito em um papel e colocado em um envelope selado, o qual será entregue ao chefe dos perseguidores ou a outro árbitro que os acompanha para entregar "vidas" de reposição.

Na hora H, os fugitivos saem da Sede e se espalham pelos arredores, a uma distância de cinco postes de iluminação e em qualquer direção. O árbitro que os vigia dá, então, a ordem de saída para os perseguidores.

O objetivo dos fugitivos é o de chegar todos ao ponto secreto em trinta minutos, o mais tarde possível após a hora H, sem ter sido seguidos pelos perseguidores.

O objetivo dos perseguidores, mesmo correndo o risco de ser mortos, é o de ficar contactados ao máximo entre eles, para apoderar-se subitamente do local secreto da reunião, no período entre a hora H e trinta minutos e a hora H e dois minutos. Durante este tempo, que será indicado pelo árbitro levantando uma bandeira, os fugitivos deverão permanecer quietos e não poderão atacar os perseguidores que estiverem chegando.

Na hora H e vinte e oito minutos, os perseguidores poderão abrir o envelope e se estiverem bastante próximos ao local, e bem organizados, poderão chegar oportunamente.

Os perseguidores ganham se todos os fugitivos não chegarem a tempo ou se mais da metade tiverem conseguido seguir os fugitivos.

Os fugitivos ganham se todos conseguirem entrar seguidos por menos da metade dos perseguidores.

Argumento: Os fugitivos podem ser um grupo de bandidos armados que conseguiram fugir dos guardas desarmados. O ponto de encontro dos bandidos é um aeroporto onde os espera um avião que contrataram. A chegada oportuna da polícia revela que os supostos passageiros são indivíduos procurados pela justiça e o avião não parte. Se um dos bandidos perde o avião, são descobertos os planos da quadrilha e seus membros são capturados. Quando o envelope é aberto, descobre-se que contém uma mensagem por rádio de uma Patrulha de polícia.

Talvez os detalhes da hora, tempo e distância não se adaptem a todos os locais, mas o jogo, da forma como foi descrito, pode ser jogado repetidamente com êxito.

#### 79. INVESTIGAÇÃO

Cada Patrulha deverá investigar o seguinte:

1. Onomástico do Juiz do distrito. Somente o mês e o dia do seu aniversário.
2. Provar que viram e falaram nessa tarde com o secretário do juizado.
3. Obter o autógrafo de um guarda de polícia.
4. O nome da bilheteria de um cinema.
5. O título e a hora exatos da exibição de um filme no cinema.
6. Uma folha de malva.
7. Cinco litros exatos de água de chuva.
8. Uma folha de gengibre.
9. Um bilhete ou ticket de pagamento cancelado do trem ou do ônibus cujo número de série tenha dois setes.

10. Um centavo de 1945.
11. A hora da próxima preamar .
12. A data do próximo plenilúnio.
13. Uma caixa de cigarros vazia.
14. A hora que parte da estação o último trem da noite.
15. Quanto custa a passagem de ônibus de \_\_\_\_\_ até \_\_\_\_\_.
16. O nome da pessoa que vive na casa nº \_\_ da rua \_\_\_\_\_.
17. A hora de acender os postos de luz à noite.
18. Um chapéu de bombeiro.
19. Um fósforo.
20. O que diz a placa do médico que mora mais próximo à Sede.

As instruções podem variar de acordo ao local.

#### 80. ATAQUE DE RUA

Adequado para ser jogado em um distrito ou bairro onde as casas estejam agrupadas em ruas com números pares de um lado e números ímpares do outro. É preferível praticá-lo durante as noites escuras. A Tropa divide-se em duas equipes, pares e ímpares. Os ímpares saem pelo lado dos números ímpares da rua, levando uma mensagem para determinada casa de número ímpar. São impedidos pelos números pares, os quais podem atacar quando os números ímpares estiverem no lado dos números pares da rua, ou no meio dela. Inicialmente, delimita-se o trajeto, mas à medida que vai-se conhecendo melhor o local, dar-se-á mais liberdade para escolher. O sistema para "matar" (braçaletes de papel) e para repor "vidas" será combinado previamente. Será fixado a duração do jogo e deve-se inventar uma estória ou argumento para o jogo.

#### 81. JOGO DE KIM EM BICICLETA

O Escotista, acompanhado por três ou quatro escoteiros, faz um percurso pelas ruas vizinhas. Ao voltar, anota os nomes das ruas em ordem correta. Depois terão que descrever as pessoas as

lojas, os letreiros, anúncios, etc., que viram nas diversas ruas durante o percurso.

#### 82. SERVIÇO SECRETO

Todos comparecem a Reunião de Tropa disfarçados de alguma forma, exceto dois escoteiros de cada Patrulha. As Patrulhas se situam, cada uma, em algum lugar donde não possam ser vistas e a uma distância não menor à cinquenta metros da Sede. Os pares tentarão reconhecer os outros escoteiros e depois dar detalhes sobre os disfarces.

#### 83. TRANSLADAÇÃO DE JÓIAS

Uma das equipes deverá transportar de um lugar a outro uma certa quantidade de jóias representadas por feijões. A outra equipe tentará impedi-lo. Se são capturados, terão que ser registrados. Pode jogar-se com quatro Patrulhas colocadas em diferentes pontos de partida e jogar uma contra a outra. É uma oportunidade para as Patrulhas fazerem projetos e demonstrar a sua iniciativa.

#### 84. "COLOCAR A LUVA"

Trata-se de um jogo de observação adequado para um fim de semana da Associação local. Consiste em uma espécie de Jogo Amplo combinado, no qual podem participar todas as Tropas do distrito. Ajuda cada escoteiro a manter seus olhos e ouvidos alertas; basta ler "Escotismo para Jovens" para compreender a importância que B.P. dava ao adiestramento em observação.

Serve, também, para outras finalidades. Durante toda uma tarde a Associação local estará "diante do público". A melhor publicidade que o Escotismo pode conseguir é a que emana do ato de ver inteligentes e alegres escoteiros, realizar, com simplicidade, uma prática do Escotismo. Pode conseguir-se melhores "relações públicas" locais do que as proporcionadas por um destes jogos praticados com êxito em um distrito?

Este jogo pode ser organizado por um Escotista de Distrito ajudado por dois ou três Escotistas de Tropa. É preciso escolher um dia adequado. O melhor será, talvez, uma tarde de um sábado no início do outono; é importante que haja "público" ao redor, e o mais adequado é jogá-lo em um bairro dos subúrbios de uma cidade, ou numa rua principal, quando as pessoas estiverem fazendo compras ou passeando.

O Escotista de Distrito decide o trajeto de dois ou três quilômetros. É preciso prestar muita atenção nisto. O ideal é que abranja parte de campo e parte de cidade. Um percurso que parta de uma estação de subúrbio, passe pela rua principal típica onde existam lojas, uma velha igreja, casas antigas, garagens, cinemas, etc., estendendo-se até casas distantes, passando por uma granja de criação de aves de curral, por um pequeno bosque, por uma vereda solitária rodeada de espessos caniços, outro bosquezinho, um trecho do caminho principal, até chegar a um ponto final, que pode ser a sede de um clube esportivo.

O Escotista de Distrito preparará um mapa, em escala ampla, e entregará uma cópia dele a cada uma das Tropas que participarem, a fim de que todos os Escotistas de Tropa compreendam perfeitamente qual será o trajeto. O mapa, uma breve descrição do jogo e suas regras simples, deverão ser estudadas por cada Tropa pelo menos uma semana antes da realização do jogo.

O Escotista de Distrito deverá contactar-se com uma associação local vizinha e, em absoluto segredo, combinar com algumas pessoas que estejam dispostas a se disfarçar e representar o papel de "perseguidos". É indispensável contar com um bom número de Pioneiros, Escotistas jovens e velhos, robustos e esbeltos, grisalhos ou barbudos, Monitores imberbes, etc. De acordo às circunstâncias, o grupo de "perseguidos" pode ser de trinta pessoas.

O jogo consiste nos "perseguidos" aparecerem por toda ou parte da rota de três ou quatro quilômetros, entre às 2:45 e às 5:00 p.m. da tarde do sábado fixado para a realização do jogo. Todos devem ir disfarçados.

Todas as Tropas com seus Escotistas se reunirão em um determinado local central, às 2:15 da tarde, momento que o Escotista aproveitará para falar a todos sobre o jogo e os seus detalhes. Meia hora antes de começar o jogo, o Escotista entrega a cada Tropa, por escrito, uma descrição do aspecto físico normal de cada uma das trinta pessoas que serão "perseguidas". Isto se reduz a algumas descrições, como por exemplo, "Homem de uns trinta e oi-

to anos, 1.75 m. de altura, peso de aproximadamente 85 quilos, bem formado; cabelo grisalho penteado para trás, constituição robusta, olhos azuis, etc., etc."; "Jovem de 16 anos, 1.70 m. de altura, magro, cabelos loiros, orelhas proeminentes, profunda cicatriz no tornozelo esquerdo, etc., etc."

Avisa-se às Tropas que todas estas pessoas estarão disfarçadas e que tentarão por todos os meios possíveis não ser descobertas, mas que permanecerão dentro do perímetro do trajeto nas horas estabelecidas. Se algum dos "perseguidos" for descoberto e interpelado, terá que admitir a sua identidade e entregar uma ficha vermelha, das dez que terá consigo. Logicamente, o perseguido tem interesse em reter as suas fichas, pois se as perde no jogo, terá que retirar-se ao entregá-las. Para evitar ser interpelado, tentará fugir, subindo, por exemplo, em um ônibus que estiver passando naquele momento.

Ao terminar o jogo, cada Tropa entregará as fichas vermelhas que tiver obtido, ganhando aquela que entregar o maior número delas. É importante, para dar mais publicidade ao evento, outorgar um cálice ou um troféu ao vencedor, ao estilo das competições anuais que organizam as Associações Escoteiras.

Para finalizar a tarde deverá servir-se um lanche a todos e fazer uma fogueira como contribuição ao programa, com números improvisados pelas Tropas.

## 85. A BOMBA ATÔMICA

ARGUMENTO: Um espião apoderou-se do segredo da bomba atômica, mas ao se ver perseguido, esconde a fórmula em um velho edifício. Após isto, descreve o lugar exato onde ela está escondida, utilizando as extremidades de um mapa do centro da cidade, de uns quinze centímetros e o rasga em seis pedaços, com o objetivo de ser necessário dispor de todos os pedaços para poder localizar a fórmula. A seguir, esconde os pedaços do mapa em seis lugares diferentes; o último destes lugares é a prisão do lugar onde o espião está detido. Quando tenta escapar, é ferido, mas finalmente pode chegar onde estão uns amigos, aos quais proporciona informações detalhadas para que possam encontrar os fragmentos do mapa, morrendo a seguir. Os agentes do Serviço Secreto da equipe contrária conhecem os amigos do espião e tentam segui-los a fim de recuperar a fórmula.

Os detalhes podem ser:

1. O maquinista do trem que sai às 3:15 para \_\_\_\_\_ sabe alguma coisa, Tenham cuidado com o foguista.
2. Perguntem na Estação de Correio por uma carta enviada a fulano de tal.
3. O sino da igreja de \_\_\_\_\_ toca tilim, tilim, tilom, tilom.
4. No canal, próximo à ponte, há três barcos. Um deles foi utilizado recentemente.
5. Dirijam-se à lanchonete \_\_\_\_\_ e peçam um Nº 2 especial. Tenham cuidado com o homem de muleta. (Anteriormente, fica estabelecido que o Nº 2 especial será uma bebida verde dentro da qual estará o fragmento do mapa coberto por um papel de seda impermeável de cor verde).
6. Ele foi detido.

Os Pioneiros ou a Comissão Executiva de Grupo reúne-se para preparar este jogo.

CAPÍTULO V

J O G O S      N O T U R N O S

A diversão que os jogos noturnos proporcionam é enorme, como também o valor que deles se obtêm. Muitos escoteiros conseguem dominar o seu medo à escuridão praticando gradualmente o Escotismo noturno. Não há dúvida de que é uma tarefa fácil traçar um esboço de uma cidade desconhecida à luz do dia, mas tentem fazê-lo completamente no escuro e em silêncio absoluto e ... para que perguntar?

Esta seção oferece uma grande oportunidade para que o Escotista deixe voar a sua imaginação: roubos de bancos, Quintas Colunas, foguetes, etc.

Mais uma vez, é aconselhável avisar à polícia e a outras entidades pertinentes. Talvez possa obter-se, inclusive, a cooperação da polícia.

Durante o dia também é possível praticar o Escotismo noturno, utilizando para isto máscaras adequadas, às quais, obviamente, não devem tapar os olhos completamente, mas apenas o necessário para quem a usar ver tudo escuro, e lhe seja difícil discriminar os objetos. Desta forma, pode-se obter um efeito semelhante ao dos jogos noturnos.

Quando prepara-se jogos noturnos, é sempre conveniente consultar os meteorologistas e considerar as fases da lua. Um jogo que pode ser ótimo de praticar-se em uma noite escura, talvez não tenha êxito se há lua cheia ou vice-versa. É indispensável visitar também a área do jogo na véspera para conhecer os limites e as suas características, para que a maioria dos que irão participar no jogo se familiarizem com ele, especialmente os Monitores.

A prática de bons jogos noturnos constitui um bom Escotismo, porém a experiência demonstra que poucas modalidades do Escotismo são mais passíveis de fracassar, se todos os detalhes não forem estudados e preparados.

Geralmente a duração de um jogo noturno deve ser menor do que a de um jogo amplo comum. O correto é um espaço de tempo entre 45 e 60 minutos, embora isto dependa, principalmente, da área utilizada e do número de jogadores que participarem. Todos estes detalhes devem ser considerados e esclarecidos perfeitamente antes de começar o jogo. Nada é mais deprimente para um jovem do que

participar de um jogo que não entenda. Passar uma noite estendido sob um arbusto talvez seja benéfico para a sua alma, mas não é isto que o escoteiro médio espera obter do Escotismo. Um jogo noturno, para ter êxito, precisa, principalmente, de muita ação e movimento.

O argumento que serve de base a um jogo noturno pode dar-lhe vida ou fazê-lo fracassar, da mesma forma que nos jogos amplos. Se o argumento for muito complicado ou longo, ninguém o entenderá nem lhe dará a atenção necessária, porém, se não existir nenhum argumento, perde-se o sabor de aventura. O argumento deve ter, então, facetas da realidade, no referente às instruções escritas e no que diz respeito ao desenrolar da ação. Por exemplo, o argumento poderia tornar um dos jovens um Supremo Sacerdote dos ateus, adoradores do Fogo Sagrado encarregado de cuidar uma coleção de Ídolos encontrados durante uma expedição nas margens do Rio Amazonas. Isto é excelente, mas o escoteiro precisa, também, que lhe digam que ele, João da Silva, deve cuidar a zona situada entre quatro grandes árvores, onde estão guardadas catorze bandeiras de sinais, sob a pena de ser severamente repreendido pelo Monitor.

Muitas vezes, antes de começar, esquecemos de preparar devidamente o jogo dando as instruções necessárias, e após o seu início será inútil dar ordens complementares ou esclarecer coisas que deveriam ter sido feitas quando a Tropa estava reunida para preparar o jogo.

#### 86. ESPÍÕES NO ACAMPAMENTO

Precisa-se de três ou mais Patrulhas. Uma delas são os espíões identificados por braçaletes brancos, munidos, todos eles, de lenha para o fogo (e não para ser utilizada como arma). As outras Patrulhas são os guardas. A fogueira arde vivamente. Todos os espíões abandonam o acampamento e tomam posições a uma determinada distância. Os guardas, por seu lado, rodeiam o acampamento situando-se, pelo menos, cinquenta metros de distância do fogo. Ao ouvir a voz "Já", os espíões tentam introduzir-se no acampamento sem ser vistos e colocar lenha no fogo; quem conseguir fazê-lo permanece junto à fogueira. Os guardas tentam capturar os espíões e tirar-lhes a lenha.

#### 87. INVASÃO NOTURNA

Trata-se de uma invasão comum. Será aqui descrita como se fosse um jogo noturno, embora pode ser praticado também como um jogo simples.

Duas Tropas de seis Patrulhas vão acampar à noite em lugares separados entre si por uns dois quilômetros. Ao chegar lá, enquanto, estabelecem seu acampamento, pequenos grupos de revezamento percorrem a zona de cinco quilômetros em bicicleta, procurando seus adversários. Este é um jogo amplo no qual acrescenta-se dados adversos para torná-lo mais difícil, porém esta é outra estória. Cada equipe estabelece uma base de cinco metros em quadrado ao ar livre, marcando as quatro esquinas cravadas no chão com estacas. Em cada base há uma vela colocada em um vaso de cristal e uma garrafa amarrada a uma estaca para segurar o foguete.

Meia hora antes da Hora H, são feitos sinais para os acampamentos através de lanternas (anteriormente foram avisados que devem ficar alerta) dando detalhes das bases de seus contrários. Os árbitros, dois para cada acampamento, repõem novas vidas, representadas por um pedaço de etiqueta de três centímetros de largura. Esta etiqueta é colada no cinturão pela parte posterior e pode ser vista claramente à noite.

Cada Tropa divide-se em três grupos de duas Patrulhas cada: uma - grupo de ataque 1, grupo de ataque 2 e defensores. Na hora H, acende-se as velas e coloca-se os primeiros foguetes nas garrafas. Nesta hora pode sair o grupo 1. O grupo 2 sairá na hora H e meia. Na hora H mais um, supondo já lançado o primeiro foguete, coloca-se o segundo. (Com isto consegue-se que o jogo não decaia, um detalhe muito importante nos jogos amplos). Na hora H mais uma hora e um quarto, o jogo considera-se terminado, e na hora H mais uma hora e meia, serve-se chocolate preparado pelos árbitros, porém somente para as forças locais!

Detalhes adicionais: (1) as tendas de campanha e o chocolate estão fora de limites, exceto para os homens mortos, os quais sempre encontram um árbitro dentro da tenda, esquentando-se! Após a devida demora, entrega-lhes novas vidas; (2) a base é "tabu" para os defensores; (3) cada lado estará protegido por uma corda de cinquenta metros que serve para fazer tropeçar. Esta corda deve ser examinada pelos árbitros antes de começar o jogo e substituí as estacas que costuma-se construir nos jogos noturnos de invasão para

dificultar ao máximo o ataque; (4) se a contagem para o lançamento de foguetes é de 1 a 1, quem primeiro o lançar, ganha; se for de 2 a 2, o primeiro em lançar o segundo foguete é o vencedor.

#### 88. ACENDENDO A LANTERNA

Este é um jogo de ataque de surpresa para ser jogado à noite em um terreno acidentado de uns trezentos a quatrocentos metros. Em cada extremo do terreno instala-se uma lanterna elétrica amarrada à uma árvore situado em um espaço bem definido de uns cinquenta metros de raio. Se as árvores são fáceis de escalar, as lanternas podem ser colocadas nos ramos mais altos. Dois árbitros deverão situar-se nos limites das bases onde possam ver se as lanternas são acesas. Cada equipe tenta acender a lanterna do seu adversário e impedir que este acende a sua. Cada equipe se dividirá em duas partes iguais, uma para "atacar" e a outra para "defender", utilizando-se algum sistema de "vidas" - um bom sistema é o de braçaletes de papel colado, que uma equipe pode usar no pulso esquerdo e a outra, no direito. Os defensores não poderão chegar a menos de cinquenta metros de distância de sua própria lanterna a não ser que seja para apagá-la, se ela for acesa. Quando um atacante consegue acender a lanterna, tem que voltar imediatamente e trocar de lugar com um defensor, que estará dedicado à defesa até que chegue, para relevá-lo, um atacante. O árbitro de cada base reporá as "vidas" e cada um delea contará os segundos que a lanterna permanece acesa. O jogo demora meia hora ganhando a equipe cuja lanterna ficou acesa por mais tempo ou a que tenha perdido menos "vidas". Do tempo de acesa, deduzam três segundos por cada "vida" perdida.

Este jogo deve ser realizado no acampamento. É melhor do que em qualquer outro lugar. A informação e as instruções necessárias devem ser dadas na noite anterior em forma de relato junto à fogueira. A seguir oferecemos um esboço do argumento (os nomes dos lugares deverão adequar-se ao local onde esteja situado o acampamento, acrescentando-se os detalhes descritivos ad libitum):

#### 89. ACAMPAMENTO FANTASMA

Há uns trezentos anos atrás, o jovem Naridô do Monte Alto apaixonou-se loucamente pela formosa Caucubú, de Caracaso. Ambos costumavam ver-se na ponte situada entre Caracaso e Rioclaro (Este é o lugar onde o acampamento está situado). A princesa sentia-se atraída por Naridô, mas gostaria que ele fosse de temperamento mais aventureiro, como por exemplo, o cacique Guarionê, com quem costumava compará-lo desfavoravelmente, o qual, naquela época, realizava uma viagem de exploração por terras distantes. Finalmente, a princesa prometeu casar-se com Naridô ao seu retorno, se ele, seguindo o exemplo do cacique Guarionê, decidisse realizar uma viagem aventureira. Naridô partiu para descobrir novas terras e voltou após alguns anos. Foi buscar a sua amada para reclamar-lhe o cumprimento de sua promessa e ao chegar na ponte pode observar as silhuetas de um homem e uma mulher, reconhecendo nelas a Princesa e o Cacique. Cegado pelo ciúme, pensou que Caucubú cansara-se de esperá-lo e resolveu matá-la. Esperou que o cacique Guarionê partisse, seguiu a Princesa e a estrangulou. Mais tarde, ao descobrir o seu erro, lançou-se desesperado ao rio, onde morreu afogado.

Todos os anos, na mesma data, os fantasmas de Naridô e Caucubú aparecem representando a um e a outro e os visitantes se afastam assustados com essas aparições e foram, por isso, ao Conselho de Investigações Psíquicas para procurar uma solução. Foram informados que, se no momento que os fantasmas aparecerem, eles forem rodeados por um círculo de humana simpatia (simbolizado por um círculo de pessoas vivas com as mãos entrelaçadas ao redor deles), estes fantasmas desaparecerão para sempre. Mas os espectros fogem das pessoas vivas e se forem perturbados, procurarão outro lugar para aparecer e reviver a sua tragédia.

A data de aparição dos fantasmas é o dia \_\_\_ do mês \_\_\_\_, isto é, na próxima noite, É conveniente que os escoteiros durmam cedo para que acordem quando ouvirem o som de um corno, que é a forma como Naridô anuncia a sua presença. Os Monitores deverão preparar um plano de ação e discutir com suas Patrulhas como devem manter-se em contato na escuridão da noite. A maquiagem e a atuação dos fantasmas contribuirá para o êxito do jogo e será aliciante a prática de movimentos organizados em silêncio, durante a noite. O jogo foi praticado com êxito e certo "fantasma" jamais esquecerá a consternação e o pânico de uma Patrulha que fugiu apavorada ao vê-lo aparecer subitamente através de um clarão de lua.

#### 90. BOMBA DE TEMPO

Para este jogo precisa-se de uma bomba de tempo, representada por uma panela de pressão ou por um despertador. Escolhe-se duas Patrulhas, a de "Sabotadores" tem que trabalhar ligeiro, pois tem que colocar a bomba de tempo em um lugar determinado (junto a um esgoto, uma escavação, etc.) advertindo que a bomba explodirá após vinte minutos. As duas equipes situam-se de forma que possam ver-se. Ao ouvir a voz "Já", os "Sabotadores" correm para realizar a sua tarefa. A obrigação dos Guardas é vigiar os "Sabotadores" sem ser vistos por eles, observar aonde colocam a bomba e assim, correr para inutilizá-la, antes que ela exploda. Este é apenas um jogo de vigilância, não há lutas nem se retira vidas, e possui a vantagem dos Guardas terem que colocar-se longe da vista dos outros, pois, do contrário, a bomba não poderia ser colocada. Pode utilizar-se um sistema de pontuação, embora não seja indispensável.

#### 91. DEFESA DA LANTERNA

Este jogo precisa de uma árvore fácil de escalar e de uma lanterna, a qual é pendurada na árvore acesa. O jogo torna-se um ataque e uma defesa, colocando-se os defensores a uma distância razoável da árvore. Pode ser jogado em silêncio, na forma de vigilância e estratégia, ou pode alternar-se as regras para que se desenvolva a luta.

#### 92. INCÊNDIO PREMEDITADO

Trata-se de um jogo parecido ao anterior, exceto que o objetivo dos atacantes é o de queimar um monte de folhas secas, papéis, ou qualquer material análogo, colocado no centro do campo de jogo. Para tirar a "vida" de um atacante, os defensores têm que gritar o nome dele assim que o virem. Nesse caso, o atacante deverá retornar e começar novamente. Este jogo é excelente para ser praticado em uma noite nebulosa, mas nesse caso o material para queimar deve consistir em restos de retalhos ou papel impregnados de parafina; uma boa chama melhora as coisas.

#### 93. RASTRO ESTRELADO

As Patrulhas saem a intervalos para percorrer um caminho determinado e retornar à Sede quando terminarem. O jogo consiste em anotar toda mudança de direção utilizando as estrelas como bússola.

#### 94. CORRIDA NOTURNA DE OBSTÁCULOS

Trata-se de uma competição entre Patrulhas, contra o relógio, realizada de forma semelhante a um ataque. Os obstáculos variarão de acordo à topografia do terreno e podem ser coisas tais como escalar uma parede, deslizar-se por uma cerca de arame de puas (mã sorte, amigo!), passar por cima de um estrado de andaime, atravessar um obstáculo suspenso por uma corda, reconhecimento de um modelo de avião (em silhueta) à certa distância, cruzar a corrente de um rio com a ajuda de um pau e um pedaço de corda, etc., variando até o infinito.

#### 95. FOGOS FÁTUOS

Entrega-se a cada um dos membros de uma Patrulha uma lanterna. Concede-se dois ou três minutos (de acordo ao local e aos arredores onde está situado o acampamento) para que se dispersem e se ocultem. Transcorrido esse tempo, o Escotista ou encarregado de dirigir o jogo, faz soar o apito e os portadores da lanterna a acendem, fazem-na girar em forma circular e se escondem. É necessário fixar um limite de tempo para cada etapa do jogo a fim de que no sinal combinado todos os portadores de lanternas que não tiverem sido capturados, como também os perseguidores, possam retornar.

A Patrulha que conseguir capturar mais adversários passa a ser a portadora de lanternas no período seguinte do jogo.

Advertência: É conveniente definir bem o que é uma "captura".

## 96. CAÇARIA NOTURNA

A caçaria noturna sempre significou uma tarde emocionante, de criatividade e prazer, especialmente se os objetos forem bem escolhidos e maliciosamente. A caçaria noturna em um acampamento pode ter igualmente êxito. Alguns dos objetos precisam ser "preparados", mas pode-se incluir, também, aqueles que requerem o estudo da natureza ou que exijam imaginação e atenção para obtê-los. Para aqueles que nunca praticaram este tipo de jogo, as seguintes observações podem proporcionar-lhes um par de dúzias deles: uma batata cozida, um quilo de pedras dentro de um cartucho de papel, o bastão de um cego, uma cáscara de banana, a assinatura de um policial ou do prefeito da cidade (a quem vocês provavelmente não conhecerão, mas cuja colaboração deve ser obtida previamente - não esqueçam de convidá-lo, como hóspede de honra, para a fogueira que se realizará depois do jogo -, seqüestro de um membro de outra Patrulha (amarrado e amordaçado), um dos sapatos do Chefe Escoteiro, uma boneca sem cabeça, cinco flores silvestres, uma pluma de mais de dez centímetros de comprimento, alguns artigos do quadro de avisos, algum objeto emprestado por alguma pessoa que não seja escoteira, etc., etc. Este jogo é um verdadeiro adestramento em direção e habilidade para procurar objetos, embora pareça superficial.

## 97. O HOMEM DESAPARECIDO

O Chefe de Tropa publica uma notícia escrita mais ou menos nos seguintes termos:

"Esta semana os jornais publicaram que a polícia deseja encontrar Fulano de Tal. Há meia hora atrás, chegou uma mensagem dizendo que este indivíduo encontra-se na zona delimitada pelas ruas \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_, pelas quais não passará.

A descrição que a polícia dá é a seguinte: constituição robusta, olhos escuros, cor citrina, cabelo preto ondulado, sem aparentes deformações, jaqueta esportiva, colarinho branco, gravata azul, com listras brancas, camisa branca, calças compridas de flanela cinza. Não usa casaco nem impermeável. Sapatos marrons, cordões cruzados. Não usa chapéu.

"Podemos ajudar registrando as ruas. João da Silva e seu Sub-Monitor ficarão no "centro nervoso" formado pela esquina de \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_, Pedro e José servirão de mensageiros, com as suas bicicletas."

(Dizer aos escoteiros restantes, que registrem certas ruas, por pares).

"Fulano de Tal leva consigo uma arma que diz "Regrese para a Sede", cujo efeito é o de deixá-los mudos e ter que voltar imediatamente. A arma pode utilizar-se apenas contra um par de escoteiros ou um deles sozinho. Não pode ser usada contra três ou mais escoteiros."

"Se o suspeito for localizado, pede-se ajuda sem ser visto. Pode-se capturá-lo formando um cordão ao seu redor. O cordão será formado pelos escoteiros de mãos dadas entre si. É possível que três escoteiros consigam colocá-lo contra uma parede, ou que sete ou oito deles não possam rodeá-lo. Não é permitido que os escoteiros e o suspeito se toquem."

"Repetirei a descrição".

Este jogo demora, geralmente, uns vinte ou trinta minutos.

Pretende-se que os escoteiros: (1) se habituem ao sistema que a polícia utiliza para descrever as pessoas; (2) se adestrem em vigilância noturna e no Escotismo na escuridão; (3) treinem trabalhar em grupo.

A progressiva formação de um cordão silencioso ignorado pelo Pioneiro ou escoteiro que faz de Fulano de Tal, além de seu valor para adestrar, proporciona momentos de grande emoção.

## 98. TESOURO POR SUBSTRAÇÃO

Neste jogo noturno se introduz uma variação no velho tema da caça do tesouro, fazendo que as pistas sejam subtraídas em vez de acrescentadas.

Ao começar, entrega-se aos escoteiros uma série de cartas sem significado aparente e o rastro consiste em uma série de pistas que permitem ao caçador arejar o trigo para separar a palha e assim poder descifrar o escrito.

Uma típica pista seria redigida da seguinte forma:



"Retirem do seguinte as primeiras quatro linhas do cantado na véspera de \_\_\_\_\_, na semana passada:

Rwhinowgoumaldrtiueeneve 67378... (etc.)".

Indagando nos lugares adequados, os escoteiros descobrirão que o citado hino era tal e através do processo de eliminação, conhecerão as instruções (telefonar para 67378). A contra-senha é "o nome do autor da famosa obra que o Fundador se refere em sua última mensagem". Ao chamar este número e comprovar a "Voz" de seus bona fides, os escoteiros serão guiados até a segunda pista instruindo-lhes sobre como resolvê-la. Por exemplo: "Observe o lugar mais alto da Sede do 6º Grupo Escoteiro. Subtraia os nomes dos proprietários da casa mais destacada".

Poderá observar-se que a caçaria oferece um vasto campo para uma variedade de atividades, como também para exercitar a memória, a investigação e a inteligência. Não há razão para que não possa ser acrescentado um pouco de aventura física, embora isto dependa do terreno onde se pratique o jogo.

Eis aqui umas sugestões para pistas adicionais:

(1) Uma mensagem dentro de uma lata lacrada e colocada no lago ou tanque de água, da qual os títulos, etc., representados pelas seguintes abreviaturas, deverão ser subtraídos: D.L., O.B.E., O.M., Q.V., etc.

(2) Um aviso impresso na vitrine de uma loja. Retira-se o nome e o endereço do impressor dos tickets do Guarda-roupa do Hotel Bristol.

(3) Uma mensagem pendurada em uma árvore. Retira-se o calibre dos trilhos do trem, expresso em pulgadas.

(4) Uma mensagem enterrada indicada por sinais apropriados. Retirar a última linha do poema de \_\_\_\_\_.

Desde que os escoteiros não formem uma confusão, é fácil obter a colaboração de estranhos em um jogo deste tipo. O vigia noturno de plantão no cruzamento da estrada, o sargento de guarda da reserva da polícia, o encarregado da portaria e limpeza de um clube esportivo, quem recolhe os bilhetes na estação de trem, o zelador do Museu Municipal, o bibliotecário, o recepcionista do Hotel Metrôpole. Obviamente, é necessário evitar incomodar as pessoas ocupadas em suas tarefas nos momentos do jogo. Por outro lado, não há dúvida de que muitos dos trabalhadores noturnos de todo o mundo não se opõem a que o tédio de suas jornadas quotidianas seja quebrado pela chegada súbita de jovens com rostos inteligentes, ávi-

dos de informação. Esta pode ser uma maneira de compartilhar a diversão do Escotismo.

#### 99. RELÓGIO DESPERTADOR

Um relógio despertador de campanha estridente, colocado dentro de uma caixa de metal em algum lugar do campo, à noite, poderá servir como objetivo que os escoteiros devem encontrar num determinado espaço de tempo, previamente estipulado. Dispersem os escoteiros ao redor dos limites do terreno, e embora eles tenham passado por esse lugar vinte vezes à luz do dia, poucos deles serão capazes de calcular a distância, cuidadosamente, para atrever-se a uma procura a passos vacilantes. Não acontece isto com muita gente? O começo usual será a marcha engatilhando, e é lógico supor que os escoteiros terão que conhecer as propriedades de muitas plantas, a irritação que as urtigas provocam, e os cardos também. Isto acontecerá antes que cheguem muito longe. O barulho exagerado do despertador, se não for localizado antes por algum escoteiro afortunado, assusta o suficiente para causar uma momentânea sensação de espanto ou um calafrio ao longo da espinha dorsal, mesmo já sendo algo esperado. Quando estiverem adaptados, leve os escoteiros a outro campo e deixe-os em liberdade, individualmente ou por Patrulhas.

#### 100. PRISIONEIRO

Um prisioneiro é amarrado em uma árvore do bosque por seu guardião ou guardiões, em um tempo limitado, por exemplo, cinco minutos. Após amarrar o prisioneiro, o guardião se afasta uns dez passos até encontrar um lugar cômodo de onde possa vigiar o seu prisioneiro. O árbitro deixará passar alguns instantes para que o prisioneiro possa queixar-se do incômodo que está e do quão apertadas estão as ligaduras. Após o guardião revelar o tipo de morte que o prisioneiro terá se seus amigos não conseguirem libertá-lo após um certo tempo, pois não há esperanças que ele possa desamarrar os nós na escuridão, impõe-se um profundo silêncio. O árbitro deixa, então, os amigos do prisioneiro saírem do seu esconderijo, um por um, para que o libertem, sem deter-se. O guardião pode escolher qualquer sistema para eliminar os intrusos, embora

ã noite, o mais indicado seja utilizar o raio de luz de uma lanterna, que caia nos descuidados. Deverá restringir-se, no entanto, o número de vezes que o guardião pode acender a lanterna. O rangido de uma planta, a queda de folhas secas, o assovio do vento entre os ramos, e até a respiração forte, podem ser escutadas no silêncio da noite. O momento crítico surge quando se soltam as ligaduras do prisioneiro e ele escapa. O guardião não deverá mover-se do seu lugar e o prisioneiro manterá, também, honradamente o silêncio. Como questão de honra, as cordas, ao soltá-las, deverão ser enroladas cuidadosamente, abandonando o local da prisão antes que o guardião descubra a fuga. Os escoteiros que forem "mortos" pelo raio de luz da lanterna deverão voltar para a base para colocar-se em fila com seus amigos que esperam a sua vez para sair a resgatar o prisioneiro. Não deve haver mais de três jovens ao mesmo tempo tentando salvar ao amigo. À medida que os escoteiros vão ficando mais expertos no assunto, modifiquem as condições do jogo tornando mais difícil o resgate, por exemplo, reduzindo a área do jogo ou tornando-o, finalmente, um jogo entre Patrulhas, do tipo ataque à bandeira, individual, utilizando uma bandeira humana. Para ter êxito é preciso um bom árbitro.

#### 101. FOGO! FOGO!

Um jogo muito útil nos anos de guerra. Ordena-se à Patrulha que vá dormir em um determinado lugar do terreno, marcado em retângulo com cordas, com uma abertura de uns dois metros de largura em um dos lados. Os escoteiros deverão deitar-se desvestidos em suas camas como se fossem realmente dormir, deixando as roupas ao alcance da mão. Ao ouvir a voz de "Fogo!", ou o barulho de uma sirena improvisada, deverão vestir-se corretamente antes de ir para a abertura de saída, lembrando que quem tropeçar nas cordas morrerá queimado. Após cem segundos, a abertura se reduz em trinta centímetros, mais ou menos, o que significa a queda de vigas acesas. Após mais cem segundos, fecha-se outros trinta centímetros e assim sucessivamente, até que os mais lentos ou preguiçosos fiquem fechados entre as paredes com chamas. Este jogo, tão simples, exigirá muita calma e boa memória, especialmente se na Patrulha há algum escoteiro nervoso. Isto pode prejudicar muito!

#### 102. GNOMO

O jogo do Gnomo requer organização e material. Os escoteiros colocam-se em uma serra de onde domina-se uma grande extensão de terreno acidentado. Cada escoteiro leva consigo lápis, mapa e lanterna (pode ser cada Patrulha). O Gnomo leva um farol contra tormentas, enquanto segue um tortuoso caminho durante dois ou três quilômetros. Ao chegar no final do seu percurso, o Gnomo, antes de apagar o farol, gira-o várias vezes. Os escoteiros que o vigiarão cuidadosamente, após o sinal indicado, deverão traçar no mapa a rota que o Gnomo seguiu, coisa nada fácil quando o terreno é montanhoso. O jogo pode variar-se dando caça ao Gnomo, isto é, seguindo-o; neste caso, ele poderá apagar a luz do seu farol ou lanterna, de vez em quando.

#### 103. LUZ E APITO

Um escoteiro munido de uma lanterna e de um apito, tem cinco minutos para começar o jogo desde um clarão ou moita. Os outros escoteiros esperam a voz de "Já" para sair a capturá-lo. O escoteiro deverá mostrar sua luz e fazer soar o apito cada minuto. Nenhum outro escoteiro poderá levar consigo lanterna ou apito. Quem o capturar ocupará, então, o seu lugar.

#### 104. SABOTAGEM

Entrega-se a cada uma das Patrulhas um mapa igual, de uma zona rural de terreno irregular, de uma extensão de aproximadamente quatrocentos metros para ambos os lados, onde existem pequenos mlagais, atravessado por um riacho e em um dos limites há uma pontezinha de trem. Entrega-se, também, um envelope selado, contendo as instruções. Na área sombreada do mapa, aparece uma loja onde pode comprar-se o que seja necessário, exceto se a Patrulha D fechou a porta e guardou a chave de onde pode pedir-se aos seus escoteiros qualquer coisa (uma Patrulha pediu uma vez um sextante, e o conseguiu). A duração do jogo é de uma hora e meia, excluído o tempo necessário para compreender as instruções e apresentar mais tarde os relatórios verbais. Eis aqui as instruções que as Patrulhas podem receber:

PATROLHA A

Dentro da área sombreada no mapa:

- 1) Construir um refúgio suficientemente grande para poder alojar dois escoteiros, utilizando materiais naturais.
- 2) Fixar a latitude medindo o ângulo de elevação da Estrela Polar,
- 3) No caso de encontrar alguém confeccionando um relógio de sol, devem destruí-lo.
- 4) Nenhuma Patrulha deve saber o que vocês estão fazendo.
- 5) Preparem-se para informar verbalmente sobre suas atividades, às 9 horas da noite.

PATROLHA B

Dentro da área sombreada no mapa:

- 1) Confeccionem um relógio de sol no chão para que os novatos da Patrulha possam guiar-se para acordar a Tropa.
- 2) Descubram a velocidade do trem que passa pela pontezinha.
- 3) Se alguém estiver acendendo uma fogueira, apaguem-na.
- 4) Nenhuma Patrulha deverá saber o que vocês estão fazendo.
- 5) Preparem-se para informar verbalmente sobre suas atividades, às 9 da noite.

PATROLHA C

Dentro da área sombreada no mapa:

- 1) Acender uma fogueira, a, pelo menos, três metros de altura do chão e imaginem uma forma de utilizá-la para enviar sinais

Morse na direção desejada.

- 2) Achar por medição direta a velocidade do som sobre uma distância de, pelo menos, quatro metros.
- 3) No caso de encontrar alguém construindo um refúgio, destruíam-no.
- 4) Nenhuma Patrulha deverá saber o que vocês estão fazendo.
- 5) Preparem-se para informar verbalmente sobre suas atividades, às 9 da noite.

PATROLHA D

- 1) Em anexo encontrarão cópias das instruções expedidas às outras Patrulhas. Façam o possível para fazê-las fracassar em suas missões ou impedir o cumprimento das instruções recebidas (tanto as destrutivas como as construtivas) porém sem que elas saibam que vocês as estão sabotando, isto é, fazendo de tal forma que não haja necessidade de um ataque direto.
- 2) Preparem-se para informar verbalmente sobre suas atividades, depois que as outras Patrulhas o tiverem feito, às 9 da noite.

CAPÍTULO VI

J O G O S      D I V E R S O S

Por mais que tentemos classificar, sempre fica um certo número de coisas que não encaixam em nenhuma, ou encaixam em todas partes. Por isso, a seção de "vários" é sempre atrativa e, frequentemente, os jogos mais valiosos vão para o "Departamento de artigos diversos".

O fato de não termos conseguido classificar estes jogos, afirma ainda mais a existência de uma grande variedade de práticas no Escotismo, como sementes há na geléia de framboesa, e que não devemos contentar-nos em seguir simplesmente um modelo fixo, e sim tentar fazer as coisas cada vez um pouco diferentes, sempre que a variação suponha que existe algo que vale a pena.

105. FUGA DOS PRISIONEIRO

Os escoteiros são prisioneiros de guerra que planejam sua fuga. Devem construir uma ponte entre duas árvores, a uma altura de três metros acima do chão, na escuridão, pela qual terão que cruzar. A operação tem que ser realizada em completo silêncio, e para isto é necessário que antes de iniciar os planos, examinem até os mínimos detalhes no local. Escolham duas árvores que estejam perto do caminho. Quando alguém passar por ele, toda a Tropa terá que permanecer imóvel até que os passos se afastem.

106. ENSEADA DE CROCODILOS

Escolham quatro árvores que estejam próximas entre si, e que aparentem crescer em uma enseada cheia de crocodilos. Os escoteiros deverão construir uma cama, pelo menos dois metros acima do chão, para poder dormir afastados dos crocodilos.

107. CORRIDA DE OBSTÁCULOS

Os escoteiros têm que percorrer um trajeto de cinco quilômetros no qual existem seis obstáculos para vencer através de cordas e bordões; por exemplo, um escoteiro com uma perna quebrada preso em uma árvore, uma cerca de arame com corrente elétrica, um escoteiro preso nos trilhos do trem, e um trem expresso que chega, dominar a um louco homicida e amarrá-lo, prestar os primeiros socorros a um soldado ferido, descifrar um código, etc.

108. ILHA DESERTA

Escolham três árvores colocadas em fila, separadas entre si por uns dez metros. A primeira árvore é a costa; a segunda, as amuras de um barco naufragado, e a terceira, uma escotilha entre duas pontes caídas. Os escoteiros devem chegar até a escotilha e voltar para a costa. Escolham as distâncias de forma que a corda não seja suficientemente longa. Os escoteiros têm que construir primeiro um cais, até as amuras a três metros de altura, e passar daí até a escotilha à mesma altura, através de uma corda simples. Os jovens têm que passar de uma árvore à outra como se estivessem nadando sob uma penalidade de dois minutos. A operação demora uma hora e meia, e realiza-se à luz das estrelas.

109. PERTO E LONGE

O Chefe Escoteiro, ao mesmo tempo que caminha, lê, em voz alta, uma lista de objetos que deseja que os jovens observem. Leva consigo um cartão para a pontuação de cada um dos jogadores. Estes vão informando-o dos objetos que encontram, e ganha quem tiver o melhor total. Após ser nomeado por um jogador, um mesmo objeto não pode ser anotado para outro deles. Os objetos podem ser, por exemplo, um fósforo, um botão de osso, uma emenda na roupa, uma janela com o vidro quebrado, um cavalo de cor castanho claro e branco, uma fivela de cabelo (esta última vale dois pontos).

#### 110. EVITAR A BOLA

Necessita-se de pelo menos três Patrulhas ou três equipes de oito jogadores. Marca-se um quadrado de uns dez metros de lado. Uma das equipes fica no centro, As outras duas alinham-se em cada lado do quadrado na parte oposta. O jogo consiste em "matar" batendo com a bola. Esta é lançada, primeiro, pela equipe do centro. Um deles tenta bater com a bola em qualquer um dos membros das outras equipes, e se obtêm êxito, mata o jogador. Os que estão nos lados do quadrado, podem esquivar a bola mantendo-se sempre fora dos limites indicados. Quando um jogador. Quando um jogador conseguir apanhar a bola que lhe foi lançada, mas que não chegou a tocá-lo, ele não morre. Quem apanhar a bola, tentará, então, com ela, atingir um dos jogadores do centro. Para evitar a eliminação de jogadores, o Escotista pode contar o número de batidas. Quando a bola toca um jogador, ele a entrega ao Escotista, o qual, por seu lado, a entregará à equipe que está no centro.

#### 111. REVEZAMENTO COSSACO

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.

#### 112. JOGOS COM PNEUS

- 1) Utilizados como aros, Façam-nos rodar com uma mão em linha reta ou curva.
- 2) Revezamento. Um pneu em frente à cada equipe. Corre-se em direção ao pneu, passa-se engatinhando por dentro e volta-se ao ponto de partida para que saia o próximo e faça a mesma coisa.

3) Uma pequena estaca em frente à cada equipe, colocada a quatro ou cinco metros de distância. Tentem enfiá-la três vezes.

Variação: Façam quantos lançamentos desejarem, mas não de forma consecutiva. A distância das estacas será ajustada ao tamanho dos jovens.

4) Uma pequena estaca colocada em frente à cada equipe, à uma distância maior que a indicada no nº 3). O jogo consiste em fazer o pneu rodar em direção à estaca, com apenas um impulso, de forma que perca velocidade, caia em cima dela e a enfie. Pontuação: três pontos por enfiar a estaca; dois se o pneu fica apoiado em cima dela, e um se apenas a tocar ao cair.

5) Utilizados como tijolos para caminhar por cima deles, com um auxiliar que os coloca alternadamente ao longo ou ao redor do trajeto. Deve-se começar novamente se pisa-se fora do pneu. O auxiliar cobre, então, o caminho com um terceiro pneu.

6) Duas equipes formadas por qualquer número de jogadores. O pneu é utilizado como uma bola. Considera-se "gol" quando o pneu tocar uma parede, um poste, etc.

7) Revezamento. As equipes em fila. O pneu, situado à uma distância adequada, em frente, é segurado verticalmente, descansando no chão, pelo último da fila ou por um Escotista. Os membros das equipes correm, um por um, e deslizam-se através do pneu.

#### 113. QUEIMAR A CORDA

Estende-se uma corda, a uns cinquenta centímetros do chão. Cada Patrulha deverá apanhar combustível, acender o fogo e tentar que as chamas queimem a corda. O primeiro em conseguí-lo será o vencedor, porém, serão concedidos pontos, também, pela habilidade demonstrada na organização da tarefa.

#### 114. JOGO DA BÚSSOLA À CEGAS

O lugar ideal é uma ampla esplanada, embora também sirva uma pequena área. No círculo colocam-se os Monitores; cada Patrulha vai para uma das esquinas do campo e todos os escoteiros ficam de olhos vendados, mas não o Monitor. O jogo consiste em guiar

os escoteiros desde sua esquina até a oposta, apenas através das direções da bússola. A Patrulha que chegar primeiro na esquina oposta é a vencedora. Se um escoteiro passa pelo círculo é desclassificado e não é permitido ao Monitor sair do círculo.

#### 115. BARCOS NA NÉVOA

Cada Patrulha, com os olhos vendados, é colocada em fila, com as mãos nos ombros do seu predecessor, e situada a certa distância do seu Monitor, o qual não estará com os olhos vendados. O Monitor, através das direções da bússola, tenta guiar o seu navio através da "boca" de uma baía, formada, por exemplo, por duas árvores. A equipe que primeiro conseguir fazê-lo é a vencedora.

O Monitor não utilizará nomes para dirigir-se à sua Patrulha. Terá que fazê-lo através de sons ou sinais em código, combinados anteriormente.

#### 116. ALVO DE LANTERNA

A Tropa alinha-se em um extremo da esplanada. O Chefe Escoteiro ou o Primeiro Monitor acende uma lanterna em um ponto determinado e a mantém acesa durante trinta segundos ou um minuto. Cada escoteiro calcula a distância que o separa da luz e a Patrulha faz o mesmo, de forma coletiva. Concede-se pontos como no tiro ao alvo: dentro de cinco metros, cinco pontos; de dez metros, quatro pontos, etc., e a média do total de cada Patrulha, acrescenta-se os pontos obtidos pelo cálculo coletivo. A distância correta será, obviamente, anunciada, e a lanterna será novamente acesa.

#### 117. ACAMPAMENTO DESTRUÍDO

Envia-se às equipes, cada uma por vez, a um acampamento que se encontra em um estado deplorável, todo desarrumado e destruído por um ataque. Haverá um cadáver, um homem com uma etiqueta que diz "fraturado o fêmur esquerdo", rastros que conduzem a outro,

com uma etiqueta dizendo "sangrando profusamente no pulso direito", como também os rastros dos assaltantes. As equipes agirão como julgarem mais adequado.

#### 118. SALVANDO-SE NA SELVA

Um jogo adequado para um dia inteiro, ou meio dia de excursão. Duas ou mais Patrulhas. Indica-se a cada Patrulha uma zona do bosque no qual possam fazer uma fogueira e cortar determinadas ervas nocivas. Para isto, será obtida previamente a autorização necessária. Cada Patrulha recebe uma folha com instruções narrando a estória de um aviador ou um marinheiro que após ser derrubado ou naufragado, chega à costa de uma região selvagem. Lembra-se que todos aqueles que são escoteiros devem saber atuar neste tipo de aventuras e que é uma boa oportunidade para demonstrarem suas habilidades. Terão que preparar um refúgio, caçulação, alimentos e meios de defesa própria. Para isto serão concedidos pontos: por refúgio para dois homens, feito com materiais naturais, fogo para cozinhar (serão proporcionados vários desenhos), rastros de animais, coleção de seis folhas de árvores (cada árvore local receberá o nome de uma planta tropical medicinal), pão de caçador bem preparado e um mapa da zona à escala, indicando o norte. No caso de haver mais Patrulhas, pode-se acrescentar outros trabalhos. As instruções são entregues aos Monitores com antecedência para que possam fazer seus preparativos. Logicamente, isto elimina o fator surpresa, mas é muito necessário que assim seja quando pratica-se este jogo por primeira vez. Sempre pode-se improvisar surpresas. Os escoteiros poderão passar nas suas provas de Classe ou Especialidades se realizarem uma tarefa pessoal que constitua o requisito exigido.

#### 119. INTERCEPTAÇÃO DE UM COMBOIO

Este jogo precisa de uma boa organização e é adequado para escoteiros de idade superior à usual, embora pode praticar-se, também, por grupos, entre escoteiros mais velhos e mais novos, de uma Tropa de escoteiros-do-mar.

## 120. EXPEDIÇÃO DE OBSTÁCULOS

Este jogo deve ser praticado num sábado à tarde. A preparação dos obstáculos dependerá das condições locais, mas cada Patrulha deverá começar a expedição desde um obstáculo diferente, ao mesmo tempo e efetuar um percurso circular. Para isto, alguém tem que encarregar-se de cada obstáculo, para poder explicar qual é o problema e anotar os esforços que cada Patrulha realiza. O encarregado do obstáculo deve abster-se de interferir nas ordens do Monitor. Os obstáculos devem ficar fora da vista de uns e de outros, e deve-se fazer soar um apito após cada vinte minutos para que as Patrulhas dirijam-se ao novo obstáculo. Quando todas as Patrulhas estiverem reunidas, os "juizes" apresentarão suas críticas construtivas. O jogo pode terminar com uma representação cômica na Sede, saboreando, todos, um delicioso lanche.

Os obstáculos podem adaptar-se às possibilidades de organização da Tropa; resgate de um membro da Patrulha que subiu numa árvore, ficou tonto e ficou preso nela.

/ Passar por cima de um arame elétrico de alta tensão, que passa a dois metros de altura e que produz a morte naquele que o toca.

/ Traçar um espaço de cinco metros de largura que represente uma corrente de água, com uma mensagem importante em uma de suas margens, a qual a Patrulha terá que levar para o outro lado, sem atravessar a corrente nadando.

/ A metade da Patrulha construirá arcos e flechas, praticando o tiro ao alvo; a outra metade construirá uma ratoeira que funcione.

/ A Patrulha com os olhos vendados terá que seguir, pelo tato, uma corda estendida, a, aproximadamente, um metro e meio do chão. Durante o percurso será necessário atravessar um canal ou dois, rodear árvores e atravessar ervas nocivas. As Patrulhas que não terminarem o trajeto perdem pontos. Será estabelecido um tempo para realizar a tarefa e anota-se o tempo utilizado por cada Patrulha. Concede-se pontos pela boa direção.

O comboio, com um contra-mestre munido de uma bússola, e um semaforista, dirige-se para uma determinada rota à certa hora, desde um ponto A. Ao mesmo tempo, sai também um navio interceptador, com uma tripulação parecida, desde o ponto B. O rumo seguido por cada embarcação vai sendo anotado em determinadas horas por uns observadores situados nos pontos A e B, os quais enviam, por semáforo, aos postos de sinais do local situado entre os pontos A e B, a rota seguida por estes, e a hora em que a informação foi anotada. Nos postos de sinais, uns mensageiros estão encarregados de transmitir a dois conspiradores os rumos das embarcações. Os conspiradores colocam em uma mesa, através de dois braços que giram sobre um "pivote" cravado no centro da bússola ou rosa-dos-ventos, a rota indicada. Na mesa, fixa-se a rosa-dos-ventos ou a bússola com os pontos correspondentes aos postos de observação A e B, de forma que, traçando o rumo de uma das embarcações desde cada posto, obtenha-se a posição indicada na mesa. Um encarregado do comboio, e outro do navio interceptador, anotam as posições, calculam os rumos de navegação e enviam instruções às suas respectivas embarcações para que estes sejam trocados, utilizando para tal mensageiros e semaforistas. O objetivo do encarregado do navio interceptador é conseguir o contato entre os barcos, enquanto o do outro é o de evitá-lo.

Para jogar melhor este jogo, se os barcos estiverem representados por gente à pé, é necessário uma boa extensão de areia ou terreno úmido, embora também pode praticar-se na água se houver meios para tal. Em cada caso, a captura consistirá em lançar uma corda de salvamento de dez metros para que esta toque qualquer um da outra tripulação; os contra-mestres, porém, só podem dirigir a nave pelo rumo indicado através de sinais, a não ser que isto represente algum perigo.

É necessário uma explicação preliminar para reduzir a surpresa, embora esta sempre apareça.

## 121. PROCURA POR SEMÁFORO

Este é um jogo ao ar livre, para ser praticado em um terreno definido, de uns oitocentos metros de raio. Trata-se de uma variação do Jogo de Kim, incluindo a prática do semáforo, o reconhecimento de plantas, árvores, etc. Precisa, também, de certa organização prévia do Monitor e deverá ser praticado como uma competição entre Patrulhas.

Se os escoteiros não conhecem bem o terreno, poderá utilizar-se detalhes comuns de sua vegetação como objetos de observação. Se for um terreno conhecido, será necessário colocar alguns objetos, por exemplo, algumas folhas amarradas em um ramo de freixo, ou um ramallete de flores incrustadas na hera que rodeia a um olmo. O Escotista terá uma lista das coisas que devem ser observadas pelos escoteiros, à qual não deverá ter mais de dez ou doze objetos, mas incluirá os detalhes mais raros da flora e da fauna da área.

Como primeiro passo, os escoteiros se espalharão livremente pelo terreno, acompanhados pelos Monitores, para que observem e examinem tudo que puderem, durante quinze minutos, porém sem apressar nada. Após este tempo, o Escotista (ou um experto semaforista), começará a enviar mensagens desde o lugar mais proeminente, em um extremo do terreno. As mensagens consistirão de frases breves, mandando uns dos escoteiros levar algum objeto, por exemplo, "Leve para o Chefe Escoteiro uma semente de olmo"; "Arranque do freixo uma folha e leve-a para o Chefe Escoteiro", etc. Cada mensagem será expedida duas vezes, a primeira vez, numa velocidade normal, e depois mais lentamente. A Patrulha que levar primeiro o objeto correto ao Escotista indicado, será recompensada com pontos para a competição de Patrulhas. O envio de sinais continuará sem interrupção, isto é, sem intervalos. Desta forma, os Monitores terão que manter alguns escoteiros alerta para receber as mensagens e enviar os outros a procurar os objetos, quando a ocasião assim o exigir.

Pode acrescentar-se um pouco de diversão incluindo no jogo alguns objetos animados (por exemplo, uma borboleta, um cachorro, etc.) entre as coisas requeridas. Pode pedir-se, também, um pelo do bigode do Chefe Escoteiro.

A inclusão de mensagens através do semáforo numa velocidade elevada, é muito valioso, pois muita gente tem mais dificuldade em lê-las do que em expedí-las. É necessário enfatizar a necessi

dade de efetuar durante os primeiros quinze minutos, uma cuidadosa observação e organizar-se adequadamente. Os objetos selecionados colocarão à prova o sentido da observação.

## 122. JORNALISMO

Imediatamente após içar a bandeira, a inspeção e as preliminares usuais, entrega-se a cada Monitor uma folha grande de papel (do tamanho de um jornal comum) e ordena-se que produzam um jornal de Patrulha. O Monitor designará um editor - que pode ser ele mesmo - e os outros jovens tornar-se-ão repórteres. Pode sugerir-se determinados detalhes, como por exemplo, entrevistar um sargento da polícia, um maquinista, o prefeito, etc., apresentar notícias sensacionais, caricaturas, etc.

## 123. EXPEDIÇÃO POLAR

Este jogo é para ser praticado quando a temperatura estiver abaixo de zero graus. As Patrulhas terão que cruzar uma greta profunda, construir uma escada de cordas para subir no alto de uma árvore, lançar uma corda à outra árvore, apanhar o outro extremo com os bordões enlaçados, cruzar pela corda, arrastando-se até chegar na outra árvore, e descer ao chão através de outra escada de cordas. Comunica-se, então, a cada escoteiro uma palavra, e ele correrá quinhentos metros e a repetirá para o Chefe Escoteiro, que as colocará em ordem e lerá a mensagem que elas formam.

## 124. O LOUCO

Assim que termina a inspeção, o Chefe Escoteiro recebe o seguinte aviso:

### AVISO DA POLÍCIA

"Raschid Ali, um perigoso louco hindu, fugiu hoje do hospital de dementes da cidade. Há cinco minutos atrás, foi visto entrando no terreno de jogos (ou acampamento). Veste-se apenas com uma



tanga. Não fala nosso idioma. Pode lançar uma gargalhada diabólica e descobrir o seu esconderijo, Trata-se de um louco homi- cida, muito perigoso. Pedimos encarecidamente que nos ajudem a capturá-lo".

Anteriormente, um Sênior tirará sua roupa, ficando apenas ' em bermudas de ginástica e fará toda a Tropa correr no escuro.

#### 125. COMPETIÇÕES

Para uma competição rápida entre Patrulhas pode-se tentar o seguinte:

Pede-se a cada Patrulha para construir uma forquilha e uma ' escada de cordas de dez degraus, com a qual deverá escalar uma árvore sem tocar no tronco. A forquilha consiste em um ramo no qual se amarra, no extremo que forma o "garfo", uma pedra, e no outro extremo, uma corda leve. O único que é preciso vigiar é a construção da escada, a fim de que os passadores dos degraus es- tejam colocados para cima.

Também o "arranque de âncora" pode servir, para manter ativa e contente a Tropa, durante pelo menos meia hora. Para isto é necessário um terreno brando, ou com capim so redor de uma árvo- re ou de um poste situado convenientemente. Ao ouvir a sinal, ' cada Patrulha enfiará estacas de madeira ou de ferro , na direção horária, ao redor da árvore, segurando-as através de um cabo de corda. Após estarem cravadas as estacas (operação que não requer pressa), todas as mãos, exceto às da Patrulha que cravou as esta- cas, intervêm, por turno, para tentar arrancá-las, enquanto o Es- cotista observa e anota o tempo.

Também pode tornar o jogo emocionante e satisfatório colocar como âncora, grossas estacas cravadas no chão, a uma distância ' de uns trinta metros uma da outra, e firmá-las com toda classe ' de objetos, roldanas e cordas disponíveis, a fim de que seja ne- cessário realizar um esforço. Dispondo-se de suficientes polias e força de tração, pode obter-se um ótimo ambiente, sem correr ' riscos desnecessários, embora deva-se tomar precauções razoáveis.

#### 126. REUNIÃO À MEIA-NOITE

Este jogo pode ser praticado em um bosque ou ao longo de um caminho em cujos lados haja abrigo ou proteção. Os escoteiros escondem-se em ambos os lados do caminho escolhido, pelo qual ' caminham dois conspiradores (O Chefe Escoteiro e o Sub-Chefe). Os conspiradores caminham, discutindo os detalhes de um plano arriscado, falando da hora, local de encontro, consignaçoão, cūm plices, objetivo do complô, etc. Quando o par chegar no final do caminho, os escoteiros saem do seu esconderijo, se reúnem em Patrulhas e escrevem os detalhes que conseguiram captar da con- versa dos conspiradores. Serão concedidos pontos de acordo à abundância e a exatidão das informações. Se algum dos jovens ' for visto pelos conspiradores durante o seu trajeto, ele não po- derá mais informar nada ao seu Monitor.

#### 127. PASSE RÁPIDO

Dois equipes formam um círculo, com seus membros olhando pa- ra o centro. O capitão de cada equipe tem uma bola, e ambas co- locam-se nos lados opostos do círculo. Cada jogador lança a bo- la para outro de sua própria equipe, situado à sua direita. Se a bola cair no chão, quem a deixou cair deverá apanhá-la e vol- tar novamente para o seu lugar antes de continuar jogando. A ' equipe cuja bola conseguir alcançar à outra, é a vencedora. As bolas deverão ser, de preferência, diferentes (na cor), ou pode' utilizar-se, também, outro tipo de objeto que seja mais difícil de apanhar.

#### 128. MOCHILA DE ESCOTISTA

O Escotista coloca, ao longo e ao redor da senda, vários arti- gos, meio ocultos, que podem ter caído de uma mochila mal arruma- da; por exemplo, uma escova de dentes, uma lanterna, uma caixa de fósforo, um garfo, um pente, uma escova, etc. As Patrulhas cami- nham pela vereda e no final do trajeto fazem uma lista dos arti - gos que viram, na ordem em que foram vistos.

#### 129. SAÍDA PARA RESGATE

Cada Patrulha seleciona um prisioneiro e um guarda, intercalando-os, de forma que cada guarda tenha sob os seus cuidados a um prisioneiro de outra Patrulha. Cada prisioneiro estará amarrado, por um Lais de Guia, pela cintura, com uma corda de uns dez metros de comprimento, cujo extremo é segurado pelo guarda. O guarda dirige-se a um determinado lugar, escolhendo o caminho que achar melhor, e caminhando lentamente. O prisioneiro irá deixando atrás de si um rastro o mais marcado possível. Após certo tempo, que dependerá da distância percorrida, o resto da Patrulha sai à procura do seu homem para resgatá-lo, e, de preferência, capturar o guarda.

#### 130. FUTEBOL DO SACO OU BOLSA

No centro de um campo de futebol de pequenas dimensões, coloca-se um saco cheio de papéis de jornal. De cada lado uma equipe ataca. Quem conseguir, primeiro, levar o saco, ou a maior parte do seu conteúdo, até a sua própria meta, é o vencedor. Não é permitido o jogo violento e perigoso; não há outras regras.

#### 131. ATAQUE À BANDEIRA E AO SACOS

O jogo consiste em apanhar todos os sacos de feijão, areia ou outros objetos e depois a bandeira, terminando, então, o jogo. Os jogadores estão seguros na metade do terreno que lhes pertence, mas se são tocados fora do seu campo, tornam-se prisioneiros e têm que passar por trás da bandeira. Os jogadores que conseguirem chegar na linha de base oposta sem ser tocados, podem libertar aos prisioneiros; nesse caso, voltam para a sua própria linha de base de mãos dadas, antes de voltar a intervir no jogo, ou então ir apanhando saquinhos na volta, um de cada vez. Em ambos os casos, têm passo livre para voltar para a sua base.

Os saquinhos deverão estar colocados ao longo do terreno, um pouco separados entre si; não devem amontoar-se.

#### 132. SENDA DESCONHECIDA

O Escotistaque já percorreu a senda, descreve a viagem realizada, mas sem mencionar nomes que indiquem a rota que seguiu. As Patrulhas têm que sair e tentar seguir o mesmo percurso até o segundo ponto, o qual ignoram onde se encontra, guiando-se apenas pela descrição feita pelo Escotista.

#### 133. CENSO DE ÁRVORES

O Escotista indica uma área de terreno e faz uma lista das árvores que deverão ser encontradas dentro do seu perímetro. As Patrulhas saem para realizar um censo das árvores que lá existem. Pode ser feito, também, com flores, plantas, etc.

#### 134. ÁRVORES COM ETIQUETAS

a) Cada jogador recebe dez etiquetas com os nomes de dez árvores comuns do terreno. Concede-se vinte minutos para que colem as etiquetas nas árvores indicadas; nenhuma delas deverá ter mais de uma etiqueta. O jogador que colocar corretamente o maior número de etiquetas, é o vencedor.

b) Os jogadores trarão consigo qualquer etiqueta, exceto a própria. As árvores que possuam uma etiqueta errada, não serão consideradas e mais tarde o jogador poderá correjir o erro e ganhar assim dois pontos.

#### 135. GOLFE COM PRATOS

Em vez de buracos serão utilizadas lonas velhas dobradas, formando um quadrado de aproximadamente um metro de largura, e em vez de bolas de golfe, pratos esmaltados. A cancha de golfe será traçada da forma que quiserem, desde que se inclua caniços, arroio, etc., que representem acidentes do terreno. Se um prato cair em um desses acidentes, será recuperado e anotado como um lançamento do jogador (Batida no golfe).

É preciso colocar os "buracos" separados convenientemente, de

forma a evitar que algum jogador possa ser atingido por um prato que passar perto dele; recomenda-se utilizar especialmente pratos velhos.

#### 136. ROUBO DE BORDÕES

Os jogadores colocam-se em um terreno dividido em duas partes iguais, Os bordões são colocados em cada extremo sob a viglância de um "guarda". Em cada metade do terreno traça-se uma prisão, a qual está cuidada por um "carcereiro". A finalidade do jogo é capturar os bordões dos contrários. Quando um jogador for tocado em território inimigo, torna-se prisioneiro, mas pode ser libertado se um colega de sua equipe o tocar.

#### 137. ETIQUETAS

Amarra-se nos ramos das árvores etiquetas com números diferentes. Os escoteiros tentarão escrever os seus nomes nelas sem ser vistos por dois sentinelas que estão de guarda e passeiam pelos arredores. Qualquer um que for visto pelos sentinelas tem que assinar o seu livro e retroceder vinte passos. Somem os números das etiquetas que conseguiram assinar, e subtraíam um ponto por cada assinatura no livro. As etiquetas que tenham números mais altos deverão colocar-se em lugares mais visíveis.

#### 138. REVEZAMENTO DE RECIPIENTES COM ÁGUA

As equipes colocam-se em fila de revezamento; a uns vinte metros de distância, em frente a cada equipe, há um balde de água. O primeiro jogador de cada equipe corre para apanhar o balde rodeando a sua equipe quando volta e entregando-o ao próximo jogador, o qual leva o balde para o seu lugar e retorna para que o terceiro jogador faça o mesmo que o primeiro, e assim sucessivamente. Cada jogador coloca-se no fim da fila ao terminar de atuar. A primeira equipe que terminar sem ter derramado mais de três centímetros de água, é a vencedora. A quantidade de água deverá ser medida antes de começar o jogo e no final também.

#### 139. DESTRUIÇÃO DA PONTE

Escreve-se uma mensagem através de um código de sinais, ou melhor ainda, comunica a uma Patrulha, através de sinais, que há uma ponte que será destruída e que devem tentar evitá-lo seguindo uma determinada rota. Telegrafia-se a outra Patrulha dizendo que tem que destruir uma ponte, indicando também a rota que deverá seguir, a qual será diferente à anterior.

Os destruidores terão que marcar com giz a ponte. Ambas as Patrulhas devem começar descifrando sua respectiva mensagem.

#### 140. FERVER A ÁGUA

Cada Patrulha, ou par, terá uma caldeira com água. Deverá apanhar o combustível, acender o fogo e pendurar a caldeira em cima do fogo. Quem conseguir ferver a água primeiro, é o vencedor. Uma colher de sabão em pó produz mais efeito.

#### 141. FOGUEIRAS

Prepara-se quatro ou cinco fogueiras pequenas, colocando junto à cada uma delas pequenas bandeiras. Haverá duas equipes, cada uma usando braçaletes de lã de cor diferente. Quem conseguir acender uma fogueira, recolhe a bandeira e recebe dez pontos. Cada equipe tentará impedir que os outros acendam o fogo, rasgando seus braçaletes e capturando-os. O jogador que ficar com o seu braçalete destruído, é desclassificado, até que volta à base, onde recebe um novo braçalete. Cada braçalete capturado vale dois pontos.

#### 142. PATRULHA DE PELES VERMELHA

Patrulhas da "Polícia de fronteiras" (Tropa e Sub-Chefe Escoteiro) saem para interceptar um bando de "Peles Vermelha" (escoteiros) que realizaram algumas incursões. A polícia tem cinco minutos de vantagem, e caminha ao longo de determinado caminho ou rota entre dois limites separados por uns oitocentos metros, de acordo à natureza da zona. Os "Peles Vermelha" têm que ultrapas-

sar os policiais e reunir-se em um ponto (distância entre dois pontos do caminho) que representa a fronteira, porém sem ser vistos. Todo pele vermelha que for visto o suficiente para ser reconhecido, é desclassificado. Os policiais podem deter-se e olhar ao seu redor quantas vezes quiserem, mas não podem recuar. A distância pode ser de três ou quatro quilômetros.

#### 143. TURCOS E RUSSOS

Duas equipes alinhadas e separadas por uns vinte metros. Uma delas avança até uma linha distante dos seus adversários por uns cinco metros, e deitam-se no chão, de frente um para o outro. Ao ouvir a voz de "Fogo", os que estão estendidos no chão batem viu lentamente nele, com os punhos para frente. Dá-se a ordem de "Carreguem" e os que estão esperando lançam-se ao ataque e tentam capturar quantos puderem da equipe contrária, antes de que possam voltar para a sua base. Os prisioneiros incorporam-se à equipe dos capturadores e assim continua o jogo até que todos passem a uma mesma equipe.

#### 144. CONTRABANDISTAS

Um jogo muito simples de espreita e caça. A Tropa divide-se em dois grupos, "A" contrabandistas e "B" policiais. O "A" alinha-se, de costas para "B", enquanto este decide a quais de "A" caçará. Os "B" podem tentar caçar apenas a um determinado "A", mas os "A" não sabem qual deles é. Os de "A" têm um tesouro, mas os "B" não sabem qual dos "B" foi designado Capitão para levar o tesouro para a guarida.

Ambos os grupos se separam. Os "A" avançarão para a guarda, e os "B" a defenderão. Ambos os grupos deverão colocar-se a uma distância prudente. Os "B" podem registrar os seus prisioneiros se conseguirem capturá-los. Depois trocam entre si, e os "A" passam a ser os policiais e os "B" os contrabandistas.

#### 145. ARROZ QUENTE

Um dos jogadores tem um testro velho consigo e os outros tentam bater nele com uma bola. A bola tem que ser lançada desde o mesmo lugar em que cai no chão, mas pode ser entregue a outro jogador. Se bate no jogador do capacete, ele deixa seu casco cair imediatamente e é substituído por quem lançou-lhe a bola, o qual, por seu lado, tornar-se-á o alvo dos outros jogadores assim que tocar no testro.

#### 146. JOGO DE CARTAS CAMPESTRE

Apanha-se um jogo de naipes e esconde-se às cartas em diferentes lugares, colocando juntos os quatro ases, os quatro dez, os quatro cinco, etc., etc., tentando que as cartas mais altas sejam as mais difíceis de encontrar.

A Tropa divide-se em quatro equipes e cada uma tenta apanhar as cartas do mesmo naipe. Facilita-se alguns indícios, de forma que possa utilizar-se os conhecimentos do Escotismo; por exemplo, sinais por Morse ou por semáforo, através de um mapa, desenhando a posição de cada carta, ou utilizando os sinais da bússola, etc., da forma seguinte:

"Correr para onde o sol se põe e ao chegar a uma porta, procurar o número oito", etc.

Pode acrescentar-se algum conhecimento de árvores e cálculo de distâncias. Ganha a Patrulha que conseguir maior pontuação, baseada no valor dos naipes.

#### 147. CAÇA DE PLANTAS RARAS

Um jogo que exercita a observação ao ar livre. Envia-se uma Patrulha a percorrer um terreno determinado, à procura de três plantas (ou árvores) raras, preparadas anteriormente pelos Escotistas. Algumas dessas plantas raras pode ser uma banana que cresce em um laranjal ou peral, espigas de milho em um pé de freixo, etc.

#### 148. REVEZAMENTO DE ESCONDER E PROCURAR

Organiza-se qualquer tipo de corrida de revezamento, na qual o Monitor foge para esconder-se em algum lugar dentro da área do acampamento. Terminada a corrida, cada equipe tentará encontrar o Monitor para entregar algum objeto. A equipe que conseguir entregar-lhe o objeto primeiro é a vencedora.

#### 149. MENSAGEM PARA A SEDE

Indica-se um percurso ao ar livre, com tantas etapas quanto escoteiros houver em cada Patrulha, e também de acordo ao terreno disponível. As etapas se chamarão etapa A (a primeira), B, C, etc. O Monitor leva uma mensagem escrita de A para B; o segundo em B transmite a mensagem através de semaforo ao que está em C; o terceiro corre até D e transmite verbalmente a mensagem; o quarto escreve-a e envia-a para a Sede. A corrida pode ampliar-se conforme o número de jovens participantes. Pode variar-se utilizando bicicletas, um tipo diferente de sinalização, etc.

Toma-se o tempo das Patrulhas para saber qual delas realizou a tarefa da melhor forma, e mais rápido.

#### 150. CORRIDA DE OBSTÁCULOS

Entrega-se aos Monitores uma mensagem, relacionada com o primeiro "obstáculo". A mensagem diz: "Obstáculo 1. Existem dificuldades para vencer. Pode encarregar-se da ordem? Dê instruções à sua Patrulha para que esteja rapidamente em \_\_\_\_\_ às \_\_\_\_\_ horas. Não deverão ser vistos quando abandonarem o acampamento e o caminho. Calcule a área dos campos que atravessar e guie-se pelas circunstâncias" (As circunstâncias são um árbitro que através de sinais de semaforo dirá: "venham aqui", depois de que eles tenham feito os cálculos). Cada Monitor recebe ao chegar, uma mensagem verbal, repetida apenas uma vez: "Obstáculo 2. Siga a senda em direção à \_\_\_\_\_. Tome cuidado, pode haver espíões. Observe-os, mas não os siga. Afaste-se do caminho se encontrar alguma razão para fazê-lo". (A razão será um anúncio ou aviso que os enviará para um lugar conhecido, situado nas margens do rio). Enquanto atravessam o caminho são observados para

comprovar se mantêm silêncio, ordem e bom comportamento. No caso de não virem o aviso, seguirão até o final da senda, perderão a sua vez e terão que esperar até que a outra Patrulha tenha terminado. Nas margens do rio um árbitro lhe entrega o: "Obstáculo 3. Na margem oposta há um pedaço de papel que é para um dos seus homens. Tenha cuidado; apenas ele poderá lê-lo. O homem que envie deverá conservar um pé com a meia posta, sapato e seco. O material que precisa poderá obtê-lo com o Chefe Escoteiro. (A mensagem é para o número 2 e não para o próprio Monitor, o qual, neste caso, teria que abandonar os seus homens).

Um jovem forte pode pular. No pedaço de papel há a seguinte mensagem, escrita em código Morse: "Obstáculo 4. Vã agora em silêncio, mas rapidamente, para \_\_\_\_\_". No lugar indicado, encontra-se um árbitro cuidando de um profundo barranco, um ramo de árvore utilizável e uma corda para atravessar o precipício.

Para a viagem de volta, (a rota é circular) pode utilizar-se vários obstáculos, ou dois que se adaptem entre si: "Obstáculo 5. a) leitura da bússola para voltar; b) sinais de fumaça; c) pavilhão nacional ao contrário; d) gritos de socorro de um ferido. A Primeira Patrulha pode substituir o (b) por todos os outros.

Fazer um esboço do percurso manterá aos primeiros indecisos na Sede.

**OBSERVAÇÃO:** Este percurso demora entre uma hora e meia e duas horas, se os árbitros demonstrarem (e os Monitores também) compreensão e harmonia. Concede-se quinze minutos de intervalo entre Patrulhas. Os Monitores podem ser os árbitros; isto lhes agrada e permitirá aos Sub-Monitores encarregar-se de suas Patrulhas. Os árbitros deverão ser cuidadosamente preparados. Se os grupos que estiverem na frente forem devagar, será necessário retardar as Patrulhas. O trajeto deverá realizar-se em um terreno acidentado. Não deve estimular-se rapidez excessiva.

#### 151. COMPARAÇÃO DE FOLHAS

A Tropa Escoteira vai ao campo, e um Escotista sai para apanhar diferentes tipos de folhas de plantas diversas (ou flores), de igual número que as Patrulhas participantes. Os diversos grupos são colocados no chão, em fila, e concede-se cinco minutos às Patrulhas para que examinem e estudem as folhas (ou flores). Após este prazo de tempo, as Patrulhas têm que sair para procurar as folhas ou flores semelhantes.

#### 152. CENSO AGRÍCOLA

Se estiverem acampados em uma granja, ou em seus arredores, envia-se as Patrulhas a fazer um esboço dos campos, indicando o tipo de cultivo de cada um deles. O censo pode incluir, também, os animais da granja.

#### 153. JOGOS ATLÉTICOS DIVERSOS

Um jogo para passar algumas horas de exercício no campo. Obviamente, sem levá-lo muito à sério. Pode praticar-se os seguintes jogos: lançamento de martelo; lançamento de disco; corrida de cavalos (ginete e cavalo) e outras idéias divertidas que os Monitores podem inventar.

#### 154. APANHAR AS CORES

Crava-se uma estaca no chão. Cada jogador possui fios de lã de cores diferentes. Cada equipe tentará apanhá-los.

Os pontos são concedidos da seguinte forma: Verdes, 6; Cinza, 4; Azuis, 3; Vermelhos, 2; Brancos, 1; por cada fio apanhado. A pontuação pode variar de acordo à paisagem.

#### 155. BATER NA ESTACA A CEGAS

Espalhem-se pelo terreno, com os olhos vendados, e a uma certa

de uns cinco metros da estaca; dêem três voltas ao redor dela e depois avancem até a estaca, tentando bater-lhe com um martelo. Não é permitido tatear o terreno para encontrá-la.

O jogador que conseguir bater na estaca, na parte superior, com menos "marteladas", é o vencedor.

#### 156. OBSTÁCULOS NUM DIA FRIO

Inicia-se o jogo com uma mensagem escrita com tinta invisível, a qual deverá esquentar-se para lê-la. Cada mensagem conduzirá à seguinte e procurar-se-á que os obstáculos sejam o mais cômicos possível. Damos as seguintes sugestões: Toda Patrulha deverá trepar em uma árvore e tocar um ramo que esteja a cinco metros do chão; passar através de uma pequena greta ou de uma cerca; pular um portão ou uma cerca utilizando apenas as mãos; percorrer cem metros pulando; de um grande balde de água, encher um de tamanho médio, utilizando um jarrinho, estando os dois baldes separados um do outro por uns trinta metros.

#### 157. ESPREITANDO O VEADO

Um jogador faz de "veado" e interna-se no bosque à procura de comida. Os outros jogadores procuram aproximar-se uns cinco metros do veado, porém sem ser vistos por ele. Se o veado vê alguém, chama-o pelo nome, e este deverá, então, retirar-se cinquenta metros. Se o veado perceber que há alguém perto, pode fugir assustado, mas não poderá fazê-lo mais de três vezes. O primeiro jogador que se aproximar cinco metros, torna-se "veado".

#### 158. LANÇAR O CHAPEU

Os chapéus dos jogadores são amontoados no centro de um círculo de três metros de raio e os jogadores colocam-se ao redor. Um deles lança uma bola para um dos chapéus que não seja o seu. Se falhar, coloca-se uma ficha no seu chapéu; no terceiro lançamento, outro jogador ocupará o seu lugar. O dono do chapéu que foi atingido pela bola corre para apanhá-la, gritando: "Alto". Enquanto isso, os outros jogadores estão correndo, mas ao ouvir o grito param. O jogador que estiver com a bola não poderá sair do círculo,

e tentará atingir com a bola a algum dos outros; se falhar, coloca-se uma ficha no seu chapéu. O jogador que for atingido ' pela bola, é desclassificado. Ganha quem tiver menos fichas.

#### 159. PAGO PELOS RESULTADOS

(1) Improvisar uma corda confeccionada com materiais naturais, de pelo menos dois metros de comprimento, com a qual pode-se suspender diretamente um balde cheio de água, até uma altura de uns ' sessenta centímetros do chão. Preço, \$5.

(2) Construir e fazer voar um avião. Preço, \$5.

(3) Sem roldanas, armar um aparelho de três à um. Preço, \$20.

(4) Improvisar um "nível de água" rudimentar, baseado no princípio do "nível de borbulha". Inventar três usos possíveis para este nível, em um acampamento permanente. Preço, \$5.

#### 160. GRUPINHOS

Cada escoteior tem um "número oposto", e ambos são enviados em direções opostas em um círculo de, aproximadamente, dois quilômetros de diâmetro. Sem combinar previamente sobre o local de encontro, cada um deles deverá avançar, com cautela, para reunir-se com seu número oposto. Após estarem reunidos formando um par, poderão começar a formar um grupinho capturando àqueles que andam soltos, ' para o qual terão que tocá-los. Os cativos deverão ajudar lealmente ao seu grupo, a não ser que vejam seu "número oposto" vagando sozinho sem ter sido capturado. Um grupo grande pode atacar a um pequeno, ' porém não é permitido o contrário. Os grupos pequenos podem espalhar-se, se forem atacados, sendo, portanto, conveniente, ter preparado ' um local secreto onde possam encontrar-se depois. Se preferirem, os grupos podem ser invulneráveis, capturando-se apenas aos escoteiros ' que andarem sozinhos.

#### 161. ATAQUE E DEFESA

Um terreno de uns quinhentos metros, com uma linha traçada no centro. Uma equipe fica em cada extremo, cuidando de um certo número de objetos (um objeto para cada membro). Cada equipe tentará apoderar-se do tesouro de seus adversários, e defender, ao mesmo tempo, o seu. Um jogador pode ser capturado apenas quando estiver fora da metade do seu terreno, mas não quando estiver voltando, após ter capturado um objeto ou aprisionado alguém.

Os prisioneiros são levados para atrás da base de seus capturadores, e terão que ser libertados antes que possam apanhar qualquer objeto. Em cada vez, pode-se apanhar apenas um objeto, ou prender alguém. Ganha a equipe que se apoderar do maior número de objetos, e que tiver menos membros aprisionados pela equipe adversária.

#### 162. O CROCODILO EVITA A BOLA

Os jogadores, bem espalhados, formam um amplo círculo. Uma equipe, em fila, coloca-se no centro do círculo e cada jovem agarra-se ' ao jogador que está à sua frente. Os jogadores que formam o círculo possuem um bola de futebol com a qual tentarão atingir o último da fila. Se conseguirem, este vai para a frente da fila e o jogo continua. Quando toda a equipe tiver sido tocada pela bola, é substituída por outra equipe. Ganha a equipe que permanecer mais tempo no ' centro do círculo.

#### 163. O FUGITIVO

Os jogadores, bem espalhados, formam um círculo. Um jogador (o fugitivo) coloca-se dentro do círculo e dois (ou possivelmente, ' três) fora dele. A idéia é que o fugitivo saia do círculo passando entre dois escoteiros e que torne a entrar por qualquer brecha, sem ser tocado pelos que estão fora do círculo. Quando for apanhado, é substituído por outro jogador. O "fugitivo" que conseguir fugir várias vezes sem ser apanhado, é o vencedor.

164. CORREDORES POR PARES

A Patrulha que tem que "bater", forma-se em pares. Utiliza-se uma bola apropriada, por exemplo, uma suave bola de ténis, pois para bater se utilizará a mão. O lançador envia a bola a um dos dois jogadores que formam o par, (A). Assim que a bola estiver em jogo, o batedor "A" tenta efetuar uma corrida. Enquanto isso, seu colega "B" corre para o terreno que está situado entre os postes, e os jogadores que estão no campo tentarão bater nele com a bola,lançando-a contra o seu corpo. Se a bola atingir "B", antes que "A" complete a sua corrida, ambos são desclassificados. Se "A" consegue terminar a corrida antes da bola tocar em "B", anota-se uma corrida para o par. O jogo prossegue desta forma, empregando-se as regras correspondentes a este tipo de jogo.

165. JOGO DE BASE

O lançador envia a bola para o batedor. Se este a rebate, tem que tentar correr para a base que está atrás e retornar. Enquanto isso, os jogadores que estão no campo devolvem a bola o mais depressa possível ao lançador, o qual começará, imediatamente, a fazer lançamentos sem lhe importar aonde possa estar o batedor. Antes de ser eliminado, pode lançar a bola apenas ao batedor, mas sem correr atrás. Quando for eliminado, apresenta-se um novo batedor, porém o lançador não precisa esperar que ele ocupe o seu lugar. Sempre que o lançador estiver com a bola, poderá lançá-la. É melhor utilizar um bastão e uma bola de ténis.

166. ESCONDERIJO ENCONTRADO

Um membro da Tropa é designado para ser o primeiro em se esconder, dispondo de mais ou menos dois minutos para procurar um esconderijo do qual não poderá mover-se após começar a contagem do tempo. Após os dois minutos, os outros jogadores espalham-se, tentando localizá-lo. Quando um escoteiro o localiza, "faz de bobo" e espera uma oportunidade para esconder-se junto à ele, tentando não ser visto. É necessário fixar o tempo de duração do jogo, o qual deverá ser breve. O escoteiro que o encontrou primeiro será agora, então, o primeiro em esconder-se; os "buscadores" recebem pontos.

167. TARDE DE AVENTURAS

Após um almoço leve, as Patrulhas devem estar prontas para sair ao acampamento, em suas bicicletas ou caminhando. Os Monitores recebem instruções simples: "Sua Patrulha vai sair à procura de aventuras"; e se acrescentará: "Prestarão contas na hora da fogueira", ou então: "Ao voltar redigirão um relatório conciso", cujo conteúdo será a respeito do tipo de adestramento que, naquela data, o Monitor considerou mais necessário.

O uso de bicicletas facilita um deslocamento maior dos escoteiros. Não é necessário insistir no fato de que cada Monitor deverá levar consigo o mapa da cidade (ou distrito).

168. CADEIA DE PRISIONEIROS

É necessário um refúgio ou base e um "prisioneiro", para começar o jogo. Imediatamente após o prisioneiro tocar alguém, o jogador tocado torna-se prisioneiro e tem que ficar de mãos dadas com aquele, e se já houver alguns formando cadeia, com qualquer um dos extremos. Se a cadeia é desfeita, ou se algum dos jogadores livres a desfaz, os prisioneiros têm que correr para o seu refúgio. Se no caminho algum jogador livre tocar o prisioneiro que vai correndo, este terá que levá-lo em suas costas (à cavalo) até o refúgio. Quando os prisioneiros chegarem no refúgio, dão-se as mãos e a cadeia sai novamente para arrasar tudo. Este é simplesmente um jogo para liberar energias. Se o jogador original puder ser o Chefe Escoteiro ou Sub-Chefe, será melhor.

169. PROCUREM-NO E TRAGAM-NO

Este é outro jogo para exercitar a energia, e, ao mesmo tempo, é também um adestramento em observação e agilidade mental. Preparados todos os escoteiros em uma simples formação de Patrulhas, o diretor do jogo ordena: "Procurem e tragam-me uma folha de alface", ou o que quiserem. Os escoteiros saem rapidamente, e anota-se pontos àqueles que trouxerem o que lhes foi pedido.



O Diretor deve possuir já pronta uma lista de objetos, alguns pequenos e outros grandes, uns fáceis e outros difíceis de encontrar, uns perto e outros longe. A lista pode incluir urtigas e cardos espinhosos.

#### 170. ARRASTAMENTO DO TRONCO

Atividade de Patrulhas. Material necessário: um tronco de quinze a vinte centímetros de diâmetro, por um metro e meio de comprimento (ou um saco de areia, etc.) e uma corda para cada escoteiro. Ao ouvir o sinal, um escoteiro de cada Patrulha corre, do ponto de partida até o lugar onde está o tronco ou saco, amarrando-o com uma Volta da Ribeira. A seguir, cada escoteiro amarra a sua corda no outro extremo da corda presa no tronco, colocando-a nos ombros, como se fossem rédeas, tentando todos juntos arrastar o tronco até atravessar o ponto de partida. O tempo dependerá da distância indicada. Pelo menor tempo, anota-se dez pontos e subtrai-se pontos pelo excesso de tempo, ou pelos nós feitos incorretamente.

#### 171. PROCURA DE PRODUTOS NATURAIS

Atividade de Patrulhas. Material: uma exposição de folhas de plantas, flores, espigas. O número e a variedade dependerão das condições do lugar. Cada espécie terá uma etiqueta para identificá-la. Ordena-se aos escoteiros que tragam, com sua etiqueta correspondente correta, uma espécie semelhante às que estão expostas. Fixa-se um tempo mínimo e anota-se dez pontos pela exatidão e rapidez. Subtrai-se pontos por excesso de tempo e pelas espécies incorretamente identificadas.

#### 172. REVEZAMENTO DE LENHADORES

Atividade de Patrulhas. Material: um machado e um tronco de vinte a vinte e cinco centímetros de diâmetro. Ao ouvir o sinal, o primeiro escoteiro corre para onde está o tronco e lhe dá seis

machadadas, tentando cortar o tronco pela metade. Coloca o machado em ação. O homem e o machado dependerão do tipo de madeira. Os diretores deverão calcular o menor número de machadadas, concedendo dez pontos. Por cada cinco machadadas adicionais, anota-se nove pontos; acrescentando mais cinco, oito pontos, etc.

#### 173. PREPARAR BISCOITOS (SEM UTENSÍLIOS)

Dois jovens em atividade. Material: um machado para cada equipe, farinha, água e um amontoado de lenha. Ao ouvir o sinal, os escoteiros acendem a fogueira, misturam a farinha e cozinham o biscoito, bolachas ou pão de caçador. O objetivo é apresentar aos juizes um biscoito bem cozinhado. Fixa-se um tempo mínimo, e anota-se dez pontos pela exatidão (subtraindo pontos por excesso de tempo) e outros dez pontos à zero pela qualidade dos biscoitos.

#### 174. LANÇAMENTO DE CORDA

Atividade para apenas um jovem. Utiliza-se uma corda de 3/16", ou 1/4", a qual tem que ser lançada através de um alvo de um metro e meio de largura, à uma distância de dez metros, três vezes em um minuto. Anota-se cinco pontos por cada lançamento, subtraindo os pontos por cada polegada que a corda se distanciar do alvo, abonando-se cinco pontos por fazer os três lançamentos dentro do tempo estipulado.

#### 175. BÚSSOLA

Uma atividade para quatro jovens ou uma Patrulha. Material: uma bússola para cada grupo. Previamente, traça-se um rumo triangular (um por Patrulha). Os rumos serão semelhantes em extensão e dificuldade. Em cada mudança de direção, haverá uma pequena estaca onde se anotará um número ou uma letra em código. Os escoteiros recebem as direções através da bússola para que possam encontrar as estacas. Ao ouvir o sinal, os jovens saem guiando-se pela bússola. Deverão anotar o número ou a letra em código que encontram nas estacas. Fixa-se um tempo limite mínimo para completar o percurso e anota-se dez pontos, subtraindo pontos por anotações erradas de cada estaca. Acrescenta-se ao tempo dois minutos, anota-se oito pontos, e assim sucessivamente.

176. TUMBA AQUÁTICA

Joga-se da mesma forma que o "pirata cego", exceto que o tesouro será algo comestível e que o Pirata estará munido de um recipiente com água e um jarro; qualquer um que for molhado, terá que contar até duzentos em voz alta antes de poder voltar novamente para o jogo.

177. SEMAFORISTAS CONTRA CORREDORES

Uma competição entre uma Patrulha semaforista (ou equipe), uma Patrulha telegrafista (Morse) e uma Patrulha atlética que leva uma mensagem para um determinado local. A distância será de dois quilômetros. Previamente, o Escotista estudará a extensão da mensagem, de acordo à capacidade dos semaforistas ou telegrafistas.

178. COELHOS NA EMBOSCADA

Um escoteiro, amarrado pela mão numa árvore, é o coelho. Dois ou três escoteiros, com os olhos bem vendados, tentam perturbar e capturar o coelho, o mais rápido possível. Lutam Patrulhas contra Patrulhas, para ver quem consegue fazê-lo em menos tempo.

179. CHAMADA DOS PRISIONEIRO

Um escoteiro de cada Patrulha está amarrado à uma árvore, todos situados dentro de um raio de poucos metros. O resto da Tropa, com os olhos vendados, sai de uma distância de cinquenta metros. Os prisioneiros orientam os seus colegas chamando-os através do grito de Patrulha. A Patrulha que conseguir libertar primeiro ao seu prisioneiro, é a vencedora.

180. MERENDA VESPERTINA

Ao ouvir "Já", cada escoteiro tenta acender um pequeno fogo, tomar uma fatia de pão e, em seguida, fazer desaparecer qualquer vestígio de fogo. Esta é uma prova de rapidez para a Tropa.

181. SALSICHAS QUENTES

Ao ouvir a voz "Já", cada Patrulha deverá acender um fogo e, sem outros utensílios, não ser uma pequena frigideira e folhas verdes, preparar e cozinhar uma salsicha quente para cada membro da Patrulha; depois, farão desaparecer qualquer vestígio de fogo. Cada Patrulha receberá farinha e carne enlatada. Cada cozinheiro tem que comer sua própria salsicha depois dela ter sido aprovada pelo juiz.

182. "MAFEKING"

Uma quantidade de cordas, ou qualquer outra coisa, colocada em cima de um monte, defendido por uma das Patrulhas. A outra equipe tentará apoderar-se do que há ali (uma coisa para cada jovem), e amarrá-la em algum lugar próximo. É melhor praticar este jogo no escuro. Após algum tempo, troca-se as posições.

183. REVEZAMENTO DO ARAME

Estende-se um arame ou corda entre duas árvores a uma altura de dois metros e meio à três, procurando que a corda fique o mais tensa possível, embora com certa flexibilidade. Do arame, suspende-se várias cordas amarradas a ele, as quais terão um Laiz de Guia no seu extremo, e serão o suficiente compridas para que apenas toquem o chão. Em ambos os lados de cada corda, e a uma distância aproximada de trinta centímetros, crava-se umas estacas de tenda de campanha, um par para cada Patrulha.

As Patrulhas alinham-se à curta distância, como se fosse para uma corrida de revezamento.

Ao ouvir o sinal de início, o primeiro de cada Patrulha corre para a corda que lhe corresponde, puxa-a e tenta colocá-la dentro de uma das estacas, evitando, ao mesmo tempo, que os outros jogadores façam a mesma coisa. Feito isso, volta correndo e o segundo de sua Patrulha sai, solta a corda, passa-a para a outra estaca, e assim sucessivamente, até que todos tenham jogado.

Variação: O jogo pratica-se da mesma forma, porém utilizando cordas de codilho, com as duas estacas o suficiente próximas para que possa ser deslizada, ao mesmo tempo, em ambas as estacas.

ANCTA TEUS PRÓPRIOS JOGOS