

Módulos de Formação obrigatórios

Tronco Comum

- FOR 0001 PLANO INDIVIDUAL DE
FORMAÇÃO
ANI 1001 DINÂMICA DE GRUPOS
ANI 1002 OS JOVENS DE HOJE
ANI 1003 COMUNICAÇÃO EFICAZ
ESO 1004 ADULTOS NO ESCUTISMO
ESO 1005 PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS DO
ESCUTISMO
ESO 1006 DESENVOLVIMENTO
ESPIRITUAL
ESO 1007 ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO DO
MOVIMENTO ESCUTISTA
ESO 1008 HISTÓRIA DO MOVIMENTO
ESCUTISTA
ESO 1009 ESCUTISMO NA COMUNIDADE
GES 1010 GESTÃO DE UM AGRUPAMENTO DE
ESCUITEIROS
GES 1011 SEGURANÇA E SEGURO
ESCUTISTA
GES 1012 FINANCIAMENTO 1

Formação Específica Curso de Aprofundamento Pedagógico

(Um ou outro dos quatro módulos seguintes)

- ANI 1021 OS JOVENS DOS 6 AOS 10 ANOS
ANI 1022 OS JOVENS DOS 10 AOS 14 ANOS
ANI 1023 OS JOVENS DOS 14 AOS 17 ANOS
ANI 1024 OS JOVENS DOS 17 AOS 21 ANOS

- ANI 1026 METODOLOGIA EDUCATIVA 1
ANI 2026 METODOLOGIA EDUCATIVA 2
ANI 3026 METODOLOGIA EDUCATIVA 3
ANI 1027 A RELAÇÃO EDUCATIVA
ADULTO/JOVEM

TEC 1028 O JOGO NO ESCUTISMO

- TEC 1029 PEDAGOGIA DAS TÉCNICAS
TEC 1030 ACAMPAMENTOS E ACTIVIDADES
DE AR LIVRE

Formação Específica Curso de Animação Local

- ANI 1041 ANIMAÇÃO DE ADULTOS
GES 1042 GESTÃO DOS RECURSOS ADULTOS
GES 1043 RECRUTAMENTO DE ADULTOS
GES 1044 GESTÃO FINANCEIRA
GES 1045 GESTÃO DA INFORMAÇÃO
GES 2012 FINANCIAMENTO 2
TEC 1046 COMO CONDUZIR UMA REUNIÃO
TEC 1047 RECRUTAMENTO E ACOLHIMENTO
DE JOVENS

Formação Modular

O JOGO NO ESCUTISMO

TEC 1028

**Primeira edição
Fevereiro de 1999**



**Centro de Formação de Dirigentes do C.N.E.
Vale da Ursa - Serpins
Região de Coimbra**

O JOGO NO ESCUTISMO

Objectivo geral

Saber utilizar o jogo como um dos meios privilegiados para progredir em direcção às finalidades educativas do escutismo e fazer viver o escutismo com os jovens de uma forma dinâmica.

Objectivos específicos

- Conhecer a definição de jogo, tanto no sentido geral como para os jovens, e ser capaz de avaliar a sua utilidade pedagógica.
- Conhecer os cinco elementos característicos do jogo social espontâneo.
- Poder estabelecer a ligação entre o jogo e o escutismo.
- Familiarizar-se com os diversos tipos de jogos e grandes jogos.
- Ser capaz de animar jogos e grandes jogos com os jovens.
- Saber como e onde procurar jogos e ser capaz de elaborar um ficheiro de jogos.

Conteúdos

1. A opinião de Baden-Powell sobre o jogo

O jogo é o primeiro grande educador - isto é tanto verdade para os animais como para os homens. Ensinamos aos Lobitos, nos jogos, pequenas coisas que os tornarão capazes, a seu tempo, de fazer outras maiores a sério. (Manual do Lobito, página 166).

Para o rapaz, o jogo é a coisa mais importante da vida. (*Manual do Lobito*, página 16).

Um dos objectivos do escutismo é proporcionar jogos e actividades de equipa que possam favorecer a saúde e a robustez do rapaz e ajudem a desenvolver o carácter. (*Auxiliar do Chefe-Escuta*, página 67).

É importante organizar, tanto quanto possível, os jogos e competições de tal modo que todos os Escutas participem, visto que não pretendemos ter apenas um ou dois jogadores brilhantes entre a massa de inaptos. Todos devem exercitar-se e todos devem ser razoáveis jogadores. (*Auxiliar do Chefe-Escuta*, página 68).

Joga - não fiques a ver. (*O Caminho do Triunfo*, página 39).

O trabalho torna-se mais leve quando o encaramos como um jogo, onde somos jogadores de equipa, jogando cada um no seu lugar, e jogando todos para a vitória da equipa; e, quando lhe captamos o espírito, não tardamos em descobrir que não se trata apenas de um jogo, mas de um grande jogo. (*Life's Snags and How To Meet Them*, 1927, página 58).

Baden-Powell considerava assim o jogo como um meio privilegiado para viver e aprender tudo numa forma divertida. O jogo teve sempre um espaço predominante no escutismo e em todos os grupos etários.

2. O que é o jogo?

Detenhamo-nos um pouco sobre esta palavra. É necessário explicar em que sentido a entendemos porque, para o mundo adulto em geral, ela é sinónimo de futilidade, de divertimento; é qualquer coisa que não se leva a sério.

Todo o indivíduo é portador de "dinamismo", de forças, de aspirações, que o pressionam a ir mais além, a crescer. Nós sabemos-lo bem, é como que um apelo que existe no coração de cada homem; desde a nossa primeira infância, antes mesmo do nosso nascimento, ele está presente: o apelo da vida.

Nunca estamos satisfeitos com o que somos; temos desejos de descobrir novos horizontes, de conseguir um trabalho mais interessante, de sermos mais livres, de conseguirmos melhores possibilidades para nos exprimirmos, para criar, para amar.

Cada vez que realizamos um destes desejos secretos, sentimo-nos felizes. Existe em cada um de nós um apelo imenso; nós cristãos, cremos que é um apelo de Deus.

Por outro lado, vivemos num certo quadro espacial, temporal, institucional, cultural.

Há sempre, numa maneira ou doutra, um confronto entre os dinamismos da pessoa e as realidades do seu meio de vida. É neste confronto que o homem se desenvolve.

Para crescer, a criança tem ao mesmo tempo necessidade de exprimir os dinamismos que traz em si mesma (lutar, construir, etc.) e de descobrir o que a rodeia, explorando-lhe as possibilidades ou os obstáculos. É disto que nasce o jogo.

O jogo é portanto a "margem" de liberdade que existe no quadro de vida e que permite uma exploração dos dinamismos do indivíduo.

O jogo é um espaço de experiências, de variantes, de mudanças que permitem a cada indivíduo descobrir, explorar a realidade e ao mesmo tempo descobrir e explorar o dinamismo e a capacidade individual de cada um.

O que caracteriza o jogo é que ele tem sempre um campo de variantes, de mudanças, que permitem uma exploração de situações diversas.

Na criança o jogo é um meio espontâneo de exploração de si próprio, dos outros, do mundo.

Para a criança, jogar é um assunto sério; uma forma de entender o mundo, vê-lo através dos seus próprios olhos e reproduzi-lo com as suas próprias palavras.

Muito do que fazemos na vida tem uma finalidade, mas não tem necessariamente um significado. Jogar é exactamente o oposto: não tem objectivo, mas dá um significado à vida.

Através do jogo, a criança sintetiza o presente e o futuro e separa o que é imaginação e realidade. É uma afirmação de carácter e uma manifestação do desejo de viver. Há muitas razões para aceitarmos a definição genético-funcional de "Brincar", que B.-P. compartilhou com destacados psicólogos do mundo.

O ponto fundamental é saber qual o jogo que estamos a jogar, como o jogar e em que idade. Em qualquer evento, os mecanismos permanecem os mesmos. Jogar é a acção vista através da imaginação. Pressupõe espaço e papéis, regras e associações. Um exemplo típico disso é a forma como as crianças agem, fora do cenário delas. O mesmo aplica-se aos jovens na faixa etária dos 13 aos 19 anos, e B.-P. entendeu isto. É uma espécie de dinâmica que explica porque é que as pessoas da nossa época trabalham em projectos de desenvolvimento comunitário.

É verdade que os poços perfurados por Escuteiros no Burkina Faso (ex-Alto Volta), não irão solucionar o problema da estiagem na região do Sahel, mas ao fazê-los, eles entendem o significado simbólico da sua acção - unirem-se em torno de um projecto, concordarem com os seus papéis e observarem certas regras técnicas e de relacionamento.

Isto é também um jogo - o jogo escutista - mas em escala diferente.

O jogo adolescente não é nenhum luxo nem diversão, mesmo em idade de Explorador e em países onde a puberdade começa mais cedo. No passado não era assim, visto que os adolescentes das classes menos carentes, que preferiam jogar ao invés de trabalhar, eram considerados fúteis, o que levou Sartre a observar: "A adolescência é um fenómeno da burguesia".

Hoje, o jogo é universalmente aceite. Somente a sua natureza e qualidade variam. Pode ser um simples passatempo, uma ocupação criativa, um treinamento com ou sem agitação, a perseguição livre de objectivos imaginários, uma condescendência sem objectivos numa atitude sem significado, uma aprendizagem e muitas outras coisas.

O ponto essencial é oferecer aos jovens os jogos que correspondem às suas idades, às suas necessidades e aspirações.

Um jovem necessita de independência. O escutismo oferece-lhe um método educacional, através do qual ele aprende a dispensar, gradualmente, os adultos e os educadores.

Entretantes, necessita de viver em segurança; a princípio esquia-se de aceitar responsabilidades totais; é feliz por desenvolver o seu senso de iniciativa, em parte, através da prática de jogos. A disciplina e as regras de jogo - necessárias - são aceites com boa vontade, e tudo isto constitui uma preparação sadia para a vida de adulto.

Os elementos do jogo social espontâneo

Todo o jogo é uma acção quer se trate do futebol, de um jogo de pistas ou do jogo das escondidas.

Quando as crianças brincam em grupo, escolhem geralmente um tema imaginário: «vamos ser índios, vocês são os cow-boys... », «vamos brincar aos polícias e ladrões...».

Para jogar em grupo, é preciso fazer associações, equipas, campos (o campo dos polícias e o campo dos ladrões).

Se há várias crianças em cada campo, é porque elas querem tirar partido das qualidades de cada uma, e portanto vão-se distribuir papéis (o perseguidor, o perseguido... o chefe da tribo, o guardião da cabana...).

Para que o jogo seja possível, é necessário estabelecer um acordo quanto às maneiras de se comportar em grupo e quanto à organização do jogo: são as regras.

Sem estes elementos, o jogo não é possível.

1. A acção

As crianças são pequenos trabalhadores Infatigáveis. Nunca as vemos sem estarem a fazer nada, quanto mais não seja disparates! Não é possível imaginar um grupo de crianças Inactivo numa colónia de férias ou numa creche. Se os monitores não propõem nada, as crianças não demorarão muito a recordar a sua existência através de qualquer acção de estranho de sua invenção!

2. Imaginário

É o que leva as crianças a empreenderem. Um simples tema de actividade sem sonho, que não abale a sua imaginação, não as entusiasma. Faltará dinamismo ao grupo. O interesse será fraco e cairá rapidamente. Em todas as idades se encontra o imaginário. Sé é menos característico nos mais velhos. Os adolescentes que decidem descer um rio em canoa, são impulsionados pela sua imaginação, pela exploração possível. Para eles trata-se de um apelo para crescer, para descobrir as suas possibilidades. Eis porque esta acção lhes agrada. É preciso fazer nascer o sonho, estimular a sua imaginação, em vez de obrigar a escolher entre algumas actividades possíveis.

3. Associações

Se as equipas não estiverem bem definidas, as diferentes tarefas estarão mal repartidas, o jogo cairá na confusão.

4. Papéis

Aquele que não tiver um papel não encontrará grande interesse na acção; não trazendo nada ao grupo, será a grilheta pesada que os outros arrastarão, e efectivamente ele não jogará.

5. Regras

Se não se está de acordo quanto à maneira de se comportar em conjunto, o jogo irá degenerar e o grupo arrisca-se a morrer. Esta situação produz-se com bastante frequência sempre que as regras iniciais não feriram a evolução do jogo. Será então necessário que o grupo elabore novas regras ou precise melhor as que já existem.

Vantagens educativas do jogo social

Estes cinco elementos são indispensáveis para permitir uma verdadeira educação.

1. Acção

É a acção que diferencia a educação da instrução. Praticar métodos activos é reconhecer que uma aprendizagem autêntica passa pela procura espontânea por parte da criança, pela reconstrução por ela daquilo que tem a aprender. Compreender é inventar, é agir.

2. Imaginário

Ninguém se pode desenvolver sem um modelo. Identificando-se a um personagem, a criança dá implicitamente a si própria um objectivo. Ela irá querer adquirir as competências, as qualidades, a energia do seu «modelo». Quererá ser «alguém». Eis o que lhe vai permitir tomar em mãos a sua própria educação.

3. Associações

Associando-se com outros, no seio de uma equipa, de um grupo restrito, a criança irá fazer a aprendizagem das relações sociais, da cooperação.

4. Papéis

É unicamente quando tem uma tarefa precisa a desempenhar no grupo, uma responsabilidade, que ela terá ocasião de adquirir novas competências.

5. Regras

Num jogo, a regra é um compromisso entre o desejo de se valorizar a si mesmo (ganhar sempre) e o de ver o jogo continuar. Pôr-se de acordo com os outros quanto a uma regra é começar a reconhecer que os outros também têm desejos, ideias. É o caminho para sair do egoísmo natural, para adquirir o valor da reciprocidade.

Outras vantagens:

1. O jogo favorece o controle neuro-muscular e a acuidade sensorial.
2. O jogo permite a experimentação.
3. O jogo alarga o campo dos conhecimentos.

4. O jogo dá ao jovem a ocasião de experimentar o sucesso e o insucesso.
5. O jogo facilita a adaptação social.
6. O jogo permite praticar o domínio individual.
7. O jogo fornece a ocasião de tomar contacto com certas realidades assim como alimentar a imaginação.
8. O jogo é uma fonte de descontração e equilíbrio.

3. A ligação entre o jogo e o escutismo

Ao mencionar as vantagens educativas do jogo social, estamos muito perto das intenções do escutismo. Mas o movimento escutista não tem apanágio do jogo educativo. Este é um meio utilizado um pouco por todos os que têm intenções educativas: em casa, no infantário, na escola, no campo de férias, no centro de ocupação de tempos livres... O escutismo não inventou o jogo educativo, mas o espaço importante e mesmo preponderante em certos grupos etários, que ele tem exige que se estabeleça a ligação com os princípios fundamentais do escutismo.

Os elementos essenciais enumerados acima mantêm "um casamento perfeito" com a pedagogia escutista. Diremos que eles estão em ligação directa.

Tomemos por exemplo a *acção*. O escutismo é uma educação pela acção, é um dos enunciados do método escutista que se encontra na constituição da Organização Mundial do Movimento Escutista (artigo 3).

O *imaginário*, ele mesmo, evoca os sonhos e os interesses dos jovens. Logo, o método escutista comporta programas de actividades atraentes apoiadas nos centros de interesse dos participantes (sempre o artigo 3 da Constituição mundial). Todo o projecto no escutismo deve responder às aspirações das crianças, ser verdadeiramente para eles uma aventura, um apelo; todo o projecto parte pois necessariamente dos desejos mais ou menos expressos. Aqui, estamos perto da nossa pedagogia do projecto, a metodologia educativa, em particular da E (escolha).

As *associações* constituem a "essência" da unidade escutista: "uma vida em pequenos grupos", diz a Constituição mundial. É o sistema de patrulhas, preconizado por Baden-Powell.

A vida numa unidade escutista é ela própria um grande jogo; as equipas e o funcionamento activo tendo em vista objectivos comuns, cada um dos jovens aí assume um *cargo* bem preciso e tudo se desenrola segundo as regras que trazem á memória as regras de todo o jogo.

A respeito de *regras*, diremos que elas deverão, no plano pedagógico, ser propostas mais do que impostas. À disciplina exterior, imposta pela autoridade, Baden-Powell opunha a disciplina interior, a adesão livre às regras de vida do grupo. Esta adesão é contudo progressiva, é também uma outra dimensão essencial do escutismo.

O jogo no escutismo caracteriza-se assim por uma progressão. É um elemento indispensável que é necessário juntar à nossa lista de elementos do jogo social. Esta progressão, no e pelo jogo, traduz-se por:

- nas regras pouco a pouco aceites,
- início dos jogos cada vez mais variados,
- as competências cada vez mais desenvolvidas,
- uma socialização cada vez mais manifestada,
- uma solidariedade e uma cooperação cada vez mais marcantes,
- as aprendizagens cada vez mais complexas e úteis,
- os valores, escutistas e cristãos, cada vez melhor vividos.

4. Jogos para todos e para qualquer idade

Os jogos contribuem para o desenvolvimento das qualidades mais relevantes: magnanimidade, vontade, disciplina, coragem, vigor físico, o respeito pelos regulamentos e pelo adversário, virtudes que deveriam ser englobados numa palavra: *desportivismo*.

Certos jogos atravessaram os mares. Com ligeiras modificações, são praticados em países muito distantes do local onde tiveram origem. Chama-se a isso a universalidade dos jogos.

O escutismo também contribuído para essa expansão.

Com a prática dos jogos escutistas os jovens vão adquirindo, progressivamente, firmeza de carácter, coragem e decisão.

Antes da morte de Baden-Powell, ocorrida a 8 de Janeiro de 1941, o escutismo estava espalhado pelo mundo inteiro. Poucos foram os países onde o chefe mundial dos escuteiros não foi falar do novo "jogo" para rapazes.

O jogo convenientemente dirigido, como auxiliar da educação física, na conservação da saúde, na formação da personalidade e no desenvolvimento do espírito de equipa e de grupo é universalmente reconhecido.

Sob o ponto de vista fisiológico os jogos favorecem o crescimento e a nutrição geral, desenvolvendo-lhes ao mesmo tempo as faculdades de resistência e desembaraço, tornando-os portanto, mais desembaraçados.

Sob o ponto de vista psicológico, o jogo desenvolve os sentidos e a rápida reacção à acção dos agentes externos, o que importância primordial na vida humana.

A perseguição do adversário, a esquivar com a bola, o tomar rápida resolução de agarrá-la, lançá-la a um companheiro, etc., determinam um trabalho de coordenação neuro-muscular da máxima importância.

O espírito de cooperação e a consideração pelos outros, devem ser transportados para a vida real, onde têm uma grande aplicação nas leis que regem a sociedade.

Ao aceitar e cumprir as decisões do árbitro, cria hábitos de disciplina e obediência aos princípios voluntariamente assumidos.

Os jogos reflectem as leis, os mitos, os usos e os costumes... A que brincarão as crianças no próximo milénio? Ninguém sabe. Talvez muito simplesmente às bonecas, como reacção contra a excessiva engenhosidade da sucata e dos robots do nosso tempo...

Os jogos escutistas são geralmente simples, cultivando a destreza manual, a agilidade, a observação, etc., e na sua maioria praticam-se ao ar livre ou na sede. Completam uma reunião, substituem uma sessão de desporto e permitem, segundo a sua natureza, desenvolver certas qualidades particulares.

Entre os jogos que desenvolvem e exigem qualidades físicas, os principais são: a corrida e a estafeta.

Baseados na força e na luta, os jogos de lenços gozam, igualmente, de muita popularidade entre os escuteiros. Cada escuteiro possui um lenço. Nos jogos típicos, o lenço representa a vida. Se o adversário lho tira o jogador está morto. Pratica-se geralmente por equipas. Existem numerosas variantes: os jogadores terão as mãos ligadas atrás das costas e deverão levantar o lenço com os dentes; ou pratica-se ao pé-coxinho ou de olhos vendados, etc.

Entre os jogos escutistas de vigia e de pistagem, o "stalking" evoca a perseguição da caça pelo caçador, é um dos jogos preferidos dos escuteiros, pois envolve todos os recursos do seu engenho e destreza. Comporta, também, numerosas variantes. À mesma categoria pertencem as corridas de pista, o campo abandonado, "rallye papers", etc.

Uma particularidade dos jogos é de nele intervirem orientação, topografia, os sinais e as mensagens (muitas com códigos secretos...), temas de numerosos jogos e competições. Por fim, todos os jogos de lançamento são especialmente praticados pelos escuteiros, com uma bola pequena ou grande.

Numerosos jogos são baseados na observação e no raciocínio, na memória e na atenção, como por exemplo o célebre jogo do Kim.

Certos jogos de observação podem praticar-se ao ar livre nas excursões ou raides, e nos acampamentos, oferecem aos jovens exercícios de desconstracção e aventura.

Desenvolvem por outro lado o espírito de observação, a reflexão e a iniciativa pessoal.

São baseados em alguns princípios primordiais: divisão de jogadores em dois campos, espionagem, captura de prisioneiros, mas não comportam regras muito precisas. É o tema dado no principio que

determina o seguimento do jogo. Um espião inimigo introduziu-se entre os jovens do grupo e é necessário identificá-lo; um camarada desapareceu no decurso da noite: a bandeirola da patrulha foi roubada, etc.

O interesse e a variedade do jogo constituem, sobretudo, atribuição das faculdades imaginativas do chefe. *"A condição essencial é colocar-se por assim dizer no lugar de um jovem e de encarar as coisas do seu ponto de vista, se for apresentado ao rapaz um tema agradável, consegue-se que ele se instrua por si mesmo, sem ter de lhe fazer entrar à força na cabeça o que se deseja que nela entre"* - Baden-Powell.

Os grandes jogos desenrolam-se fora dos estádios ou campos desportivos. Exigem vastos espaços e, de preferência, um quadro natural. Deve-se oferecer temas variados e introduzir naturalmente problemas cada vez mais difíceis e diversos. Existem quatro tipos de grandes jogos: missão a cumprir: perseguição: travessia de uma linha: ataque ou defesa de um campo.

Diversos elementos práticos devem ser tomados em consideração no momento de propor um jogo:

- material disponível,
- a área de jogo (exterior ou interior),
- a segurança,
- a clareza e simplicidade das regras,
- a duração possível,
- início (lançamento) do jogo...

Escolhemos um jogo ao ar livre? É necessário prever algum tempo para permitir aos jovens habituarem-se às condições ambientais se o jogo não se realizar no verão, é necessária a luz do dia se o jogo se realiza ao fim da tarde. Alguns contratempores poderão incitar uma equipa de animação a preferir os jogos de interior, mas nunca devemos perder de vista que o ar livre continua a ser um dos meios privilegiados do escutismo e que devem existir regularmente jogos de ar livre em todo o programa da unidade.

Os jogos desportivos

Com o pretexto de que os jovens querem movimentar-se e que a maioria gosta muito de desporto, dá-se uma importância desmesurada aos jogos desportivos no programa de actividades. Porém os jogos desportivos não mais do que uma categoria de jogos e, mesmo tendo um valor educativo comprovado, não permitem desenvolver mais do que um certo número de aptidões assim como não colocam em prática a totalidade dos valores preconizados pelo escutismo.

As principais dimensões educativas do desporto são o desenvolvimento das qualidades físicas e, nos desportos colectivos, a cooperação pelo espírito de equipa. O desporto pode entretanto ter alguns aspectos inconvenientes: passividade dos menos dotados, dar grande importância à vitória, rudeza

excessiva, culto da virilidade, espírito de desforra, arrogância dos melhores... Os mais pequenos correm o risco de maltratar seriamente ou mesmo rirem-se dos outros devido à falta de habilidade dos seus adversários.

Se o desporto deve ter um espaço nas actividades, a equipa de animação deve esforçar-se por atenuar estes inconvenientes: adaptando as regras, favorecendo os menos dotados, mudando a composição das equipas e principalmente limitando a duração da actividade. Existem muitos jogos que não são desportos, mas que permitem criar movimento, gesticular, trepar, correr, saltar...

Competição e cooperação

Estes reparos sobre os jogos desportivos não significam que devemos interditar ou recusar toda a forma de competição; visto que a competição não se opõe forçosamente à cooperação. Os jogos de equipas fazem precisamente apelo à cooperação dos membros duma mesma equipa e são as equipas que se opõem entre si. Em certos tipos de jogos, a competição consiste em aumentar um desafio comum, por exemplo procurar um tesouro, sendo possível que todas as equipas atinjam esse objectivo.

É importante que os jovens aprendam a perder sem que se torne um drama, assim como é importante que eles aprendam a ganhar sem "subirem às nuvens". Também, a vitória não deve ser o mais importante num jogo competitivo: sem prémios ou privilégios aos vencedores ou encorajamentos múltiplos aos perdedores. Para que todos tenham as mesmas oportunidades, pode-se periodicamente propor jogos de azar ou jogos onde o azar tenha um lugar importante; desta forma, não é o talento ou a superioridade física ou intelectual que determina a vitória, todos podem assim ter acesso a um lugar de destaque.

Uma equipa de animação pode considerar mesmo assim que a competição não tem lugar nos jogos se entender que os seus efeitos são mais nefastos que positivos. Os jogos serão então exclusivamente *cooperativos*. É de aceitar que as crianças *nunca* desejem jogar jogos onde existam sempre vencedores.

Os jogos cooperativos

Designamos com este nome toda uma série de jogos onde não existe vencedor nem vencido. Foi pela reacção à influência nefasta do sistema desportivo sobre a educação das crianças que nasceu, nos anos 70 nos Estados Unidos, a escola dos jogos cooperativos. Corrida à excelência, vitória a qualquer preço, desprezo pelos vencidos, agressividade e violência foram entendidos como os maiores entraves ao que deveria ser a essência do jogo e do desporto para as crianças: o prazer do divertimento. Os jogos cooperativos têm como objectivo permitir às crianças que se divirtam e descansem ao mesmo tempo que facilitam o desenvolvimento de diversas qualidades.

As colectâneas de jogos do tipo *Ria Connosco* e *Vamos Jogar* constituem boas obras de referência para os jogos cooperativos, mas também podemos considerar que um bom número de pequenos jogos de sociedade tradicionais como por exemplo os jogos onde todos os participantes se esforçam por identificar uma personagem ou procurar um objecto, se aparentam com os jogos cooperativos.

Os grandes jogos

Aos grandes jogos, podemos também chamar jogos de encenação ou de cenário, distinguem-se dos jogos mais comuns pela sua duração e envergadura. Enquanto um jogo normal dura geralmente entre dez a vinte minutos, um grande jogo pode durar muito mais. É igualmente uma actividade que faz mais apelo ao imaginário que os jogos normais; neste plano, os grandes jogos são histórias a viver, não desprovidas de tensão dramática.

O grande jogo:

- pode-se desenvolver na natureza ou na cidade, ao ar livre ou na sede;
- sempre com um tema estimulante,
- requer muitas vezes uma preparação técnica,
- engloba uma boa preparação psicológica,
- visa a obtenção de uma vitória (resultado) final,
- segue uma progressão,
- desenrola-se segundo regras precisas que têm em conta qualquer tipo de eventualidade,
- necessita de uma arbitragem sólida,
- requer medidas de segurança.

Mesmo se o resultado final (vitória), ou seja o objectivo do jogo, é importante, não é obrigatório que existam um vencedor e vencidos. Podemos muito bem imaginar um grande jogo onde diversas equipas devam atingir um objectivo, não necessariamente o mesmo e o atinjam. A emulação entre equipas torna-se sempre num poderoso estimulante traduzindo-se muitas das vezes por um sistema de pontuação que permite desempatar os participantes.

Deve-se dar muita atenção à questão da segurança. A área do jogo deve ser bem delimitada para que nenhum jovem se perca. O terreno deve ser cuidadosamente examinado para reduzir ao mínimo os riscos de acidente. Enfim, deve existir vigilância constante, principalmente com os mais novos.

A encenação.

Toda a ideia de lançamento dum grande jogo deve ter uma encenação para favorecer verdadeiramente uma participação entusiasta. A chave do sucesso dum grande jogo está na sedução... Quando, no meio de uma reunião, um escuteiro surge todo excitado anunciando uma catástrofe que acaba de acontecer, dizendo por exemplo, que um animador está seriamente ferido e ao qual é necessário prestar os primeiros socorros com a máxima urgência, cria-se em seu redor um vivo interesse: a rotina é quebrada, e deve-se de imediato preparar uma expedição aonde serão encontrados alguns obstáculos

imprevisíveis, é preciso pensar no material a transportar... Os jovens sonham antecipando e mergulhando na acção.

Uma encenação pode incluir os seguintes elementos:

- trajes,
- maquilhagens,
- adereços,
- cenários ou locais estranhos,
- música,
- nomes temáticos (personagens, locais),
- etc.

Temas educativos da actualidade

Os grandes jogos fazem parte da tradição escutista. Encontramos aliás nas antigas compilações de jogos escutistas fabulosas ideias, incluindo um bom número de temas propostos, que se inspiram em histórias militares. Não é de surpreender já que como sabemos Baden-Powell foi um militar de carreira e recomendava, antes da fundação do movimento escutista, a aprendizagem de técnicas destinadas a formar bons soldados.

É preciso referir que o próprio Movimento teve uma evolução. Um bom número de jogos do repertório clássico tinham por temas os acontecimentos militares ou as lutas entre “bons” e “maus”, onde um dos mais típicos eram os confrontos entre “cowboys” e “índios”; quantos grandes jogos não foram imaginados com base neste tema! Porém, o escutismo dos dias de hoje apresenta-se como um movimento decididamente pacifista, que entre outros combate o racismo. É preciso pensar um pouco no momento da escolha do tema de um grande jogo quando se selecciona um jogo numa colectânea antiga de jogos ou mesmo na escolha dum tema inspirado num filme ou num jogo de vídeo actual. O racismo, o sexismo e a violência estão constantemente presentes nos media e não podemos esquecer, a influência que estes exercem nos jovens.

Porém é necessário que o “politicamente correcto” não impeça os jovens de participar em grandes jogos cativantes e estimulantes. O espírito de luta, afrontamento ou de conquista não são forçosamente negativos ou nefastos ao nível educativo, o desempenho do papel de “mau” num jogo não significa que o jovem que encarna esse papel aprove esses valores.

Alguns temas com a conotação guerreira ou militar poderão ter o seu lugar num programa de grandes jogos, na medida que tenham um certo recuo, um certo distanciamento. Não veremos com bons olhos que os jovens joguem um jogo do tipo Tectechenos contra os Russos, ou os Tutsis contra os Hutus, mas poderão muito bem jogar um cenário do tipo Gauleses contra Romanos à maneira do Axtérix.

Considerando que não se deve repudiar todos temas deste género, deve-se contudo privilegiar os temas que, dêem prazer aos jovens e respondam algumas das suas aspirações, reflectindo com intensidade os valores do escutismo e as grandes orientações do Movimento escutista actual. Estas orientações são principalmente a paz, a saúde e conservação do ambiente. Nesta perspectiva, os temas tornam-se inesgotáveis... Eis algumas pistas:

- simulação de catástrofes ou acidentes (os grandes jogos de socorrismo foram sempre muito populares no escutismo),
- simulação de deficiências (olhos vendados, membros ligados...),
- fraternidade internacional ou interplanetária (conferências de paz, descoberta dos extraterrestres),
- luta contra a poluição (alerta aos resíduos tóxicos, Chernobyl),
- protecção de animais em perigo,
- procura de um medicamento contra a sida,
- conservação ambiental...

Os jogos nocturnos

Alguns jogos podem-se desenrolar após o pôr do sol. Chamam-se tradicionalmente "jogos nocturnos", mas em caso algum deverão interromper o descanso dos jovens. Durante o inverno, poderão desenrolar-se ao fim da tarde ou após a hora do jantar; no verão terão lugar antes da hora de deitar.

Estes jogos têm como principal característica desenrolarem-se na obscuridade ou na penumbra. Em tais circunstâncias poderão ser propícios para fazer aprender a funcionar outros sentidos além da visão (audição, toque), para se familiarizar com a obscuridade, para se descobrir um meio ambiente diferente, para dar à cooperação um sentido muito mais intenso... Os mesmos jogos poderão ser entretanto jogados em pleno dia, mas com os olhos vendados.

Devemos redobrar a prudência para estes jogos. A área de jogo deve ser muito segura, nem comportar qualquer tipo de obstáculo perigoso. Todo o contacto físico violento deve ser proibido. Os animadores devem-se manter vigilantes, tranquilizando com a sua presença os jovens que podem ganhar medo ou se mostrar perturbados pela experiência. Podem-se tornar agradáveis quando realizados em curtos períodos de jogo, por exemplo vinte a trinta minutos. Os grandes jogos nocturnos não são de recomendar.

5. A animação dos jogos

A animação dos jogos é por vezes exigente. Um jogo nunca deverá ser um meio cómodo de ocupar os jovens enquanto se aguarda o momento de fazer outra coisa. O sucesso dum jogo depende de múltiplos factores. Um tipo de jogo que teve sucesso num grupo poderá ser um fiasco num outro ou em outras

circunstâncias. Alguns jovens poderão achar um jogo muito difícil, outros muito fácil. Outros achá-lo-ão muito longo, outros muito curto. O mais difícil consiste em assegurar a participação constante de todos os jovens. Num jogo, cada jovem deve estar em condições de levar a sua contribuição e ao mesmo tempo encontrar prazer.

Uma equipa de animação deve estar em condições de:

- trocar o jogo que estava previsto por um outro devido às circunstâncias (temperatura muito alta ou baixa, visita imprevista, acessórios não disponíveis ou estragados...);
- parar um jogo que se torna numa confusão, numa briga ou que se torna demasiado longo;
- parar um jogo que não tem condições de funcionar para explicar mais claramente e definir as regras;
- modificar as regras segundo as necessidades;
- reparar as injustiças durante o jogo, dando as mesmas oportunidades a todos;
- admitir que um jogo não está perfeito ou que as suas regras não foram claramente explicadas;
- desdramatizar certas situações permitindo aos vencidos ou a àqueles que não gostaram do jogo revalorizarem-se noutras actividades ou num outro jogo.

Adaptar os jogos

Ter à disposição um abundante "stock" de jogos é bom. No entanto, é preciso utilizar essa riqueza com acerto.

Quando se tiver de escolher um jogo, é preciso ter em consideração a idade das crianças: os jogos para menores de seis anos são muito diferentes daqueles que apaixonam os de doze ou catorze anos. Não se deve ser excessivamente ambicioso e não se deve combinar jogos com regras muito complicadas.

O terreno disponível e a temperatura são elementos que devem ser considerados.

Certos jogos exigem um terreno plano, sem obstáculos; outros, ao contrário, necessitam de defesas e de um terreno acidentado. Há jogos que podem ser realizados em espaços reduzidos, outros só terão êxito em terrenos de dimensões amplas.

Em tempo frio, impõem-se os jogos activos; em compensação, um calor abafante pede jogos calmos.

Preparar os jogos

O animador talvez tenha a vantagem de possuir uma memória extraordinária, mas é perigoso contar com ela, mesmo que se ache capaz de guardar de cor as regras de vários jogos.

O animador se não preparar de antemão o plano das actividades que terá de orientar, arriscas-se ao desagradável "lapso de memória" ou então podem-se escapar pormenores das regras do jogo que está explicando aos jovens. E assim, correrá o risco de fazer um fiasco diante dos jovens.

Há sérios inconvenientes em realizar jogos ou actividades ao acaso da fantasia ou da memória.

No início, situam-se os jogos simples, que se podem chamar jogos de tomada de contacto. Os jogos mais complexos, as actividades mais difíceis, só vêm depois.

Num programa longo é preciso pensar nas diversas qualidades que se deseja que os jovens adquiram ou desenvolvam: atenção, observação, imaginação, presença de espírito ou, ainda, agilidade, relaxamento, velocidade, destreza...

Podem-se observar certas deficiências nas crianças, inaptidão, passividade, moleza, remediar-se-á isso incluindo nos programas jogos que contribuam para combater esses defeitos.

Fixar alvos a atingir em épocas determinadas.

No programa de um dia ou de algumas horas, deve-se preencher uma outra condição: a alternância dos esforços e dos géneros de actividade. Revezando actividades calmas com jogos animados, que pedem certa agilidade física; alternando movimentos que exercitem os membros inferiores e o fôlego, com jogos calmos, dar-se-á margem a que teu programa se desenvolva sem fadiga nem cansaço.

Apresentar os jogos

Preparar um plano, de antemão, não quer dizer estabelecer de forma irrevogável a maneira pela qual se desenvolverá o programa. O jogo, é uma actividade de jovens; é preciso conservar-lhe a espontaneidade, a liberdade, a alegria, sinais característicos da idade. Isso exige muita imaginação, qualidade preciosa num dirigente e uma grande fantasia na maneira de propor, sugerir ou apresentar os jogos.

A apresentação, sobretudo, tem grande importância. Se as explicações são obscuras, se se hesitar ao expor, como se quererá que os jovens se apaixonem pelo que lhes é oferecido?

O hábito de notar de antemão os jogos que se espera organizar, permite revê-los antes da reunião, recordar-lhes as regras, e isso muito ajudará para uma explicação clara.

Esforçar por falar pausadamente, lentamente, ar-ti-cu-lan-do. Certificando-se, depois da explicação, se todos a compreenderam bem, sobretudo se os jogadores forem muito jovens.

Se as regras forem um pouco complexas, será sempre interessante concretizar logo, em plano menor, o lugar de cada um, os limites, os objectivos. Mostrar como os jogadores se disporão no terreno. As explicações ficarão assim mais claras e concisas: um bom esboço, vale sempre mais que um longo discurso.

Observar os jogos

Não imaginam quantas observações interessantes se poderá obter, no decorrer de uma partida, se se a souber dirigir e ver o comportamento dos jogadores e suas reacções.

Bem depressa, se conseguirá discernir os bons jogadores, aqueles que se dão inteiramente, e, ao contrário, os maus caracteres que discutem a toda a hora, os trapaceiros que procuram ajeitar as regras, os briguentos que julgam sempre ter razão, os orgulhosos que a qualquer preço querem ganhar e não sabem perder. Deve-se descobrir, igualmente, os tímidos que não ousam manifestar-se, os medrosos que não agem por receio de encontrões ou de quedas, os impulsivos que devem ser moderados, os linfáticos, os passivos, que é preciso encorajar e empurrar, os estabanados que nunca ouvem as explicações ou que as esquecem, os brutos a quem é necessário ensinar a dirigir e a utilizar bem o excesso de vitalidade, os sonhadores que estão sempre no mundo da lua.

Que belo campo de observação o jogo nos oferece: os jovens, então, desenvolvem a sua actividade num quadro que é de facto o deles; têm a possibilidade de agir segundo os próprios desejos! Dão-se inteiramente e assim aparecem tais como são na realidade.

Saber onde se colocar

Os jovens, como sabe, são desatentos por natureza. Quando quiser explicar um jogo a um grupo de jogadores coloca-se e tal maneira que abranja a todos com o olhar e que cada um o veja.

Um defeito comum de muitos orientadores de jogos E principiantes, é colocar-se perto demais do grupo; talvez achem que assim são mais bem ouvidos. É uma ilusão sobretudo se os jogadores são numerosos. Os da primeira fileira percebem bem as explicações, mas os outros?

Ao contrário, deve-se separar do grupo, distanciando-se alguns passos: isto trará, além do mais, a vantagem de obrigá-los a alterar a voz e a falar mais lenta e distintamente; assim as palavras ficarão mais nítidas e será ouvido por todos.

Cuidar da voz

Adquirir o hábito de falar claramente, ar-ti-cu-lan-do, e controlará assim maneira de falar. Sobretudo, não gritar: correr-se-á o risco de ficar afónico e mesmo de prejudicar as cordas vocais; a voz deve ser ouvida sem que a garganta se canse; para isso é preciso saber «colocá-la», utilizando um timbre económico e racional. Senão, quando falar ao ar livre, estará à mercê de uma rouquidão crónica que incomodará bastante.

Se se ouvir dando uma explicação, observará que repete certas palavras ou expressões, como «então», «assim», «depois». Elimine-as; se não, os jovens divertir-se-ão, contando-as; e, além disso, tornará, as frases inutilmente pesadas.

Se, para um jogo, tiver necessidade de dispor os jogadores em quatro filas, não diga, por exemplo: «Vamos, agora, coloquem-se rapidamente em filas de quatro». Mas depois de se ter destacado do grupo, levante o braço para atrair a atenção e se os jogadores estiverem divididos em quatro equipas, dizer:

«cada equipe diante de mim em fila, com o guia a frente» ou então faça o sinal de formação de grupo adequado.... utilizando o apito...

Saber comandar

Lembra-se de que todo comando se compõe de duas partes: um comando preparatório, que atrai a atenção e prepara para a acção, e de um comando de execução, que faz agir.

Para dar a partida de um jogo de revezamento ou de corrida tem à sua disposição... o apito...

Se quiser ser claro, cuide da terminologia, do sentido das palavras. É espantoso ver quantos dirigentes confundem uma "linha" e uma "fila": se desejar colocar os jogadores uns ao lado dos outros ou uns mais atrás dos outros, é indispensável que utilizar as palavras exactas. Dizem que os braços e as mãos podem ajudar a falar: eis uma boa ocasião para sublinhar as palavras com um gesto expressivo - através das formações de grupo.

Cuidar da atitude

O animador é o ponto de mira dos jovens; logo, eles observarão a sua maneira de ser e de agir e não tardarão em lhe imitar a voz e os gestos. Ter sempre, pois, a atitude que desejaria que os jovens adoptassem. Como se manterão erectos se o animador está sempre curvado ou "molengão". Dar-lhe o desejo de serem como o animador, sempre aseado, senhor de si, da sua força, do seu dinamismo.

Organizar bem os jogos

Certo número de disposições facilitam o desenvolvimento dos jogos.

Se se organizar dois campos é preciso então marcar os limites de cada um, calcular as distâncias conforme a força ou o treino dos jogadores.

É possível perceber; no início de um jogo, que se imaginou tudo grande demais ou, pelo contrário, que o espaço delimitado é muito restrito, apertado, e os jogadores se atrapalham. Não hesitar, nesse caso, em interromper a partida para rectificar as distâncias.

Quando dois campos devem enfrentar-se, determinar, para cada um, um sinal distinto; lenços na cabeça e cabeças descobertas, mangas baixadas e mangas levantadas, dorsos nus e dorsos cobertos (nos rapazes, claro!), etc.

Também pode ter interesse, quando dos parceiros agem dois a dois, em diferenciar números ímpares e pares por um sinal, uma etiqueta, por exemplo.

Estes pormenores talvez pareçam de pouco interesse, mas, se forem levados em conta, evitar-se-á desta forma muitos erros e discussões.

Material para os jogos

Deve estar sempre, previamente preparado, abundante material, que não necessita de ser caro, para ser eficiente.

Por exemplo:

- Marcos para delimitações;
- Estacas para o solo (madeira/ferro);
- Hastes;
- Bandeirolas de cores diferentes;
- Espias fortes (tracção, subida, etc.);
- Espietas com alças nos chicotes;
- Bolas diversas (borracha ou plástico, não de couro);
- Bolas leves (insufláveis e espuma);
- Bolas pesadas (com areia - 1/2, 1Kg);
- Tiras de várias cores para as várias equipas (40 a 50 cm), entrançadas, para usar no braço, na cabeça, na cintura, etc.;
- Cartões coloridos, com alfinetes de ama, para pregar;
- Cartões numerados, idem, ou
- Números em pano, com atilhos;
- Giz (no fim do jogo, apagar);
- Sacos de rede para as bolas;
- Sacos pano grosso (estacas);
- etc.

As espias e as espietas não necessitam de ser muito grandes. Várias espias curtas, atadas entre si, resolvem mais problemas do que uma espia grande quando precisamos de uma curta.

Para o nó de ligação, há um pequeno «truque»: faz o nó direito e, depois, pega numa das pontas pequenas, que deixarás um pouco maior de que a outra, e mete o chicote no olho do nó, antes de o apertares. Terminado o jogo, puxa por esse chicote e ficarás surpreendido com a facilidade com que o nó se desfaz, sem que se tenha perdido a segurança.

Chamem os vossos jovens para fabricarem, contigo, o "stock" de material. Será uma boa actividade para eles, estimulando-lhes a criatividade e a habilidade manual, ao mesmo tempo que irão imaginando o que irão fazer com tudo aquilo.

Pode parecer uma tarefa pesada, mas só custa ao princípio. Depois... é só ir buscar... e fazer reparações de manutenção.

Este material ficará à disposição do Conselho de Guias, e à sua guarda, pois se destinará também às actividades das patrulhas ou equipas.

Como sancionar êxitos e fracassos

Quando se trata de jogos em que se defrontam duas ou várias equipas, a solução é simples: a vitória cabe ao grupo que chegar primeiro, se for, por exemplo, o caso de jogos de revezamento, ou àquele que obtiver mais pontos, nos jogos de bola.

Quando, porém, cada jogador age por conta própria, nos jogos de atenção ou de destreza, como sancionar os resultados?

Dispõem-se de três sistemas: eliminação pura e simplesmente dos perdedores, atribuição de pontos, cobrança de prendas.

Eliminação

Evidentemente que o sistema mais sumário é: todo o jogador que comete um erro ou não realiza a acção pedida, é eliminado. Dessa maneira permanecem os mais hábeis, os mais desembaraçados, os mais ágeis. No entanto, aqueles que se enganam, ficam silenciosos ou agem fora de tempo, teriam justamente maior necessidade de se exercitar e de jogar. Se saem do jogo desde o início - e é o destino que se espera aos desajeitados - não terão possibilidade de treinar e progredir. Ficarão eternamente os companheiros inábeis, que os parceiros consideram uma praga e as equipas rejeitam. Não é certamente por esse sistema que se conseguirá dar-lhes confiança nas suas possibilidades.

O sistema das eliminações apresenta um outro inconveniente: se o jogo se prolonga um pouco mais, os eliminados procurarão certamente compensar a sua inactividade e a desordem ou o espírito de crítica poderão manifestar-se.

Só se deve adoptar, pois, a prática das eliminações quando se dispuser de pouco tempo e se quiser terminar um jogo o mais rapidamente possível. Será também um bom método para determinar, de tempos a tempos, o jogador mais hábil, mais ágil, mais rápido do grupo.

Pontos negativos

Todo o jogador que se engana, falha em seu objectivo ou é atingido pela bola, atribui-se um ponto de penalidade. Os jogadores que totalizam o menor número de penalidades, no fim da partida, são proclamados vencedores.

Prendas

Aquele que se engana entrega uma prenda (lenço, trança, etc.). No final deve, para recuperar essa prenda, executar uma prova imposta pelo orientador: vencer certa distância em um pé só, de gatinhas ou em marcha à ré, com um objecto em equilíbrio sobre a cabeça; saltar sobre um obstáculo; apanhar dez vezes seguidas a bola; atingir um alvo com a bola, etc.

Não se trata, bem entendido, em nenhum caso, de um castigo: esta palavra, aliás, é incompatível com o próprio espírito do «jogo».

Deve existir pelo contrário, um esforço, em escolher provas que obriguem os jogadores, portadores de prendas, a praticar os exercícios em que se mostram fracos ou desajeitados.

Assim se contribuirá para suprimir-lhes ou atenuar-lhes os pontos fracos o mais rapidamente possível.

Arquivo de jogos

É preciso que se saiba como organizar esse arquivo. Se te satisfaz em anotares à medida que encontras as regras do jogo que leste, viste ou imaginaste, depois de certo tempo ser-te-á difícil orientar, a menos que tenhas elaborado um índice claro e lógico.

Por exemplo, uma caderneta de folhas livres, com uma capa sólida, já será um aperfeiçoamento valioso, pois poderás classificar as folhas novas nos capítulos previstos de antemão.

A melhor solução, é ter fichas de cartolina, que caibam num bolso: quinze centímetros de altura por dez de largura parecem ser boas dimensões.

Anotar-se-á em cada ficha, segundo a disposição que antes foi elaborada, as indicações essenciais de um jogo: jogo de interior ou de exterior, número de jogadores, material necessário, dimensões do terreno, regras sumárias, etc.

Caderneta de folhas livres ou fichas, ambas pedem um índice que ajudará a encontrar rapidamente o jogo de que se necessita. Fazer conforme uma ordem de classificação de jogos tão lógica e clara quanto possível, por exemplo:

Jogos de actividade física:

- Jogos de corrida,
- Jogos de destreza,
- Jogos de agilidade,
- Jogos de relaxamento.
- Etc.,etc.,etc.

Jogos de educação sensorial:

- Jogos que desenvolvem a atenção,
- Jogos que desenvolvem a observação,
- Jogos que desenvolvem a memória,
- Etc., etc., etc.

6. A escolha dos jogos

A escolha de um jogo põe à prova toda a capacidade de um animador. Para se escolher o jogo próprio para a altura própria, é preciso:

- conhecer bem o grupo (idade, interesses, grau de coesão, etc.);
- saber vários jogos;
- estar atento à altura do dia, local, grau de fadiga; capacidade de entusiasmo, etc.;
- saber porquê, para quê e como vai fazer o jogo;
- saber de quantos colaboradores se dispõem e o que pode esperar deles.

Uma palavra para os jogos nocturnos que são sempre do agrado dos jovens, qualquer que seja a sua idade. Atenção ao prepará-los pois interessa não fazer os jovens apanharem sustos ou correrem perigos estupidamente. Nunca cansar excessivamente. Os jogos nocturnos podem ser movimentados mas nunca extenuantes, e devem terminar sempre a "horas decentes".

Os grandes jogos, para as grandes" ocasiões, devem ser feitos para um número razoável de pessoas, pois exigem habitualmente um risco de terminar em autênticas cavalgadas. Uma boa técnica é fazê-los como um conjunto de pequenos jogos.

Não esquecer que há jogos para todas as idades. Talvez que a falta de espírito de equipa, que tantas vezes se nota nos grupos responsáveis, se deva à falta de jogar em comum...

Nunca se deve repetir um jogo - a segunda vez que se joga já não é com o mesmo entusiasmo. - fazer jogos variados - quando o mesmo jovem ganha três jogos seguidos, algo está a falhar - não estamos a fazer jogos adequados e variados para aquele grupo.

Muitos jogos falham porque os animadores não os testaram convenientemente, pensando em todas as eventualidades, e não os experimentaram (quantas saídas são um desastre porque foram preparadas de carro ou de moto?).

Não esquecer nunca - preparar e experimentar antes de começar.

Ao começar a jogada, cada jovem precisa e, para isso, o animador deve explicar:

- as regras;
- as finalidades.

Ninguém pode ter dúvidas - não é possível participar num jogo sem se saber o que se está a fazer.

Cada jogo pode servir para atingir determinados objectivos e tem um determinado ritmo.

Para além disso, importa reparar no grau de adesão dos participantes.

No final, há frequentemente que organizar as classificações, que devem ser objectivas, concretas e claras. Por incapacidade o animador, acaba muitas vezes por haver discussões mais ou menos estéreis, que fazem esquecer todo o valor educativo que porventura o jogo teve.

O animador deve pedir a ajuda dos seus colaboradores (duas cabeças julgam melhor que uma!). Quando se tratar de classificações que exijam critérios subjectivos inevitavelmente controversos, será aconselhável recorrer aos jovens. Por exemplo: realizou-se um concurso de trabalhos manuais, na unidade; para constituir um júri de várias pessoas, entre as quais se poderão contar, por exemplo, os guias.

Não esquecer que os jovens jogam para ganhar. Importa não os alienar à competição, mas não podemos esquecer que eles querem ser classificados com justiça.

Não esquecer também de reflectir o jogo:

- que objectivos tinha?;
- quais foram atingidos?;
- como decorreu o jogo?;
- como aderiram os jovens?;
- que problemas houve?.

E sempre útil ouvir outras críticas dos participantes. Principalmente nos grandes jogos, é sempre de toda a utilidade (para o animador e seus colaboradores) fazer a critica de actividade com os participantes.

Como aprender jogos?

Há vários livros, com jogos para diversas ocasiões e para todas as idades, que poderão ser muito úteis (no D. M .F. encontram-se alguns).

Depois, imaginação e actividade. Não há boas actividades sem bons jogos.

Pedagogia

Observar as(os) crianças/jovens que jogam espontaneamente e verificar se os cinco elementos do jogo social espontâneo se aplicam a essa actividade.

Elaborar um grelha de três colunas: na primeira inscreve-se os interesses dos jovens, na segunda inscreve-se os objectivos do escutismo, na terceira inscreve-se os jogos susceptíveis de fazer a ligação entre os elementos das duas primeiras colunas.

Construir um ficheiro de jogos estabelecendo antes de tudo uma classificação e procurando no mínimo cinco jogos em cada categoria.

Inventar, na companhia dos jovens, um grande jogo com encenação de duração aproximada de duas horas de apoio à saúde (socorrismo), a protecção ambiental ou a paz.

Organizar alguns jogos de interior para um pequeno grupo de jovens, animar esses jogos e, na companhia dos jovens, fazer a avaliação.

Fontes de Informação

Alberto, Rui, *Bazar Jogos, colectânea de jogos juvenis*, Edições Salesianas, Porto, 1996.

Baden-Powell, *Escutismo para Rapazes*, Edição do Corpo Nacional de Escutas.

Baden-Powell, *Manual do Lobito*, Edições Flor de Lis. 1979.

Bonaventure, Josik - *Jogos de interior*, Ed. Família 2000, Porto, 1978.

Brandes, Donna e Howard Philips, *Manual de jogos educativos*, Moraes Editores, Lisboa, s/d.

Cabral, António, *Jogos populares infantis*, Ed. Domingos Barreira, Porto, 1991.

Cabral, António, *Jogos populares portugueses de jovens e adultos*, Ed. Domingos Barreira, Porto, 1990 (2ª edição).

Corpo Nacional de Escutas, *Jogos para Exploradores*, compilação de M. Faria, Edições Flor de Lis. 1975.

Ferreira, Pedrosa, *Jogue connosco*, Edições Salesianas, Porto, 1990 (2ª edição).

Ferreira, Pedrosa, *Ria connosco*, Edições Salesianas, Porto, 1979.

Fritzen, Silvino José, *Jogos dirigidos para grupos, recreação e aulas de educação física*, Ed. Vozes, Petrópolis, 1994 (18ª edição).

Leite, Fernando, *Vamos Jogar*, Ed. Apostolado da Oração, 1990 (3ª edição).

Scouts de France, *Baden-Powell, Hoje, pistas para um educador no escutismo*. Edição do Corpo Nacional de Escutas. 1993. O capítulo 3, intitulado O jogo escutista, inspirou a segunda parte deste módulo.

Stanké, Louis, *Educar brincando*, Publicações Europa-América, Lisboa, 1977.

Avaliação da Formação

Qual a importância que Baden-Powell dava ao jogo?

Defina jogo e o que o caracteriza.

Quais são os cinco elementos essenciais do jogo social espontâneo?

Que pensa dos jogos desportivos no escutismo?

O que é que caracteriza um grande jogo?

Qual é papel de um animador durante um jogo?

Identifique alguns tipos de jogos.