

# Jogos e Atividades



SÉRIE

Jogos e Atividades



1a. Edição: 1500 exemplares

Capa e Edição: Carlos Alberto F. de Moura

Coordenação: Mario Henrique P. Farinon

Ilustrações: Paulo Cabello

Coletânea elaborada por Paulo Cabello

Publicado por

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL  
REGIÃO DO RIO GRANDE DO SUL

Porto Alegre, RS, Dezembro de 2002



## Apresentação

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

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

A este Volume 1 se somarão outros que em breve enriquecerão a biblioteca de nossos grupos escoteiros, escolas, e demais organizações juvenis.

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

Aproveite!

**Mario H. P. Farinon**  
**Diretor Presidente UEB/RS**



## Sumário

ALERTA - 1 .....	8
ALIMENTOS PERECÍVEIS - 2 .....	9
ARRANCAR ESTACA - 3 .....	11
BEISEBOL BRASILEIRO - 4 .....	12
BOLA AO CESTO MÓVEL - 5 .....	13
BOLA NA BOLA - 6 .....	14
BOLA QUENTE - 7 .....	15
BOMBA DO KIM - 8 .....	16
BURRICO ESPERTO - 9 .....	17
CABO DE GUERRA - 10 .....	18
CAÇA AO CABO - 11 .....	19
CAÇA AO ESCALPO - 12 .....	20
CAÇA AO TESOURO EM CÍRCULO - 13 .....	21
CAÇA AO TESOURO EM X - 14 .....	22
CAETEBOL - 15 .....	23
CARA OU COROA - 16 .....	24
CHICOTINHO - 17 .....	25
CIDADE x CIDADE - 18 .....	26
CÍRCULO x LINHA - 19 .....	27
COELHO E RAPOSA - 20 .....	28
CORAÇÃO D'ÁGUA - 21 .....	29
CORRIDA CONTRA CÍRCULO - 22 .....	30
CORRIDA DE CENTOPÉIA - 23 .....	31
CORRIDA DE JORNAL - 24 .....	32
ELO MALUCO - 25 .....	33
ENCONTRE OS 10 OBJETOS - 26 .....	34
EQUILÍBRIO EM JORNAL - 27 .....	35
FORÇAR A ENTRADA NO CÍRCULO - 28 .....	36
FRASE QUE CRESCE - 29 .....	37
FUTEBOL DE TACO - 30 .....	38
GUARDAR ESCALPO - 31 .....	39
GUERRA D'ÁGUA - 32 .....	40
GUERRA DE ESCALPOS - 33 .....	41
HÓQUEI NATIVO - 34 .....	42
ILHA DAS MOSCAS - 35 .....	43
JOGO DO PI - 36 .....	44



## INTRODUÇÃO

Durante um ano de atuação em uma seção escoteira, os jovens participam em cerca de 150 jogos. Então, essa é a quantidade que devemos ter em estoque de jogos, se desejamos oferecer jogos sem nenhuma repetição.

Oferecemos neste volume, um pouco dessa necessidade anual. São 36 jogos testados e aprovados, com explicações claras e objetivas. São jogos que necessitam de nenhum ou pouco material, e, portanto sempre de baixo custo.

### 1) EDUCANDO ATRAVÉS DOS JOGOS

Cabe lembrar que cada jogo pode ser uma oportunidade para realizar a educação deste ou aquele jovem. Parar o jogo e comentar uma atitude errada, sem indicar quem a executou já pode ser um começo.

A escolha do jogo também pode ser importante na ludoeducação, assim, se desejamos apenas divertir os jovens, se visamos apenas o lúdico, podemos usar os jogos sem maiores cuidados e de uma forma bem simples.

Porém, se desejamos educar o físico e o caráter dos jovens, atuando na ludoeducação; os jogos devem ser utilizados com muita atenção, tornando-se seu uso uma tarefa um pouco mais complexa.

Os jogos devem ser considerados como um meio para obter resultados na formação de caráter e para praticar vários tipos de conhecimentos. Os jogos não devem ser utilizados apenas de forma recreativa. Durante os jogos temos a chance de melhor observar os jovens, para depois trabalhar suas falhas de caráter.

### 2) A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Os jogos são importantes porque, dentre outras coisas podemos:

- a) Consumir a energia dos jovens, eles gostam de atividades que exijam grande esforço físico e mental; geralmente um jovem saudável é ativo.



- b) Desenvolver:

- o físico, a mente, a inteligência, os órgãos de sentidos, a investigação, o raciocínio.

- c) Treinar:

- a auto-disciplina, a competitividade, o espírito esportivo, o caráter.

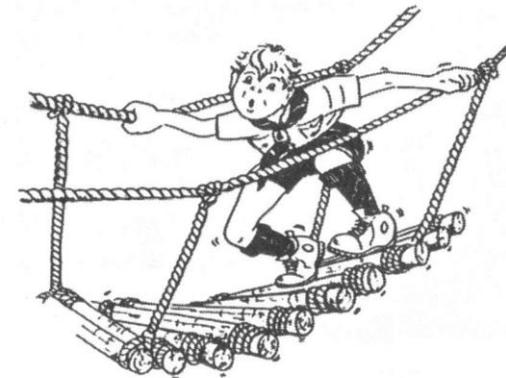
- d) Oferecer oportunidades para:

d.1) APRENDER FAZENDO. No jogo oferecemos oportunidades praticar as teorias ensinadas; dependendo da forma do jogo CADA CRIANÇA OU JOVEM terá a chance de fazer sua demonstração.

d.2) DESENVOLVIMENTO PESSOAL PELA ORIENTAÇÃO INDIVIDUAL. Durante os jogos a vontade de vencer faz com que cada jovem mostre como é na realidade; facilitando o trabalho de observação do ludoeducador para futuras correções.

d.3) ATIVIDADES PROGRESSIVAS, ATRAENTES E VARIADAS. Muitas são as maneiras de aplicar um mesmo jogo. Com pequenas mudanças de táticas, regras ou de ambientação há possibilidade de inúmeras variações que transformarão o jogo mais atrativo e progressivamente mais difícil.

d.4) VIDA EM EQUIPE. Os jogos são um teste para a disciplina, para a liderança e para a aceitação de responsabilidades, no qual todos se esforçam para a vitória individual ou da equipe.



### 3) O ARQUIVO DE JOGOS

Possuir um bom arquivo de jogos é de suma importância para facilitar o uso, favorecer a substituição ou improvisação de jogos, que por qualquer condição não possa ser executados em um determinado momento.

Não existe uma obrigatoriedade quanto ao método de arquivar e classificar os jogos, portanto cada um pode desenvolver seu próprio método. Ele deve ser prático, eficiente, não muito trabalhoso e que atenda às suas pretensões.

Eu proponho separar os jogos em:

#### 3.1) JOGOS DE CÍRCULO

Em geral são jogos de movimentação média, e que alternam a participação de um a quatro jovens por vez.

#### 3.2) JOGOS DE KIM

Que atuam no treinamento dos órgãos dos sentidos e da memória. São jogos de pouca movimentação, mas importantes para desenvolvimento do jovem.

É recomendado que seja aplicado um jogo deste tipo em cada dia de atividade. A educação dos sentidos deve ser feita de forma paulatina.

#### 3.3) JOGOS QUEBRA GELO

São movimentados e agitados, e por isso mais populares e desejados pelos jovens. Por este motivo, apresentamos uma maior quantidade.

Estes tipos de jogos são necessários no início de cada atividade ou sempre que desejarmos impor um aumento no ritmo da atividade.

#### 3.4) JOGOS DE REVEZAMENTO:

São jogos de grande movimentação, mas de participação alternada, pois apenas um ou dois jovens de cada equipe atuam no papel principal em cada vez.

Portanto são jogos de participação individual, dentro de competições por equipes, são ideais para verificar determinado conhecimento ou habilidade, bem como para ativar o espírito de equipe, pois servem para contar pontos em competições mais amplas.



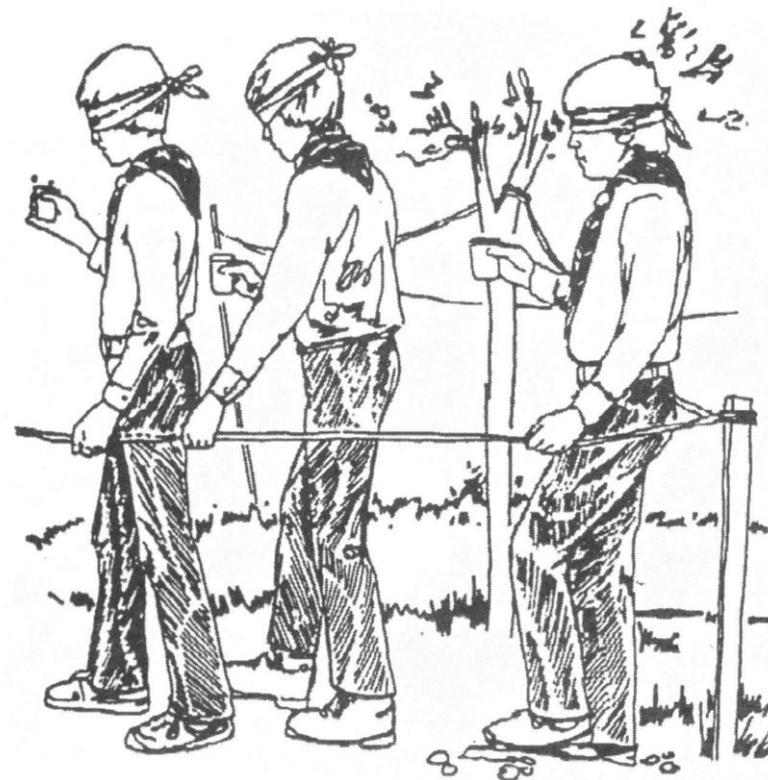
### 3.5) JOGOS TRANQUÍLOS:

Jogos de pouca movimentação, que servem para acalmar uma atividade.

Em geral exigem pouco espaço, sendo essenciais nos dias de atividade de chuva, mas podem ser aplicados em qualquer oportunidade.

Para facilitar suas escolhas, você também pode organizar outras listas de jogos. Por exemplo, os que usam água, para um dia de calor; os jogos de inteligência; os de observação, etc.

Mas, então vamos aos jogos propriamente ditos, no final existe um índice com todos os jogos aqui contidos, para também poderem ser localizados em ordem alfabética.



Nome: **ALERTA - 1**

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

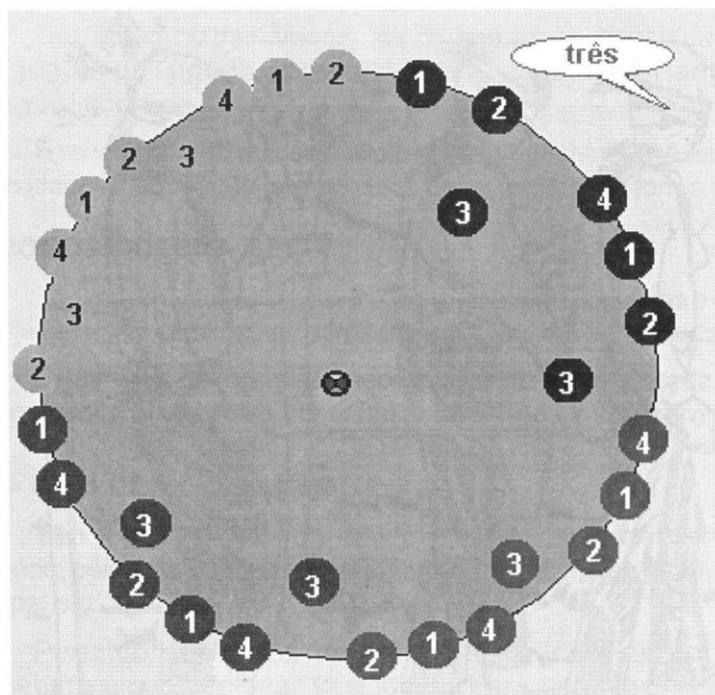
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 1 bola

**Regras:**

- 1) Formar círculo e numerar participantes de 1 à 4.
- 2) Jogar bola para cima e gritar um número.
- 3) Os que tiverem esse número tentam pegar a bola.
- 4) Quem pegar a bola, grita alerta.
- 5) Todos param e o que gritou joga a bola para queimar.
- 6) Pode permitir usar a mão para se defender.
- 7) O que for queimado paga uma prenda.



Observações: para transformar em jogo de equipe, basta anotar os pontos obtidos pelos jovens para sua equipe, 2 se queimou o corpo e 1 se queimou só a mão; e ao final de algumas rodadas ver qual a equipe vencedora.



Nome: **ALIMENTOS PERECÍVEIS - 2**

Tipo: Revezamento

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

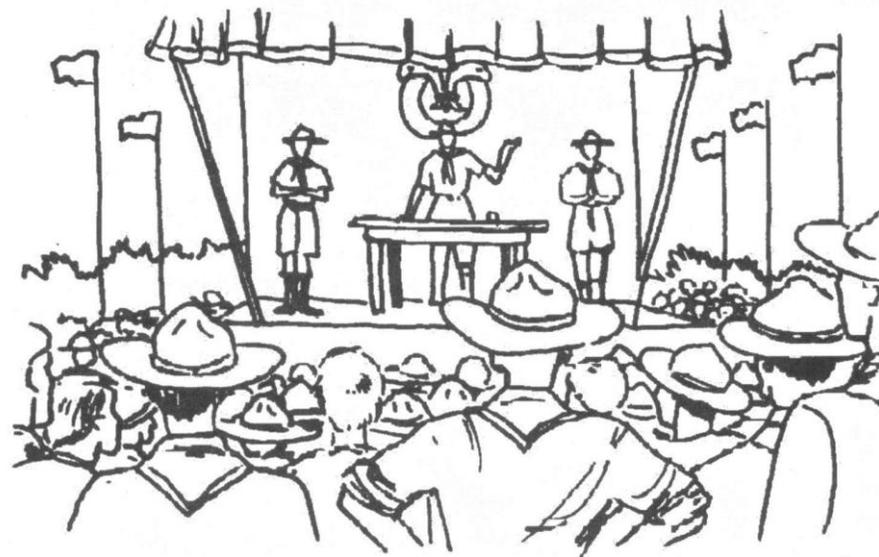
Função Participativa: Alternada

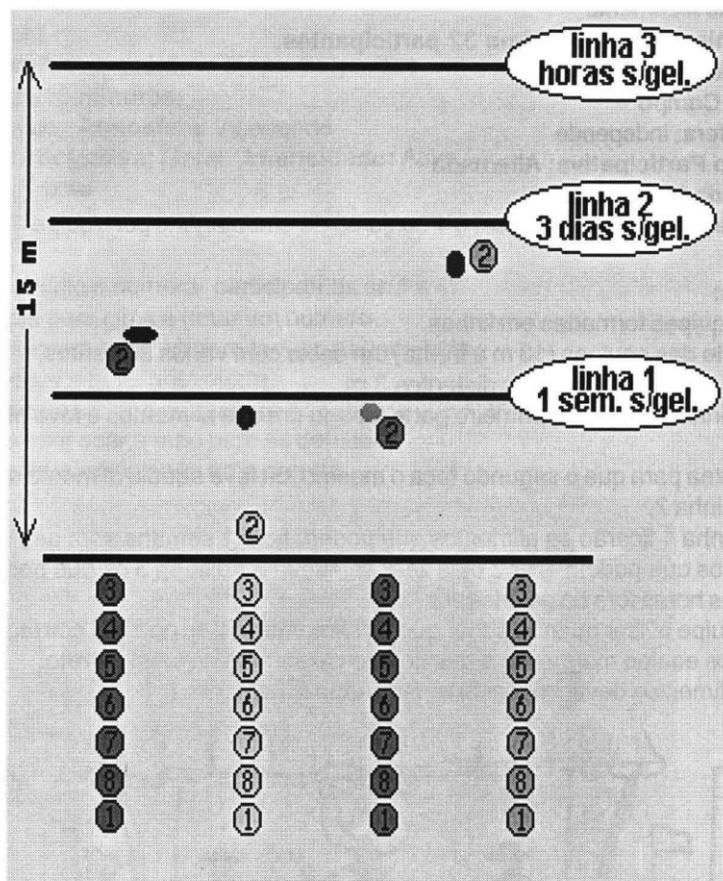
Intensidade: Moderado

Materiais: cordas (demarcar) e 1 conjunto de embalagens por equipe

**Regras:**

- 1) As equipes formadas em linhas.
- 2) Diante das equipes (10 m à frente) um caixa com vários alimentos.
- 3) Mais adiante, três linhas distantes 3 m.
- 4) Ao sinal de partida o primeiro parte e pega um dos alimentos e leva até a linha 1.
- 5) Retorna para que o segundo faça o mesmo, ou leve aquele alimento da linha 1 para a linha 2.
- 6) Na linha 1 ficarão os alimentos que podem ficar 1 semana sem geladeira; na linha 2 os que podem ficar 3 dias sem geladeira e na linha 3 os que podem ficar algumas horas fora da geladeira.
- 7) A equipe avisar quando achar que os alimentos estão no local correto.
- 8) Vence equipe mais veloz e que colocou alimentos no local correto.
- 9) Os alimentos devem avançar apenas uma linha por vez.





**Observações:** As cordas são para definir as linhas.  
 Os conjuntos de embalagens podem ser as próprias embalagens vazias dos produtos ou fotos retiradas de propagandas de supermercado ilustrando alimentos.  
 Abaixo uma lista de alimentos e linha onde devem ficar:

- 1 - ervilha enlatada, arroz, batata, cenoura,
- 2 - ovos, margarina, pão de forma, repolho,
- 3 - bacon, carne, salsicha, lingüiça.

## Nome: ARRANCAR ESTACA - 3

Tipo: Tranqüilo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 20 minutos.

Local: Campo

Atmosfera: Independe

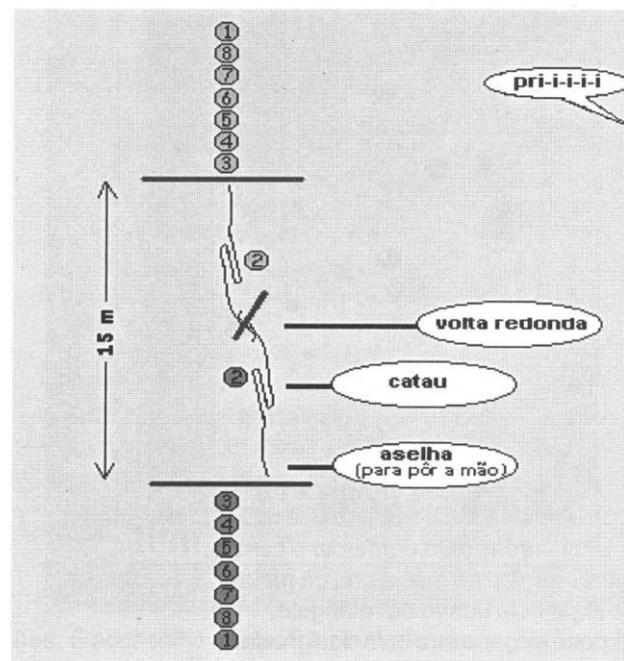
Função Participativa: Geral

Intensidade: Calmo

Materiais: 1 estaca e 2 cordas

### Regras:

- 1) Formar as equipes duas a duas, uma de frente para a outra.
- 2) Elas estarão distantes 10 m e terão entre elas uma estaca.
- 3) Cada equipe tem uma corda e deve fazer uma volta redonda (na estaca), um catau e um aselha.
- 4) Ao sinal do apito o primeiro corre e começa a fazer os nós.
- 5) Ao novo sinal do apito, pára e corre até sua equipe.
- 6) Toca o próximo, que passará a executar a tarefa.
- 7) Continua-se assim até que uma equipe termine os nós e se reúna para puxar a estaca.
- 8) Vence a equipe que consegue puxar a estaca primeiro.



Observações: Nenhuma.

## Nome: BEISEBOL BRASILEIRO - 4

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 5 e no máximo 15 participantes.

Duração de 20 minutos.

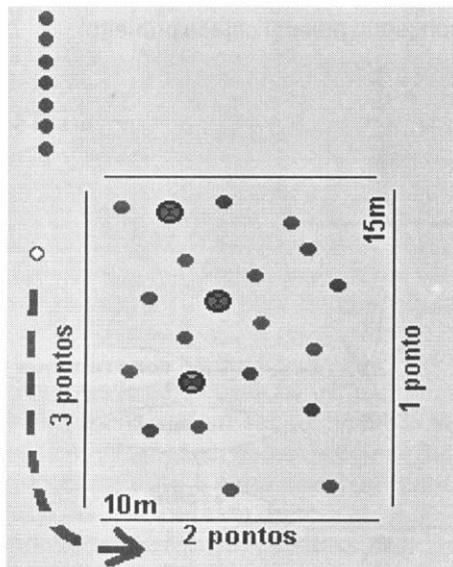
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 3 bolas pequenas

### Regras:

- 1) Três equipes se posicionam dentro de um retângulo, de 10 x 15m e uma outra equipe, fora, num dos cantos.
- 2) Ao sinal do apito, o primeiro jovem (CORREDOR) joga 3 bolas pequenas dentro da área do retângulo, e corre para circundar todo o retângulo.
- 3) Os jovens dentro do retângulo tentam pegar a bola designada para sua equipe e queimar o jovem corredor, antes que ele ultrapasse o terceiro lado do retângulo.
- 4) Se queimar no primeiro lado, sua equipe ganhará 3 pontos. No segundo, 2 e no terceiro, 1 ponto.
- 5) Anotar pontos e entregar as bolas para o próximo corredor.
- 6) Depois do último corredor, trocar equipe corredora.
- 7) Vence a equipe com maior número de pontos.



Observações: Usar cordas para demarcar o campo.  
Usar 3 bolas diferentes (bolas macias ou de meia).  
O corredor deve jogar bola dentro do retângulo.  
Cada equipe só pode pegar a sua bola designada.



## Nome: BOLA AO CESTO MÓVEL - 5

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 10 e no máximo 24 participantes.

Duração de 15 minutos.

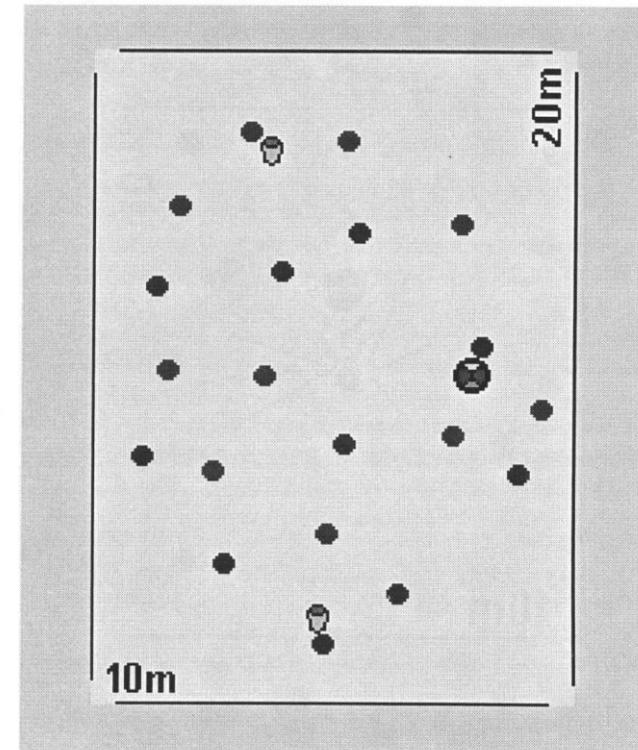
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Calmo

Materiais: 2 baldes e 1 bola

### Regras:

- 1) Formar duas equipes para um jogo de basquete, com algumas regras adicionais.
- 2) Não pode dar mais que 3 passos com a bola.
- 3) A bola deve passar por 5 jogadores da mesma equipe antes de ser arremessada à cesta.
- 4) Se a bola for interceptada pela outra equipe, a contagem dos passes deve reiniciar.
- 5) A cesta (uma panela) fica em poder de um dos jovens da equipe, que deve passá-la para outro jovem, sem andar.



Observações: É aconselhável uns 3 instrutores para acompanharem esse jogo.



## Nome: BOLA NA BOLA - 6

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

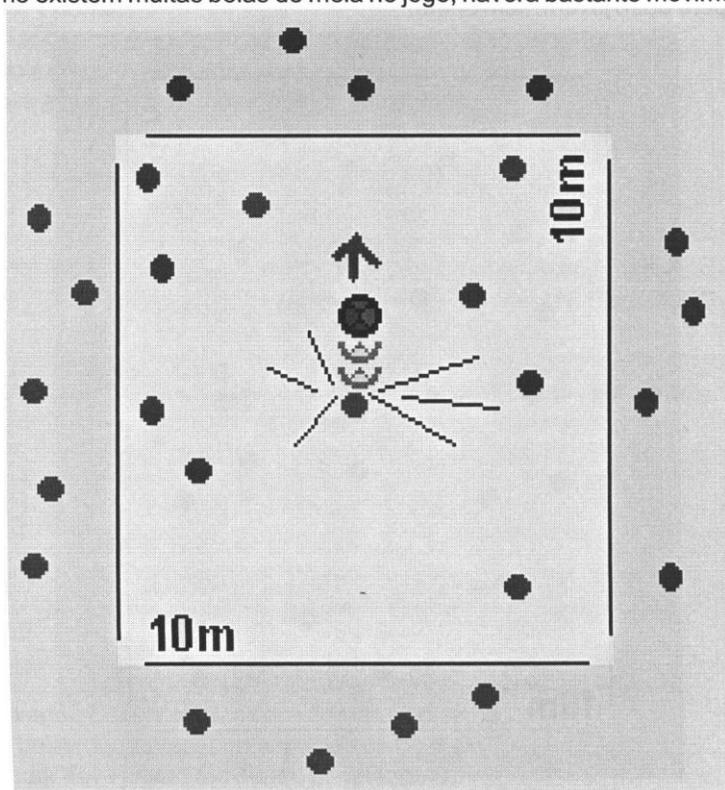
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 1 bola de meia por jovem e 1 bola grande

### Regras:

- 1) Delimita-se um quadrado, cada um dos seus lados é defendido por uma das equipas.
- 2) No centro desse quadrado coloca-se uma bola normal de futebol.
- 3) Objetivo das equipas é fazer com que a bola do centro atinja o limite do campo defendido por uma das outras equipas.
- 4) A forma de movimentar a bola é atingi-la com uma das bolas de meia.
- 5) Como existem muitas bolas de meia no jogo, haverá bastante movimentação.



Observações: Caso esteja muito difícil, troque por uma bola mais leve.



## Nome: BOLA QUENTE - 7

Tipo: Círculo

No mínimo 6 e no máximo 30 participantes.

Duração de 15 minutos.

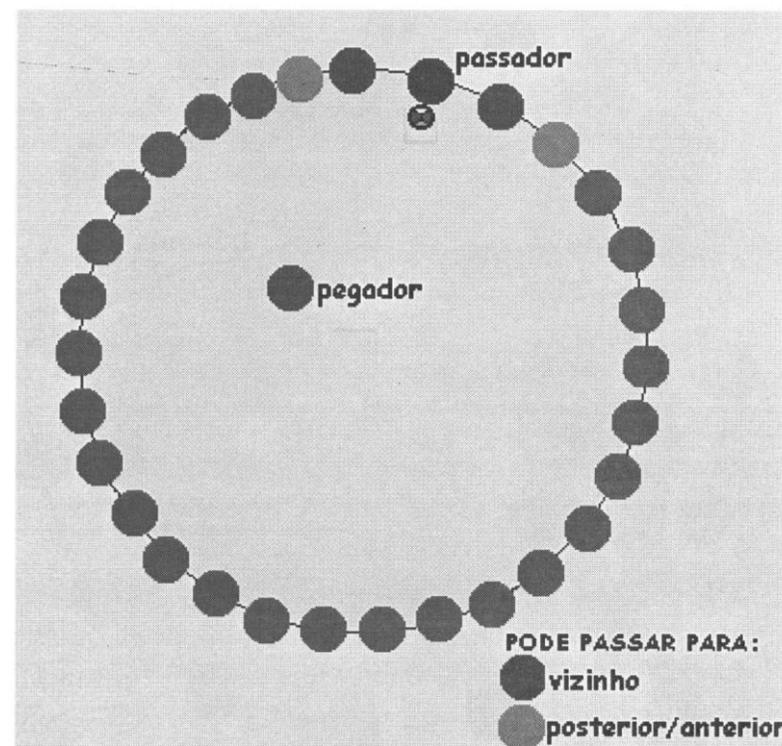
Local: Independe Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bola

### Regras:

- 1) Os participantes formam um círculo.
- 2) Dentro dele fica um jovem escolhido para iniciar o jogo.
- 3) Um dos participantes do círculo tem uma bola.
- 4) Esta bola vai ser passada entre os jovens do círculo, mas só pode ser passada para o vizinho de um dos lados ou o imediatamente posterior ou anterior.
- 5) Se isto não ocorrer ou se o jovem que estava no centro conseguir apenas tocar a bola, quem estava com a bola passará para o centro do círculo, reiniciando o jogo.



Observações: É um jogo no qual a bola se movimenta muito, por isso o nome de bola quente.



Nome: **BOMBA DO KIM - 8**

Tipo: de Kim

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

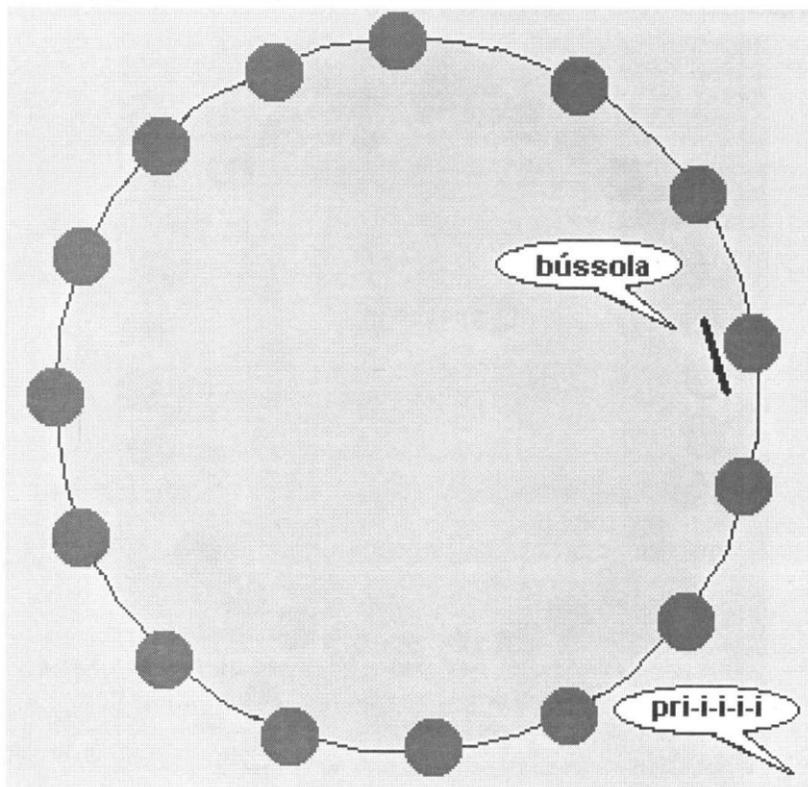
Local: Independe Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 2 bastões e 1 apito

Regras:

- 1) Formar dois círculos.
- 2) Ao sinal do apito, um bastão circulará dentre os jovens.
- 3) Ao sinal de novo apito, quem está com o bastão deve falar um material de campo.
- 4) Se falar um material ainda não falado marca ponto.
- 5) Vence equipe do círculo que fizer mais pontos.



Observações: Nenhuma.

Nome: **BURRICO ESPERTO - 9**

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

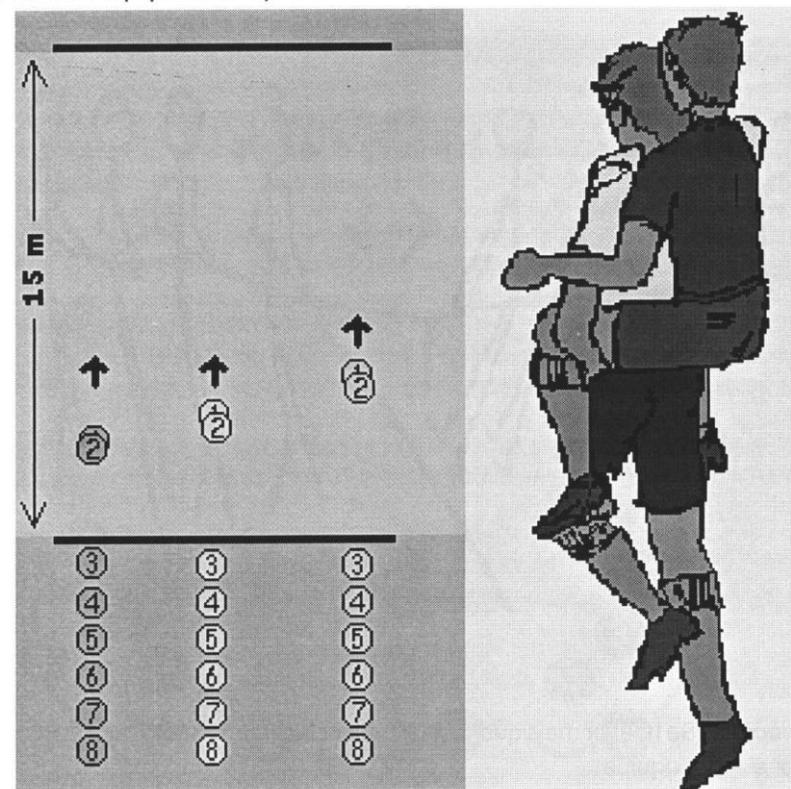
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Moderado

Materiais: 1 m de cabo por equipe

Regras:

- 1) Formar as equipes para um revezamento.
- 2) Ao sinal do apito, o 2º jovem da equipe monta cavalo no 1º.
- 3) Correm até uma estaca, onde o CAVALEIRO faz um nó VOLTADO SALTEADOR, e ao encerrar o CAVALO desfaz o nó com a boca.
- 4) Retornam à equipe para os seguinte também cumpram a mesma tarefa.
- 5) Continua até que toda a equipe realize o revezamento.
- 6) Vence a equipe mais rápida.



Observações: Nenhuma.

Nome: **CABO DE GUERRA - 10**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 10 minutos.

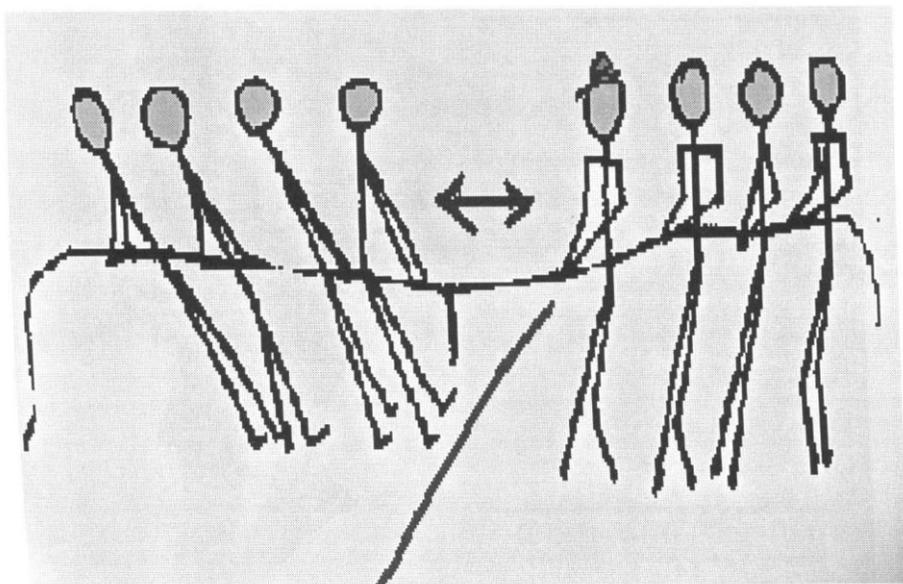
Local: Independe Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Moderado

Materiais: 1 corda grossa

Regras:

- 1) Dividir em 2, 4 ou 6 equipes.
- 2) Cada equipe segura uma ponta da corda.
- 3) Estipular uma marca, no meio da corda e duas linhas limites, distantes 2 m.
- 4) Ao sinal, as duas equipes puxam a corda até que a outra equipe ultrapasse sua linha limite.
- 5) Fazer um melhor de 3 vezes.



Observações: Se houver mais que duas equipes, fazer um torneio para descobrir a melhor e a pior equipe.



Nome: **CAÇA AO CABO - 11**

Tipo: Círculo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

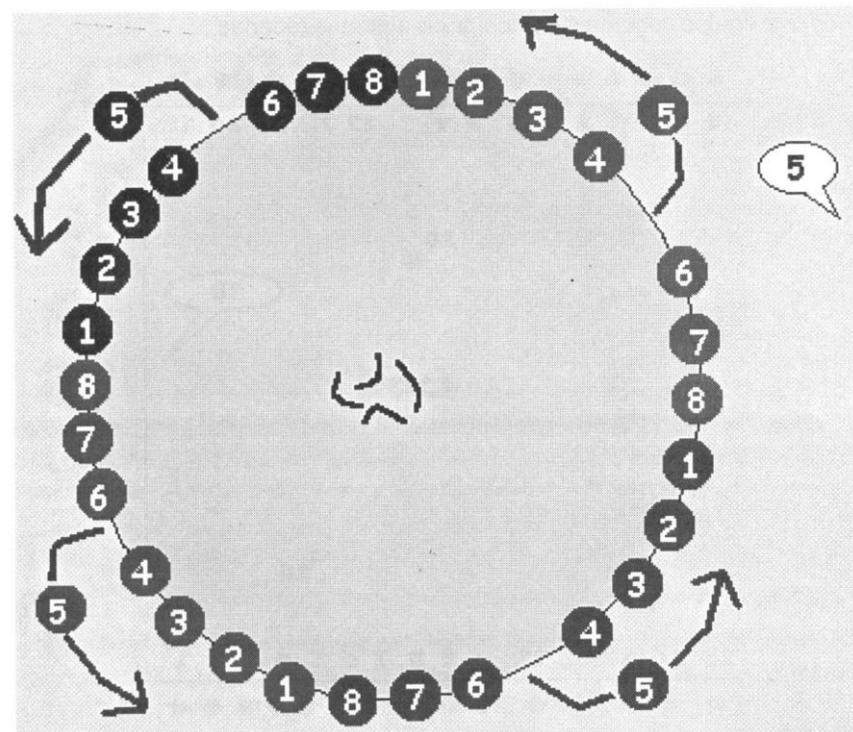
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Moderado

Materiais: 4 cabos

Regras:

- 1) Todos formados em círculo e numerados de 1 a 8.
- 2) Um número e um nó serão anunciados.
- 3) Os que tiverem aquele nº, correm para a direita dão uma volta no círculo.
- 4) Entram no círculo pela sua vaga, pega um dos cabos do centro.
- 5) Dá o nó anunciado e levanta o seu cabo.
- 6) Se for o primeiro a realizar marca um ponto, se o nó estiver correto marca mais um ponto, se estiver incorreto o próximo na rapidez concorre aos pontos.
- 7) Vence equipe que conseguir mais pontos.



Observações: Nenhuma.



## Nome: CAÇA AO ESCALPO - 12

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

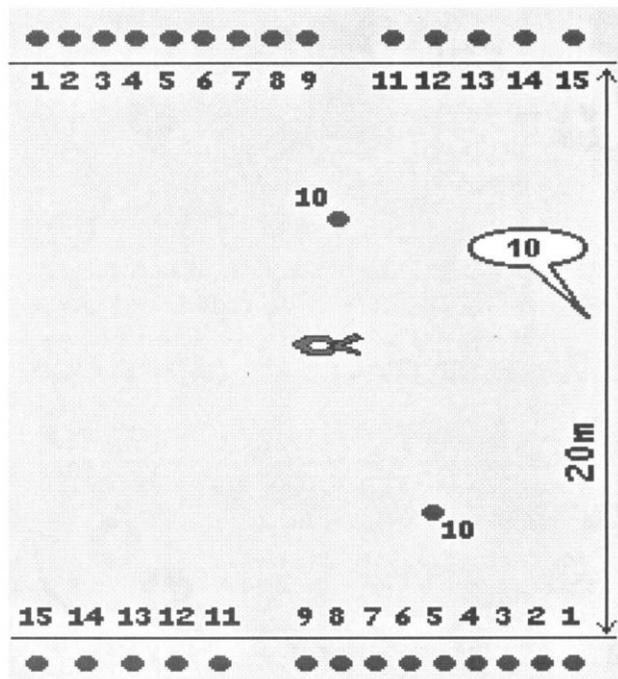
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: 1 lenço

### Regras:

- 1) Duas equipes formadas na linha de fundos do campo.
- 2) Cada jovem - um numerado.
- 3) No centro do campo um ESCALPO (lenço).
- 4) Um nº é chamado e o jovem de cada equipe corre ao centro.
- 5) Pega o lenço e retorna para sua equipe.
- 6) Quem não pegou o lenço, se tocar o adversário marca um ponto.
- 7) Quem pegou o lenço e conseguir chegar até sua equipe, marca dois pontos.
- 8) Reforçar que se houver disputa para pegar o lenço, a mão esquerda deve ficar sempre para trás.
- 9) Vence a equipe com mais pontos, após algumas rodadas.



Observações: Nenhuma.



## Nome: CAÇA AO TESOURO EM CÍRCULO - 13

Tipo: Círculo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

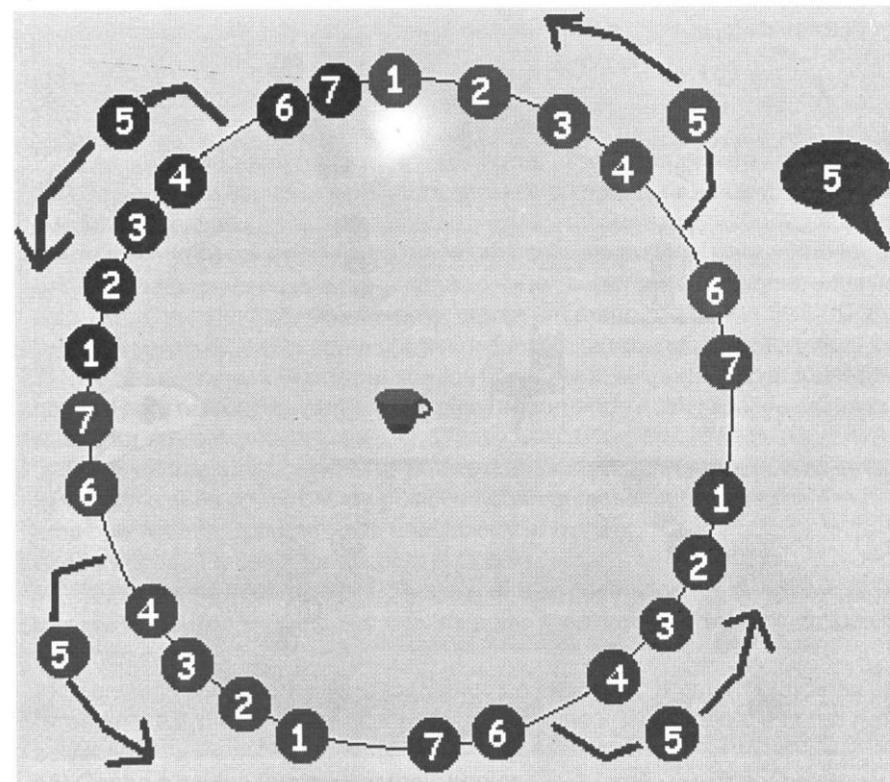
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: 1 bola

### Regras:

- 1) Equipes formadas em círculo, todos numerados dentro de cada equipe.
- 2) O nº chamado de cada equipe corre para direita;
- 3) Dá uma volta no círculo;
- 4) Entra no círculo (sob as pernas do vizinho da esquerda);
- 5) Pega o tesouro (bola) que está no centro do círculo.
- 6) Quem conseguir marca um ponto para sua equipe.
- 7) Vence a equipe com mais pontos depois de algumas rodadas.



Observações: Nenhuma.



Nome: **CAÇA AO TESOURO EM X - 14**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 12 e no máximo 52 participantes.

Duração de 15 minutos.

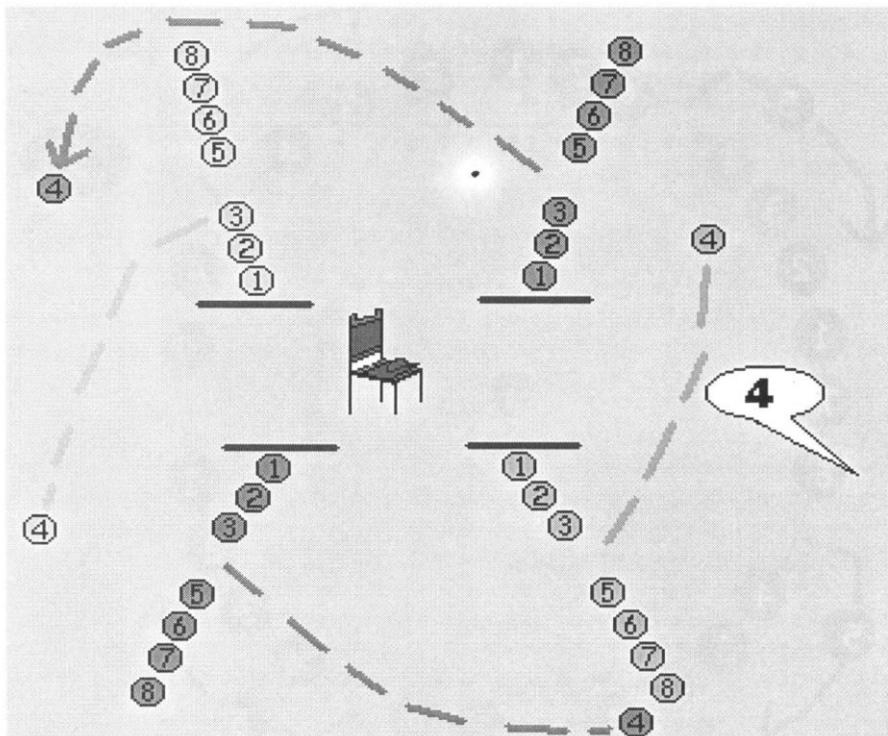
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 1 chapéu e 1 banquinho

Regras:

- 1) As equipes formadas em linha, em cruz imaginária.
- 2) No ponto de cruzamento dessa cruz, colocar um banquinho com um chapéu.
- 3) Ao sinal do apito, o 1º de cada equipe corre para a direita.
- 4) Dá uma volta em torno das equipes e passa sob as pernas dos jovens da sua equipe (do último até o 2º).
- 5) Pega o chapéu e coloca na cabeça.
- 6) Se conseguir marca 1 ponto para sua equipe.
- 7) Vence a equipe que fizer mais pontos.



Observações: É claro que se pode usar qualquer objeto no centro.



Nome: **CAETEBOL - 15**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 12 e no máximo 32 participantes.

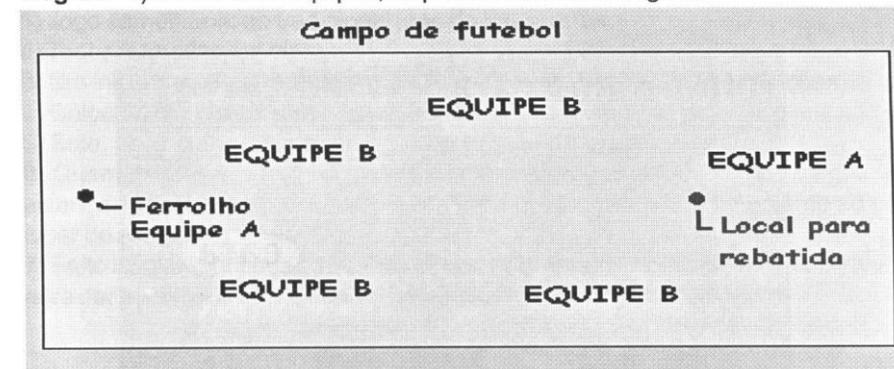
Duração de 20 minutos.

Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bola de tênis e 1 taco de beisebol

Regras: 1) Dividir em 2 equipes, dispostas conforme a figura.



- 2) Após sorteio, equipe A fica na área externa, atrás do local para rebatida.
- 3) A equipe B fica espalhada na área interna do campo, para tentar pegar as bolas que forem rebatidas.
- 4) Um arremessador da equipe B lança uma bola para o local para rebatida.
- 5) Se o rebatedor da equipe A conseguir: rebater, correr até o ferrolho e voltar para a sua área, sem ser tocado pela bola, marca um ponto.
- 6) Não é permitido atrapalhar a corrida do local para rebatida até o ferrolho.
- 7) Se o rebatedor achar que sua rebatida não foi boa, ele poderá ficar aguardando no local para rebatida ou parar no ferrolho, aguardando outra rebatida de um novo rebatedor da equipe A.
- 8) É permitido apenas um jovem da equipe A no local para rebatida e dois no ferrolho.
- 9) O árbitro apita uma troca de posições das equipes sempre que:  
uma bola rebatida for apanhada antes de tocar o chão;  
o rebatedor da equipe A for atingido pela bola.
- 10) Se, enquanto trocam de posições, alguém da nova equipe B atingir com a bola um jovem da outra equipe, o árbitro apita e as equipes trocam de posição novamente.
- 11) Se a bola sair da área de jogo (campo de futebol), o rebatedor poderá correr livremente até o ferrolho e voltar para marcar o seu ponto (como o home run no beisebol).
- 13) Ganha a equipe que marcar mais pontos.

Observações: Este jogo é uma adaptação do beisebol.



Nome: **CARA OU COROA - 16**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

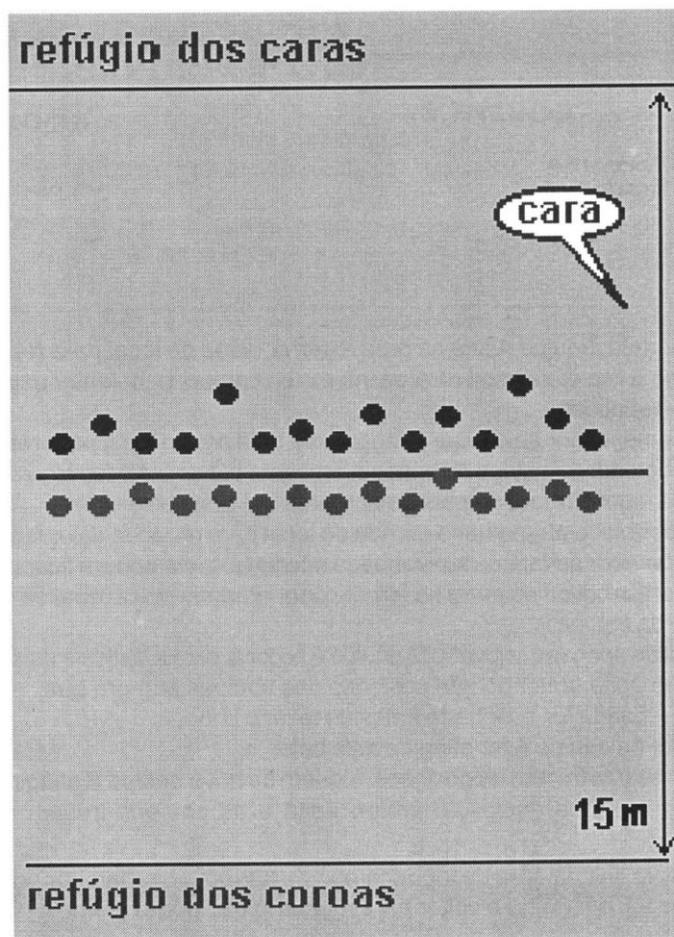
Duração de 15 minutos.

Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Moderado

Materiais: 1 moeda e 3 cordas

Regras:



Observações: Nenhuma.



Nome: **CHICOTINHO - 17**

Tipo: Círculo

No mínimo 10 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

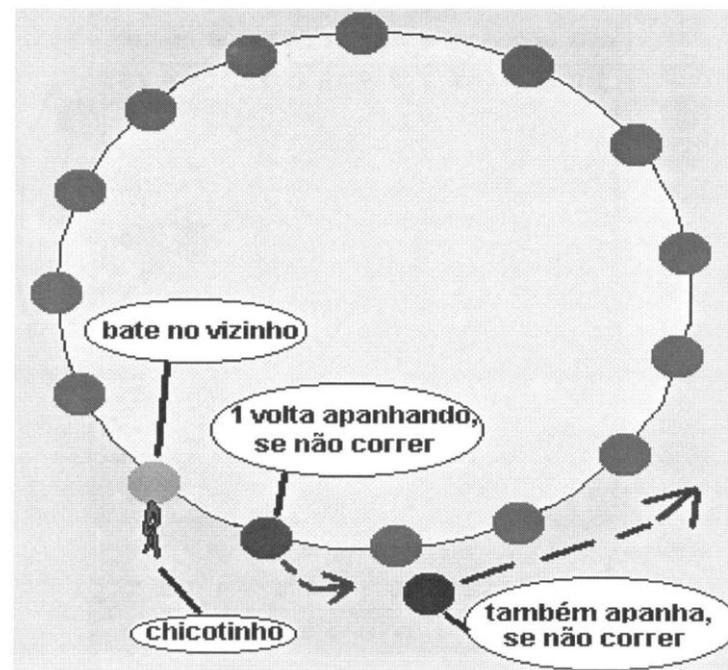
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: 1 pano enrolado

Regras:

- 1) Jogo semelhante ao tradicional jogo do lenço atrás.
- 2) Todos formados em círculo.
- 3) Um inicia o jogo correndo com um chicotinho na mão (vide observações).
- 4) Coloca o chicotinho atrás de um jovem.
- 5) Este, pega o chicote e corre atrás do vizinho da direita.
- 6) Quem está com o chicote pode bater no vizinho ou em quem o entregou, se alcança-los antes que eles completem uma volta e cheguem novamente ao seu lugar de partida.
- 7) Feito isso ele continua a rodear o círculo, e coloca o chicotinho em outro jovem, para dar continuidade ao jogo.



Observações: Usar como chicotinho uma toalha ou pano enrolado e presa com fita crepe.



## Nome: CIDADE x CIDADE - 18

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 12 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

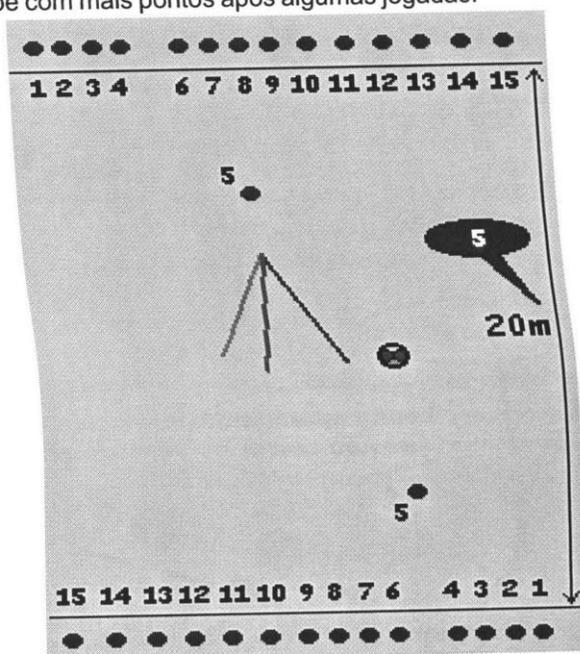
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 3 bastões e 1 bola

### Regras:

- 1) Duas equipes (CIDADES) formadas na linha de fundos do campo, distante 20 m (vide ilustração).
- 2) Cada jovem é numerado.
- 3) No centro um tripé (PREFEITURA), feito com 3 bastões encostados.
- 4) Um nº é anunciado, o jovem de cada equipe do nº. chamado (PREFEITO) corre ao centro, pega a bola e a atira para sua CIDADE.
- 5) Quando a CIDADE adversária estiver com a bola, o PREFEITO deve tentar atrapalhar a derrubada da PREFEITURA.
- 6) Quando a sua CIDADE estiver com a bola, você deve tentar evitar que o PREFEITO adversário atrapalhe a derrubada da PREFEITURA.
- 7) Vence a equipe com mais pontos após algumas jogadas.



Observações: Podem ser chamados 2 ou 3 números, que atuam em conjunto.  
Podem ser usadas 2 bolas.



## Nome: CÍRCULO x LINHA - 19

Tipo: Círculo

No mínimo 15 e no máximo 30 participantes.

Duração de 15 minutos.

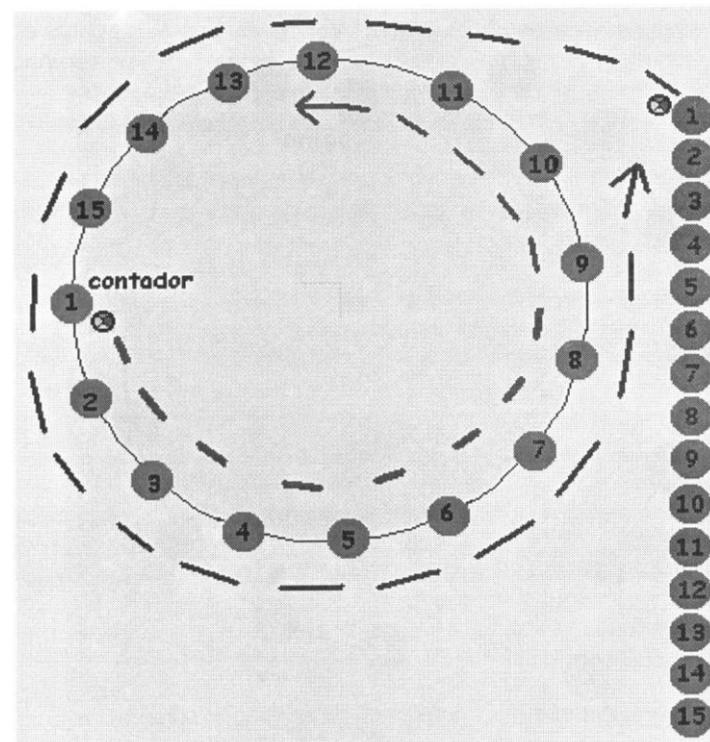
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 2 bolas

### Regras:

- 1) Metade forma um círculo. Os demais formam uma linha.
- 2) Ao sinal de partida, uma bola é passada de mão em mão, no círculo.
- 3) Sempre que passa por um determinado jovem ele grita bem alto o número de voltas.
- 4) Enquanto isso, os da linha revezam em torno do círculo.
- 5) Anotar as voltas que a bola deu no círculo, quando o revezamento acabar.
- 6) Trocar as equipes de posição.
- 7) A equipe vencedora é a aquela que conseguiu revezar com menor nº. de voltas.



Observações: Para ficar mais divertido, use 2 sabonetes e 2 baldes com água, um no círculo e outro no início da linha.



## Nome: CIDADE x CIDADE - 18

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 12 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

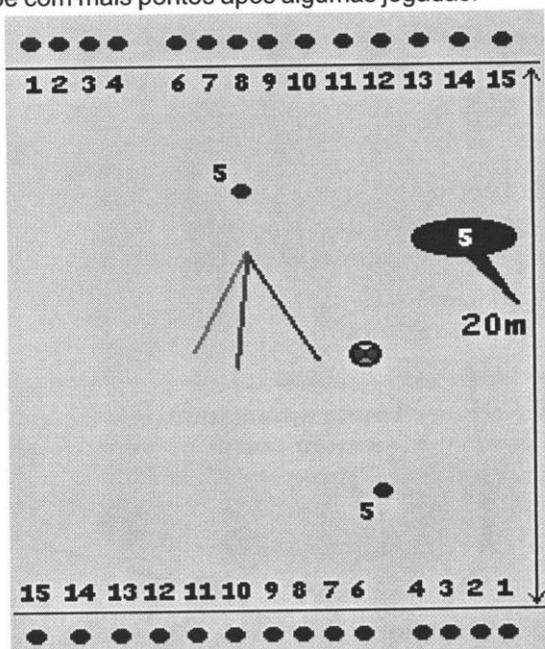
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 3 bastões e 1 bola

### Regras:

- 1) Duas equipes (CIDADES) formadas na linha de fundos do campo, distante 20 m (vide ilustração).
- 2) Cada jovem é numerado.
- 3) No centro um tripé (PREFEITURA), feito com 3 bastões encostados.
- 4) Um nº é anunciado, o jovem de cada equipe do nº. chamado (PREFEITO) corre ao centro, pega a bola e a atira para sua CIDADE.
- 5) Quando a CIDADE adversária estiver com a bola, o PREFEITO deve tentar atrapalhar a derrubada da PREFEITURA.
- 6) Quando a sua CIDADE estiver com a bola, você deve tentar evitar que o PREFEITO adversário atrapalhe a derrubada da PREFEITURA.
- 7) Vence a equipe com mais pontos após algumas jogadas.



Observações: Podem ser chamados 2 ou 3 números, que atuaram em conjunto.  
Podem ser usadas 2 bolas.



## Nome: COELHO E RAPOSA - 20

Tipo: Círculo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

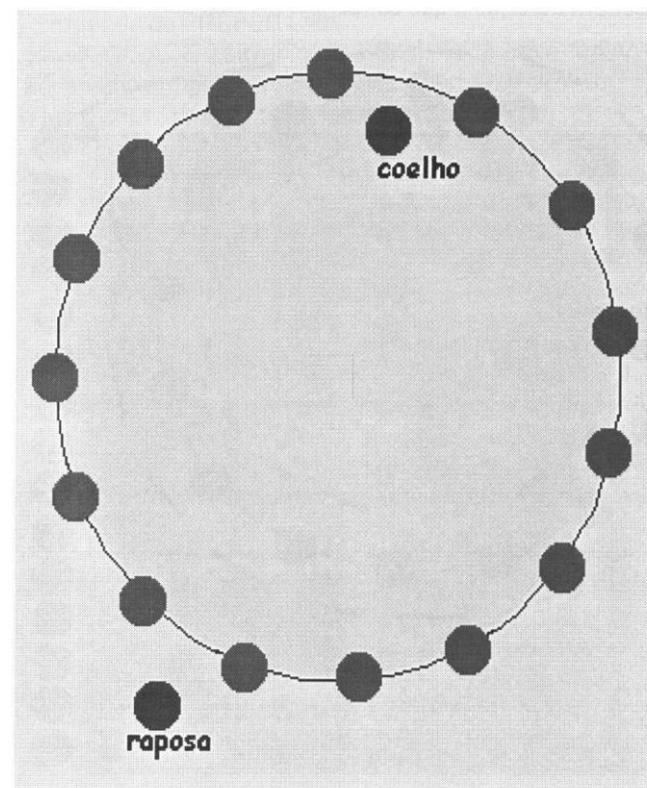
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: Nenhum.

### Regras:

- 1) Todos formados em círculo com as pernas abertas.
- 2) Dentro do círculo dois jovens, um representando a raposa e outro o coelho.
- 3) O coelho deve fugir da raposa e encontrar uma saída do círculo (passar sob as pernas de alguém).
- 4) Ao sair, aquele jovem que lhe proporcionou a saída, vira raposa.
- 5) O que era raposa vira coelho.
- 6) E o antigo coelho toma o lugar da nova raposa.



Observações: Nenhuma.



## Nome: CORAÇÃO D'ÁGUA - 21

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

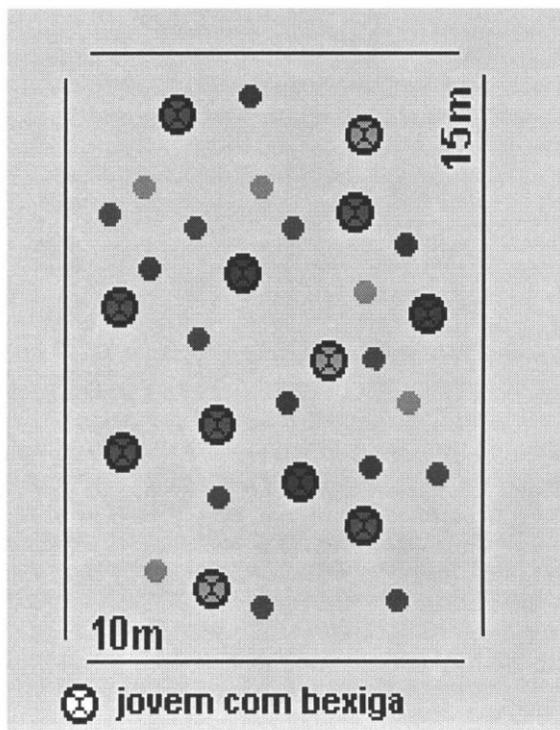
Local: Campo Atmosfera: Ensolarada

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: Nenhum.

### Regras:

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



Observações: Nenhuma.



N  
Ti  
N  
D  
L  
F  
M  
Re  
1)  
2)  
3)  
as  
4)  
5)  
6)

## Nome: CORRIDA CONTRA CÍRCULO - 22

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

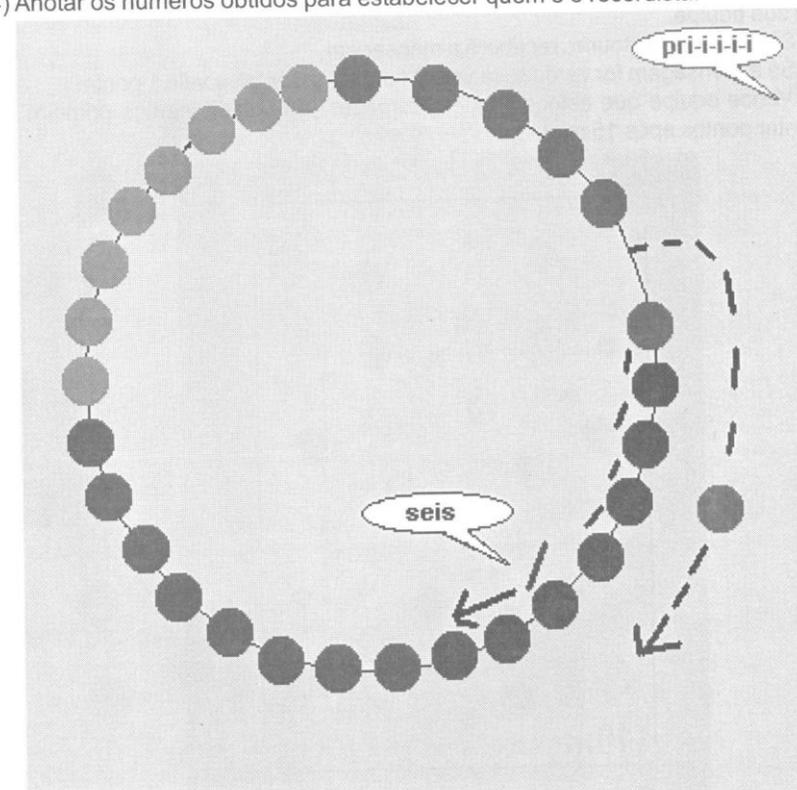
Local: Campo Atmosfera: Independente

Função Participativa: Geral Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bastão e 1 apito

### Regras:

- 1) Formar um círculo, onde circula bastão, da direita para a esquerda.
- 2) Quem estiver com o bastão quando soar um apito entrega o bastão e corre para dar uma volta no círculo.
- 3) O bastão segue, mas numerando até a chegada do jovem ao seu lugar de partida.
- 4) Anotar os números obtidos para estabelecer quem é o recordista.



Obs:

Observações: Nenhuma.



## Nome: CORRIDA DE CENTOPÉIA - 23

Tipo: Revezamento

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

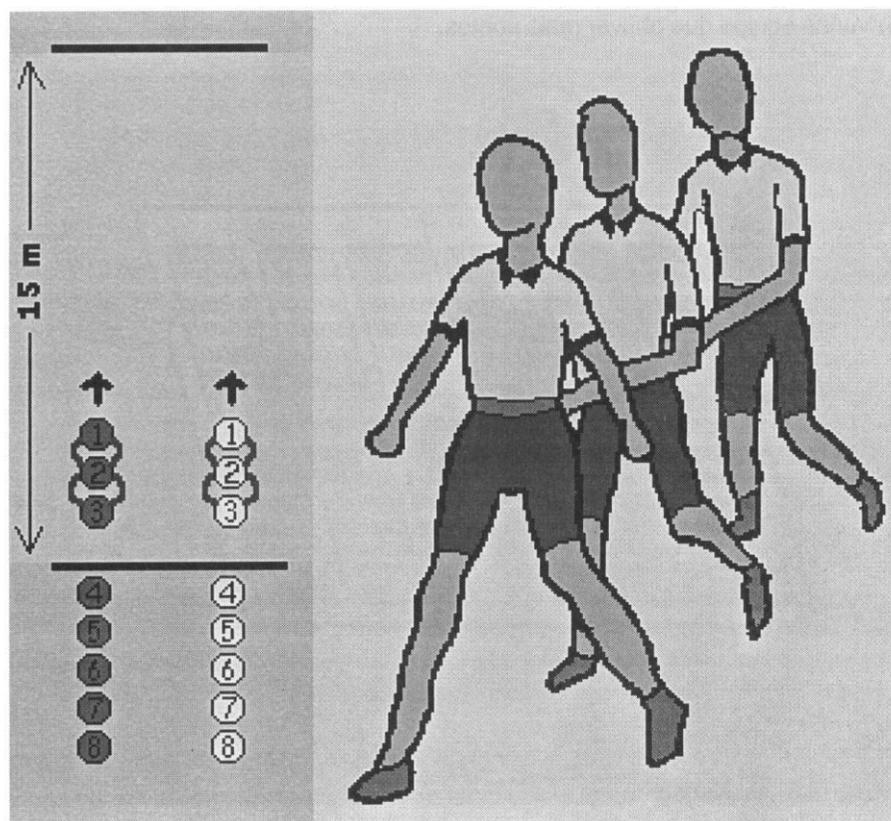
Local: Campo Atmosfera: Sombra

Função Participativa: Progressiva Intensidade: Ativo

Materiais: 1 lenço por jovem

### Regras:

- 1) Formas as equipes para um revezamento.
- 2) Ao sinal do apito, o 1º jovem corre uma determinada distância e retorna.
- 3) Ao retornar agrega o 2º jovem da equipe, que o segurará pela cintura e parte para mais uma volta.
- 4) Assim continua, até que toda a equipe seja agregada à centopéia.
- 5) Vence a equipe mais rápida.



Observações: Nenhuma.



## Nome: CORRIDA DE JORNAL - 24

Tipo: Revezamento

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

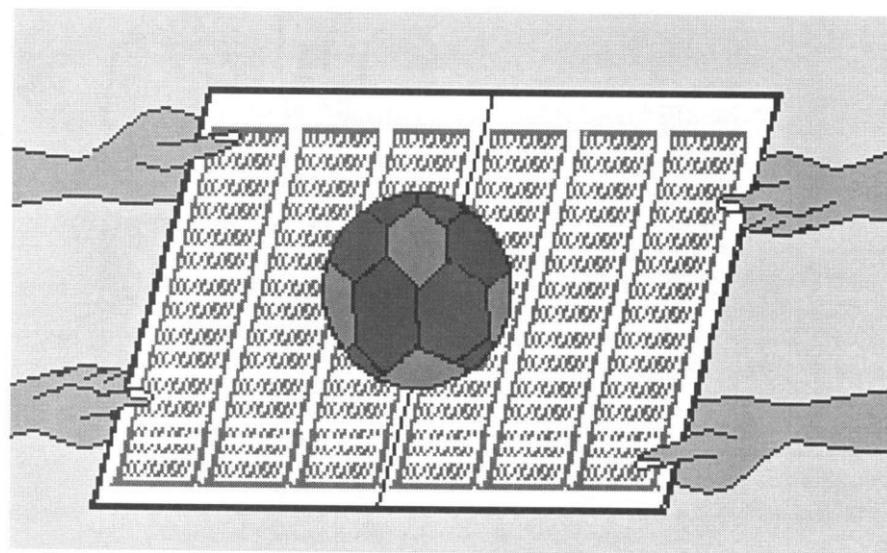
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Moderado

Materiais: 1 bola e 1 folha de jornal por equipe

### Regras:

- 1) As equipes formadas em linhas.
- 2) Ao sinal de partida os 2 primeiros pegam uma bola, colocam sobre uma folha de jornal.
- 3) Correm até determinado ponto.
- 4) Retornam e entregam a bola para que os próximos façam o mesmo.
- 5) Se a bola cair ou o jornal rasgar retornar ao ponto da partida, e não marcam ponto.
- 6) Vence equipe que obtiver mais pontos.



Observações: Nenhuma.



## Nome: ELO MALUCO - 25

Tipo: Círculo

No mínimo e no máximo participantes.

Duração de minutos.

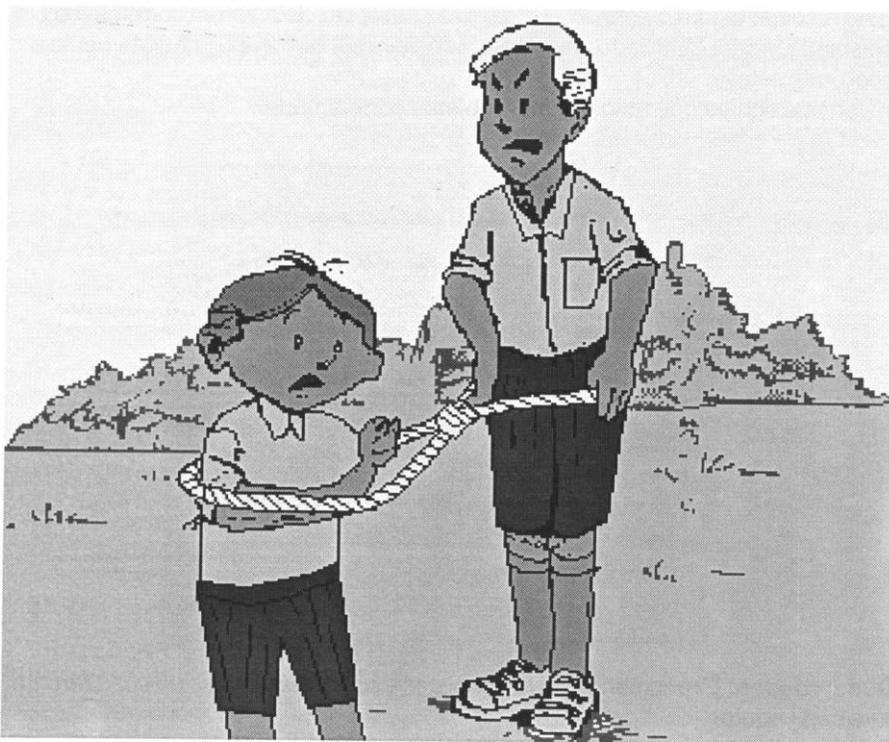
Local: Aquático Atmosfera: Chuvosa

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: 1 corda (8 m) por equipe e 1 apito

### Regras:

- 1) Cada equipe está formada em linha. Diante deles uns 15 m uma corda de 4m, amarrada formando um 8.
- 2) Ao sinal do apito, os dois primeiros de cada equipe correm até a corda.
- 3) E passam por ela ao mesmo tempo.
- 4) Cada um usa um das argolas do 8 para passar.
- 5) Um detalhe, enquanto um passa primeiro a cabeça, o outro passa primeiro o pé.
- 6) Vence equipe que todos passarem pela corda 2 vezes, mais rapidamente.



Observações: Nenhuma.



## Nome: ENCONTRE OS 10 OBJETOS - 26

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

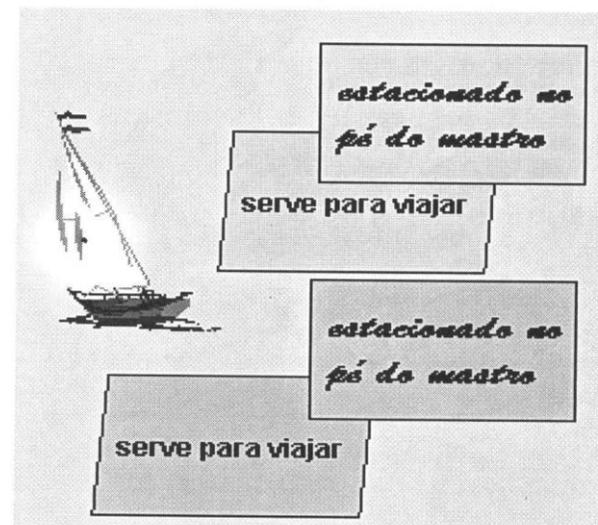
Local: Independe Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 10 objetos e 20 pistas

### Regras:

- 1) Explicar que foram escondidos na sede 10 objetos.
- 2) São objetos novos, que foram trazidos hoje para a sede.
- 3) Cada equipe ficará em um dos cantos do campo.
- 4) Os monitores ou algum outro representante será chamado para receber algumas pistas (3 ou 5).
- 5) Cada objeto tem duas pistas: uma escrita à máquina, referente ao tipo de objeto e outra, escrita à mão, referente ao local onde se encontra o objeto.
- 6) A equipe pode circular pela sede procurando objetos, mas só pode retirá-los do local onde se encontram, se possuir as duas pistas referentes à ele.
- 7) Ao recolher algum objeto deve trazê-lo à chefia; caso estiverem corretos (objeto e pistas), ele será guardado, caso contrário deve ser devolvido imediatamente ao local onde estava.
- 8) Vence a equipe que recolher mais objetos corretamente.



Observações: É recomendável ter as pistas escritas em papéis de cor diferente para cada equipe.

Depois de 3 ou 4 chamadas, entregar todo o restante das pistas.



Nome: **EQUILÍBRIO EM JORNAL - 27**

Tipo: Tranquilo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

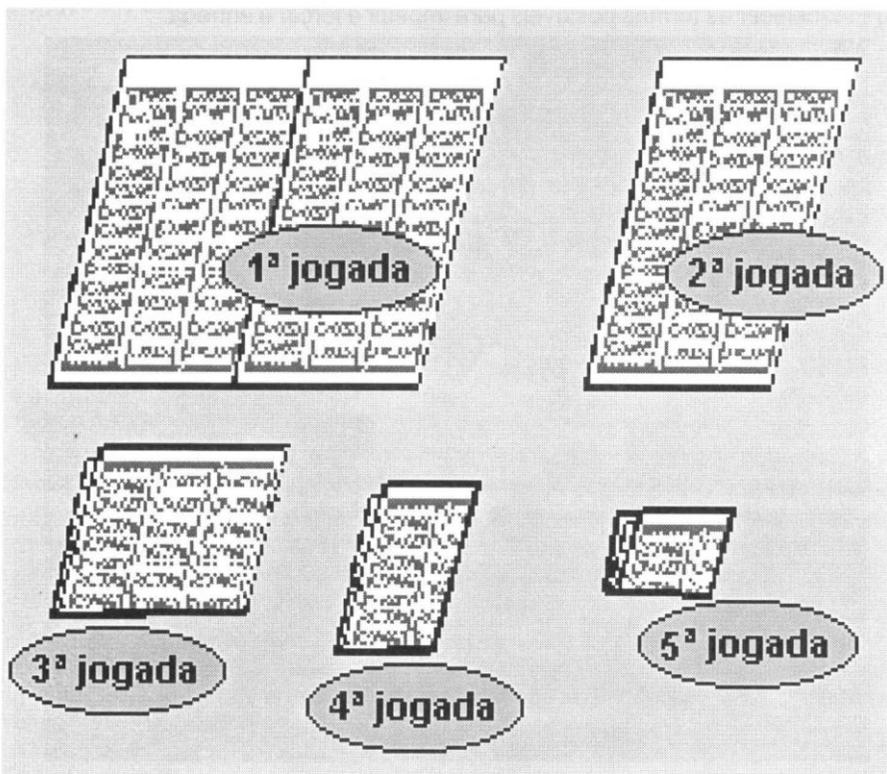
Local: Salão Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Calmo

Materiais: 4 folhas de jornal

Regras:

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



Observações: Nenhuma.



Nome: **FORÇAR A ENTRADA NO CÍRCULO - 28**

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 24 participantes.

Duração de 10 minutos.

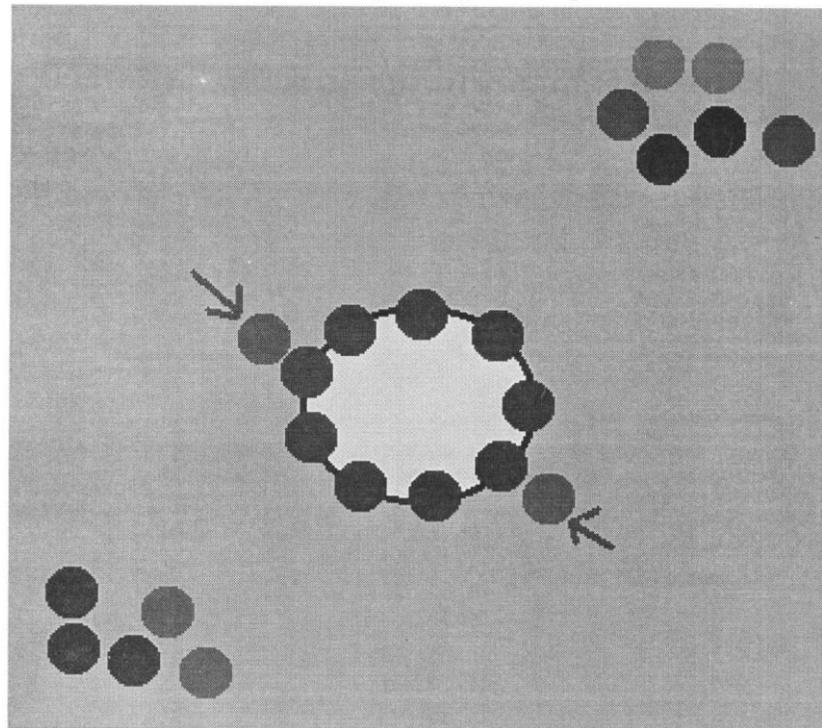
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Moderado

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Formar um círculo, com todos de mãos dadas.
- 2) Um ou dois ficarão do lado de fora.
- 3) Ao sinal do apito, tentarão entrar no círculo, no prazo de 2 minutos.
- 4) Quando conseguirem ou findo o prazo, trocar os papéis de atuação.
- 5) Pode-se determinar que metade do círculo é uma equipe e os demais a outra equipe e os invasores devem atacar a equipe oponente, marcando ponto para sua equipe se lograrem êxito mais rapidamente.
- 6) Estabelecer as formas possíveis para impedir e forçar a entrada.



Observações: Nenhuma.



Nome: **FRASE QUE CRESCE - 29**

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 24 participantes.

Duração de 10 minutos.

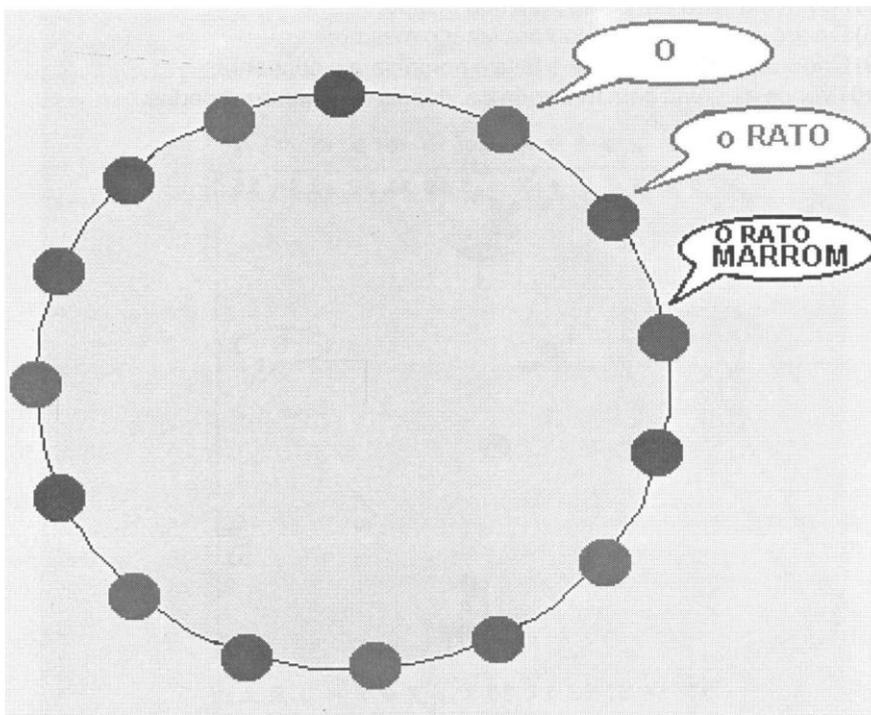
Local: Salão Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Calmo

Materiais: Nenhum.

Regras:

- 1) Formar um círculo.
- 2) O 1º jovem diz uma palavra.
- 3) O 2º jovem repete aquela palavra e acrescenta uma segunda, iniciando a construção de uma frase.
- 4) Assim vai continuando, mas as palavras acrescentadas devem sempre ter um sentido, de forma a poder ser continuada a frase.
- 5) Segue até conseguir formar uma frase com 8 ou 9 palavras.



Observações: Se houverem muitos jovens, formar um círculo para cada equipe e verificar qual equipe conseguir agregar maior número de palavras na frase.



Nome: **FUTEBOL DE TACO - 30**

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

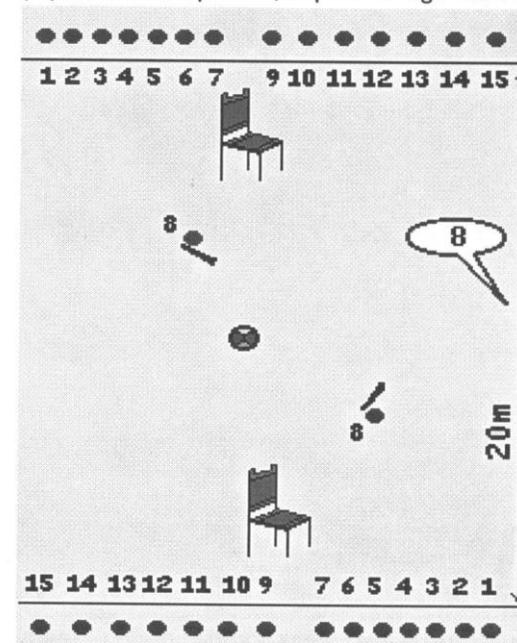
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: 2 cadeiras, 2 tacos e 1 bola

Regras:

- 1) Formar duas equipes nas linhas de fundos.
- 2) Diante de cada uma delas, um taco ou bastão. Uns 2 m mais à frente, uma cadeira.
- 3) Todos os jovens são numerados dentro de cada equipe.
- 4) Um número será chamado.
- 5) O jovem de cada equipe com esse nº pegará o taco;
- 6) E o utilizará para empurrar a bola até que passe sobre as pernas da cadeira.
- 7) Assim marcará um ponto para sua equipe.
- 8) É claro o seu oponente tentará fazer o mesmo.
- 9) Orientar que se usar o pé é falta e ponto para o oponente.
- 10) Vence a equipe com mais pontos, depois de algumas rodadas.



Observações: Nenhuma.



## Nome: GUARDAR ESCALPO - 31

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 10 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

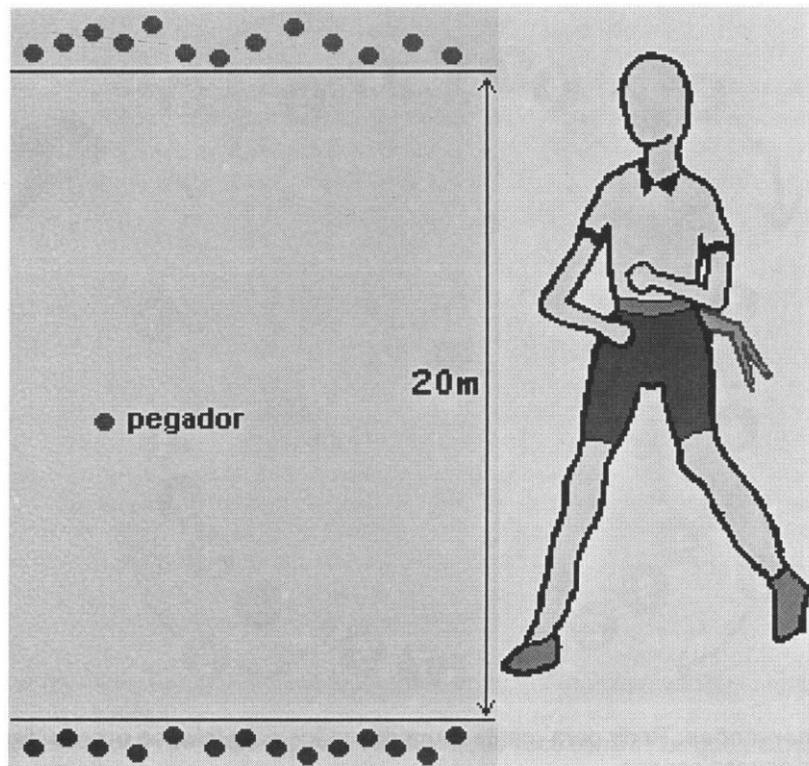
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

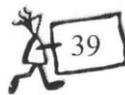
Materiais: 1 lenço por jovem

### Regras:

- 1) Um lenço é colocado na cintura de cada jovem como vida.
- 2) Formar todos na lateral do campo. Um no centro.
- 3) Ao sinal do apito, todos atravessam o campo.
- 4) O do centro tenta pegar as vidas.
- 5) Anotar quantas vidas cada equipe que perdeu e devolvê-las.
- 6) Trocar o do centro por um jovem de outra equipe e reiniciar o jogo.
- 7) Após rodar todas as equipes, verificar qual equipe perdeu menos vidas, a qual será a vencedora.



Observações: Nenhuma.



## Nome: GUERRA D'ÁGUA - 32

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 6 e no máximo 32 participantes.

Duração de 15 minutos.

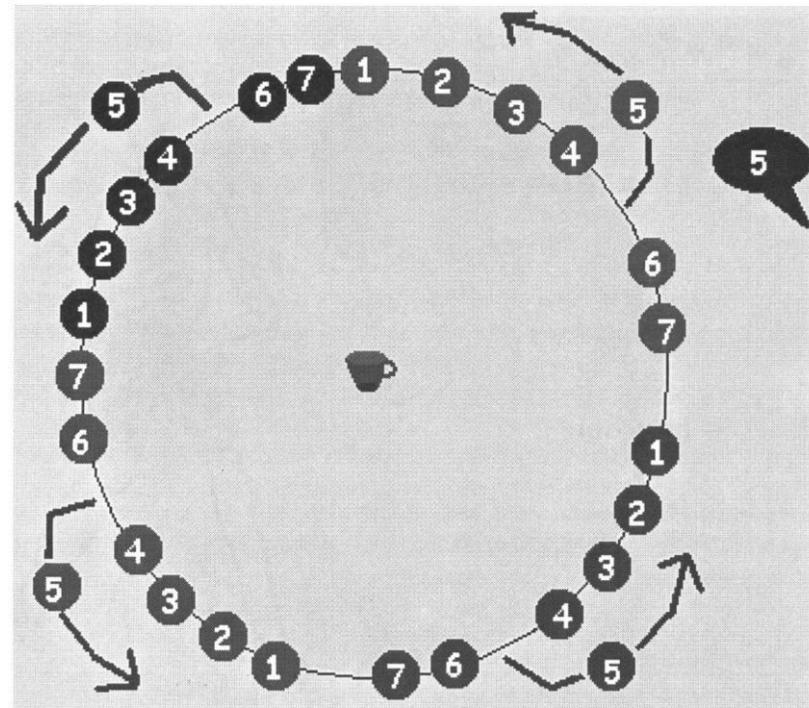
Local: Campo Atmosfera: Ensolarada

Função Participativa: Alternada Intensidade: Ativo

Materiais: 2 canecas e 1 balde com água

### Regras:

- 1) Duas equipes formadas nas linhas de fundos, cada jovem numerado.
- 2) No centro do campo uma caneca.
- 3) Ao ser chamado um nº, o jovem daquele nº corre ao centro, pega a caneca e corre até atravessar a linha da sua equipe.
- 4) Se conseguir fazer isto sem ser tocado pelo jovem com o mesmo nº da outra equipe, terá direito a jogar uma caneca cheia d'água no opositor.
- 5) Mas, se o outro jovem conseguir tocá-lo, ele poderá jogar apenas meia caneca d'água.



Observações: Pedir para manter uma das mãos para trás, se ocorrer disputa para pegar a caneca.



## Nome: GUERRA DE ESCALPOS - 33

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 8 e no máximo 50 participantes.

Duração de 15 minutos.

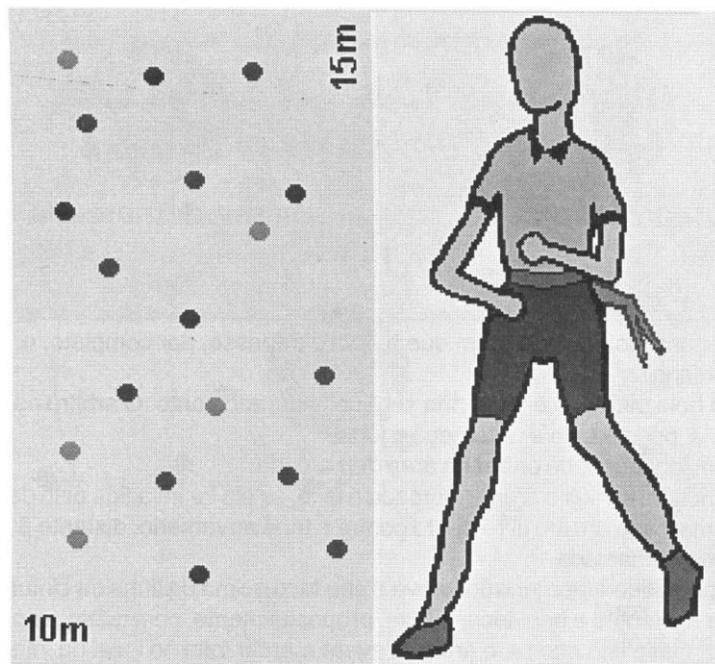
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 1 lenço por jovem e 2 cordas

### Regras:

- 1) Todos têm escalpos (lenço preso na cintura, que representa escalpo índio) e estão espalhados pelo campo.
- 2) Ao sinal do apito, todos devem tentar roubar escalpos de qualquer um.
- 3) Quem ficar sem escalpo deve obter um novo escalpo com o CHEFE.
- 4) Quem ganhou um escalpo, entrega ao CHEFE que anota um ponto.
- 5) Vence o jovem ou equipe que obter maior número de pontos.



Observações: O jogo pode ser regressivo onde quem vence são os últimos a perderem o escalpo.

O jogo pode ser de participação REGRESSIVA, se você eliminar os que perderem o escalpo. Nesse caso vence quem demorar mais para perder o escalpo.



## Nome: HÓQUEI NATIVO - 34

Tipo: Quebra gelo

No mínimo 12 e no máximo 32 participantes.

Duração de 20 minutos.

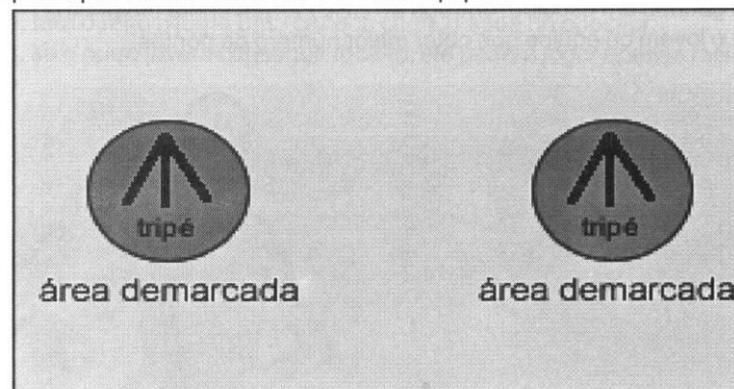
Local: Campo Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Ativo

Materiais: 1 taco por jovem e 1 bola (de tênis, vôlei ou futebol)

### Regras:

- 1) É um Hóquei no Gelo, só que é jogado em campo de grama ou terra e não são utilizados os patins.
- 2) Cada participante tem o seu taco, que são taquaras com medidas que variam entre 0,80m e 1,00m de comprimento com até 4cm de diâmetro.
- 3) Os participantes são divididos em duas equipes.



- 4) O jogo consiste em fazer com que a bola ultrapasse, por completo, o tripé do adversário.
- 5) Caso a bola pare sob o tripé, não será considerado ponto. O árbitro paralisa a partida, pega a bola e recomeça o jogo.
- 6) Nenhum jogador pode entrar na área demarcada.
- 7) Se o atacante invadir a área é marcada a falta, se ela for invadida pelo defensor, será marcada um tiro livre direto contra o tripé adversário, distante 5 passos da área demarcada.
- 8) Não é permitido que o jogador eleve o seu taco acima da linha da cintura, para evitar acidentes e nem tocar a bola, propositalmente, com qualquer parte do corpo. Caso isto ocorra, o árbitro deverá marcar falta no local da infração. É permitido fazer barreira no momento da cobrança da falta, mas a mesma deverá ficar cinco passos da bola.
- 9) Vence a equipe que marcar mais pontos.

Observações: Este jogo é uma adaptação do Hóquei no Gelo.



## Nome: ILHA DAS MOSCAS - 35

**Tipo:** Quebra gelo

**No mínimo** 16 e **no máximo** 32 participantes.

**Duração** de 15 minutos.

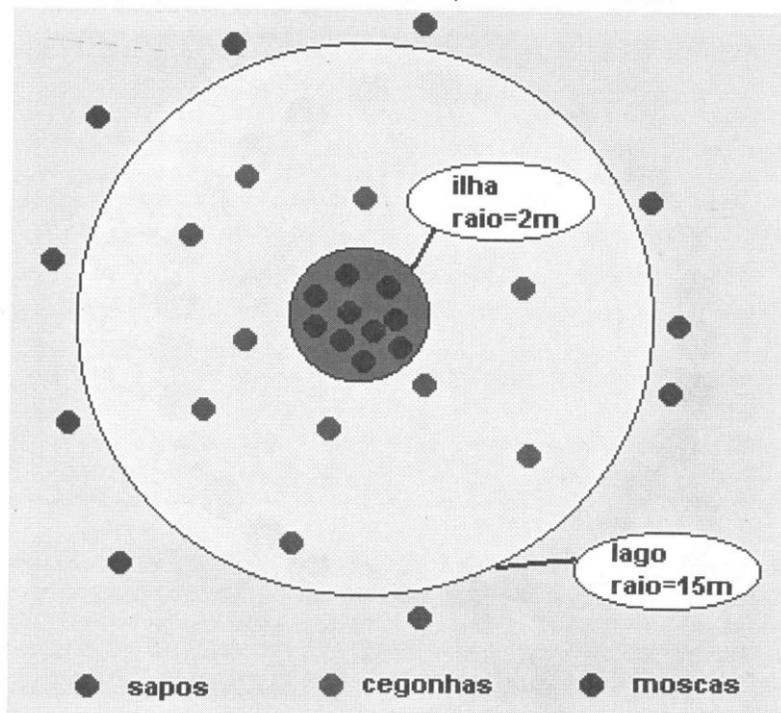
**Local:** Campo **Atmosfera:** Independe

**Função Participativa:** Geral **Intensidade:** Moderado

**Materiais:** Nenhum.

### Regras:

- 1) Delimitar: uma ilha (círculo com 2m de raio), num lago (círculo com raio de 15m).
- 2) Na margem de fora do lago: ficará a turma com 10 sapos.
- 3) Dentro do lago, ficarão as 10 cegonhas.
- 4) Dentro da ilha, ficarão as 10 moscas.
- 5) Os sapos devem ir até a ilha e pegar (tocar) as moscas, pulando num só pé.
- 6) Se o sapo for derrubado pela cegonha, volta à margem para recomeçar.
- 7) Se conseguir tocar a mosca ganha um ponto.
- 8) Vence o sapo que tocar mais moscas, no prazo de 4 minutos.



**Observações:** alterar a posição das turmas, para que todos ocupem os diferentes papéis.

## Nome: JOGO DO PI - 36

Tipo: Círculo

No mínimo 8 e no máximo 32 participantes.

Duração de 10 minutos.

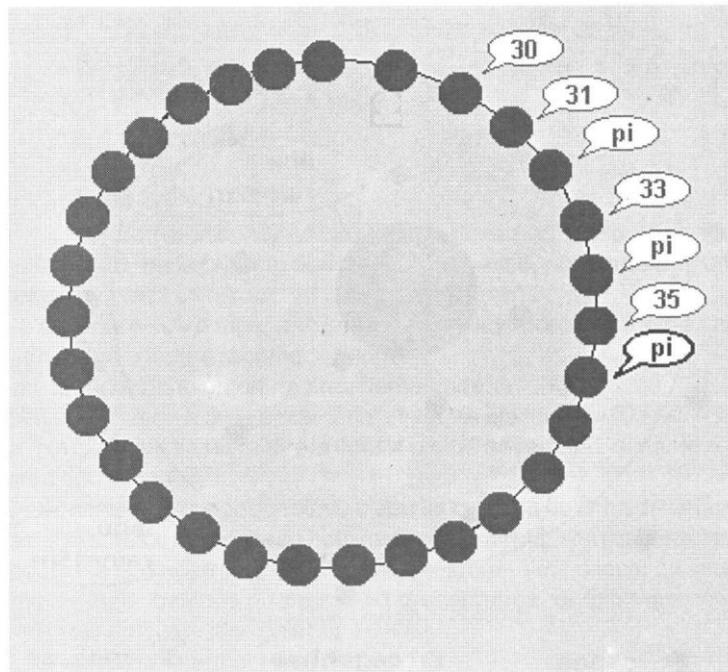
Local: Salão Atmosfera: Independe

Função Participativa: Geral Intensidade: Calmo

Materiais: 2 apitos

### Regras:

- 1) Dividir todos para formar 2 círculos.
- 2) Ao sinal de partida, em cada círculo, um apito será passado de mão em mão;
- 3) O jovem que recebeu o apito deve gritar um nº da seqüência até 100 ou apitar se for o caso.
- 4) Os números múltiplos de 4, ou que contenham o nº 4, devem ser substituídos por um apito.
- 5) Designar uma pessoa por círculo para verificar os erros, que provocarão um retorno da contagem.
- 6) Vence a equipe que mais rapidamente atingir a contagem determinada.



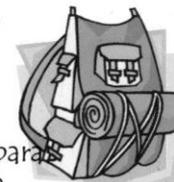
Observações: Pode pedir para que apenas para os múltiplos de 4 sejam trocados por apitos.



# Baden & Klouse

EQUIPAMENTOS PARA AVENTURA

## Material de Camping e Aventura



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

IMPRESSÃO: MARCELO FONE: (51) 3333-0000

### Tudo para seu lazer em um só lugar

Aceitamos todos os cartões de crédito



Rua Castro Alves 398 - Fone: (51) 3333-7058

Av. Farrapos, 1690 - Fone: (51) 3346-4777

e-mail: [badenhouse@terra.com.br](mailto:badenhouse@terra.com.br)

Home Page: [www.badenhouse.com.br](http://www.badenhouse.com.br)



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