



Conselho Regional
Velhos Lobos

JOGOS NOTURNOS

Resgate Histórico
Conselho Regional dos Velhos Lobos



Escoteiros do Brasil
São Paulo

“Conversando em várias oportunidades com diversos Escotistas, nos apontaram algumas dificuldades para plena realização das atividades, como a carência de literatura específica de apoio que traga Jogos Noturnos.

Observamos que muitas vezes jogos, canções, místicas e tradições, deixam de ser aplicados e caem em esquecimento depois de algum tempo. Praticamente desaparecem, sendo lembrados apenas pelos associados mais antigos do Movimento.

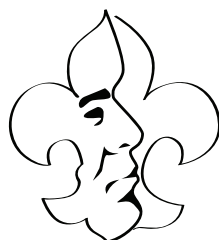
A quem recorrer atualmente para resgatar essa gama de atividades esquecidas e até negligenciadas? Quem teria condições de recuperar esse conhecimento, que em um passado não muito distante, divertiu e preparou para a vida centenas de jovens? Imediatamente surgiu em nossas lembranças aqueles que até pouco tempo aplicavam esses jogos com assiduidade e que se ainda não o fazem, não seria por falta de conhecimento e sim, de oportunidade.

Como um ato consequente, solicitamos aos Velhos Lobos, que foram chefes competentes em suas Tropas e Alcateias, que relembassem alguns desses jogos e com eles, montassem um material específico, trazendo a todos um conteúdo antes armazenado apenas em suas mentes.

Através desse “resgate histórico”, pretende-se contribuir para que as atividades do Escotismo se mantenham progressivas, atraentes e variadas, com a dose necessária de desafios e aventuras.

Prontamente os Velhos Lobos resolveram contribuir com a nova geração, mostrando que ser velho não significa ser inútil, e que continuam amando o Escotismo tanto quanto antes, cumprindo a Lei e a Promessa Escoteira, sempre dispostos a continuar trabalhando!

Mais uma vez podemos afirmar: “Mãos à obra! Ainda temos muito a contribuir!”



Conselho Regional
Velhos Lobos
Gestão: 2017

ÍNDICE

ALGUMAS REGRAS GERAIS PARA APLICAÇÃO DE JOGOS	4
ATAQUE AO QUARTEL	6
GUERRA INTERPLANETÁRIA	7
CAÇA AOS ESPIÕES	9
O OUIVO DO LOBO	11
ESQUADRÃO ANTI BOMBAS	12
COMBUSTÍVEL ATÔMICO	13
PROCURANDO O TESOURO PIRATA	14
SOBREVIVÊNCIA NA TEMPESTADE	15
COMBATE ESPACIAL	16
PASSA PASSA	17
ATAQUE DE APACHES	19
CAÇA AO ZULU	20
EPIDEMIA	21
LOCALIZADOR DE TERREMOTOS	22
BANDEIROLA MÁGICA	23
O MENSAGEIRO NOTURNO	24
INVASÃO AO PLANETA TERRA	25
CORRENTE DE ALTA TENSÃO	26
LINHA TELEGRÁFICA	27
O ESPIÃO	28
LUZES MAGNÉTICAS	29
OS FUGITIVOS	30
ALTA ESPIONAGEM	31
A CONQUISTA DA TERRA SANTA	32
MENSAGENS SERIADAS	33
TAREFAS NOTURNAS	34
OS INVASORES DE MARTE	35
RECONHECIMENTO	36

DEFINIÇÃO DO ESCOTISMO: O Escotismo é um movimento educacional de jovens, sem vínculo a partidos políticos, voluntário, que conta com a colaboração de adultos, e valoriza a participação de pessoas de todas as origens sociais, etnias e credos, de acordo com seu Propósito, seus Princípios e o Método Escoteiro, concebidos pelo Fundador Baden-Powell e adotados pela União dos Escoteiros do Brasil.

PROPÓSITO DO ESCOTISMO: O propósito do Movimento Escoteiro é contribuir para que os jovens assumam seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, ajudando-os a realizar suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais, como cidadãos responsáveis.



ALGUMAS REGRAS GERAIS PARA APLICAÇÃO DE JOGOS *

Todo cuidado é pouco, tratando-se de lidar com crianças e jovens, principalmente em excursões na mata e nos acampamentos!

Além das providências que são tomadas normalmente quando se vai fazer uma atividade de campo, aplicando-se o "A D D" (antes, durante e depois de cada evento) e designada a pessoa responsável para cada ação, recomenda-se para uma maior segurança, que seja seguida esta

1

Deve-se visitar o local da atividade alguns dias, verificando se há condições para a programação que se pretende realizar. Conforme as condições, muda-se a programação ou o local. O local, se visitado há muito tempo, pode ter mudado seu aspecto, e estar diferente, por fatores como uma forte chuva, lixo, ocupação do terreno, desmoronamento etc. Assim, uma nova visita deve ser realizada;

2

O local específico para o jogo deve ser delimitado. Neste momento, verificar com atenção os acidentes do terreno (valas, buracos, árvores caídas, desníveis, charcos, galhos baixos, touceira de bambus recém cortados, lixo, etc.), principalmente se na programação consta Jogo Noturno;

3

Pesquisar se há animais na área, se são perigosos, se atacam à noite (cobras, vespeiros, abelhas, etc). Verificar com moradores locais, se possível;

4

Sempre que possível e conforme o jogo, tenha assistentes. Será mais fácil verificar se não saem dos limites propostos, principalmente se estiverem com os olhos vendados;

5

Se algum membro jovem do Grupo não quiser participar do jogo, não se deve forçar, nem permitir que o jovem seja ridicularizado por alguém dizendo que tem medo, ou qualquer outra insinuação. Respeite a decisão do jovem;

6

Sejam sempre fiéis às regras de segurança e às regras do jogo. Só altere as regras se todos os participantes estiverem de acordo. Não distorça resultados favorecendo uma determinada equipe. Seja realmente imparcial;

7

Se necessário e possível, aumente ou diminua o tempo do jogo. Talvez seja mais interessante aplicar um jogo diferente, do que repetir o mesmo jogo. Tome essa decisão ouvindo os Monitores ou Primos;

8

Mantenha o espírito escoteiro, pedindo silêncio nos momentos necessários e só inicie o jogo quando todos o entenderem. Não podemos confundir alegria com bagunça!

9

Ao aplicar o jogo, não esqueça de contar com ênfase a história que o precede (explicação sobre o tema), pois é importante criar esse fundo de cena, promovendo a ambientação e desenvolvendo a imaginação do jovem.

*orientamos que leiam: “Padrões de Atividades Escoteiras - Um manual para escotistas e dirigentes”. http://www.escoteiros.org.br/arquivos/programa/padroes_atividades_escoteiras.pdf

1

ATAQUE AO QUARTEL

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Na segunda guerra mundial, os alemães procuravam por documentos secretos que estavam bem guardados em um quartel americano. A contraespionagem americana descobriu e avisou ao quartel, colocando-os a par do ataque alemão planejado.



DURAÇÃO

20 À 25
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver a concentração,
atenção, visão e trabalho em
equipe.



RECURSOS HUMANOS

2 aplicadores e 2 equipes
(patrulhas) ou mais



LOCAL

Depois de cuidadosamente vistoriado pelos chefes para que não haja nenhum perigo de acidentes, uma área relativamente grande e sem muita iluminação é demarcada.

DESENVOLVIMENTO

Dentro do local demarcado para o jogo, reservar um quadrado de uns dois metros quadrados que será o “Quartel americano”, demarcando-o com sisal. No centro do Quartel (quadrado) fixar a bandeirola e colocar a caixa contendo os documentos secretos (bombons e balas) que os alemães procuram. Uma Patrulha representará os americanos, e defenderá o Quartel. A outra representará os alemães, que tem como missão encontrar os documentos secretos (caixa com balas e bombons). A patrulha atacante se esconde pelo campo demarcado e vai sorrateiramente se aproximar do Quartel sem ser vista, procurando a caixa, para tomar a bandeira e os documentos. A patrulha que defende o Quartel sairá à procura dos alemães, com suas lanternas. Ao descobrir um deles, o ilumina e diz o seu nome. Ao ser descoberto, torna-se prisioneiro e sai do jogo indo sentar-se junto à bandeirola, em silêncio. Assim, sucessivamente, farão todos aqueles que forem descobertos.

MATERIAL

Lanternas (cada participante deve ter a sua)
01 bandeirola
10m sisal
01 caixa
bombons, balas ou doces (em quantidade suficiente para todos os participantes)

ENCERRAMENTO

Se a bandeirola e a caixa com os documentos foram tomados, os alemães serão os vencedores. Caso contrário, após o tempo determinado para o jogo o chefe apita seu fim, e os americanos serão os vencedores.

CONCLUSÃO

O chefe comunica aos “soldados” que houve intervenção da ONU e um acordo foi assinado. Com a paz voltando a reinar entre os dois países, os presos de guerra são libertados e os documentos secretos compartilhados com todos (repartir os bombons e doces entre os participantes). É uma atividade que tem por objetivo mostrar que a paz deve sempre prevalecer.

2

GUERRA INTERPLANETÁRIA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

O planeta Marte passava por um problema populacional muito sério, não havendo espaço suficiente para seus habitantes. Decidiram invadir o planeta Saturno, bem maior, para assim acomodar seu povo. Desenvolveram naves invisíveis e poderosas bombas, que ao explodirem, expelem um pó branco. Em contato com o corpo, esse pó poderia causar sua morte algum tempo depois, caso não fosse totalmente eliminado. Acontece que os habitantes de Saturno tinham desenvolvido a mesma arma e também a usavam com sabedoria.



DURAÇÃO

40
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver agilidade,
habilidade para o trabalho em
equipe e cuidados com higiene.

RECURSOS HUMANOS

2 aplicadores e
2 equipes

LOCAL

Depois de cuidadosamente vistoriada pelos chefes para que não haja nenhum perigo de acidentes, uma área relativamente grande e sem muita iluminação é demarcada.

DESENVOLVIMENTO

Dividem-se os participantes em duas equipes, Marcianos e Saturninos. Cada equipe escolhe um local numa das extremidades da área demarcada, para ser o ponto de pouso da sua nave, que apesar de invisível, deixa à vista seu motor (o balde). O objetivo do jogo é acertar dentro do motor adversário as “bolas granadas” e impedir que o inimigo acerte as “bolas granadas” deles no seu motor.

O comandante de cada nave projeta seu ataque e defesa, dividindo seus soldados: uma parte mantém-se escondido, defendendo sua nave e sua munição (bombas de pó), e outra parte sai para o ataque ao inimigo, em duplas, com as “bolas granadas” e uma bomba de pó por atacante.

Ao iniciar o jogo, cada equipe procura identificar o ponto de pouso da nave adversária e pelo caminho, sempre que encontrar um oponente, ataca com uma bomba de pó. Ao acertá-lo, a bomba se rompe produzindo intensa “poeira branca”, o que o retira provisoriamente do combate, até que esteja totalmente limpo. Caso esse combatente atingido e cheio de pó, tiver em suas mãos uma bola granada, deve passar para outro integrante de sua equipe e se retirar do jogo até estar limpo. Toda vez que os atacantes ficam sem munição, devem retornar ao local de pouso de sua nave para reabastecer-se, até o término total da munição, quando então acabará o jogo.

MATERIAL

01 lanterna por participante;
01 balde (motor da nave);
03 bolas pequenas (bolas granadas);
01 Kg de farinha de trigo (para bombas de pó);
meio pacote de guardanapos de papel (para bombas de pó);
barbante (suficiente para amarrar as bombas)

Cada equipe deve confeccionar suas bombas: 1. colocar dois punhados de farinha em uma folha aberta de guardanapo; 2. torcer as pontas todas juntas; 3.amarrar com o barbante.

ENCERRAMENTO

O jogo se encerra com o término do tempo ou com o fim das munições. Há mais de uma forma de determinar o vencedor: 1) conta-se o número de “bolas granada” dentro de cada motor, vencendo a equipe que tiver menos bolas no seu motor; 2) realiza-se uma inspeção nos integrantes das duas equipes. Aquela com mais vestígios de pó branco, perde.

CONCLUSÃO

Importante ressaltar com os jovens o espírito de equipe e a necessidade de estratégias.
obs: Em dias quentes e durante o dia, pode-se substituir as bombas de farinha, por bexigas cheias de água e as lanternas são dispensadas. Em ambos os casos deve haver uma limpeza da área tipo “pente fino”.

COLABORAÇÃO: Chefe Lenita A. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo.

3

CAÇA AOS ESPIÕES

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Todos sabem que nas guerras, muitas batalhas tiveram seus resultados definidos pelas informações obtidas por espíões. Eles não limitavam esforços para descobrir quais os planos dos inimigos. Na Guerra entre Napoleão e os Ingleses, houve uma divisão de espíões que foi capaz de chegar bem perto de seus inimigos, conseguindo observá-los atentamente, descobrir suas fraquezas e assim, ter a possibilidade de derrotá-los.



DURAÇÃO

40
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a concentração, observação aos detalhes, capacidade de se esconder, a visão, a memória e a capacidade de transmitir uma informação.

RECURSOS HUMANOS

2 aplicadores e
2 equipes

LOCAL

É necessário um ambiente para que se instale o quartel dos soldados de Napoleão. Pode ser uma casa, uma intendência, uma cozinha de acampamento, um toldo. Neste local serão afixadas as cartolinas.

DESENVOLVIMENTO

A equipe que representa os soldados de Napoleão fica instalada no quartel, onde todos se preparam para atacar Londres. Neste local traçam seus planos quase perfeitos e ultra secretos de invasão, que estão a todo momento sendo revistos e aperfeiçoados. Essa equipe deve escrever duas palavras em cada cartolina, em “letras de forma” medindo 0,25 cm de altura, que devem ser afixadas no quartel, iluminadas e visíveis para quem se aproximar a uma distância razoável. Perto delas devem colocar três objetos maiores, por exemplo: uma lanterna, uma faca e uma caneca, que podem estar sobre uma mesa ou pendurados logo abaixo dos cartazes. A outra equipe representa os espíões ingleses, que com muita habilidade e astúcia, tentam se aproximar o mais possível do quartel, até poderem identificar as palavras dos cartazes e os três objetos. Precisam anotar a informação numa folha e retornar ao seu campo, sem ser visto ou identificado pelos soldados de Napoleão. Tendo conseguido, entregam a folha que anotaram ao chefe, colocando seu nome.

Por sua vez, os soldados de Napoleão que defendem o quartel, devem observar e proteger o campo, impedindo a aproximação dos espíões. Eles podem patrulhar, mas não podem se afastar do quartel por mais de dois metros. Percebendo a aproximação de espíões ingleses, devem usar uma lanterna para facilitar a identificação dos espíões. Identificando, grita o nome dele e se acertar, o espíão inglês se levanta e se entrega, permanecendo “preso” e em silêncio até o final do jogo. Os espíões podem se disfarçar, criar camuflagem com folhas, etc. O importante é não ser reconhecido pelos soldados de Napoleão.

MATERIAL

folhas de papel (para cada participante de uma das equipes);
lápiz (para cada participante de uma das equipes);
lanterna (uma para cada participante de uma das equipes);
02 folhas de cartolina;
01 pincel atômico de cor preta;
01 rolo de fita crepe.

ENCERRAMENTO

Há três formas de encerrar o jogo: 1) os soldados de Napoleão conseguem identificar todos os espiões ingleses e vencem o jogo; 2) os espiões ingleses conseguem ler e anotar corretamente as palavras escritas nas duas folhas de cartolina e os três objetos pendurados, tornando-se os vencedores; ou 3) ao final do tempo determinado, fazem a contagem de quantos espiões foram identificados e quantas palavras e objetos foram anotados, vencendo a equipe que tiver maior quantidade.

CONCLUSÃO

Os aplicadores precisam reforçar nos jovens o respeito às regras, o trabalho em equipe, o esforço individual em se superar, mas levantar com eles que o importante mesmo é cultivar a paz.

COLABORAÇÃO: Chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira – 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós.

4

O UIVO DO LOBO

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Havia um lobo muito forte e astuto que era o chefe de sua Alcateia. Uma vez, ele quis fazer um teste de atenção com toda a Alcateia. Conversou com o Akelá explicando que vários lobos eram muito desatentos e não atendiam com precisão o chamado dos seus lobos-chefes. Então, ambos resolveram aplicar um jogo para os desatentos, proporcionando um treinamento adequado.



DURAÇÃO



ATÉ 20
MINUTOS

OBJETIVO



Desenvolver a atenção, a lealdade, a audição, a força de vontade e a obediência.

RECURSOS HUMANOS



01 aplicador (Akelá); 02 ou mais equipes (matilhas); 01 assistente para acompanhar cada equipe (matilha), para garantir a segurança de todos.

LOCAL

O aplicador delimita uma área segura para o jogo. Bastante atenção ao local, pois os jovens estarão vendados.

DESENVOLVIMENTO

Todos os participantes devem estar vendados. Os primos das matilhas são chamados, e o Akelá combina com eles um “toque” de apito ou cigarra para que eles, ao escutarem, caminhem em direção ao som que foi emitido. Por sua vez, cada primo combina um “toque” de apito diferente com a sua matilha, para quando for ele a chamar, todos se dirijam ao seu encontro. As matilhas devem andar de mãos dadas. Resumindo: os Primos vão caminhar em direção ao apito do Akelá e os integrantes de cada matilha vão caminhar em direção ao som de seus respectivos primos. O divertido do jogo é que todos (lobinhos e primos) estão com os olhos vendados. Akelá e primos podem apitar quantas vezes quiserem: o primo tentando reunir sua matilha, ao mesmo tempo em que ele está tentando encontrar o Akelá pelo som que ele faz. O Akelá deverá ficar fixo em um lugar, pois todos os primos chegarão a ele, trazendo indiretamente sua matilha.

MATERIAL

venda para os olhos (pode-se usar o próprio lenço escoteiro);
01 apito ou “cigarra” por matilha
01 apito ou “cigarra” para o aplicador (Akelá)

ENCERRAMENTO

A matilha que primeiro ficar completa junto ao Akelá será a vencedora. Caso o tempo termine sem que nenhuma matilha chegue completa ao Akelá, verifica-se a que estiver mais próxima, sendo ela a vencedora.

CONCLUSÃO

Ressaltar com os jovens a importância de caminharem juntos, de ficarem bem atentos e em silêncio. Lembrar a todos a importância de ser leal (não “espiar” através da venda).

obs: Este jogo noturno pode também ser aplicado durante o dia, já que é com o uso de vendas.

5

ESQUADRÃO ANTI BOMBAS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Um chefe, ouvindo no seu rádio o programa "A Voz do Brasil", escutou assustado que o pessoal do FBI descobriu que em uma determinada área, aqui nas redondezas, terroristas teriam escondido uma poderosa bomba. Ainda segundo a informação, esta bomba estaria programada para explodir às "X" horas. Caso ocorra a explosão, tudo ao redor seria destruído.



DURAÇÃO



ATÉ 60
MINUTOS

OBJETIVO



Desenvolvimento da audição,
visão, concentração e
habilidade.

RECURSOS HUMANOS



01 aplicador e 02 ou mais
jovens

LOCAL

Após verificar as questões de segurança, delimitar uma grande área.

DESENVOLVIMENTO

Antes do horário reservado para o jogo, e sem que os jovens percebam, o aplicador (chefe) regula o relógio para despertar em aproximadamente uma hora, escondendo-o dentro da área do jogo. Em seguida reúne a seção, conta a história (explicação sobre o tema) para todos e comunica que terão até às "X" horas para encontrar e desarmar a bomba. Se não a encontrarem, ela explodirá no horário marcado e todos, dentro da área prevista, morrerão. Dado o sinal de início do jogo, os participantes saem para missão, à procura da bomba com suas lanternas.

ENCERRAMENTO

Assim que alguém localizar a bomba e a desarmar, o jogo é finalizado, e todos saem vencedores. Ao contrário, se o tempo finalizar e o despertador (ou alarme) soar, todos perdem...

MATERIAL

01 despertador grande (ou um cronômetro com alarme, ou um celular com alarme);
01 lanterna para cada participante

CONCLUSÃO

Trabalhar com os jovens assuntos como: a necessidade de todos se empenharem para uma missão coletiva; os cuidados com segurança em jogos noturnos; o perigo de tocar e mexer em objetos que desconhece e que encontra pelo caminho.

6

COMBUSTÍVEL ATÔMICO

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Um cientista do Observatório de uma Universidade do Canadá, procurando no universo pela existência de vida em outros planetas, descobriu um estranho objeto não identificado, rotulado OVNI (Objeto Voador Não Identificado) que voava sobre o território brasileiro. Imediatamente comunicou às autoridades brasileiras que, ativando os radares e analisando os dados, concluíram que o OVNI caiu (ou pousou) nesta área, perto de onde nós estamos. Ainda foi possível identificar que vários objetos brilhantes foram abandonados. Os cientistas afirmam que esses objetos, depois de uma hora de contato com a atmosfera, poderiam provocar uma explosão nuclear.



DURAÇÃO

ATÉ 60
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a observação, a atenção, o trabalho em grupo, a imaginação, e a habilidade manual.

RECURSOS HUMANOS

01 aplicador (chefe), 02 ou mais equipes (patrulhas ou matilhas), 01 assistente.

LOCAL

Um terreno previamente demarcado e seguro

DESENVOLVIMENTO

Antes do momento do jogo e sem que os jovens vejam, os chefes embrulham as várias pedras com papel alumínio e as espalham pela área do jogo. Ao iniciar o jogo, todos os jovens são chamados e o tema é explicado. O chefe informa que demoraria muito para que os cientistas da NASA chegassem até o local, e não haveria tempo para localizar e neutralizar todos os objetos em menos de uma hora. Conhecendo o terceiro artigo na Lei Escoteira, e possuindo todas as informações para realizar uma operação segura, o chefe orienta os jovens para essa importante missão: a) os objetos não explodem ou emitem radiação antes de 01 hora de exposição na atmosfera; b) por segurança, não devem permitir que os objetos toquem em nenhuma parte do corpo; c) devem manusear os objetos apenas com a pinça, que cada equipe deve confeccionar. Dado o sinal, as equipes saem à procura das pedras, iluminando o solo com a luz da lanterna. Ao localizar os objetos, devem apanhá-los com a pinça e guardá-los no embornal, cuidando para que não encostem em ninguém, até a chegada dos cientistas da NASA..

ENCERRAMENTO

Ao final do tempo, a equipe que tiver encontrado o maior número de objetos brilhantes será a vencedora e receberá o prêmio da NASA (bombons)!

MATERIAL

papel alumínio (para embrulhar pedras);
pedras (umas 40 unidades do tamanho de um ovo);
01 lanterna para cada participante;
01 embornal por Patrulha;
02 pedaços de madeira ou bambu e sisal, para que cada equipe construa uma pinça;
bombons (suficiente para todos os participantes).

CONCLUSÃO

Reforçar com os jovens que o tema do jogo é ilustrativo, que nunca devem mexer ou tocar em objetos desconhecidos. Incentivá-los a dividir o prêmio entre todos que auxiliaram na missão.

7

PROCURANDO O TESOURO PIRATA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Buscando por pistas nos livros de história, descobrimos que há muitos anos esteve nessa região um grupo de piratas, que procuravam uma passagem secreta para o oceano para poder transportar um grande tesouro. Para facilitar a busca e encontrar mais rápido a passagem, se dividiram em turmas. Antes porém, a fim de garantir seus planos, esconderam o tesouro para que não caísse nas mãos dos inimigos, marcando o caminho com algumas pérolas. Eles não sabiam que a região era habitada por nativos violentos e logo foram atacados. Conta a história que o tesouro está perdido até hoje.



DURAÇÃO

30
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a concentração,
atenção, liderança,
observação.

RECURSOS HUMANOS

01 aplicador; 02 ou mais equipes;
01 assistente. Ao trabalhar com
lobinhos, será necessário um
assistente por matilha.

LOCAL

Uma grande área, segura e adequada.

DESENVOLVIMENTO

Os chefes antecipadamente, sem que os jovens vejam, determinam o terreno do jogo e fazem uma pista para cada equipe (patrulha ou matilha), deixando cair no chão as “pérolas”. Cada pista deverá ter a mesma quantidade de pérolas. Todas as pistas deverão terminar no mesmo lugar. No final das pistas deverá estar escondido o tesouro. As pistas também deverão iniciar no mesmo lugar e as equipes devem iniciar ao mesmo tempo. Tudo preparado, o aplicador reúne a seção e passa a todos a explicação do tema. Orienta também que cada equipe só pode seguir por uma das trilhas. Devem procurar as pérolas, seguindo unidos, até encontrar o tesouro. À medida que vão encontrando as pérolas iluminadas pela luz das lanternas, o líder da equipe (monitor ou primo) vai recolhendo e guardando.

ENCERRAMENTO

A equipe que encontrar primeiro o tesouro, dá seu “Grito de Guerra”, entrega o baú ao chefe e ganha cinco pontos. Neste momento o jogo se encerra. Todos devem apresentar as pérolas que recolheram, para contagem dos pontos: cada pérola vale um ponto. Será vencedora a equipe que obtiver a maior quantidade de pontos. Caso haja empate, ganha a equipe que encontrou o baú.

Encerrado o tempo do jogo, sem que nenhuma equipe tenha encontrado o baú, será vencedora a que encontrou mais pérolas.

MATERIAL

várias pérolas (como bolinhas de ping-pong);
01 lanterna para cada participante;
01 baú com tesouros (pérolas artificiais, bijuterias);
bombons ou chocolates para todos.

CONCLUSÃO

Debater com os jovens o respeito às regras e o trabalho em equipe.
Os chefes repartem entre todos o “tesouro” (bombons)!

8

SOBREVIVÊNCIA NA TEMPESTADE

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Um grupo de cientistas de uma Universidade Federal, dedica-se a estudar um fenômeno sísmico que vem aparecendo de vez em quando em uma ilha, na costa do Brasil. O fenômeno é observado sempre na madrugada, quando não há lua e a noite está completamente escura. A agência de meteorologia estudou várias condições climáticas, identificando o dia que em que haverá nova ocorrência. Esse fenômeno torna impossível a sobrevivência na ilha, pois foram identificados índices de emissão de radiação no local, incompatíveis com a vida. Os cientistas desenvolveram uma tinta oleosa de "gratulafonte", capaz de isolar as radiações e pintaram com elas as barracas que trouxeram. Orientaram ainda que, para melhores resultados, devem manter por perto fogo e água quente.



DURAÇÃO

ATÉ 60
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver os cinco sentidos, habilidade de acender e manter o fogo, memória, liderança, trabalho em grupo, a confiança em si e na patrulha e a paciência.

RECURSOS HUMANOS

01 aplicador; 02 ou mais equipes; 01 assistente.

LOCAL

Depois de cuidadosamente vistoriada pelos chefes para que não haja nenhum perigo de acidentes, uma área relativamente grande e sem muita iluminação é demarcada.

DESENVOLVIMENTO

antes de dar início ao jogo, o aplicador coloca dentro desta área de cada equipe, todo o material citado, espalhados aleatoriamente. Reúne os monitores em um local separado, e conta a história para eles. Estes, a seguir, contam para as suas patrulhas, explicando que eles, para sobreviver, terão que montar a barraca, acender o fogo entre os dois tijolos, colocar a água na panelinha e aquecê-la. Apesar de ser noite e estar escuro, o aplicador determina que toda a equipe vende os olhos, exceto o líder (monitor), para se prevenir do risco da cegueira. Os aplicadores e assistentes guiam cada patrulha para dentro do seu campo. Ao sinal do chefe iniciam a montagem do campo, conforme as ordens e divisão de tarefas que o monitor determina. A lenha já estará cortada em gravetos finos. Os chefes ficam observando em silêncio para prevenir a possibilidade de alguém se machucar ou mesmo se queimar.

ENCERRAMENTO

O tempo dado para a sobrevivência é de uma hora. A equipe que terminar antes do término do prazo, sobrevive e é a vencedora do jogo. Se o tempo terminar antes, eles morrem.

Os chefes devem esclarecer aos jovens que o tema só existe para animar o jogo. Ninguém, em nenhuma hipótese, se aproxima ou mexe com material radioativo.

CONCLUSÃO

Deve-se avaliar com os jovens se o trabalho em equipe, a liderança e o desenvolvimento de habilidades manuais foi atingido.

MATERIAL

01 barraca completa (fechada, desmontada);
venda para os olhos (podem ser os lenços escoteiros);
relógio ou cronômetro;
sisal para demarcar o campo de cada equipe (quadrado de 3 X 3m);
04 espeques (para demarcar o campo);
01 marreta;
02 tijolos;
gravetos e lenha fina;
01 panelinha (igual para todas as equipes);
água;
01 caixa de fósforos com 6 palitos dentro;
01 folha de revista (papel).

9

COMBATE ESPACIAL

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Os planetas Marte e Saturno estão em guerra há muito tempo. Uma nave marciana estava sendo perseguida por uma nave saturnina, quando foi atingida por um disparo e teve que aterrissar no planeta Terra para reparos. As naves tornam-se invisíveis para se proteger. Para sobreviverem na atmosfera da Terra, ambas desenvolveram um capacete que filtra o ar e os mantém vivos. Para disfarçar, deram a esse capacete o formato de um boné, tão comum na Terra. Enquanto estivessem usando o capacete, estariam vivos. Sem o capacete, morreriam em 10 minutos. O capacete consegue mantê-los vivos pelo período de uma hora terrestre, tempo necessário para o conserto da nave. Feito isso, podem seguir viagem. Porém, os Saturninos querem exterminá-los.



DURAÇÃO



ATÉ 60
MINUTOS

OBJETIVO



Desenvolver liderança,
agilidade, destreza,
camuflagem, estratégia e visão
noturna.

RECURSOS HUMANOS



01 aplicador e
02 equipes

LOCAL

Após inspecionar o local, demarcar o espaço para o jogo.

DESENVOLVIMENTO

Dividem-se os participantes em duas equipes: marcianos e saturninos. Uma delas utilizará os bonés com quadrados, outra com triângulos. Cada participante tem direito a duas chances (vidas). Quando perderem um capacete (boné), terão que correr até a nave para receber o outro (com a mesma figura) e voltar ao combate. As equipes interplanetárias se ocultam para surpreender os adversários, e simultaneamente, avançam procurando mais. A principal “arma” é a lanterna, que permite identificar a figura no capacete. Identificado o adversário, o combate para tirar-lhe a vida só é válido se for uma disputa “um contra um”.

ENCERRAMENTO

Ao final do tempo, verifica-se a equipe que tiver o maior número de bonés do adversário será a vencedora. Caso uma das equipes elimine todos da equipe adversária, será vencedora, mesmo que o tempo ainda não tenha terminado.

CONCLUSÃO

Debater com os jovens a necessidade de conviver harmoniosamente com os diferentes.

MATERIAL

01 rolo de papel alumínio;
papelão resistente (dureza de caixa sapato);
01 grampeador;
tesoura;
01 lanterna para cada participante;
02 bonés por participante;
obs: antes do jogo, preparar quadrados e triângulos de papelão (com 10cm de lado), encapados de alumínio, um para cada boné do participante, que vai fixá-los no boné com o grampeador. Uma equipe com quadrado, outra com triângulo.

10

PASSA PASSA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Duas nações estavam em guerra e ambas enviavam batedores para descobrir os acampamentos inimigos, para destruí-los com bombas de tempo. O local era muito escuro, principalmente em noite sem lua, uma constante naquela área, cuja neblina era muito forte à noite.



DURAÇÃO

ATÉ 40
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a concentração,
a audição seletiva, a trabalhar
em silêncio, a disciplina e
estratégia.

RECURSOS HUMANOS

2 a 3 aplicadores
(escotistas); 02 equipes

LOCAL

Área com locais para se esconder

DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar o jogo, os aplicadores demarcam a área (10 X 25m), dividem os participantes em duas nações, Itália e Espanha, e orientam que cada equipe deve escolher um “radar”: um integrante que permanecerá sem venda, e guiará a todos da equipe. Em cada lado dessa área, demarcam ainda o acampamento de cada nação, que é um quadrado de 2m X 2 m, feito com sisal e espeques. As duas nações são posicionadas em linha reta, exceto os “radares”, uma em frente da outra, o que significa que cada fila estará distante da outra, 25m. Cada participante coloca sua venda e boné (vida) e pega uma bomba (objeto). Dado início ao jogo, as nações caminham em direção ao campo adversário, que vem avançando também. O “radar” de cada nação permanece fora do campo de batalha, e vai orientando seus soldados, para eles se aproximarem dos adversários o suficiente para tirar-lhes o chapéu, que é sua vida. Aquele soldado que perder a vida deve ficar abaixado no lugar, em silêncio, pois está morto. Os outros continuam até encontrar o acampamento adversário e deixar lá sua bomba. No retorno ao seu acampamento, devem ainda tentar pegar alguma vida dos adversários, sempre orientados pelo radar. O radar orienta dizendo o que os soldados devem fazer, que direção virar, ir para frente ou para trás, mas não podem chamá-los pelo nome. Os chefes ficam em volta do campo de jogo para evitar que algum jovem saia da área demarcada, desrespeite as regras ou se machuque.

MATERIAL

vendas (pode ser o Lenço Escoteiro) -
uma por participante;
objetos variados (“bombas” – uma para
cada um);
boné (vida) um por participante;
sisal 10m;
08 espeques.

ENCERRAMENTO

Ao final do tempo ajustado, contam-se os pontos, vencendo a nação com a maior quantidade de pontos conquistados, sendo: a) 01 ponto por boné capturado; b) 01 ponto por bomba deixada no acampamento adversário; c) 01 ponto por soldado que conseguir voltar para o seu acampamento, após deixar a sua bomba no acampamento inimigo.

CONCLUSÃO

É feita a avaliação das dificuldades, acertos e habilidades trabalhadas.

COLABORAÇÃO: Chefe Lenita A. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

11

ATAQUE DE APACHES

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Nos caminhos do velho oeste norte americano, as caravanas cruzavam o país em busca de terras ainda sem dono, nas quais pudessem se instalar com suas famílias. Acontece que na verdade, as terras já tinham donos: os apaches! Índios unidos, que defendiam seu território e suas tradições, e não permitiam a invasão dos "caras-pálidas", como chamavam os brancos. As lutas eram constantes e o perigo rondava os viajantes. Quando atacados, eles se organizavam em círculos com suas carroças e se defendiam como podiam. Eram atacados de surpresa, em qualquer parte do percurso. Os apaches matavam os caras pálidas e tiravam seu escalpo.



DURAÇÃO

ATÉ 40
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver a observação,
a concentração, a
estratégia, o trabalho em
grupo e a visão noturna.



RECURSOS HUMANOS

02 aplicadores (chefes) e
02 equipes



LOCAL

Terreno ou estrada sem tráfego e segura.

DESENVOLVIMENTO

Os participantes são divididos em dois grupos: Índios Apaches e Caras Pálidas. Demarca-se o terreno, sendo ideal uma estrada, cujo final são as terras indígenas que os brancos desejam ocupar, onde as bandeirolas dos índios estão espetadas e os brancos pretendem substituir pelas suas bandeirolas. Os índios saem na frente para se esconderem ao lado da estrada, aguardando os brancos passarem para os atacarem. Os brancos vão passar obrigatoriamente pela estrada. A vida dos brancos é representada pelos bonés (escalpos) que os apaches querem levar. A vida dos apaches são seus lenços, passados pelo cinto com metade de fora, pendurado. No ataque, os apaches tentam apanhar o boné e ficar com ele. Se apenas cair no chão, o cara pálido pode apanhá-lo novamente e colocar na cabeça. O apache morre se durante o ataque, o homem branco puxar o lenço do apache e ficar com ele. Este confronto não deve ser com todos de uma vez, sendo válido apenas o combate "um contra um". Aquele que for morto, apache ou cara pálido, volta à sua turma e ganha mais uma vida, uma única vez, e retorna para o jogo.

MATERIAL

02 Bonés por participante cara pálido;
02 lenços por participante apache;
01 caixa com Bombons/chocolate para
todos.

ENCERRAMENTO

Se os caras-pálidas chegarem às terras dos índios, e conseguirem trocar as bandeirolas pelas suas, eliminando todos os Apaches, vencem o jogo. Se os apaches derrotarem todos os caras pálidas, vencem o jogo. Caso nenhum vença completamente, ao encerrar o tempo marcado, contam-se as vidas que cada equipe conseguiu: um ponto para cada escalpo(boné) e um ponto para cada vida (lenço). Se os brancos chegaram até as terras apaches, ganham mais cinco pontos; se nenhum branco chegou às terras indígenas, os apaches ganham cinco pontos.

CONCLUSÃO

Ao final, é selada a paz entre índios e brancos, que juntos "fumam o cachimbo da paz" (repartem os bombons). Provocar o debate entre os jovens, sobre formas violentas de ocupação e conquista de novos territórios.

12

CAÇA AO ZULU

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Na Tribo Zulu havia um costume em que o jovem tinha que passar por uma prova de virilidade antes de se tornar guerreiro. Era totalmente pintado de branco, com uma tinta que só saía com o tempo e era caçado na floresta pelos guerreiros, só podendo retornar para a Tribo depois que a tinta saísse de seu corpo completamente. Se ele conseguisse não ser apanhado, quando chegasse de volta na Tribo, era recebido com honras, considerado vencedor e aceito como um novo guerreiro.



DURAÇÃO



ATÉ 40
MINUTOS

OBJETIVO



Desenvolver a iniciativa, o trabalho em grupo, a visão, a capacidade de observação de uma situação sob vários ângulos.

RECURSOS HUMANOS



3 a 5 aplicadores (chefes), 02 ou mais equipes (patrulhas).

LOCAL

Área com locais para se esconder.

DESENVOLVIMENTO

O campo do jogo é delimitado através de acordo verbal/visual entre os aplicadores e os líderes das equipes. Cada equipe (patrulha) escolhe dois Zulus entre seus membros. Estes usarão um chapéu ou boné diferente. Iniciado o jogo, os Zulus saem cinco minutos antes para se esconderem. A seguir o chefe solta os guerreiros para caçarem os Zulus. Os guerreiros tem que encontrar os Zulus e tirar o chapéu deles. Naturalmente, o guerreiro que encontrar um Zulu da sua própria patrulha, finge que não o vê e continua procurando os Zulus das outras patrulhas, para capturarem seus chapéus. Os Zulus que perderem seus chapéus são apanhados pelos guerreiros e saem do jogo. Podem capturar quantos chapéus conseguirem.

ENCERRAMENTO

Se uma patrulha capturar todos os zulus da(s) patrulha(s) adversária(s), será vencedora e o jogo se encerra. Terminado o ponto, encerra-se o jogo e vence a patrulha com maior soma de pontos, sendo: um ponto por Zulu capturado (chapéu).

Caso um Zulu de uma patrulha consiga permanecer com o seu chapéu, permanecendo todo o jogo sem ser caçado, cada Zulu capturado por essa patrulha valerá cinco pontos.

Os participantes avaliam seu próprio desempenho e reconhecem aqueles que tiveram mais sucesso através do "bravo". Se todos forem apanhados antes de completar o tempo, pode-se repetir o jogo.

MATERIAL

01 chapéu ou boné diferente para cada "Zulu" (são dois Zulus por equipe)
01 lanterna para cada um.

CONCLUSÃO

Avaliar junto aos jovens se conseguiram atingir os objetivos da atividade, quais as dificuldades encontradas, quais as estratégias utilizadas.

Se for de interesse da atividade, pode dar uma segunda chance ao Zulu que foi apanhado, entregando um segundo chapéu.

13

EPIDEMIA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Conta a história de um povo que certa vez, em um passado distante, houve uma epidemia produzida por um vírus, ao qual os cientistas deram o nome de “canastrão”. Rapidamente se alastrou pelo país, devastando seu povo. Aqueles que pegavam o vírus vinham a falecer uma hora depois, inclusive animais. O problema persiste até os dias de hoje, tornando a epidemia cíclica, reaparecendo de tempos em tempos. Soubemos pelo Hospital desta área que já aconteceram alguns casos e foi recomendada uma vacinação em toda a população. Os agentes de saúde que são os aplicadores da vacina saíram a campo para fazerem o seu trabalho. Acontece que o número de vacinas recebido é insuficiente, e eles as estão escondendo da população, garantindo algumas para seus familiares.



DURAÇÃO

20
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver a visão noturna, liderança e trabalho em equipe, e o sentido de responsabilidade com a saúde.



RECURSOS HUMANOS

02 aplicadores (chefes), 02
equipes (patrulhas)



LOCAL

um local amplo, com possibilidades para que os participantes se escondam

DESENVOLVIMENTO

Uma equipe (patrulha) é designada por sorteio, para ser os “agentes de saúde” e as outras, as pessoas que devem ser “vacinadas”. Os agentes de saúde saem para o campo cinco minutos antes para se esconderem. Após o apito de início do jogo as pessoas saem procurando os agentes de saúde. Recomenda-se não usar lanternas. Os agentes podem se movimentar (sem serem vistos) mudando de esconderijo. Quando uma pessoa descobre um agente, deve chamá-lo pelo nome. Sendo identificado, ele é obrigado a “vacinar” a pessoa, assinando sua rubrica nas costas da mão dele com a caneta. Cada assinatura é uma “vacina”. O agente de saúde só pode “vacinar” duas pessoas, pois cada agente só tem três vacinas e uma é para ele próprio.

ENCERRAMENTO

No tempo combinado o relógio do jogo desperta e quem não foi vacinado morre. Vence o jogo a patrulha que tiver o maior número de membros vacinados.

MATERIAL

01 caneta para cada agente de saúde;
01 despertador (ou celular com alarme).

CONCLUSÃO

Os jovens devem avaliar seu próprio desempenho e reconhecer o desempenho dos demais. Devem ainda debater sobre hábitos saudáveis, responsabilidade com a saúde.

14

LOCALIZADOR DE TERREMOTOS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Os cientistas descobriram que iria acontecer um grande terremoto e sabiam que iria ser uma catástrofe mundial. Para tentar evitar o terremoto, desenvolveram um sistema de defesa, que envolvia um equipamento recém inventado. Para gerar a potência necessária, foram instalados quatro desses equipamentos, nos “quatro cantos” da Terra. Acontece que faltava uma peça para cada aparelho, e quatro cientistas foram enviados com as peças. Porém, uma grande empresa de engenharia, visando ganhar muito dinheiro com a construção de casas após o terremoto, tratou de interceptar os cientistas, conseguindo roubar as peças. Eles sabiam que sem essa importante peça os equipamentos não funcionariam, e o sistema de proteção não seria ativado.



DURAÇÃO

ATÉ 40
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a audição, visão,
concentração, liderança e
trabalho em equipe.

RECURSOS HUMANOS

2 a 3 aplicadores
(escotistas); 02 equipes

LOCAL

Área com locais para se esconder

DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar o jogo, os participantes indicam 04 engenheiros e 04 cientistas. Os engenheiros (podem ser os monitores) recebem uma peça e um apito cada um, e saem para se esconder. Os cientistas (podem ser os sub monitores) recebem uma caixa cada um (equipamento) e ficam junto de suas equipes de busca (patrulha). Acontece que cada peça emite um som diferente, em tempos variados: 1 som a cada minuto aproximadamente. As equipes de busca com seus cientistas, procuram ouvir os sons e achar a peça que está na posse do engenheiro. O problema é que cada equipamento é diferente do outro e só funcionará com a peça exata, que tem a mesma cor. Se insistirem em colocar a peça de cor diferente, irá explodir. Se a equipe de busca com o cientista encontrar um engenheiro com uma peça de cor diferente do seu aparelho, deixa-a com ele afastando-se discretamente. Uma patrulha não deve saber as cores das outras patrulhas. Elas terão que “caçar” os engenheiros até encontrar a sua cor.

ENCERRAMENTO

Dentro de uma hora, se cada equipe de busca e cientista não estiver com a peça da cor do seu aparelho, todos explodem e começa o terremoto. Os cientistas perderam. Se acharem todas as quatro peças e a conectarem com os aparelhos, o sistema de defesa é ativado e o terremoto é evitado.

MATERIAL

- 04 caixas pequenas (equipamentos) iguais e embrulhadas com papel de cores diferentes;
- 04 apitos ou cigarras com sons diferentes;
- 04 peças iguais, nas mesmas cores das caixas.
- 01 relógio ou celular com alarme.
- obs: Não usar lanterna neste jogo.

CONCLUSÃO

Buscar com os jovens a avaliação das dificuldades encontradas.

15

BANDEIROLA MÁGICA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Todos conhecem o simbolismo que a bandeirola representa para a patrulha! É a força que move seus membros, a união de todos, a tradição daqueles que já viveram grandes momentos sob essa bandeirola, escrevendo com dias de glória a história vivida nessa patrulha. Reconhecendo toda essa força da bandeirola de patrulha, um mago oriental, ficou maravilhado com o poder que ela exerce em seus membros e resolveu, como prêmio de reconhecimento, torná-la mágica, beneficiando todos os membros da patrulha! Só que o mago tinha o seu poder reduzido quando estava fora de seu castelo e somente poderia tornar mágica, uma única bandeirola. E assim ele fez! Colocou em volta da bandeirola, "atos mágicos" para que todos os integrantes da patrulha engulam juntos, conferindo assim à bandeirola e à patrulha, poderes mágicos.



DURAÇÃO

ATÉ 40
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a observação, a liderança, o trabalho em grupo, a tática aplicada e a visão noturna.

RECURSOS HUMANOS

01 aplicador (chefe), 01 assistente, no mínimo 02 equipes participantes.

LOCAL

uma área delimitada, em que possam ser escondidas as bandeirolas e os "atos mágicos"

DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar o jogo, os aplicadores (chefe e assistente) escondem as bandeirolas de cada patrulha, e também, em volta de cada uma, em um raio de cinco metros (conforme o espaço disponível para o jogo), escondem um bombom para cada membro daquela patrulha. Ao iniciar o jogo, as patrulhas saem em busca de suas bandeirolas. Precisam encontrar também os "atos mágicos" (o bombom – um para cada membro) e levar junto com a bandeirola para o chefe. Se na procura da sua bandeirola a patrulha encontrar a de outra patrulha, deve manter-se em silêncio e continuar procurando a sua. Só se apresentará ao chefe a patrulha que estiver completa, com sua bandeirola e um "ato mágico" para cada membro. As patrulhas deverão realizar a busca sem uso das lanternas. O chefe poderá dar algumas "dicas" para ajudar a encontrar as bandeirolas.

ENCERRAMENTO

Será vencedora a patrulha que se apresentar completa em primeiro lugar, com um "ato mágico" na mão de cada integrante e com sua bandeirola. Em seguida, todos juntos, engolirão seus "atos mágicos" porém, somente a vencedora receberá o poder mágico em sua bandeirola.

MATERIAL

01 bandeirola da Patrulha por equipe
01 bombom para cada participante
obs: não usar lanternas

CONCLUSÃO

Promover uma conversa em que todos compartilhem grandes momentos que viveram com suas patrulhas.

16

O MENSAGEIRO NOTURNO

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Conta a lenda, que na guerra entre Gregos e Troianos, há muito tempo, os mensageiros eram soldados especiais, de grande habilidade e coragem. Eram encarregados da comunicação entre os postos avançados e seus Castelos. Muitas vezes eram apanhados mas não entregavam a mensagem, mesmo que fossem torturados até a morte.



DURAÇÃO

ATÉ 60
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a memória, a audição, a visão noturna, e a concentração.

RECURSOS HUMANOS

ideal com 04 aplicadores, mas é possível aplicar com apenas 01; 02 equipes no mínimo.

LOCAL

Campo delimitado.

DESENVOLVIMENTO

Todos os membros da patrulha serão mensageiros, menos o monitor, que estará em um posto avançado. Os aplicadores (chefes) serão os Reis. As patrulhas devem enviar ao Rei, a cada 05min, um mensageiro. Recebida a mensagem do Rei (chefe), esse mensageiro deve encontrar seu monitor, no posto avançado, guiado pelo lampejar da sua lanterna intercalado com o som de seu apito, da forma combinada no início com a patrulha. Se um mensageiro achar o monitor de outra patrulha, finge que não vê e continua à procura do seu. Quando o encontrar, transmite a mensagem ouvida do Rei, ouve a resposta dele e volta para o Castelo, para transmitir a resposta ao Rei. Quando o monitor recebe a mensagem, dele anotá-la, assim como deve também anotar a resposta que deu ao mensageiro, para não esquecer. Resumindo: todo mensageiro vai levar ao monitor uma mensagem do Rei (chefe), ouvir a resposta e levá-la de volta para seu Rei. Somente o monitor pode escrever a mensagem que recebeu e a resposta que deu. O mensageiro tem que decorar a mensagem e a resposta. As mensagens que o Rei transmite aos mensageiros não devem ser maiores que duas linhas e devem ser preparadas antes da atividade. O Rei anota as respostas recebidas para cada mensagem.

ENCERRAMENTO

Ao término do tempo marcado, ou quando todos os participantes tiverem enviado as mensagens e transmitido as respostas, o jogo é encerrado.

Vence a patrulha cujos mensageiros transmitiram mais corretamente as suas mensagens, tanto a do Rei quanto a resposta do monitor. Cada palavra errada terá um valor de menos cinco pontos.

CONCLUSÃO

A avaliação é feita pelo Rei (chefe) e mais os Monitores. Debater sobre a importância de compreender cada mensagem.

MATERIAL

01 lanterna para cada monitor;
01 um apito para cada monitor;
01 caderno de anotações para cada monitor.

17

INVASÃO AO PLANETA TERRA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

O nosso planeta Terra está sendo invadido. Essa notícia que até agora era mantida em segredo, está sendo divulgada. O motivo é que os invasores são muito numerosos e as forças armadas precisam da colaboração de todos. Foi descoberto o ataque por intermédio de radares poderosos que descobriram várias naves flutuando em nosso espaço, à espera do momento de atacar. Todos foram convocados para ajudar, inclusive os Escoteiros. Para explodirmos as naves, iremos fabricar mísseis atômicos e lançá-los contra elas antes que posem na Terra. Vamos nos unir e derrotar os invasores!



DURAÇÃO

30
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver a habilidade manual, coordenação motora, a pontaria, a visão e a concentração.



RECURSOS HUMANOS

01 aplicador (chefe) e no mínimo 02 equipes



LOCAL

área de aproximadamente 10m x 10m, que possibilite “pendurar” bexigas.

DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar o jogo, os aplicadores devem delimitar a área (10 x 10m), encher as bexigas e pendurá-las com barbante em diferentes alturas (são as naves invasoras). Fabricam-se cones de papel (tipo vendedor de amendoim) que fiquem justos dentro do tubo e coloca-se na ponta um alfinete. Este míssil é colocado dentro do tubo e soprado na direção das bexigas (naves) que, se atingidas, explodem. As bexigas são amarradas com barbante em árvores, vigas, varais, etc. e em alturas diferentes. Deve-se fabricar uns 5 mísseis por participante, embora, se possa apanhar o míssil que caiu no chão e usá-lo novamente. Este jogo é realizado no escuro e sem lanterna. Iniciado o jogo, uma patrulha de cada vez ataca as naves, pelo tempo de 5min. Em seguida, substituem-se as naves explodidas e outra patrulha entra em ação. Seguem assim, sucessivamente, até que todas as patrulhas tenham atacado. Se sentirem que é necessário, pode promover uma segunda rodada.

ENCERRAMENTO

A Patrulha que explodir o maior número de naves em 5 minutos será a vencedora. Recomenda-se muito cuidado com os alfinetes, disparando (soprando) os mísseis somente para o alto e em direção às naves.

MATERIAL

bexigas (quantas quiserem);
01 tubo para cada participante (por exemplo: aquele vem dentro do “rolo de filme plástico de culinária” quando este acaba – ou outro tipo de tubo, até mesmo feito);
folhas de caderno ou revista (para confeccionar cones);
alfinetes;
barbante.

CONCLUSÃO

Refletir com os jovens as dificuldades na missão. Refletir também sobre as diversas situações que levaram povos às guerras, buscando sempre alternativas para a paz.

18

CORRENTE DE ALTA TENSÃO

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

No interior havia uma cidade pequena ainda sem luz elétrica. A companhia de eletricidade havia feito as instalações em todas as casas, marcando o dia para inauguração. Diante disso, os moradores compraram televisores, geladeiras, ventiladores, ar condicionados, chuveiros etc. e esperavam com ansiedade o dia em que poderiam usar todos esses aparelhos que lhes trariam conforto. A companhia que fez as instalações era estrangeira e não falava nosso idioma. Até hoje não sabem se eles avisaram os moradores que a eletricidade seria de 220 volts ou os moradores que não entenderam e compraram todos os aparelhos de 110 volts. A eletricidade vinha de longe, através de postes e fios. No dia marcado para a inauguração, alguém atentou para esse detalhe, e alertou que, se ligassem a eletricidade, queimariam todos os aparelhos da cidade. O que fazer?



DURAÇÃO

ATÉ 30
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver a agilidade, a observação, o trabalho em grupo, a coordenação motora.



RECURSOS HUMANOS

01 aplicador (chefe), 02 equipes (patrulha).



LOCAL

um lugar escuro, não muito grande, onde se possa fixar duas varas de bambu com o sisal (como postes de luz)

DESENVOLVIMENTO

Dividem-se os participantes em dois grupos: moradores e eletricitas. Os moradores são divididos em dois grupos: habitantes e cavalos. Cada habitante segura uma vela acesa na mão. Como os eletricitas não falam a nossa língua, não entenderam que não podiam ligar a luz e pensaram que os moradores quisessem boicotar a empresa, pois eles, com as velas acesas, queriam queimar o fio (sisal). Este fio está esticado entre duas varas de bambu a uma altura de pouco mais de 2 metros. Para alcançá-lo, um habitante deverá subir nas costas do “cavalo” e queimar o fio (sisal) até rebentar. Os eletricitas tentam impedir soprando as velas para apagá-las. Os eletricitas estão amarrados em duplas pela cintura, com sisal de 2 metros e terão que correr em duplas. As velas que são apagadas pelos eletricitas, podem ser acesas novamente em uma lamparina que o chefe mantém acesa e fixa em local visível e, neste momento é feita a inversão de habitante e cavalo. Caso os moradores queimem o fio (sisal) os eletricitas podem emendar novamente.

ENCERRAMENTO

Quando o relógio despertar, será vencedor aquele grupo que conseguiu cumprir seu objetivo naquele momento: se o fio estiver inteiro, vencem os eletricitas; se estiver arreventado, vencem os moradores.

MATERIAL

um sisal fino de uns 15m de comprimento;
04 fios de sisal de 02m;
02 varas de bambus;
01 vela para cada “morador”;
01 lamparina que deve permanecer acesa durante o jogo;
01 um despertador, ou relógio ou celular com alarme.

Obs: Não usar lanternas

CONCLUSÃO

Trazer à discussão as diferentes voltagens disponíveis e os cuidados básicos com eletricidade.

19

LINHA TELEGRÁFICA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

No velho oeste norte americano havia, naquela época, uma grande disputa entre os brancos (caras pálidas) e os índios Apaches (peles vermelhas), que ocupavam a região onde hoje é o Arizona. Os brancos estavam tomando à força as terras dos Apaches, e levando o progresso que os índios não queriam. Daí o conflito. Os brancos estavam montando uma linha de telégrafo, instalando os postes e estendendo o fio, e os índios procuravam destruir o trabalho.



DURAÇÃO

30
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver agilidade, liderança,
trabalho em equipe, estratégia.

RECURSOS HUMANOS

01 aplicador (chefe), 02
equipes (patrulha)

LOCAL

O campo de jogo deve ser aproximadamente, de um campo de futebol

DESENVOLVIMENTO

Os participantes são divididos em três grupos: Instaladores da linha com 2 pessoas; guardas da linha telegráfica, com 8 pessoas; e o restante são os Apaches (esta divisão é para uma tropa. Se houver mais, aumenta-se os instaladores e os guardas). Todos usarão uma tira de papel colocada no cinto com as duas pontas pendentes, menos os instaladores. Os guardas da linha usam um boné. Os Apaches usam sua lanterna acesa o tempo todo, pendurada no pescoço, para identificá-los. Os Apaches tentam arrebentar a linha entre os postes (cabos de vassouras) que os instaladores fincaram no chão e estão esticando a linha. Os Apaches só podem atacar a linha até o quarto poste a partir do último que foi instalado. Os outros postes já instalados não podem ser atacados, pois dão choques mortais. Os guardas defendem as linhas dos 4 últimos postes instalados. No confronto, uns tentam tirar a vida um do outro (tiras de papel) e perdendo a primeira vida, tem direito de ir buscar mais vida, até o máximo de 3, com seu chefe. Os postes devem ser espetados na terra distantes dois metros um do outro e unidos com o fio (barbante). Os Apaches não atacam os instaladores. Só atacam os guardas. O ataque Apache só inicia após fincarem o quarto poste.

ENCERRAMENTO

Se os instaladores conseguirem espetar os 20 postes são eles os vencedores. Se durante o tempo de trinta minutos de jogo os instaladores não conseguirem instalar os 20 postes, os Apaches são os vencedores.

MATERIAL

20 cabos de vassoura (postes);
01 rolo de barbante, (fio);
01 marreta;
03 tiras de papel (vidas) para cada índio
e para os guardas da linha;
01 lanterna para cada índio;
01 boné para todos os guardas da linha.

CONCLUSÃO

Refletir sobre a atuação do homem na natureza: conforto X agressão à natureza.

20

O ESPIÃO

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

A Alemanha estava em guerra com o resto do mundo. Uma Patrulha dos aliados estava em missão secreta para recuperar uma caixa de documentos escondida no quartel alemão. Tinham que agir sem serem vistos. Contavam com a ajuda de um espião que iria juntar-se a eles e guiá-los até o Quartel Alemão.



DURAÇÃO

60
MINUTOS

OBJETIVO

Divertimento. Desenvolve a observação, a visão noturna, e a lealdade.

RECURSOS HUMANOS

01 aplicador; 01 espião, 02 equipes.

LOCAL

Um terreno amplo e seguro, preferencialmente em um acampamento é demarcado.

DESENVOLVIMENTO

Uma equipe é escolhida para ser os “aliados” e é afastada do centro do jogo uns 200m aproximadamente. As outras são os alemães e procuram colocar seus soldados, escondidos em um espaço entre o quartel (acampamento) e os aliados. Os soldados alemães não podem sair de seus postos e sua missão é apenas localizar os aliados e chamá-los pelo nome.

Um deles é designado “espião” e sabe onde estão escondidos os soldados alemães. Então este espião vai ao encontro dos aliados em um ponto previamente combinado, para conduzi-los até o quartel, sem que os soldados alemães os vejam. Não há combate individual. Quando um soldado alemão vê um aliado, o chama pelo nome e ele é considerado morto, saindo do jogo. Aos aliados só cabe passar pelos alemães sem serem vistos e entrar no quartel, tomando posse dos documentos.

MATERIAL

01 caixa com balas, doces etc (suficiente para todos os participantes).

ENCERRAMENTO

No final do jogo se, pelo menos metade dos atacantes (equipe aliada) tiver varado a linha de defesa, os defensores (alemães) perdem; caso contrário, ganham. Por fim, todos ganham as balas e doces contidos na “caixa de documentos”!

CONCLUSÃO

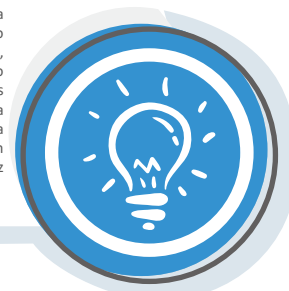
Debater com os jovens as dificuldades encontrados.

21

LUZES MAGNÉTICAS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Em um laboratório de pesquisas avançadas, quatro grupos de cientistas trabalhavam em equipes. Cada equipe era identificada por uma cor e, separadamente, procuravam criar um campo aeromagnético que interrompesse o envelhecimento das células humanas. Durante as experiências aconteceu um acidente e houve uma explosão, produzindo um grande vazamento de radiação. Esta radiação provocava efeito contrário ao desejado, e acelerava o envelhecimento das células resultando em morte prematura de quem estivesse no laboratório. Os cientistas correram para longe, cada um procurando se salvar, em busca do aparelho aglutinador que estava com o líder da equipe, mas sua potência era baixa e precisava juntar-se com outros da mesma equipe para que sua potência alcançasse um nível real de proteção. Na fuga do laboratório as equipes se separam uns dos outros e também do cientista líder, que possuía o único aparelho aglutinador da equipe. Somente ele teria equipamento capaz de neutralizar a radiação. Se não se juntarem, em 30 minutos, envelhecerão rapidamente e morrerão.



DURAÇÃO

30
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver a observação,
controle da ansiedade, a visão
noturna, a lealdade.

RECURSOS HUMANOS

2 aplicadores e no máximo 4
equipes participantes

LOCAL

Campo com locais propícios para que os participantes possam se deslocar sem serem vistos com tanta facilidade.

DESENVOLVIMENTO

Os monitores serão os cientistas líderes e inicialmente ficam com a chefia, enquanto os demais participantes se espalham separadamente pelo campo. Cada cientista líder enrola a folha de celofane colorida na sua lanterna. Após cinco minutos do sinal do início do jogo, os monitores também se deslocam separadamente, permanecendo parados em um local pré-determinado pelo chefe; ele pisca suas lanternas (agora com diferentes cores), em intervalos de aproximadamente 20 segundos, aguardando que sua patrulha o encontre. Ele não vai ao encontro da sua equipe de cientistas. Todos os cientistas (equipe) devem se deslocar em direção à luz da cor correspondente à sua patrulha. Não adianta ir juntar-se a uma equipe de outra cor.

ENCERRAMENTO

A patrulha (equipe de cientistas) que primeiro ficar completa dará o grito de patrulha, vencendo o jogo. Ao sinal de fim de jogo as lanternas não podem ser mais acionadas e, se não houve gritos de patrulha, vencerá aquela que conseguiu juntar o maior número de participantes. A lealdade deve ser a toda prova.

MATERIAL

1 (uma) lanterna para cada patrulha;
1 (uma) folha de papel celofane de cores
diferentes para cada patrulha.

CONCLUSÃO

Os jovens deverão avaliar se sua estratégia esteve de acordo para reunir toda a patrulha

22

OS FUGITIVOS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

A guerra dominava o mundo existente naquela época. Pelo uso da força bruta, Átila - o Rei dos Hunos - ia conquistando outros territórios e povos, pilhando e incendiando suas cidades, prendendo e escravizando seus habitantes. Era um povo bárbaro, selvagem, que só conhecia a lei da força. Aqueles que não se submetiam aos Hunos eram trancados em prisões secretas à espera da execução. Alguns prisioneiros armaram um plano de fuga para voltar ao seu exército. Imaginavam ensinar aos seus companheiros o caminho até a masmorra, para soltar os outros prisioneiros. .



DURAÇÃO



60
MINUTOS

OBJETIVO



Desenvolver a observação, a orientação, a audição, a estratégia, a disciplina e a concentração.

RECURSOS HUMANOS



2 aplicadores e no máximo 4 patrulhas participantes

LOCAL

Campo com locais propícios para que os fugitivos possam se esconder.

DESENVOLVIMENTO

Cada patrulha escolhe um dos seus membros para ser o fugitivo. Os restantes são os soldados Hunos. Os fugitivos saem cinco minutos antes de iniciar o jogo, separadamente, e vão se esconder, cada um por si.

Dado o sinal avisando o início do jogo, os fugitivos têm que apitar a cada 20 segundos. Os soldados Hunos saem atrás, orientando-se pelo som dos apitos, seguindo em sua direção, procurando os fugitivos para prendê-los. Quando um soldado encontra um fugitivo, este entrega o boné para o

MATERIAL

1 (um) apito e um boné por fugitivo;
1 (uma) lanterna para cada soldado.

ENCERRAMENTO

Se antes de completar uma hora de jogo, os soldados capturarem todos os fugitivos, serão os vencedores. Se um fugitivo escapar de ser capturado até ser dado o sinal de término do jogo, os fugitivos serão os vencedores, pois conseguiram levar a mensagem ao seu exército.

CONCLUSÃO

Avaliar com os jovens o desenvolvimento de habilidades de observação, tática e trabalho em equipe

23

ALTA ESPIONAGEM

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

A “guerra fria” estava em pleno auge entre os Estados Unidos e a Rússia, quase chegando à declaração de guerra, o que provocaria a terceira guerra mundial. Nesse período havia muitos espões de ambos os países que se infiltravam além das linhas inimigas para se apoderar de documentos secretos.



DURAÇÃO

60
MINUTOS



OBJETIVO

Divertimento, astúcia, visão,
trabalho em equipe.



RECURSOS HUMANOS

2 aplicadores e 2 equipes



LOCAL

Este jogo é mais adequado para aplicar em acampamento. Delimita-se uma área de jogo relativamente grande, aproximadamente um campo de futebol.

DESENVOLVIMENTO

Dividem-se os participantes em duas agências de espões FBI (americanos) e KGB (russos). Nas extremidades do terreno, cada agência de espionagem fixa a sua folha de cartolina e escreve em letras grandes um nome qualquer. Dado o sinal para o início do jogo, cada agência avança em direção à outra, sem serem vistos, procurando se aproximar da agência inimiga para fotografar o nome escrito na cartolina. As agências se subdividem em atacantes e defensores conforme seu plano de espionagem que acharem melhor. Se um agente do FBI encontra outro agente da KGB (ou vice versa) tira uma foto dele. Ao ser fotografado o participante sai do jogo, indo para um lugar neutro, previamente combinado, onde devem ficar todos os espões descobertos. O espão pode ficar escondido à espera do inimigo para fotografá-lo de surpresa. Se as fotos forem tiradas simultaneamente, aquela que saiu mais visível elimina a outra. Pode recorrer a um chefe para decidir. Assim, uns tentam se aproximar da agência inimiga para fotografar a cartolina, enquanto outros alguns ficam escondidos à espera daqueles que avançam para tirar foto da sua cartolina.

ENCERRAMENTO

Dentro de uma hora, vence aquela agência de espionagem que conseguiu fotografar o nome que está na cartolina da outra Agência. Se ninguém conseguir, será vencedora a agência que fotografou mais espões inimigos.

MATERIAL

- 1 (um) equipamento fotográfico para cada participante (celular);
- 2 (duas) folhas de cartolina;
- 2 (dois) pincéis atômicos;
- 2 (duas) fitas crepe.

CONCLUSÃO

Avaliar com os jovens o desenvolvimento intelectual, o trabalho em equipe e a capacidade de estratégia da equipe.

24

A CONQUISTA DA TERRA SANTA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Na última década do Século XII, Cruzados e Sarracenos lutavam pela posse da terra Santa, incluindo Jaffa e, principalmente, Jerusalém. As batalhas se sucediam, ora com vitória dos Cristãos ora dos Muçulmanos. Os comandantes principais desses grupos de hábeis guerreiros eram pelo lado dos Cruzados, Ricardo, Rei da Inglaterra, chamado de "Coração de Leão", pela sua bravura. Pelos Sarracenos, seu líder era Salah al-Din Yusuf ibn Ayub, ou simplesmente Saladino, não menos corajoso e grande lutador, comandante de seu povo. Seus exércitos travavam grandes e sangrentas batalhas para conquistar ou defender a posse da Terra Santa. Para poder conquistar a Terra Santa, bastava tomar a posse do estandarte pessoal do Comandante, que ficava em posição privilegiada e estrategicamente defendida. Os exércitos tinham sempre dois grupos de combatentes: os soldados que atacavam e aqueles que defendiam a sua honra e de suas tropas e, conseqüentemente a posse da Terra Santa representada pelos estandartes. O jogo é aplicado em total escuridão. Luz somente das lanternas.



DURAÇÃO

90
MINUTOS

OBJETIVO

Desenvolver agilidade, visão noturna, liderança, trabalho em equipe, coordenação motora e estratégia.

RECURSOS HUMANOS

2 aplicadores e 2 equipes

LOCAL

Área aberta, grande, previamente delimitada.

DESENVOLVIMENTO

Os participantes são divididos em dois grupos. Cada equipe confecciona e afixa seu estandarte em uma extremidade do campo. Quando o chefe apita o início do jogo, a meta é buscar o estandarte do outro grupo. A tática está em ter soldados escondidos nas imediações do seu estandarte para defendê-lo e soldados para atacar e pegar o estandarte do inimigo. Caso seja pego enquanto estiver com o estandarte, deve devolvê-lo à equipe adversária. Quando entram em combate, aquele que perder o boné (sua vida) pela primeira vez corre até o chefe e solicita outro boné, até que acabem os bonés sobressalentes. Quem perde o boné não pode entrar em combate até que consigam outro.

ENCERRAMENTO

Vence a equipe que pegar primeiro o estandarte do outro e levá-lo até sua própria área. Passado o tempo do jogo sem que nenhum grupo tenha conseguido pegar o estandarte do outro, a vitória será dada à equipe que mais vidas tomou.

CONCLUSÃO

Avaliar com os jovens o trabalho em equipe e a capacidade de elaboração de estratégia.

MATERIAL

2 (dois) estandartes feitos com dois sacos de farinha de trigo abertos em seu maior sentido;
Tinta guache verde para pintar em um estandarte uma meia lua;
Tinta guache vermelha para pintar uma cruz no outro estandarte;
2 (duas) cruces de bambu, maiores que o pano, onde serão presos os estandartes;
2 (dois) pincéis para pintar os desenhos;
sisal para amarrar a cruz de bambu;
1 (uma) lanterna para cada participante;
1 (um) boné para cada soldado, que representa sua vida;
10 (dez) bonés que serão vidas sobressalentes.

25

MENSAGENS SERIADAS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Por volta do início do século havia um grupo de cavaleiros que viviam a procura de minas de ouro e pedras preciosas. Eram nômades e não permaneciam em um mesmo local por muito tempo. Ficavam até a mina se esgotar, dando por encerradas as escavações, e partiam procurando novas terras. Como havia muitos ladrões, eles escondiam seus diamantes, fazendo pequenos lembretes, pois não raro, esqueciam-se do local em que enterraram seus tesouros. Para dificultar aos ladrões, caso achassem o mapa, faziam anotações em sequência, até chegar ao tesouro.



DURAÇÃO

90
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver a concentração,
habilidade de dedução, a
liderança, o trabalho em equipe.



RECURSOS HUMANOS



LOCAL

Local do Acampamento.

DESENVOLVIMENTO

Os envelopes serão embrulhados com papel laminado, numerados de 01 a 05, com o nome da patrulha, em um pedaço de papel fixos externamente por cima do papel alumínio com a fita adesiva. Coloca-se dentro, a folha de papel, onde estará escrita a dica para que encontrem o envelope seguinte, aproveitando o terreno para esconder os envelopes. As Patrulhas partem do mesmo local, ao receberem em mãos o envelope 1. Devem seguir suas pistas na ordem numérica crescente dos envelopes e não podem pular um número. Cada patrulha tem uma rota diferente para seguir. A luz da lanterna fará o envelope brilhar. No envelope nº 05, as dicas são iguais para todas as patrulhas e revelam aonde está escondido o tesouro. Se, por exemplo, acharem um envelope antes do outro, que não esteja em sequência ou o de outra patrulha, não devem abrir.

ENCERRAMENTO

Vence a patrulha que descobrir o tesouro primeiro e der seu grito de patrulha, convidando todos os mineiros para a festa.

CONCLUSÃO

Avaliar junto aos jovens a habilidade de concentração e intelectual na hora de decifrar as dicas e o trabalho em equipe.

MATERIAL

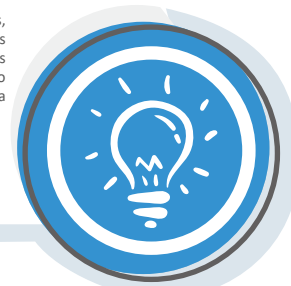
20 (vinte) envelopes;
1 (um) rolo de papel laminado;
1 (um) rolo de fita adesiva;
20 (vinte) folhas de caderno,,
1 (uma) lanterna por participante;
1 (uma)caixa de sapatos com bombons.

26

TAREFAS NOTURNAS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Havia na floresta Amazônica um núcleo de civilização ainda incipiente, que lutava com a selva e com os índios, tentando sobreviver e consolidar a posse de terras. Estes colonizadores eram obrigados a realizar muitas de suas tarefas à noite, pois os índios tinham medo da noite e não costumavam atacar antes de clarear o dia. Havia alguns colonizadores que partiam à frente, com o objetivo de montar postos avançados. Esses postos serviriam como apoio, para guardar e ocultar materiais e equipamentos que os colonizadores pudessem necessitar ao longo de sua jornada. Assim, não iriam retornar ao povoado, com tanta frequência e poderiam prosseguir com a viagem.



DURAÇÃO

90
MINUTOS



OBJETIVO

Divertimento. Desenvolver a criatividade, habilidades manuais, coordenação motora, a liderança e o trabalho em equipe.



RECURSOS HUMANOS

1 aplicador, 4 pessoas espalhadas pelo campo para prestarem auxílio caso haja necessidade, de 2 a 4 equipes competidoras.



LOCAL

Terreno previamente selecionado pelos aplicadores (chefes), com locais possíveis para que os objetos sejam facilmente escondidos.

DESENVOLVIMENTO

Delimita-se o terreno e nele se esconde um envelope para cada patrulha, contendo uma folha escrita com as tarefas (que serão iguais para todos), envolvidos com papel alumínio para brilhar com a luz das lanternas. Os colonizadores saem à procura dos envelopes. Quando uma patrulha encontra um envelope, dá seu grito de guerra, abre o envelope, e volta para a arena central do povoado para realizar as seguintes tarefas solicitadas.

- Construir um descascador de bananas;
- Construir um alarme contra chuva.
- Construir um descascador de laranjas;
- Fazer um enrolador de sisal;
- O chefe pode inventar outros pedidos.

Lembre-se que no monte de sucata deve ter bugigangas suficientes para que os colonizadores atendam os pedidos e que as tarefas devem ser iguais para todas as patrulhas.

Obs. Conforme o tempo definido para o jogo, o aplicador pode aumentar o número de tarefas.

MATERIAL

1 envelope para cada Patrulha;
1 lanterna para cada participante;
1 rolo de papel alumínio;
04 folhas de papel A4 ou folhas de caderno para escrever as tarefas;
Material de "sucata" diversificado;
Algumas ferramentas, pregos, barbante, sisal, alguns cabos de vassoura, algumas caixas papelão, carretéis vazios;
fita adesiva, fita crepe.

ENCERRAMENTO

Vence a equipe que pegar primeiro o estandarte do outro e levá-lo até sua própria área. Passado o tempo do jogo sem que nenhum grupo tenha conseguido pegar o estandarte do outro, a vitória será dada à equipe que mais vidas tomou.

CONCLUSÃO

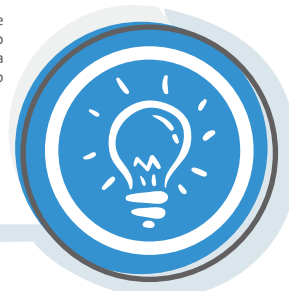
Avaliar com os jovens o trabalho em equipe e a capacidade de elaboração de estratégia.

27

OS INVASORES DE MARTE

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA

Fomos avisados pela aeronáutica, que foi detectado pelo radar um OVNI (Objeto Voador Não Identificado), e que pelas coordenadas, pousou perto de onde vocês estão. Os alienígenas nos deram um ultimato, avisando que são do Planeta Marte e que vão invadir o planeta e nos escravizar. Se não nos rendermos, a nave que pousou aí, traz uma bomba que, quando explodir, seu conteúdo entrará em contato com a atmosfera da Terra transformando o oxigênio em um gás que irá se espalhar, eliminando a vida aqui do planeta terra! A missão de vocês é desarmar a bomba.



DURAÇÃO

45
MINUTOS



OBJETIVO

Desenvolver observação da natureza, agilidade, técnicas de tocaia, liderança, trabalho em equipe.



RECURSOS HUMANOS

01 aplicador com 02 assistentes e de 02 a 04 equipes participantes



LOCAL

Área escura e, se possível, com arbustos ou locais onde possam se esconder e caminhar sem serem vistos. O terreno do jogo deverá se apresentar seguro, devendo ser vistoriado com antecedência.

DESENVOLVIMENTO

Formam-se duas equipes: Marcianos vermelhos e os Terrestres azuis. O local deve estar escuro e ambas as equipes se orientarão pelo piscar da lanterna vermelha da nave e pelas suas próprias lanternas. A nave está escondida embaixo da terra, só ficando à vista sua lanterna vermelha piscante e a bomba ao seu lado. O local escolhido para o “disco voador” deve ser relativamente visível. O relógio deverá ser acionado para despertar em 45min após o início do jogo. Cada jovem terá pendurada no cinto uma tira com a cor da sua equipe, representando sua vida. Entrará em luta com o adversário usando uma só mão. Se perder a “vida” poderá receber outra do seu chefe, respondendo uma lei Escoteira que ele irá perguntar e acertando, voltará ao jogo. Aquele que perder a vida, não pode continuar na busca pela bomba, nem atacar novamente, até que recuperar sua vida com o chefe. A estratégia é chegar perto da bomba e desarmá-la sem ser visto. Só é permitida disputas individuais. Aí está a estratégia de como montar o ataque ao OVNI!

MATERIAL

2 (duas) fitas de pano de duas cores diferentes (vermelho e azul) de cerca de 0,60 cm x 0,10 cm, por participante;
1 (uma) lanterna comum para cada participante;
1 (um) relógio despertador (que será a bomba);
uma lanterna com pisca-pisca vermelho (que será o disco voador).

ENCERRAMENTO

Se a bomba explodir, vencerão os Marcianos. Se for desarmada antes da explosão, vencerão os escoteiros da Terra. Todas as vidas capturadas serão entregues ao coordenador do jogo, e serão computadas na pontuação final.

CONCLUSÃO

Avaliar com os jovens se houve trabalho em equipe, se conseguiram elaborar uma estratégia para desarmamento da bomba e para tocaia.

RECONHECIMENTO

Ao encerramos esse manual, não poderíamos deixar de agradecer a todos os irmãos de Promessa que, de uma forma ou de outra, colaboraram com este trabalho, enviando jogos e dando sugestões. A todos, o nosso Grato, Gratíssimo! Elmer S. Pessoa

**Ser Lobinho é iniciar a vida pelo caminho certo!
Viver como Escoteiro é crescer como indivíduo!
Sênior é conviver com o mundo em igualdade de condições!
Pioneiro é a certeza de estar preparado para vencer!**



Escoteiros do Brasil
São Paulo



Conselho Regional
Velhos Lobos

Diagramação: Laura Midori Ito

