



União dos Escoteiros do Brasil
Região de São Paulo

JOGOS ESCOTEIROS SEM O USO DE MATERIAIS

Elmer S. Pessoa – DCIM
Lenita A. Pessoa - DCIM

JOGOS SEM O USO DE MATERIAIS

Você já deve ter visitado um amigo, chefe de outro Grupo, e ele, para sua surpresa o convida na frente de todos, ainda na formação em ferradura, para aplicar um jogo e ou cantar uma canção...

Isso acontece principalmente se você é Comissário Distrital ou exerce alguma função diretiva na Região.

E não teria nada demais, se ele tivesse avisado alguns minutos antes. Você teria tido um tempinho para se lembrar de vários jogos e canções, sem problema algum. Mas, avisado “em cima da hora” muitas vezes dá um “branco” e lá se vão para o espaço, aquele montão de jogos e canções que você conhece e já aplicou diversas vezes.

Então, passa rapidamente pela sua memória, uma série enorme de jogos que, para dificultar ainda mais, passa também a lista de materiais que aqueles jogos precisam para serem bem jogados. Lembrou-se de um jogo espetacular, mas... precisa de 4 bússolas!

Lembra-se de outro muito divertido, mais precisa de quatro bolas de cores diferentes, outro... de dois bastões de tamanhos diferentes. Não servem para aquele momento de “sufoco”. Enquanto você pensa o mais rápido possível revirando seus manuais de jogos de sua memória, a Tropa fica esperando com aquela fisionomia que revela uma grande expectativa, e você, lendo o pensamento deles: “E aí, chefe, vai demorar”?

Com isso já se passaram algum tempo, que para você, pareceu uma eternidade e, após mais alguns segundos, sua memória vem em seu socorro, e aí você se lembra de um jogo que não usa material nenhum!

Ufa! Desta vez foi salvo, mas, com certeza acontecerá de novo, pode acreditar!

Por esse motivo, pensamos em juntar alguns jogos que não precisam de material, rápidos e divertidos, que você poderá tê-los em mente e aplica-los em qualquer lugar, sem ficar constrangido pela demora, como se não conhecesse nenhum jogo.

Como qualquer manual de jogos, este também não está completo, pois, além de você criar variações dos jogos aqui descritos, poderá ir anexando outros que você conhece ou que vá aprendendo. Assim trabalha o bom chefe!

O importante é que o releia de vez em quando, para mantê-los na memória. Deve ser disponibilizado a seus assistentes e Escotistas de outros Grupos, pois o conhecimento faz boas atividades. Com programas atraentes, progressivos e variados, com uma dose de aventura e desafios, é que reduzimos a evasão.

Apesar de que todos os jogos tenham seu lado educativo, o principal objetivo destes jogos é o divertimento, um simples quebra gelo inicial, por isso, não deve ser eliminatório.

Estes jogos podem ser aplicados para qualquer faixa etária.

Façam bom proveito e divirtam suas seções!

Elmer S. Pessoa

Lenita A. Pessoa

Janeiro 2016.

Você já leu o Manual de Grandes Jogos do Escotismo?

O Manual de Inspeções nas Patrulhas?

01 – JOGO DO SAPATO CIRCULANTE

A Tropa formada em círculo. Os Escoteiros tiram o sapato do pé esquerdo e no ritmo de palmas do chefe, vão passando seu sapato para o companheiro ao seu lado esquerdo, entregando em mãos, sempre no ritmo das palmas.

Então o chefe vai acelerando o ritmo das palmas e os sapatos vão sendo passados mais rapidamente se estabelecendo uma confusão, ficando às vezes, mais de um sapato nas mãos do mesmo Escoteiro que passará os dois sapatos para seu companheiro ao lado. Chega um momento que a velocidade das palmas é tanta que os sapatos amontoam-se. Aí o chefe grita “alerta” e os Escoteiros jogam todos os sapatos no centro do círculo. Terão, então, que encontrar o seu pé de sapato e calça-lo. A Patrulha que estiver corretamente calçada entra em forma no centro do círculo e dá o seu grito de guerra. É declarada a vencedora!

02 – JOGO PARES CIRCULANTES – (ALTERNATIVA 1)

É uma variante do mesmo jogo só que é feito com os dois sapatos, um sendo passado para o companheiro da esquerda e o outro pé, para o companheiro da direita. Termina da mesma forma. Deve ser aplicado depois que já foi aplicado o anterior.

03 – JOGO SAPATO CENTRAL – (ALTERNATIVA 2)

É uma variante do mesmo jogo com a seguinte modificação: enquanto que um sapato gira no círculo de mão em mão, como nos jogos anteriores o sapato do pé direito é jogado no centro do círculo formando um monte de sapatos. A vitória é declarada da mesma forma.

04 – JOGO DO FRIO

Cada Patrulha escolhe um dos seus Escoteiros e terão cinco minutos para vestirem nele a maior quantidade possível de roupas. Normalmente se escolhe o menor e mais magro Escoteiro da Patrulha. Vale tudo, como meias, calças, camisas, gravatas, paletós, chapéus, cintos, etc. menos roupas íntimas. Passado o tempo determinado o chefe sinaliza o final do jogo e, Patrulha por Patrulha, vão tirando a roupa do seu Escoteiro e contando em voz alta. Ele deve permanecer com o seu uniforme original. O restante que vestiu a mais vale um ponto por peça. No final é declarada vencedora a Patrulha que conseguiu vestir maior quantidade de roupas em seu Escoteiro.

05 – A MAIOR KAÁ

O chefe solicita às Patrulhas que façam através de emendas, a maior Kaá (cobra personagem do Livro da Jângal) que puderem, usando tudo o que os elementos tiverem, tais como cintos, cordões de tênis, meias, camisa sobressalente (permanecendo de camiseta), cordões de eficiência, cabo de utilidades (aqueles que se usa pendurados no cinto – mas só se alguém já estiver usando), enfim, emendam tudo o que puder ser emendado. O material será amarrado, unido pelas pontas devendo ser estendido no chão pela Patrulha, distante uma das outras uns dois metros e paralelas entre si, para averiguar qual é a que terá o maior comprimento. A Patrulha que apresentar a maior Kaá é declarada vencedora. É dado um tempo de no máximo cinco minutos para fazer a Kaá.

06 – CAÇA AO RATO

A Tropa está formada por Patrulhas. O chefe solicita que todos abram ambos os braços em linha horizontal com os ombros, tocando-se pelas pontas dos dedos, formando sete “corredores” transversais ao chefe e paralelos entre si. Ao bater uma palma, todos se viram para direita sem sair do lugar, mantendo sempre os braços abertos. Essa manobra mudará a direção dos corredores e diminuirá para três corredores paralelos ao chefe.

Ao bater duas palmas, a Tropa irá virar para a direita sem sair do lugar. Antes de iniciar, dois voluntários serão o gato e o rato. O gato tentará pegar o rato que correrá pelos corredores. Ao pegar, o rato virá gato e o gato, vira rato.

07 – FAREMOS TUDO O QUE O CHEFE MANDAR

O chefe dará várias ordens, uma de cada vez e os Escoteiros obedecerão imediatamente. A graça deste jogo está nas ordens “boladas” aproveitando o local do jogo. Pode terminar com duas ordens seguidas. Neste jogo não há Patrulha vencedora.

“Alguns exemplos bastante simples de ordens - tarefas, sempre dizendo antes da ordem: “O chefe mandou”:

- 1 - Toda as Patrulhas trocarem os lenços, uns com os outros.
- 2 - Todas as Patrulhas irão fazer a saudação ao Presidente do Grupo (ou outra pessoa).
- 3 - Todas as Patrulhas irão buscar um copo de água e todos deverão tomar um pouco. Neste momento o chefe dá uma ordem sem falar “o chefe mandou” e ninguém deverá sair da formação. Pode repetir essa “pegadinha” outras vezes.
- 4 - Todas as Patrulhas deverão formar um círculo geral com os Monitores no centro.
- 5 - Toda Patrulha deverá agachar, ficando em pé aqueles nascidos em meses pares.
- 6 – Toda a Patrulha deverá dar três pulos com a perna esquerda e quatro com a direita.

08 – COLOCAR EM ORDEM

O chefe pede para traçar uma linha reta com giz ou carvão no chão, se for cimentado ou riscar na terra e toda a tropa fica em cima da linha, ombro à ombro, de frente para o chefe, com ambos os pés em cima da linha. Pode-se usar a linha pintada de uma quadra de basquete ou bancos, se os tiver em número suficiente para serem colocados em linha e couber toda a seção em cima.

A seguir o chefe pede para a seção, em cima da linha, ou de bancos, formar por ordem alfabética, e eles tem que se movimentar mantendo pelo menos, um pé na linha ou sem cair do banco.

As ordens de formação mais comuns são:

- 1 – Formar por ordem alfabética.
- 2 – Formar por idade – mês e ano.
- 3 – Formar por altura – menores à frente, no começo da linha.
- 4 – Formar por tempo de Escotismo - mês e ano.
- 5 – Formar por número de Especialidades que possui.
- 6 – Formar pelo ano escolar.

09 – MERGULHADORES EM LUTA

O chefe coloca a seção em fila dupla, ficando uma fila de frente para a outra.

Os jovens deitam-se de bruços no chão, apoiados nos bicos dos sapatos e nas duas mãos, com os braços esticados e sem tocarem os joelhos no chão. Ao sinal do chefe eles tentam derrubar um ao outro dando uma rasteira com um dos braços, segurando o braço do adversário e puxando para derrubá-lo sem que ele encoste seu próprio corpo no chão.

10 – BRIGA DE GALO

Bastante conhecida. Coloca-se a seção em fila dupla, ficando uma fila de frente para outra. Agacham-se e com os braços estendidos, tentam empurrar para derrubar sentado o adversário. Aproximam-se ou afastam-se dando pulinhos, sem colocar os joelhos ou as mãos no chão. Não podem ficar em pé.

11 – APERTO DE MÃO

Da mesma forma, o chefe coloca a seção em duas linhas paralelas, uma de frente para a outra. Pede para que todos deem as mãos, como se fosse um cumprimento normal. Ao sinal do chefe as duplas fazem força, empurrando e/ou puxando o adversário pela mão para ver quem consegue deslocar o adversário de seu lugar.

12 – O REI E O DETETIVE

O chefe coloca a seção em círculo e chama um Escoteiro e fala qualquer coisa para ele. A seguir, chama outro, e outro e mais um, tudo isso para confundir a seção. Mas um deles o chefe avisa que será o Rei, e que, logo a seguir, após 3 movimentos do chefe assumirá a coordenação dos movimentos. Retira um Escoteiro do círculo para ser o detetive, e ele terá que identificar o Rei. Deve ser mantido com os olhos fechados para não ver quem são os Escoteiros que o chefe chamou. O jogo é o feito assim. O chefe inicia batendo palmas e todos o imitam, Em seguida bate com a mão no joelho e todos seguem. Dando continuidade, ele bate com a mão na cabeça. Como este é o terceiro movimento, o **Escoteiro** escolhido para ser o Rei, assume disfarçadamente o comando e todos o seguem. O Detetive, no centro do círculo terá que descobrir quem é o Rei, que vai mudando os sinais disfarçadamente e que todos estão seguindo. Quando descobrir muda-se o Detetive e o chefe reinicia o jogo e faz um sinal discreto para outro ser o Rei.

13 – TELEFONE SEM FIO

A Tropa está formada por linha indiana, uma Patrulha atrás da outra. O chefe fala uma mensagem rápida, cochichando no ouvido do primeiro da fila e ele vai repassando a mensagem que entendeu para o segundo Escoteiro, sempre cochichando no ouvido. Quando chegar ao último, ele repete o que entendeu da mensagem em voz alta. Naturalmente a mensagem chegará diferente e o chefe então faz duas filas paralelas e tenta novamente, cochichando uma mensagem diferente no ouvido dos dois primeiros que repetem para o ouvido do segundo até chegar o último, que falará em voz alta. Então o chefe repete o jogo com a Tropa formada por Patrulha. Chamar os quatro monitores e, cochicha no ouvido de cada um, uma mensagem diferente. Ao sinal do chefe eles iniciam a “transmissão” da mensagem, até o último falar alto. Ainda assim sairá errada!

14 – RAPOSA E COELHO

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

15 – PEGA PEGA DE AVESTRUZ

Delimitar o campo de jogo aproximadamente com 10m x 15m. Escolher um caçador, e todos os restantes serão avestruzes. Para não ser pego, o avestruz deve encostar a cabeça no chão quando for atacado. Quem for pego passa a ajudar o caçador. Vence quem demorar mais tempo para se pego.

16 – TARTARUGA

Escolher cinco tartarugas e o restante serão os caçadores. Em um campo delimitado, os caçadores correm para pegar as tartarugas que, para escaparem, ficam de quatro, encolhidas, no chão, dentro de seus “cascos”. Se forem pegas antes de se encolherem, viram caçadores.

17 – CEGONHAS, SAPOS E MOSCAS

Delimitar uma “ilha” (um círculo de aproximadamente 2m. de raio), onde ficarão 10 moscas. Esta ilha está dentro de um lago (um círculo de aproximadamente 15 m. de raio). Dentro do lago ficarão 10 sapos que vão invadir a ilha pulando num pé só. Nas margens do lago ficará uma turma de cegonhas que tentarão pegar as moscas que chegar às margens escapando dos sapos, e também os sapos que conseguirem tocar. Se o sapo for tocado pela cegonha, volta como mosca para recomeçar. Se a cegonha conseguir tocar na mosca ela vira sapo. Deve haver um “pique” no qual chegando nele, as moscas estão salvas.

18 – MANCHADOR

Formar em círculo. Indicar dois Escoteiros que serão os manchadores, os quais ficarão no centro. Dissimuladamente, aqueles que estão no círculo, farão um sinal para outro do círculo e trocarão de lugar, um com o outro, atravessando o círculo correndo. Se o manchador apenas encostar a mão, já manchou. A pessoa manchada põe a mão para tapar a mancha e continua jogando normalmente. Na 3ª mancha, ele não tem mais como tapar a mancha, então passará a ajudar o manchador. Vencem os últimos cinco a serem manchados.

19 – DETETIVE

Todos formados em círculo e ajoelhados. Um é escolhido como detetive e é retirado por alguns instantes. Um ladrão é apontado durante a ausência do detetive. O ladrão “mata” os demais, piscando disfarçadamente para outro do círculo. Aqueles que “receberam a piscada” foram atingidos e deitam para demonstrar que estão mortos. Se o detetive descobrir, prende o ladrão e trocam de função. Se o detetive não descobrir o ladrão após cinco “mortes” o detetive é substituído por outro e o ladrão venceu.

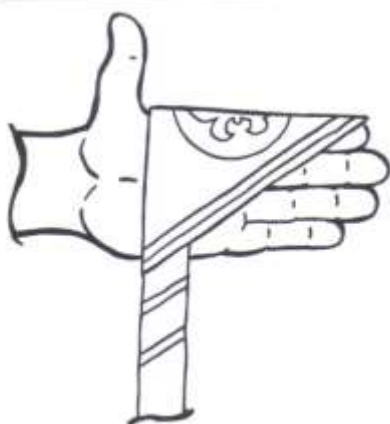
20 – MENSAGEIRO

Formar em círculo. O 1º jovem diz uma palavra. O 2º jovem repete aquela palavra e acrescenta uma segunda, iniciando a construção de uma frase. Assim vai continuando, mas as palavras acrescentadas devem sempre ter um sentido, de forma que as palavras irão formando uma frase. Segue até conseguir formar uma frase com 10 palavras. Então, o próximo Escoteiro, inicia novamente, com a 1ª palavra de uma nova frase.

Obs. Colaboração nos jogos do Chefe Paulo Cabello



Para o lenço não ficar c/ aparência de lenço de boiadeiro e ficar proporcionalmente do tamanho de quem vai usa-lo, deve se dobrado desta forma. Esta forma dará o tamanho certo. Os Grupos que tem distintivos bordados devem adequar o tamanho do bordado ao espaço disponível





Livros:

“REFLEXÕES DE UM VELHO LOBO”

Livros escritos especialmente para Escotistas e Dirigentes!

Cada livro contém 50 textos sobre vários assuntos da administração escoteira.

O livro nº 3 está sendo escrito e terá mais 50 textos.

São assuntos pouco encontrados ou inexistentes na literatura escoteira como podem ver na listagem abaixo. Vale à pena conhecer esses temas, crescendo pessoalmente como educador e conseqüentemente, fazendo o Grupo crescer!

RELAÇÃO DE ASSUNTOS ABORDADOS NO LIVRO 1:

OS PAIS

- 01 – Se você concorda...
- 23 – Pais Escotistas.
- 25 – Vista a Carapuça...
- 27 – Por Que Ser Escoteiro?
- 30 – Escotismo Apenas um Passa-Tempo.
- 46 – A Vida de um Escotista.

ESCOTISTAS

- 03 – Antigos Escoteiros, a onde estão?
- 06 – De quem é a culpa?
- 08 – E Você, Entendeu a Mensagem?
- 11 – Meditação de Uma Esposa.
- 14 – Quanto Ganha um Chefe Escoteiro?
- 26 – Cá Entre Nós, Chefes.
- 31 – Por Que Não Mudamos Nossa Atitude?
- 38 – A Fase Improdutiva.
- 49 – A Sua Seção Canta Bastante?
- 50 – Escotismo Movimento e Não Uma Organização.

LEI E PROMESSA ESCOTEIRA

- 02 – A Promessa e a Lei Escoteira.
- 43 – O Futuro Já Começou.
- 47 – Por que não Assaltamos um Banco?
- 48 – Como Trabalhar Lei e Promessa.

ADMINISTRAÇÃO

- 04 – Como Fazer um Indaba de Grupo.
- 05 – Como Fazer um Planejamento Anual.
- 07 – Dividir para Administrar.
- 17 – Avaliação – Um Recurso para Administrar.
- 20 – Quebrando Paradigmas.
- 21 – Por Que Não?
- 28 – Por Que Estamos Mudando?
- 29 – Relacionamento Com Voluntários.
- 34 – O Escotismo e a Comunidade.
- 39 – A Prática da Boa Ação.
- 45 – Como Dirigir um Grupo Escoteiro.

ESCOTISMO

- 09 – Uma Realidade com mais de cem anos!
- 10 – Aplicando o Sistema de Patrulhas.
- 12 – Mensagem do Dia do Escoteiro.
- 13 – Morte no Grupo Escoteiro.
- 15 – O Uniforme Escoteiro.
- 16 – O Custo da Evasão.
- 18 – Opinião.
- 19 – Os Fins Justificam os Meios?
- 22 – Resposta a Fernando Sabino.
- 24 – Um Grande Jogo.
- 32 – Escotismo Para o Século XXI.
- 35 – As Aventuras do Escotismo.
- 36 – O Que Está Acontecendo?
- 41 – Geração Espontânea.
- 42 – Um Acampamento Escoteiro.

PREVENÇÃO DROGAS

- 33 – A Solução Começa em Casa.
- 37 – Antídoto Contra as Drogas.

ECOLOGIA SUSTENTABILIDADE

- 40 – Educação Ambiental.
- 44 – A Solução Existe!

RELAÇÃO DE ASSUNTOS ABORDADOS NO LIVRO 2

PAIS

- 57 – Como receber os pais novos.
- 70 – Palavras que deixam marcas.
- 77 – Assembleia – Como atrair os pais.
- 80 – O meu filho não quer mais...
- 95 – Você pode garantir?

ESCOTISTAS

- 53 – Liderança Participativa
- 54 – O Soberbo.
- 72 – Estou apaixonada pelo meu chefe.
- 81 – Educador de direito ou de fato?
- 87 – Como somos julgados?
- 88 – Ouvir a opinião dos jovens.
- 90 – Não sei mais o que fazer com ele...
- 92 – Chefe só – Risco de Perigo!
- 94 – Você é indispensável ao Grupo?
- 97 – O namoro no Grupo Escoteiro.
- 99 – Estou desmotivado.

LEI E PROMESSA ESCOTEIRA

- 55 – O Peso da Responsabilidade.
- 58 – A responsabilidade com a nossa Promessa.
- 69 – A Ética no Movimento Escoteiro.
- 76 – Caráter X Reputação

ADMINISTRAÇÃO

- 56 – Você tem tempo suficiente?
- 59 – O Efeito Sanfona.
- 68 – Como financiar um Grupo Escoteiro.
- 73 – Evasão, quais as causas.
- 78 – O Voluntário
- 82 – Competição entre Patrulhas.
- 83 – Excursões ou Acampamentos.
- 84 – Por que não temos apoio?
- 85 – Responsabilidade Civil e Criminal.
- 86 – Seu Grupo está em crise?
- 89 – Normas e Procedimentos.
- 91 – Comunicação no Grupo Escoteiro.
- 93 – O Show tem que melhorar...
- 100. Atividades Femininas.

ESCOTISMO

- 51 – Mensagem para o Dia do Escoteiro.
- 52 – Mensagem para o Dia do Escoteiro (jovem).
- 60 – Inspeções de Patrulha.
- 66 – O que é um Escoteiro?
- 67 – Sociabilização.
- 71 – Atividades Escoteiras Tradicionais.

- 74 – Aventura e Emoções.
- 79 – Disciplina Voluntária.
- 96 – A Capacitação de Chefes
- 98 – O Escotismo é para todos?

MÍSTICAS E TRADIÇÕES

- 61 – Fogo de Conselho.
- 62 – A Manta para o Fogo de Conselho.
- 63 – O Lenço Escoteiro.
- 64 – O IM e o seu uniforme.
- 65 – O Espírito Escoteiro.
- 75 – Místicas e Tradições.

Elmer S. Pessoa – e-mail: elmer.pessoa@terra.com.br

Ilustrações: Chefe Walter Dohme com o personagem Alertino!