

Módulos de Formação opcionais

- ANI 1041 ANIMAÇÃO DE ADULTOS
ANI 1101 ACOLHIMENTO E INTEGRAÇÃO
DE JOVENS DEFICIENTES
ANI 1102 COEDUCAÇÃO (6 AOS 10 ANOS)
ANI 1103 COEDUCAÇÃO (11 AOS 17 ANOS)
ANI 1104 JOVENS EM DIFICULDADE
ANI 1105 EDUCAR HOJE
ANI 1107 GRANDES JOGOS
ANI 2006 AGENTE DE DESENVOLVIMENTO
ESPIRITUAL
- ESO 1201 SÍMBOLOS E TRADIÇÕES
ESCURTISTAS
ESO 1202 ESCUTISMO INTERNACIONAL
ESO 1203 ESCUTISMO E MEIO AMBIENTE
ESO 1204 ESCUTISMO E OS PAIS
- GES 1302 ORGANIZAÇÃO DE UMA GRANDE
ACTIVIDADE
GES 1303 GESTÃO DE CONFLITOS
ENTRE ADULTOS
GES 1304 MATERIAL E EQUIPAMENTO
COLECTIVO
GES 1305 RECONHECIMENTO DO
VOLUNTARIADO
GES 1306 PLANO DE ACÇÃO LOCAL - P.A.L.
GES 2012 FINANCIAMENTO 2
- TEC 1045 COMUNICAÇÕES E JOTA / JOTI
TEC 1401 ACAMPAMENTO DE VERÃO
TEC 1403 PUBLICIDADE
TEC 1404 EXPRESSÃO
E FOGO DE CONSELHO
TEC 1405 SOCORRISMO
TEC 1406 ORIENTAÇÃO (CARTA TOPOGRÁFICA
E BÚSSOLA)
TEC 1408 PUBLICAR UM JORNAL ESCUTISTA
TEC 1409 NATUREZA: FAUNA E FLORA
TEC 1410 PIONEIRISMO E FROISSARTAGE
TEC 1411 FALAR EM PÚBLICO
TEC 1412 ESCUTISMO MARÍTIMO

Formação Modular

GRANDES JOGOS

ANI 1107

**Primeira edição
Março de 1999**



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

GRANDES JOGOS

Objectivo geral

Desenvolver as aptidões necessárias para organizar e animar grandes jogos atendendo aos valores e objectivos do escutismo.

Objectivos específicos

1. Compreender o que é um grande jogo.
2. Estar em condições de adaptar os grandes jogos tradicionais aos nossos jovens e ao contexto no qual eles praticam o escutismo.
3. Ser capaz de inventar um grande jogo.
4. Ser capaz de aplicar a pedagogia do projecto nos grandes jogos.
5. Ser capaz de arbitrar um grande jogo.

Conteúdos

1. Tentativa de definição

O que é um grande jogo? Os grandes jogos pertencem à tradição escutista, mas procurámos em vão uma definição que satisfaça toda a gente. A “velha guarda” tem sem dúvida uma ideia do que é um “verdadeiro” grande jogo, mas o escutismo evolui muito, tanto nos seus métodos como nas suas preocupações, mesmo que os objectivos educativos fundamentais se tenham mantido inalteráveis ao longo da vida do Movimento.

No módulo TEC 1028 *O jogo no escutismo*, os grandes jogos são definidos como “jogos de encenação ou de cenário, que se distinguem dos jogos mais comuns pela sua duração e envergadura”. Porém, para alguns autores, esta definição não é suficiente. Para E. Guillen, autor de vários livros de jogos, os grandes jogos são os “jogos que se jogam fora dum estádio ou dum terreno de treino, onde o «quadro» é a natureza e que requerem grandes espaços”. (*Grands e petits jeux*, Ed. l'Arc Tendu. p. 199).

Guillen vai mais longe precisando num outro manual que os grandes jogos são as actividades que “permitem aplicar, numa grande escala, as técnicas adquiridas, nas condições o mais aproximadas possíveis da realidade, que implicam esforços físicos muito diversos e que fazem apelo às qualidades de

iniciativa e de carácter dos escuteiros”. (*Le nouveau livre des jeux*, tomo 3, *Grands jeux et aventures*, Ed. ELOR, p. 9).

“Um grande jogo, concluiu Guillen, é a síntese de todas as actividades escutistas, aquilo a Baden-Powell chamava “a arte do explorador”, e é a parte de aventuras que dá a ocasião ao jovem de se “desenvencilhar”, e de ser plenamente ele próprio...” (*id.* p. 11).

Para Claude Appel, o grande jogo é “uma combinação de exercícios físicos e de jogos de observação, de orientação ou aproximação agrupados num tema único”. (*Jeux de plein air*, Gautier-Languereau, p. 203).

A categoria “grandes jogos” é tão vasta e variada que um grande número de autores de recolha de jogos de ar livre a ela não recorreram. Estes preferem as categorias mais “técnicas”, como a dos jogos de sinalagem, jogos de orientação ou jogos de aproximação (ou de pistas) (“stalking”) que são muito usados nos grandes jogos.

Baden-Powell não falava de grandes jogos tal como hoje os entendemos. Na sua recolha intitulada *Jogos para Exploradores*, encontramos grandes jogos com os mais diversos títulos: jogos de exploração, jogos de pistas, jogos para exploradores ciclistas, jogos nocturnos, jogos de inverno, jogos aquáticos e de socorrismo. (*Jogos para Exploradores*; a edição original inglesa de *Scouting Games*, datada de 1910).

Mas o que iremos abordar neste módulo? Tomemos por um momento a definição proposta no módulo TEC 1028, à qual daremos toda a atenção e importância.

2. Características dos grandes jogos

Um tema

O tema é a ideia mestra que mobiliza os jovens, excita a sua imaginação, os motiva, suscita esforços voluntários e entusiastas. Pode ser proposto pelos próprios jovens, a partir das suas leituras, de filmes, de jogos de vídeo ou banda desenhada, ou pela equipa de animação.

A proposta de um tema pelos adultos não vai contra a pedagogia do projecto preconizada pela Associação; pelo contrário, tal iniciativa permite aos jovens enriquecer o seu imaginário e de explorar novas pistas. Naturalmente, o tema deve agradar aos jovens, deve dizer-lhes alguma coisa principalmente se a intenção for suscitar-lhes uma participação entusiástica. Entretanto, deve estar igualmente em conformidade com os valores do escutismo contemporâneo.

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

sexismo e a violência estão constantemente presentes nos media e não podemos esquecer, a influência que exercem nos jovens.

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

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

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

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

Uma encenação

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

Uma encenação pode incluir os seguintes elementos:

- trajes,

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

Um objectivo

É essencial que todo o grande jogo tenha um objectivo preciso, de preferência um único. Se existir mais do que um objectivo, as regras podem tornar-se complicadas e a confusão pode instalar-se. Entretanto, pode ter diversos meios ou diversas etapas para atingir esse objectivo. Por exemplo, num grande jogo do tipo “caça ao tesouro”, o percurso pode incluir uma série de etapas ou de provas, que serão com efeito objectivos intermédios.

O objectivo, é assim aquilo que está em jogo. Com muita frequência, nos grandes jogos tradicionais, este objectivo consiste em vencer um ou os adversários, mas, numa perspectiva mais actual, o objectivo pode ser atingido por todos, ou então necessitar da cooperação de todos para ser atingido. Não é sempre necessário que existam vencedores e vencidos, mesmo que a confrontação seja contudo um estímulo muito importante para os jovens.

Podem-se conceber grandes jogos onde cada participante, onde cada equipa tenha o seu objectivo particular a atingir. Neste caso, o objectivo poderá ser diferente do objectivo do outro. O desenrolar deste jogo corre o risco de ser muito complicado podendo contudo tornar-se, muito confuso.

Uma preparação técnica

Um dos grandes interesses educativos dos grandes jogos consiste em colocar à prova certas aprendizagens técnicas, como a observação, a camuflagem, a sinalização e a orientação. Além disso, os participantes devem estar boa forma física, porque a maior parte dos grandes jogos comportam uma dimensão física, onde surgem ocasiões para correr, escalar, transpor obstáculos, lutar contra os adversários ou lançar algum objecto. Organizar um jogo onde os participantes não possuam um mínimo de preparação técnica corre o risco não só de malograr o jogo, mas também de desmotivar os jovens para outras actividades.

Se no início dum grande jogo, se entregar às equipas mensagens codificadas que estas não conseguem decifrar, o jogo estará comprometido. O mesmo pode acontecer se existirem mensagem em morse que ninguém compreende, um percurso com bússola apresentado a um grupo de jovens que não conseguem seguir uma azimute, ou uma captura de lenços quando nenhum dos participantes tem experiência neste tipo de combate.

Um local amplo

Para os jovens um grande jogo está muito perto da aventura. Porém, não é num salão nem na sede dos escuteiros nem no corredor da escola que eles podem viver as aventuras. O ideal é que os grandes jogos se desenrolem ao ar livre, na natureza, quer seja verão ou inverno.

Para os jovens, esse local será um lugar a descobrir ou a explorar; para a equipa de animação, será uma zona bem limitada e bem conhecida e desprovida de perigos reais.

Mencionámos a natureza como o ambiente ideal, o que não significa que um grande jogo não se possa desenrolar na cidade. Mesmo o próprio B.-P., propôs a realização de alguns jogos de cidade, que poderemos adaptar com sucesso aos nossos dias.

3. O grande jogo e a pedagogia do projecto

Um grande jogo não se improvisa. Não é a actividade mais corrente que encontramos no programa de uma reunião. Quanto mais minuciosa e rigorosa for a sua preparação, maiores serão as probabilidades de sucesso. Nesta qualidade, o grande jogo pode assim ser um projecto completo abrangendo desta forma todas as etapas da metodologia do projecto. É importante referir que o efeito surpresa é um elemento “disparador” que deverá ser ponderado. Vejamos como se pode desenrolar as etapas dum projecto tipo “grande jogo”.

Os jovens desejam jogar, desejam viver as aventuras segundo o jogo; desejam propô-lo.

Escolha

Eles podem propor o ou os temas, sugerir os cenários, mas é preferível que a escolha concreta dum grande jogo seja efectuada em reunião restrita, pela equipa de animação, ou pela equipa de animação e mais alguns jovens (por exemplo guias de patrulha/equipa). Assim, mantêm-se o efeito de surpresa. Os jovens sabem que irão ser convidados a participar num grande jogo, mas ignoram exactamente do que se trata em concreto. Irão ter assim mais apetite em jogá-lo.

Preparação

A preparação dos jovens consiste principalmente em fazer as aprendizagens técnicas necessárias para serem colocadas em prática quando necessário. A encenação pode por um lado exigir o fabrico de certos acessórios ou trajés.

Por seu lado, a equipa de organização (que pode incluir os jovens, que não devemos esquecer) terá múltiplas tarefas, segundo a natureza do jogo escolhido:

- reconhecimento e segurança dos locais,
- elaboração das regras,

- argumento cénico (história) e a encenação,
- material,
- recursos humanos suplementares (por exemplo, a equipa de árbitros),
- obtenção de autorizações, se for necessário.

Realização

No dia J, o jogo é colocado em marcha (com uma introdução dramática se possível), as regras são claramente explicadas a todos! Na generalidade, o grande jogo durará algumas horas ou um dia, mas podemos imaginar grandes jogos em etapas decorrendo durante alguns dias, quando estão inseridos particularmente num acampamento. (Ver a secção seguinte: *o desenvolvimento de um grande jogo*).

Avaliação

A avaliação é indispensável após a realização do grande jogo, se possível logo após, a quente. É necessário ter tempo para esclarecer o que resultou e o que falhou. Se um jogo falhou ou não resultou na totalidade, é preferível fazer uma análise mais detalhada mais tarde, na equipa de animação.

É muito possível chegar a situações em que os adultos censurem abertamente os jovens pelo insucesso de um grande jogo, mas este não é o objectivo da avaliação como etapa da metodologia do projecto. Se um jovem não foi leal durante a realização do jogo, é durante o seu desenvolvimento que é necessário intervir. Por outro lado, se o jogo não funcionou, talvez porque foi mal preparado, mal explicado ou mal arbitrado.

A avaliação com os jovens pode abordar os seguintes aspectos:

- a apresentação,
- desenvolvimento (pontos forte, elementos de surpresa ou de suspense),
- a participação,
- o interesse,
- a prospectiva (pesquisa) (o que é preciso refazer?).

A avaliação na equipa de animação pode abordar os seguintes aspectos:

- as funções dos adultos,
- a participação e interesse dos jovens,
- as aquisições técnicas dos jovens,
- a progressão dos jovens,

- espírito geral.

Festejar-se-á o grande jogo com um simples aplauso, por exemplo como homenagem aos vencedores e aos vencidos, se existirem.

4. O desenrolar de um grande jogo

Desenvolvimento

Antes mesmo do lançamento de um grande jogo, é preciso assegurar que todos os jovens estejam preparados, nomeadamente que tenham as competências técnicas para participar com prazer. Que eles conheçam bem as regras. Podem-se apresentar estas regras antes do lançamento temático, como o podem ser após. As regras poderão ser escritas e transmitidas de formas variadas, por exemplo sob a forma de mensagens. Porém, é preferível na maior parte dos casos apresentá-las oralmente, dando oportunidade a que os jovens coloquem questões de esclarecimento.

O lançamento propriamente dito pode fazer-se de muitas formas:

- uma mensagem encontrada por acaso,
- uma narração iniciada com um livro e que se segue... no terreno,
- um visitante desconhecido,
- uma chamada telefónica, um fax, uma cassette...
- uma equipa, um animador ou um jovem que faltou à concentração do grupo,
- uma notícia (inventada) num jornal,
- um objecto misterioso.

As equipas

A maior parte dos jogos jogam-se em equipas. E na maioria dos casos, as equipas são aquelas que existem no seio da unidade: bandos, patrulhas... Este processo tem diversas vantagens: os jovens de cada equipa já se conhecem, existe uma coesão e um espírito de equipa que não existe forçosamente em equipas constituídas temporariamente.

Pode no entanto acontecer que as equipas previamente constituídas sejam desequilibradas relativamente às exigências do grande jogo. Suponhamos que um grande jogo exige algumas provas de força, mas que um bando, uma patrulha ou uma equipa não contam com jovens que possam ultrapassar esse desafio; não será preferível formar novas equipas, mas equilibradas, durante o grande jogo?

Jogo leal

É uma noção capital para o sucesso das maioria dos grandes jogos, é o jogo leal, ou aquilo que os ingleses chamam de "fair-play". O jogo leal, é um pouco mais do que o respeito rigoroso das regras, é o espírito desportivo, é a generosidade, é o respeito pelos outros, é a lealdade...Pensamos imediatamente na Lei do escuta. Que melhor que um grande jogo para aplicar alguns dos seus valores!

Os jovens devem saber jogar o jogo leal. Para isso, é preciso que seja notório que a vitória, nos casos em que existe confrontação entre equipas, não seja o mais importante. Isto não significa que não deva existir uma vitória. Não, um objectivo a atingir antes dos outros ou a ultrapassar para fazer o melhor que os outros permanecem contudo nos estímulos pedagógicos de escolha.

O jogo leal é tanto mais importante quando um grande jogo engloba situações onde os jovens possam assumir algumas liberdades com as regras, senão mesmo fazer batota. Não é possível ter um árbitro por detrás de cada árvore quando um grande jogo se realiza numa floresta.

A arbitragem

A arbitragem é um factor importante para o sucesso. Devemos mesmo recorrer a diversos árbitros em determinadas situações, por exemplo em certos jogos que se desenrolem na floresta ou que sejam do tipo "rallye" De qualquer maneira, é preciso prever uma arbitragem discreta que não dilua o prazer dos jovens. Rapidamente irão perder o interesse por um grande jogo que é constantemente interrompido por assobios de apito ou chamadas de atenção.

O árbitro deve dar atenção a duas situações que, infelizmente, poderão surgir nos grandes jogos, um desprezo insistente pela noção de jogo leal: a violência (empurrões, discussões, zaragatas) e a batota. As duas são inaceitáveis. Nos dois casos, os jogadores faltosos devem saber que serão eliminados do jogo.

Um árbitro de um grande jogo deve estar pronto a parar o jogo:

- devido a circunstâncias imprevistas como o mau tempo ou a escuridão;
- em caso de empurrões, de contestação ou de desordem;
- se se tornar muito longo;
- se parecer não funcionar.

Estará igualmente disposto a reparar as injustiças de forma a que todos estejam no mesmo "pé de igualdade".

Capturas do lenço e outras formas de «matar» o adversário

Quem não conhece as capturas do lenço? Esta prática é válida e justificável nos nossos dias? Com efeito uma captura do lenço é uma forma de combate suave, sem violência, quando é efectuada com regras. É

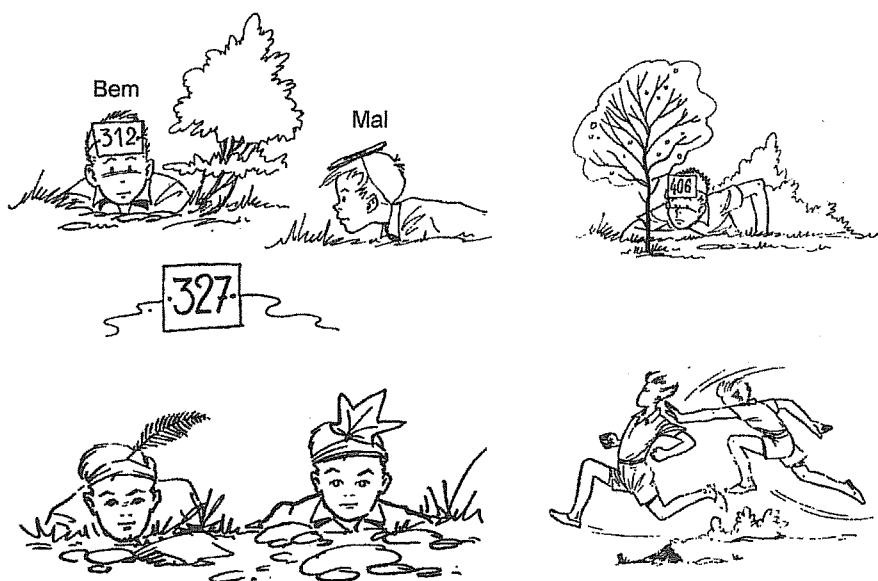
uma técnica que exige muito mais rapidez, flexibilidade e agilidade que força, cujo objectivo não é derrubar o adversário, mas simplesmente arrancar o lenço.

Com efeito é um excelente jogo de agilidade que deve obedecer a algumas regras:

- por o lenço dobrado em dois, preso no cinto e não enrolado nele para evitar que o mesmo seja rasgado, quando puxado (ver nos desenhos algumas alternativas);
- não roubar o lenço quando o inimigo estiver caído;
- um jogador que caiu três vezes sem ter sido empurrado está necessariamente morto;
- espírito cavalheiresco do jogo condena que dois «matem» um jogador;

Outros métodos

- pelo toque: por um simples toque nas costas, na perna ou no pé;
- pela vista: o que vê primeiro grita o nome;
- pelo número: o número usado no boné ou na roupa, em local onde se não possa tapar com as mãos. O número deve ser desenhado com caracteres bem visíveis. Grita o número;
- rasgar o papel: amarra-se no braço esquerdo ou no pulso com um cordão. O jogador com o papel rasgado está «morto» ou preso;
- por meio da bola: a bola tem de tocar o adversário antes de bater no chão. Deve fixar-se uma distância mínima (mais de três passos) a que se atira a bola. O remate deve ser feito logo que se vê o adversário.





É preciso prever como ocupar os jogadores «mortos», no começo do jogo; deixá-los fora de jogo é perigoso e desencorajante... Prever possibilidades suplementares para eles ou actividades especiais ou o direito de voltar ao jogo com uma nova «vida». É muito importante não deixar, durante muito tempo, uma criança ou um jovem desocupado.

A segurança

É importante velar pela segurança dos jovens durante um grande jogo, tanto mais que, nos nossos dias, as ameaças de processos judiciais recaem sobre um adulto responsável por crianças ao mínimo incidente (responsabilidade civil). Segurança nos grandes jogos que não somente nas áreas de jogo e no equipamento devem oferecer segurança, mas também que as crianças ou jovens devam estar aptos fisicamente para participar nos jogos.

No que diz respeito às áreas de jogo, são sempre e em particular os terrenos acidentados e os arborizados que apresentam o maior número de riscos. É essencial que toda a área de jogo seja inspeccionada previamente, que seja bem delimitada e que nenhum participante saia dos seus limites. Os objectos cortantes na área de jogo, ou mesmo os acidentes de terreno pronunciados (falhas ou buracos por exemplo) podem causar acidentes aos jovens que correm em todos os sentidos sem olhar para onde colocam os pés.

No inverno, os jovens devem usar roupas e calçado adequados à temperatura e à humidade. Um local de refúgio na proximidade da área de jogo constitui uma medida de segurança importante.

O meio ambiente

Um grande jogo pode massacrar o meio ambiente natural em algumas horas. O vai e vem constante, as corridas, as confrontações não ajudam em nada a preservar a integridade do local de realização de um

grande jogo: ramos quebrados, habitats faunianos espezinados, buracos escavados, cobertos do solo levantados deverão ser o resultado de uma actividade escutista concebida prioritariamente para que os jovens se divirtam? Uma tal eventualidade não significa que seja necessário renunciar aos grandes jogos, mas contudo é necessário:

- escolher os locais aonde os prejuízos que poderão ser causados ao meio ambiente sejam mínimos ou com consequências mínimas, como as matas que já serviram para outros jogos e que são muito frequentadas, ou então os parques públicos concebidos como locais de lazer;
- aplicar regras rigorosas de respeito pelo meio ambiente, como por exemplo, não sair dos limites da área de jogo e não retirar nada à natureza;
- fazer um esforço para reparar, após o jogo se for o caso, os estragos mais evidentes (por exemplo, tornar a tapar os buracos).

5. Alguns grandes jogos

Eis entretanto algumas sugestões de grandes jogos que visam fornecer uma ideia da variedade das possibilidades. Estas sugestões são apresentadas em forma de resumo e com a respectiva referência; o ideal é consultar a fonte no caso de se desejar propor aos jovens o referido grande jogo e organizá-lo.

A mensagem secreta

Tipo	Exploração do imaginário
Grupo etário	A partir dos 10 anos
Fonte	<i>O grande livro dos jogos</i> , p. 172.
Resumo	Há que evitar a todo o custo que a equipa contrária se apodere da mensagem secreta. A habilidade para se esconder é fundamental.

A lebre de bicicleta

Tipo	Jogo de perseguição de bicicleta
Grupo etário	10-14 anos
Fonte	<i>100 jeux de plein air</i> , p. 172.
Resumo	Uma "lebre" parte com avanço e marca a sua pista semeando a sua pista com pequenos quadrados de papel, em intervalos regulares; os "caçadores" partem 10 minutos mais tarde e têm como objectivo recapturar a lebre seguindo a sua pista.

Urgência

Tipo	Socorrismo
Grupo etário	10-14 anos
Fonte	<i>100 jeux de plein air</i> , p. 40.
Resumo	Operação de salvação de feridos; as equipas procurar encontrar os feridos que apelam por ajuda, prestar-lhes os primeiros socorros e transportá-los para a sede.

A batalha das fortalezas

Tipo	Exploração do imaginário
Grupo etário	10-14 anos
Fonte	<i>Campos de Férias</i> , p. 93.
Resumo	Duas equipas enfrentam-se procurando atacar a fortaleza adversária (um espaço delimitado), isto é, tentando entrar lá dentro com pelo menos 1/4 ou 1/5 dos componentes da própria equipa.

O desafio de orientação

Tipo	Orientação
Grupo etário	10-14 anos
Fonte	<i>Campos de Férias</i> , p. 96.
Resumo	Apenas com a ajuda de uma bússola e de um mapa preparado pelos animadores, um grupo de pessoas, jovens e animadores, deve conseguir realizar um percurso indicado no menor espaço de tempo possível. Naturalmente que as indicações e o trajecto são iguais para cada equipa. As equipas são mandadas partir à distância de 3 a 4 minutos uma da outra e não vêem, à partida, o percurso de início das outras equipas. A cada equipa é entregue um mapa que contém as indicações para o percurso.

6. Um grande jogo muito especial: «A lança de Mutababa»¹

Entre os jogos que mais entusiasma os jovens estão os de aventura. Podem ser feitos muitas vezes porque permitem inúmeras e ilimitadas modificações. Ao princípio devem ser bastante simples para o jovem não desanimar. Seria aconselhável começar com mensagens e pistas. A pista deve ser bem visível e fácil de reconhecer. Deve ser colocada sempre do mesmo lado do caminho. A maneira de indicar a pista pode ser modificada, começando-se, porém, por utilizar os sinais de pista da "fase de adesão" e "etapa de bronze". Podiam ser, por exemplo confeccionados com pedras, ou ramos, erva, cascas de nozes, casca de eucalipto ou de plátano. Numa floresta, por exemplo, fósforos queimados.

Os sinais de pista devem ser retirados depois do jogo, ou seja a última patrulha que passar deve levá-los, porque quando um outro grupo fizer um jogo no mesmo local as pistas anteriores podem enganar os jovens.

Para facilitar a colocação das pistas será bom começar pela última. Desta maneira será mais fácil verificar as possibilidades e vantagens que oferece o terreno.

Aquele que faz o jogo deve conhecer bem o local.

Mas vamos ao jogo.

PONTO DE PARTIDA

1. Os guerreiros das duas tribos (**patrulhas**) recebem um comprimido mágico (**por exemplo, um rebuçado**) para poderem suportar as fadigas da expedição.
2. Lê-se a mensagem seguinte:

Ao chefe da tribo Águia - e Raposa: - Tu, e os teus guerreiros, deveis ir à cabana (SEDE). Ai verificarás se os teus guerreiros têm as flautas mágicas (APITOS), uma boa casca de árvore (PAPEL) e um pedaço de madeira (LÁPIS) para desenhar sinais (letras). Os chefes devem cuidar por que os seus guerreiros

estejam bem equipados (FARDADOS).

Na sede, onde haverá alguém que verificará se, de facto, todos estão fardados, entrega-se-lhe a seguinte mensagem:
«Seguir a pista».

- POSTO 1** - **Entrega-se um mapa itinerário do percurso.**
Nota: Se o posto for «vivo» (uma pessoa) dirá, por exemplo: **«Siga na mesma direcção pelos sinais de pista».**
Se o posto não for «vivo», manda-se procurar uma carta escondida contendo o mapa.
Se as patrulhas forem avançadas (em técnica) pode exigir-se a orientação pelo relógio e bússola, ou pelas estrelas se for de noite.
- POSTO 2** - Mensagem: **«Continue 100 passos para Noroeste até encontrar o feiticeiro».**
- POSTO 3** - Posto «vivo». O feiticeiro lê uma mensagem:
- **«Chefe (GUIA) e guerreiros!**
«O grande chefe dos Nubumbangas foi para junto dos seus antepassados. A tristeza penetra como uma flecha no meu coração.
«No entanto, ao ver estes valentes guerreiros das tribos Águia (e Raposa) o meu coração fica muito aliviado. Deveis, com a vossa astúcia e a vossa intrepidez, honrar o chefe falecido.
«O chefe Mutababa mandou dizer que a tribo que se mostrar mais digna possuirá a sua lança».
Entrega-lhes uma mensagem em morse (se as patrulhas não souberem morse, entrega-se o texto):
«Continue a ouvir o som da flauta mágica».
- POSTO 4** - Apita-se em morse:
«Siga a pista 150 passos. Carta escondida depois».
- POSTO 5** - Mensagem escondida escrita em morse:
- **«Prossiga a pista, mas atenção aos animais ferozes ao longo do caminho. Deveis matá-los».**
Nota: Para os escutas da "etapa de bronze" a mensagem será escrita e não em morse.
Para os escutas mais avançados entrega-se a chave de um código, dizendo por exemplo: - a chave é 3. Isto significa que o A representa o D (três letras depois, o B é o E, o C é o F, etc.)
Os animais ferozes serão representados por papéis ou cartões mais ou menos escondidos, nos quais estará escrito o nome do animal e um algarismo que indicará o número de pontos correspondentes. Por exemplo: Leão - 5, Pantera - 4, Jibóia - 3, Javali - 2, Cobra 1. (Os jovens devem trazer os papéis).
- POSTO 6** - Encontra-se aqui o último animal. Este será o leão, que está de guarda ao túmulo do Chefe Mutababa. Junto do Leão estará uma mensagem:
«Deveis oferecer-lhe um sacrifício de incenso, isto é, juntar ramos e acendê-los com o máximo de 4 fósforos».
A seguir o posto «vivo», que se encontra escondido a observar, lança-lhe uma flecha com outra mensagem:
«Antes de morrer escondi a lança num grande deserto, a 80 metros. Olhai para o sol! A lança está na direcção indicada pelo astro rei quando se encontra no zenite. Siga essa direcção e procure a lança!».
- POSTO 7** Última mensagem, ligada à lança **«Leva a lança para a tua cabana (SEDE)».** É o fim do jogo.

Algumas Observações:

1. - Se não houver postos «vivos» deve-se fazer tudo por mensagens.
2. - Se houver uma só patrulha, cada elemento faz o percurso sozinho. Neste caso os jovens partem com um intervalo de 3 a 5 minutos.
3. - As patrulhas partem também com um intervalo de 3 a 5 minutos.
4. - O número (quantidade) das mensagens corresponde ao número das patrulhas.
5. - As pistas e as mensagens podem ser simplificadas ou mais complicadas conforme o desenvolvimento de cada grupo.
6. - Não se deve improvisar nada. Senão perde-se o tempo e estraga-se o jogo.
7. - Indicar a hora em que acaba o jogo.

Notas

1. - Extraído da revista "Flor de Lis", Abril de 1963, pp. 8 e 9.

Pedagogia

Conversar com animadores experientes para encontrar uma boa definição de grandes jogos.

Solicitar aos jovens que proponham os temas e descobrir alguns grandes jogos adequados a esses temas.

Consultar uma compilação de grandes jogos tradicionais e adaptar um.

Fontes de Informação

Allué, Josep M., *O Grande Livro dos Jogos*, Âncora Editora, Lisboa, Março de 1999. ISBN 972-780-001-7.

Appell, Claude, *Jeux de plein air*, Gautier-Languereau, 1966, ver em particular a secção *Grands jeux*, pp. 203 a 231.

Association des Scouts du Canada, *100 jeux de plein air*, Éditions de l'Homme, 1997. ISBN 2-7619-1357-4.

Corpo Nacional de Escutas, *Pedagogia do Projecto*, Manual do Dirigente 1, 1993.

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

Giulio Capri, *Campos de Férias*, Edições Salesianas, 1995. ISBN 972-990-304-1.

Guillen, E. *Le nouveau livre des jeux*, tome III, Éditions ELOR, 1988. ISBN 2-907524-02-X.

Loiseau, J.-J., *Jeux d'orientation, d'exploration et étude de la nature*, Les Presses D'Ile de France.

Loiseau, J.-J., *Jeux de pistes*, Les Presses D'Ile de France.

Secretariado Nacional do Apostolado da Oração, *Vamos Jogar*, Braga, 1977.

Sousa, Alberto B. de, *Jogos de descoberta da natureza*, Tomo I e II, Colecção tempos livres, Editorial Futura, 1977.

Victor Fernandes, *Grande Jogo*, revista "Flor de Lis", Janeiro de 1983, pp. 8-11.

Avaliação da Formação

O adulto em aprendizagem...

- dará a sua própria definição de grande jogo;
- descreverá uma tentativa de aplicação da pedagogia do projecto a um grande jogo;
- resumirá um grande jogo em cada uma das seguintes categorias: bicicleta, socorrismo, defesa do meio ambiente, orientação, paz;
- adaptará um grande jogo tradicional a um grupo etário da sua escolha;
- organizará e arbitrará (com colaboração) um grande jogo para grupo etário da sua escolha.