



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

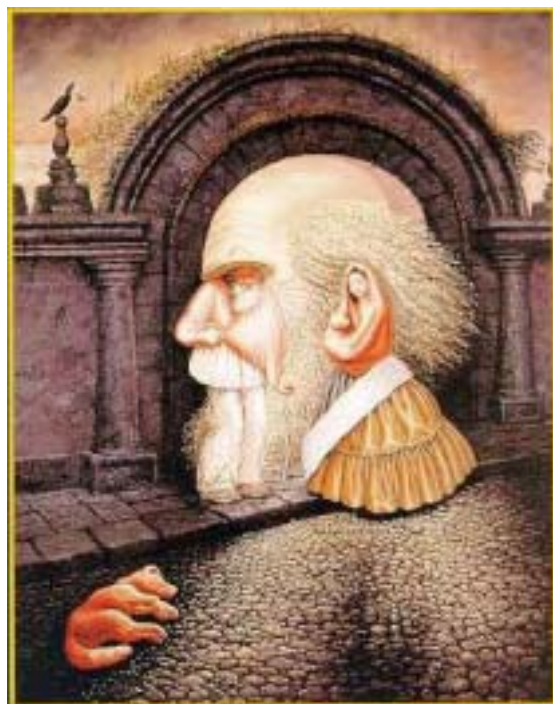
☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



AS AVENTURAS DE KIM

Kimball O´Hara, conhecido simplesmente como Kim, era filho de um sargento de um regimento irlandês na Índia. Seu pai e sua mãe morreram quando ele era uma criança, e foi então entregue aos cuidados de uma tia. Seus companheiros de brincadeira e de jogos eram todos meninos hindus, e assim aprendeu a língua e os costumes deles. Tornou-se um grande amigo de um sacerdote que andava em peregrinação, e com ele viajou por todo o norte da Índia. Um dia encontrou por acaso, em marcha, o antigo regimento do seu pai, mas, depois, ao visitar o acampamento, foi preso, sob suspeita de ser ladrão. Encontrada a sua certidão de nascimento e outros papéis que trazia consigo, o regimento vendo que o rapaz lhe pertencia, resolveu então tomar conta dele e começar a educá-lo. Mas sempre que, nas férias, podia sair da escola, Kim vestia-se com roupas hindus e vivia entre os naturais da terra, como se fosse um deles.

Depois de algum tempo Kim conheceu um tal senhor Lurgan, que mercadejava em jóias antigas e curiosidades, e que devido ao conhecimento que tinha dos habitantes locais, era também um membro do Serviço Secreto do Governo. Este homem, vendo o conhecimento incomum dos hábitos e costumes locais que Kim possuía, achou que ele poderia vir a ser um agente muito



útil. Passou então a dar-lhe lições sobre como notar e lembrar-se de pequenos detalhes.

Lurgan começou por mostrar a Kim uma bandeja cheia de pedras preciosas de diferentes qualidades. Deixou que este o contemplasse por um minuto, e então cobri-a com um pano, perguntando-lhe depois quantas pedras havia e de que qualidades. Inicialmente Kim só lembrou de umas poucas, sem poder entretanto descrevê-las em detalhes, mas depois de adquirir um pouco de prática, passou logo a se lembrar perfeitamente de todas. E o mesmo sucedeu com muitos outros objetos que lhe foram mostrados da mesma maneira.



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



Afinal, depois de muitas outras formas de adestramento, Kim se tornou membro do Serviço Secreto; deram-lhe um medalhão para usar em torno do pescoço e uma determinada frase, que enunciada de uma certa forma, indicaria sua afiliação ao Serviço.

As aventuras de Kim valem a pena ser lidas, pois ilustram bem o tipo de trabalho valioso que em épocas de emergência um Escoteiro pode empreender em benefício de seu País se estiver bem preparado e se for suficientemente inteligente.

Notando os Indícios

Indícios é a palavra usada para significar quaisquer pequenos vestígios, tais como pegadas, pequenos galhos quebrados, mato pisado, migalhas de comida, uma gota de sangue, um cabelo, etc. – qualquer coisa que possa ajudar como *chave* do problema, dando a informação que estejam procurando descobrir.

Uma das coisas mais importantes que se deve aprender é não deixar que nada escape à sua atenção. Deve notar as coisas mais insignificantes e depois descobrir o seu significado. É preciso uma boa dose de prática antes que se habitue realmente a notar tudo, nada deixando escapar aos seus olhos. Pode-se aprender isto tão bem na cidade como no campo. E da mesma forma, você deve prestar atenção a qualquer ruído estranho ou qualquer cheiro característico, e pensar no seu possível significado.

ção Lecão__

9º Distrito Escoteiro – Lapa (SP)

✉ e-mail: lecaotabapua@gmail.com

Kim Tradicional

Com o mercador Kim praticava um jogo que consistia em observar durante 1 minuto 24 pedras preciosas. Depois retirava as pedras e Kim, de memória, tinha que descrever cada uma delas. O jogo é feito da mesma forma, e após 1 minuto de observação os jovens devem descrever os objetos em 3 minutos.

Kim Dos Distintos

Observar 24 distintivos diferentes por cerca de 1 minuto e depois responder perguntas referentes a eles.

Kim Dos Lenços

Observar 20 lenços diferentes por cerca de 1 minuto e depois descrever suas cores



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



Kim Musical

Ouvir uma fita gravada com 20 trechos de músicas. Depois devem listar os cantores / bandas. Este jogo tem uma variável em que os jovens vão anotando ao mesmo tempo em que ouvem as canções.

Memória Fotográfica

Material: 2 figuras iguais com pequenas diferenças (jogo dos 8 erros) e canetas.

Dado o sinal cada lobinho deverá ir até as 2 figuras (que deverá estar a uma distância de +-8 metros) e marcar em uma delas uma diferença. Feito isto este deve voltar e bater na mão do próximo que deverá fazer o mesmo. Vence a patrulha que marcar todos os erros.

Variante: Cada matilha receberá uma figura e visualizará durante 2 minutos, acabando esse tempo o chefe entrega para a matilha um questionário com perguntas referentes à figura.

Meus Pés, Meus Olhos

Cada matilha, por sua vez, terá os olhos vendados, e sentará no local previamente definido, tirando os tênis e meias. Ao sinal de início, o aplicador colocará bacias ao alcance dos pés de cada jovem, passando de tempo em tempo, facilitando o toque dos objetos que estão na bacia pelos pés. Em cada bacia deverá haver pelo menos dois exemplares de cada objeto (dois copos, três parafusos grandes, dois carros de corrida, etc). Depois de passar cada bacia por toda a equipe, as vendas serão tiradas, e cada um, individualmente, escreverá os objetos identificados. Depois de algum treino pode-se solicitar que sejam anotados os objetos tocados e a ordem de apresentação.

Microkim

Jogo do Kim tradicional, mas em que o maior objeto é uma tampa de caneta.

Os Nós Da Memória

Fichas de cartolina (10cm x 10cm) com xerox dos nós, outras com os nomes e outras com a utilização dos nós. Formar a Alcatéia em volta de uma mesa onde estarão dispostas as fichas com o conteúdo (nós, nomes ou a utilização) para cima para os lobinhos observarem durante 1 minuto. Acabado esse tempo as fichas serão viradas com o conteúdo para baixo. Por revezamento, cada um deverá virar duas fichas, fazendo a relação entre nome e gravura ou nome e utilização ou gravura e utilização dos nós, cada vez que o lobinho acertar o par retiram-se as 2 fichas e tem direito a mais uma jogada. Se errar viram-se as fichas (sempre no mesmo lugar) e passa a vez para o próximo.



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



Quadrícula De Observação

Preparam-se vários cartões riscando-os de modo a dividir cada um em 16 quadrados. O chefe coloca num dos cartões em vários quadrados, à vontade, grãos de feijão ou de outra espécie. Após uma observação de segundos os lobinhos devem reproduzir nos seus cartões a arrumação feita no do chefe. Vence o que tiver menos pontos, perdendo 1 ponto por erro cometido. Os caroços podem ser de diversos grãos, a fim de aumentar a dificuldade.

Olhem O Quadro

A matilha tem 1 minuto para observar um quadro levado pela chefia. Depois deverá responder perguntas sobre o quadro. Pode-se solicitar uma "reprodução" do quadro.

BP Historiado

Cada matilha recebe um cartão com 5 perguntas sobre a história de B.P. Elas deverão procurar as respostas em seus guias e depois apresentá-las à Alcatéia.

De Quem É A Bolsa ?

Os jovens devem olhar uma bolsa (de um personagem fictício) durante 10 minutos, tentando prestar o máximo de atenção em seu conteúdo. Devem então deduzir a quem pertence esta bolsa. Ou seja, se é de um homem ou mulher, se é casado(a) ou não, sua profissão, hobbies, manias, hábitos. A bolsa deve ser preparada pela chefia de forma a se poder chegar a alguma conclusão. Lógico que não deve haver nada tão óbvio como a própria carteira de identidade da pessoa.

Formatura Pelo Tato

Os lobinhos têm os olhos vendados e são dispersos em uma pequena área. Dado o sinal cada lobinho deve identificar seus companheiros de matilha e formarem a matilha na ordem.

Caixa Louca

Material: Caixa de papelão (tamanho grande), vários objetos, pedaços de pano e cabos de nó, papel e caneta/lápis

Cada Patrulha, por sua vez, terá a oportunidade de colocar somente as mãos dentro da caixa louca, que contém vários objetos, e misturados, panos e cabos solteiros.



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



Durante 3 minutos a caixa pertencerá a cada equipe. Ao final desse tempo, a equipe receberá lápis/caneta e papel, e deverá anotar os objetos que estão dentro da caixa louca.

Nota: Este jogo poderá ser feito como um Jogo de Revezamento, o que o tornará mais movimentado e atrativo.

Observação Na Prática

Na Cidade: Ensine os jovens a descer uma rua observando as diferentes espécies de lojas que passarem, e a repetir de memória, na ordem em que se acham. Depois, a observar e lembrar os nomes das lojas. A seguir notar e lembrar o que estiver numa vitrine depois de olhar para ela durante 2 minutos. E finalmente notar os objetos em várias vitrines sucessivamente ficando por meio minuto em frente a cada uma.

No Campo: Leve os jovens para uma caminhada e ensine-os a notar coisas distantes que sirvam como pontos de referência, como colinas, campanários, etc, e pontos de referência próximos, como edifícios, árvores, rochas, portões. Faça com que notem encruzilhadas, atalhos, diferentes tipos de árvores, animais, pegadas, pessoas e veículos. Depois mande-os para uma caminhada, acompanhados por um velho lobo que não pode intervir na observação deles. Quando voltarem, faça-lhes 6 perguntas sobre certos pontos que devem ser notados. Pode-se também espalhar objetos (canetas, botões, fósforos) pelo caminho e pedir que os tragam de volta.

O Mistério

A Chefia prepara com antecedência uma "cena de um crime" criando para si a história verdadeira deste "crime". Em uma sala o ambiente necessário: uma mesa com 4 cadeiras (uma delas, caída no chão). Sobre a mesa, 4 copos (dois com batom), 2 cinzeiros com restos de cigarros (alguns com batom), cartas de baralho, uma garrafa de aguardente e outras coisas que não vem ao caso. No chão, outras garrafas de aguardente, um jornal aberto na página de um seqüestro que tenha acontecido, manchas de sangue (catchup) e uma faca também suja de "sangue". Outra cadeira caída e cordas ao seu redor. As manchas de "sangue" no chão, fazem uma trilha até a porta. Deve-se dar uma impressão de ter acontecido uma briga no local.

História Imaginária Os lobinhos, depois de observarem a cena do crime, em silêncio, reúnem-se em matilhas e tentam "montar uma história" deduzindo os acontecimentos baseados nos indícios que observaram. Vencerá a matilha que mais se aproximar da "história verídica" montada pela Chefia.



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



Um exemplo de uma história: Dois casais realizaram um seqüestro. Amarraram a vítima na cadeira e enquanto aguardavam o contato com os familiares para pedirem o resgate, jogavam cartas e bebiam, fazendo planos para o futuro de como gastariam o dinheiro. A bebida forte começou a fazer efeito e eles brigaram. Um deles sacou uma faca e feriu o comparsa que mesmo ferido, conseguiu fugir amparado pela companheira, perseguido pelo outro casal. No decorrer da briga, o seqüestrado consegue desamarrar-se e quando fica sozinho, aproveita a oportunidade e foge. Com mais alguns detalhes pode-se dificultar a observação e a dedução, tornando a atividade mais "difícil", juntando-se o "dinheiro" do resgate, uma agenda telefônica, uma "carteira de policial" (para deduzir que havia um policial envolvido) e tantas outras coisas mais. Pode-se posteriormente, solicitar que cada matilha "monte" uma nova história para que seja repetida a atividade, em outra oportunidade.

Para saber mais:

Escotismo para Rapazes – Baden-Powell

Kim – Rudyard Kipling



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



FICHA DE ATIVIDADE
KIM MARINHO
Ramo:
Escoteiro
Desenvolvimento:
INTELECTUAL
Data de elaboração: 25/3/2008

LOCAL	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
AR LIVRE	30 minutos	Patrulha
MATERIAL		
01 Lona 6x4m aberta para exposição dos objetos, 60 ou mais objetos diversos sendo 40 deles relacionados com água ou mar, 04 pistolas d'água, 01 cancioneiro.		
OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE		
Organização e integração dos elementos na patrulha. Exercício de memorização		
ESTA ATIVIDADE CONTRIBUI PARA A CONQUISTA DOS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCACIONAIS		
11 a 13 anos: Eu me interessar por aprender mais sobre o que passa a minha volta.	13 a 15 anos: Tiro minhas próprias conclusões dos fatos que acontecem a minha volta.	



ALDO CHIORATTO

Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro

Av. Prof. Alfonso Bovero, 935 - SABESP – Perdizes

CEP 05025-000 - São Paulo – São Paulo – Brasil

☎ (11) 3863.9544 ✉ aldochioratto@gmail.com



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

2 elementos de cada patrulha na sua vez, terá 1 minuto para observar uma lona com 60 ou mais objetos diversos misturados com itens do mar ou água. Vencido o tempo, a lona deverá ser fechada e os elementos retornarão junto com os demais que estarão propositadamente cantando. Quando todos os elementos das Patrulhas já tiverem vistoriado a lona, as Patrulhas terão 5 minutos para descreverem o que lembrarem (por Patrulha) dos itens do mar. Vence a Patrulha que mais acertar os itens relacionados com o mar. Para dificultar e tornar mais divertido, durante a exposição da lona para as pessoas, a Chefia poderá esguichar água por cima por meio de pistolas d'água.

COMO AVALIAR ESTÁ ATIVIDADE

- se houve aprendizagem e participação.
- se houve troca de experiências.
- se as regras de segurança foram cumpridas.

EXPERÊNCIAS DA SEÇÃO NA APLICAÇÃO

DATA

COMENTÁRIOS, RESULTADOS, SUGESTÕES

DATA	COMENTÁRIOS, RESULTADOS, SUGESTÕES