

JOGOS NÁUTICOS

Resgate Histórico

Conselho Regional dos Velhos Lobos



Escoteiros do Brasil
São Paulo

O JOGO NO ESCOTISMO

Até pode parecer pleonasmo quando se fala em jogos no Movimento Escoteiro. Toda a estrutura de aplicação dos itens do Método criado pelo fundador está calcada no uso desse meio lúdico.

Como parte integrante das atividades do Movimento, não há, na aplicação, o uso do jogo pelo jogo. Todas as vezes em que tal instrumento é aplicado têm por base uma ação de caráter educacional.

Fazem sempre parte do conteúdo dos jogos "escoteiros" o objetivo da atividade, que pode ser apenas recreacional, até a catalisação de um novo conhecimento apreendido.

O uso de jogos na educação vem de longa data. Há evidências arqueológicas de que os egípcios já utilizavam uma bola de couro como forma de recreação.

O jogo Cabra-Cega já era praticado pelos romanos, tendo sido chamado de "Murinda". Na Alemanha, é conhecido como Vaca-Cega e, na Espanha, como Galinha-Cega. A mesma brincadeira, nos Estados Unidos, atende por "Blind Man's Buff".

No sentido educacional, vários são os autores que propõem o uso de jogos com finalidade educacional. Pode ser destacado Friedrich Froebel, como precursor e, ainda, Maria Montessori, Jean Jaques Rousseau, Jean Piaget, Lev Vygotsky e, em especial, o trabalho de Johan Huizinga "Homo Ludens", obra de importância fundamental para educadores.

De todos os educadores que propuseram ou fizeram uso dos jogos como instrumento

pedagógico, sem nenhuma dúvida, o que mais aplicou esse tipo de atividade foi Lord Baden-Powell, nosso fundador. Desde suas primeiras publicações dirigidas à formação de militares, pode-se notar o uso do lúdico como fonte referencial de ensino e transmissão de ideias e conhecimentos.

O fundador reconheceu que atividades interessantes e naturais ao homem poderiam ter um sentido educacional, o jogo.

Temos que pensar que o jogo não é de uso recente no Escotismo. Em 1907, no famoso acampamento na Ilha de Brownsea, BP fez uso de jogos como reforço dos conhecimentos oferecidos naquele que pode ser considerado o laboratório inicial de prática do Escotismo.

Nenhuma atividade escoteira, seja em qualquer ramo, pode prescindir de jogos. Por mais curto que seja o evento, sempre deve haver espaço para um jogo.

A não aplicação de jogos com os jovens nos levará à seguinte situação "podemos estar até educando, mas não estamos praticando Escotismo". O próprio BP se referia ao Escotismo como "um grande jogo"!

Naturalmente, em qualquer atividade náutica, as regras de segurança devem ser observadas com muito rigor. Consulte-as no POR e nos livros: Padrões de Acampamento, Manual de Segurança e Padrões de Atividades Escoteiras.

Sempre é melhor pecar por excesso de segurança, do que se lamentar pela negligência. Corre-se o risco de não termos uma segunda chance.



Toda atividade náutica deve contar com o máximo cuidado. Todos devem usar colete salva-vidas, a quantidade de escotistas deve ser suficiente e eles devem estar dispostos em pontos estratégicos e com visão privilegiada de toda a atividade, portando equipamentos de salvamento. Não se deve permitir que os jovens pratiquem atividades com o estômago cheio. Não se deve entrar na água se estiver chovendo e com queda de raios. Pode ser necessário até usar o método de duplas, no qual um jovem é "responsável" direto pelo seu companheiro de dupla.

Muitos escotistas têm nos solicitado, já há algum tempo, um livreto que tenha exclusivamente Jogos Náuticos, isto é, que possam ser aplicados no mar, em um rio, em um lago ou em piscinas.

Este não se trata de um manual para Escoteiros do Mar exclusivamente, embora sejam eles os mais interessados. São atividades para qualquer escotista, de qualquer modalidade, aplicar em sua tropa.

Procuramos primar pela praticidade, pois, tornando fácil de encontrar o jogo que buscamos, economizamos tempo e escolhemos o jogo certo para a programação planejada. Como a maioria das Unidades Escoteiras Locais não possuem barcos, utilizamos outros recursos, listando jogos simples, sem muito material, beirando o custo zero.

Como é do conhecimento de vocês, os jogos náuticos podem ser de natação (das diversas modalidades), mergulho, remo, vela e embarcados, tendo os escotistas da Modalidade do Mar longa experiência no assunto.

Solicitamos, principalmente aos escotistas dessa Modalidade, que nos forneçam os jogos que habitualmente usam, pois o que pode ser usual para uma Tropa, talvez não seja conhecido por outra. Isso sem contar com a alta criatividade dos escotistas que, com uma mexidinha aqui e outra ali, podem criar variações para velhos jogos, tão bons quanto aqueles originais.

São Paulo, 06/08/2018.

Elmer S. Pessoa – Presidente
Luiz Carlos Gabriel – Vice-Presidente
Lenita A. Pessoa – Secretária



Sumário:

1 – PIRATAS DO CARIBE	6
2 – INTERPRETANDO O CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS	7
3 – VESTIR-SE NA EMERGÊNCIA	8
4 – CONTRABANDISTAS	9
5 – MAPA DO TESOURO.....	10
6 – REGATAS NÁUTICAS	11
7 – CUMPRINDO A ROTA	12
8 – SALVAMENTO	13
9 – O REBOCADOR	14
10 – BATALHA NO CASTELO	15
11 – CONTRABANDISTAS DA FRONTEIRA	16
12 – ILHA DO TESOURO	17
13 – CAÇA À BALEIA	18
14 – PESCARIA	19
15 – CABO DE GUERRA NAVAL	20
16 – KIM SUBMARINO	21
17 – CENTRO ATÔMICO	22
18 – BOMBARDEIO	23
19 – BATALHA NAVAL	24
20 – LANÇAMENTO DA RETINIDA	25
21 – FRASES DE MARINHARIA	26
22 – CAVALO MARINHO	27
23 – ATAQUE DE EMBOSCADA	28
24 – TRILHA NO RIO	29
25 – CÓDIGO SECRETO	30
26 – SERPENTE MARINHA	31
27 – ELO MALUCO	32
28 – SAI DESTA TOCA OU TSUNAMI	33
29 – CONSTRUINDO AS BANDEIRAS	34
30 – MATERIAL CONTAMINANTE	35
31 – TRAVESSIA SECA	36
32 – CORRIDA DE BOIAS COM TRILHA	37
33 – MODELO DE FICHA DE JOGO	38





**Muitas vezes, uma roupagem nova faz do velho
jogo um novo jogo, repleto de emoções!**



1 - PIRATAS DO CARIBE

HISTÓRIA:

Um veleiro pirata abordou uma nau espanhola e tocou fogo para afundar o navio, abandonando a tripulação nos escaleres salva-vidas, sem água e alimentação. Os piratas roubaram um baú repleto de pedras preciosas e dobrões de ouro que a nau espanhola trazia da América Central, coletados no Caribe. Por uma questão de sorte, os espanhóis foram salvos pela armada inglesa, que possuíam navios rápidos, de vários mastros. Saíram imediatamente à procura dos piratas, que logo foram avistados e perseguidos. Os piratas, com navios menores, sabiam que logo seriam alcançados e resolveram jogar as pedras preciosas ao mar. A marinha inglesa prendeu os piratas e iniciou-se a recuperação das pedras. Foi feito o seguinte trato: cada navio inglês ficaria com o que seus mergulhadores conseguissem recuperar e os espanhóis também.

OBJETIVOS:

Desenvolver a natação, o mergulho, potencializar o fôlego, desenvolver os pulmões.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Moedas de chocolate - seriam os "dobrões" de ouro;
- *Vários vidros de cores e tamanhos diferentes, sem tampa para poder encher de água e afundar. A quantidade de vidros deve ser igual ao número de patrulhas participantes. Por exemplo: quatro patrulhas e quatro vidros iguais, um para cada uma. Se for usar mais de um do mesmo tamanho, deve ser múltiplo de 4.



DESENVOLVIMENTO:

O escotista determina uma área em ambiente aquático, com cerca de 20x20 m na profundidade que seus jovens dominam, não sendo mais fundo do que o queixo do escoteiro de altura média. Fixa um tempo para a atividade de 30 minutos. Duas patrulhas são os espanhóis e duas são os ingleses. Dado o sinal, as patrulhas mergulham à procura das pedras preciosas e das moedas, recolhendo-as.

AVALIAÇÃO:

Opção A: um ponto por objeto encontrado.
Opção B (complexa): cada pedra preciosa (vidros) recebe um valor, sendo que os vidros menores e incolores recebem maior valor, pois são mais difíceis de se encontrar no fundo. Soma-se os valores resgatados dos ingleses e dos espanhóis, e será vencedora a patrulha que conseguir maior valor coletado do "fundo do mar"! Quando usarem só moedas, a vencedora será aquela que recuperar maior número. O prêmio é comer as moedas de chocolate.



2 - INTERPRETANDO O CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS

HISTÓRIA:

Em um passado não muito distante, a comunicação era um problema, principalmente entre os navios e o ancoradouro. Então surgiu uma forma visível que resolveu em parte o problema. Bandeiras eram hasteadas em sequência, cada uma com um simbolismo e seu significado, e outras com as letras do alfabeto. Desta forma, os navios passaram a se comunicar. Foi o início do sistema que mais tarde foi inventado pelo cientista Morse, ficando conhecido mundialmente como Código Morse, e adotado em todos os países.

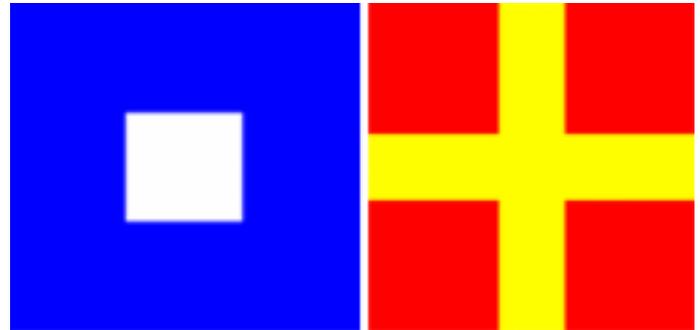
OBJETIVOS:

Desenvolver o raciocínio, trabalho em equipe, habilidade e liderança. Oferecer conhecimento aos escoteiros da origem da comunicação entre os navios e dos navios com os ancoradouros.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Para cada patrulha:

- *Um envelope A4. Dentro haverá uma folha contendo o código internacional de sinais e algumas folhas A4 em branco;
- *Uma caixa de lápis de cor ou giz de cera.



DESENVOLVIMENTO:

O escotista entrega aos monitores o envelope que só será aberto quando iniciar o jogo. No envelope, há uma mensagem escrita por meio das bandeiras do Código Internacional, que determina a tarefa que a patrulha terá de cumprir. A mensagem será a mesma para todas as patrulhas (isso não poderá ser divulgado). As patrulhas deverão ler a mensagem escrita com as bandeiras e cumprir a tarefa: escrever com as bandeiras do código o nome da patrulha e o primeiro nome de todos os membros.

AVALIAÇÃO:

Será vencedora a patrulha que cumprir a tarefa corretamente e em primeiro lugar.



*Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel
Grupo Escoteiro São Paulo 1/SP.*

3 - VESTIR-SE NA EMERGÊNCIA

HISTÓRIA:

Durante a Segunda Guerra Mundial, um destróier estava patrulhando uma determinada área no Oceano Pacífico, dando proteção a um comboio, quando inesperadamente foi torpedeado por um submarino alemão. O capitão logo percebeu, pelo local em que o torpedo atingiu a embarcação, que o navio iria afundar rapidamente e deu a ordem fatal à sua guarnição para que abandonasse o navio o mais rápido possível. Todos os marujos pularam no mar como estavam vestidos. Na água, tiraram a roupa para facilitar a natação e o repouso boiando.

OBJETIVOS:

Treinar natação, boiar e aprimorar a ação de tirar e vestir a roupa dentro d'água.

MATERIAL NECESSÁRIO:

*Uniforme completo e roupa de banho.

DESENVOLVIMENTO:

Os escotistas determinam o tempo de 30 minutos para o jogo que é indicado para ser aplicado em uma piscina. A tropa completamente uniformizada está formada por patrulha, no convés do navio, quando é atingida pelo torpedo. O escotista dá a ordem "abandonar o navio" e toda a guarnição pula na



água e vai tirando a roupa, até ficar só de roupa de banho. Um outro navio do comboio recolhe os naufragos que saem da água em trajes de banho e entram em forma por patrulha. Os uniformes continuam na água. O escotista pontua a patrulha que se apresentou em primeiro lugar. Após todos se apresentarem, o escotista dá a ordem de vestir o uniforme, pois um outro navio da armada está se aproximando para vir apanhá-los. Todos pulam de volta na água da piscina e vão vestindo seus uniformes. Quando estiverem prontos, vão saindo da água e se apresentam no convés, para seu escotista, formando por patrulha.

AVALIAÇÃO:

A patrulha que se apresentar em primeiro lugar completamente e corretamente uniformizada (embora com os integrantes molhados), dará seu grito de guerra e será declarada vencedora.

4 - CONTRABANDISTAS

HISTÓRIA:

A patrulha de fronteira estava em seu período de serviço policiando os rios da Amazônia, impedindo invasões e principalmente o contrabando que, para chegar às grandes cidades do Brasil, tinha traçado sua rota atravessando o rio Amazonas em barcos rápidos e leves. Os contrabandistas mudavam suas rotas constantemente para evitar o confronto com as patrulhas. Estas faziam o máximo para detê-los e também eram equipadas com lanchas leves e ligeiras!

OBJETIVOS:

Desenvolver a criatividade, a arte de construir pioneirias, amarras e nós, equilíbrio, natação, mergulho e fôlego.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

*Para um barco por patrulha: 2 bambus de 3 m de comprimento e 5 bambus de 2 m de comprimento (construir um retângulo de pouco menos de 3 x 2 m com três bambus transversais).

*Sisal para fazer as amarras.

*Prender 4 boias de câmara de automóveis previamente cheias com sisal por baixo da armação. O barco está pronto!

*Com um cabo de vassoura e panos ou espuma de nylon, os jovens constroem um bastão semelhante a um "cotonete" gigante. É a arma de combate.



DESENVOLVIMENTO:

Duas patrulhas serão os policiais de fronteira e duas, os contrabandistas. Em cada barco, um tripulante assume a arma e fica em pé. Os outros ficam sentados e remam com as mãos. Quando um artilheiro é derrubado pelo adversário, outro assume a arma e parte para o confronto. Assim ocorre sucessivamente, até acabar a navegabilidade do barco. Todo artilheiro que é derrubado ou cair na água por que perdeu o equilíbrio "morre" afogado.

AVALIAÇÃO:

A patrulha que ficar com a maior guarnição vence.

5 - MAPA DO TESOURO

HISTÓRIA:

Um grupo de pescadores estava descarregando as redes, retirando os peixes que pescaram na madrugada, quando um deles encontrou uma garrafa presa nas malhas, com um papel dentro. Ao abrir a garrafa, verificaram que o papel era um mapa de um tesouro escondido não longe dali. Resolveram procurar o tesouro e, se o achassem, dividiriam pelas quatro guarnições (4 patrulhas).

OBJETIVOS:

Desenvolver habilidades como equilíbrio, raciocínio, preparo físico e natação.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Câmaras de ar amarradas entre si com sisal, fazendo uma ponte com pista dupla, dentro da piscina, em que os pescadores passarão por cima, correndo para não cair.
- *Bancos, cadeiras, corda do Tarzan. Estes obstáculos só podem ser montados olhando o que temos no local e o que pode servir, inclusive na piscina, nadando de costas ou de outro jeito.
- *Uma garrafa por patrulha com um mapa indicando o caminho para encontrar o tesouro. O mapa pode ser escrito ao contrário, para ser lido em frente a um espelho. O tesouro poderá ser um bombom para cada um.



DESENVOLVIMENTO:

Tratando-se de um percurso com obstáculos, estes deverão ser montados conforme o material à disposição. No último item, os locais onde estão escondidos os tesouros são diferentes.

AVALIAÇÃO:

Este jogo, que se passa em terra firme e na piscina, não tem um único vencedor. Todas as patrulhas que acharem "o tesouro" serão vencedoras.



*Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa,
Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo 55/SP.*

6 - REGATAS NÁUTICAS

HISTÓRIA:

No Calendário Náutico oficial, constava uma grande regata anual que já havia se tornado tradição na Marina de Santa Mônica. Todos os velejadores se preparavam com muito cuidado para esse evento que reunia os melhores marujos do local. Alguns passavam o ano só treinando e preparando seu veleiro para essa competição. Não era pelo prêmio em dinheiro, pois este não representava um montante muito grande, mais sim pela honra em vencer os demais adversários. Além do mais, só poderia candidatar-se à presidência da Marina aquele que tivesse o honroso título de Comodoro, que a regata conferia. Só isso já valeria o trabalho e o esforço para vencer. Mostrava aos demais competidores que o vencedor, além de ser bom, tinha um veleiro muito bom!

OBJETIVOS:

Desenvolver a habilidade, a criatividade, o trabalho em equipe e o planejamento para a competição.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Pedaços de madeira, pequenos, de tamanhos e espessuras variados, pregos pequenos, rolos de barbante, pedaços de pano para as velas, serrotes, carretel de linha de costura, várias agulhas de costura, tubos de tinta para tecido e madeira, pincel;
- *A jangada que será construída não deve ter mais de 20 cm de comprimento e 10 cm de largura, podendo cada patrulha concorrer com duas jangadas.



DESENVOLVIMENTO:

É permitido às patrulhas, em qualquer momento, testar seu barco colocando-o na água enquanto está sendo construído. É marcada a hora da largada e, antes disso, terão uma hora para a construção dos dois barcos, não precisando ser iguais. A largada é dada com os jovens dentro da piscina (quatro para cada barco) que irão soprando a vela dos barcos. Enquanto dois sopram, outros dois preparam o fôlego. A troca de "sopradores" é resolvida por eles, conforme vão cansando de soprar. É desclassificado quem colocar a mão no barco após a largada.

AValiação:

O barco que afundar será desclassificado. Será vencedora a patrulha da qual o barco chegar primeiro.



*Contribuição do chefe: Lenita A. Pessoa
Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo 55/SP.*

7 - CUMPRINDO A ROTA

HISTÓRIA:

Um navio hospital foi carregado de remédios variados para distribuí-los para algumas tribos indígenas com grande urgência, pois havia várias doenças epidêmicas naquela área e uma grande possibilidade de se alastrarem por todo o continente. O Comandante do navio recebeu um mapa com os nomes dos portos (azimutes) dos locais que ele deveria atracar e descarregar uma parte da carga de remédios.

OBJETIVOS:

Treinar o conhecimento do uso da bússola, desenhando um croqui da viagem e do local de desembarque do último porto para futuras viagens. Treinar o transporte em maca.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

*Esse jogo é jogado em uma área grande onde as patrulhas possam ter espaço para andar.

*Por patrulha: uma bússola Silva ou Prismática, 4 estacas de 50 cm (cabo de vassoura), uma marreta para fincar a estaca, dois bambus de 3 m para fazer a maca.

DESENVOLVIMENTO:

Cada patrulha recebe o envelope com os rumos em que serão entregues os medicamentos, em azimutes. Devem ser diferentes para cada patrulha, embora o tamanho do percurso seja igual. Todos partem do Hospital Lady Agnes em



Porto Alfa (onde é espetado o primeiro bastão) e irão navegar 14 milhas náuticas (14 passos) em direção a 80 graus da bússola, onde fixarão a segunda estaca. Deverão seguir viagem na direção 140 graus (18 passos), fixando a terceira estaca. Continuar com a rota, desta vez em direção a 280 graus (15 passos) e fincar a quarta estaca. Continuar navegando rumo a 320 graus (19 passos) e esse é o destino final em que deverá ser fincada a bandeirola da patrulha! Um dos tripulantes foi contaminado e ficou impedido de andar a partir da terceira estaca. A patrulha deve fazer uma maca para transportá-lo.

Na preparação dos cartões, devem ser alteradas as rotas em função do espaço inclusive cruzando os destinos.

AVALIAÇÃO:

Será vencedora a patrulha que terminar em primeiro o trajeto correto, trazendo o doente.

8 - SALVAMENTO

HISTÓRIA:

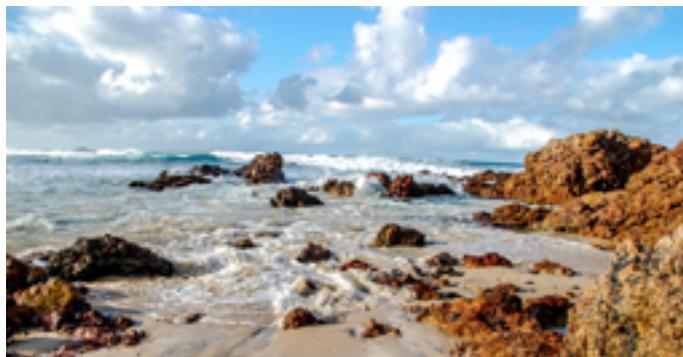
Estávamos em plena temporada de verão e as praias estavam repletas de turistas aproveitando o dia de sol, após três dias de chuva consecutivos na cidade. Como sempre acontece, existem aqueles turistas mais afoitos que se aventuram mar adentro, irresponsavelmente não se importando com os avisos de "Perigo". Isso aconteceu com quatro turistas que se aventuraram mar adentro, distanciando-se da praia. Talvez pelo esforço da natação, dois deles tiveram câimbras muito forte e começaram a gritar por socorro. Na praia estavam alguns escoteiros treinando para o Jamboree, pois tinham a especialidade de Primeiros Socorros e tinham sua inscrição como staff. Imediatamente lançaram ao mar as suas macas flutuantes e foram ao encontro dos gritos.

OBJETIVOS:

Treinamento de natação, liderança, trabalho em grupo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Por patrulha: dois bambus de mais ou menos 3 m de comprimento, 4 câmaras de ar cheias, sisal.



DESENVOLVIMENTO:

O jogo inicia quando o escotista pede para as patrulhas fazerem uma maca flutuante. Quando as quatro já estiverem prontas, um membro de cada patrulha que seja bom nadador vai até o ponto marcado pelo escotista (são os que estão se afogando) e o restante da patrulha joga ao mar a sua maca flutuante e vão salvar os turistas.

AVALIAÇÃO:

Será considerada vencedora a patrulha que chegar em primeiro trazendo a vítima.



9 - O REBOCADOR

HISTÓRIA:

Estávamos no período de inverno mais agudo e os mares estavam congelando. Isso impedia os navios de navegar, ficando presos no gelo até melhorar a temperatura. Quando melhorava e o gelo ficava mais fino, os rebocadores lançavam um cabo prendendo o navio e o puxavam, com muito esforço, até o gelo soltar.

OBJETIVOS:

Treinar natação, recordar os nós, trabalhar em equipe.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Pedaços de cabos de diâmetros diferentes (se possível) de aproximadamente 1 m para cada Escoteiro.
- *Um cabo bem maior para cada patrulha.
- *Uma câmara de ar cheia e igual para cada patrulha.

DESENVOLVIMENTO:

Em uma das bordas da piscina, fica a boia com um escoteiro sentado em cima. Na outra borda, em frente, ficam os outros escoteiros da patrulha, cada um em frente à sua boia/navio encalhado. Dado o sinal, as patrulhas começam a emendar os cabos com os nós conhecidos, inclusive no cabo maior, e encontram um jeito desses cabos chegarem ao navio encalhado



para o outro colega amarrar na boia. Feito isso, a patrulha que está na borda da piscina, em frente, puxa o navio encalhado o mais rápido possível, sem derrubar o "comandante" no mar. Durante a atividade todos das patrulhas devem imitar o som de buzina de rebocador.

AVALIAÇÃO:

A patrulha que conseguir puxar o seu navio encalhado, trazendo junto o comandante e com os nós corretos, é a vencedora.



*Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel,
Grupo Escoteiro São Paulo 1/SP.*

10 - BATALHA NO CASTELO

HISTÓRIA:

Na idade média, os guerreiros Hunos eram homens violentos e sua ocupação principal era a guerra. Viviam saqueando as cidades que dominavam, levando tudo o que representava valor e no final incendiavam as casas. As lutas aconteciam sem motivos aparentes, mas a motivação verdadeira era o saque.

OBJETIVOS:

Criatividade, estratégia, agilidade e pontaria.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Uma bandeirinha de pano de 20 x 8 cm em um cabo de 40 cm.

DESENVOLVIMENTO:

Cada patrulha constrói um castelo de areia do mar (areia molhada), distante cerca de 50 m uma da outra, e espeta a bandeira no centro do castelo protegido dos tiros. O escotista dá um tempo de 60 minutos para construírem o castelo e 30 minutos de combate. Os guerreiros combatem os três castelos ao mesmo tempo atirando bolas de areia molhada. Em volta do castelo faz-se um círculo de 2 m de raio e só podem atirar as bombas de fora deste círculo. O objetivo é derrubar a bandeira.



AVALIAÇÃO:

Pode acontecer de uma patrulha ganhar de um castelo e perder para outro. Se uma patrulha derrubar três bandeiras e ficar com a sua em pé, é a vencedora geral do jogo.



*Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa,
Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo 55/SP.*

11 - CONTRABANDISTAS DA FRONTEIRA

HISTÓRIA:

Os contrabandistas esconderam o resultado do último assalto feito em um navio de passageiros em seu esconderijo, não longe da praia. Os policiais do batalhão de fronteira estavam monitorando essa quadrilha há algum tempo, só aguardando uma ocasião oportuna para apanhá-los. Eles descobriram que o esconderijo era sujeito às marés: ficava inundado conforme as fases da lua. Hoje é dia de Lua Cheia. Os contrabandistas devem retirar o contrabando e atravessar a fronteira, senão perderão tudo na enchente.

OBJETIVOS:

Desenvolver o trabalho em grupo, liderança, agilidade e a natação.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Garrafas PET (tesouro);
- *Barbantes.

DESENVOLVIMENTO:

A uma distância de uns 30 metros do mar, risca-se a fronteira entre um país (areia da praia) e o outro país (o mar). Duas patrulhas são contrabandistas e outras duas, os policiais do batalhão de fronteira. O tesouro são as garrafas pet, amarradas com o barbante fino em volta da cintura. Dado o sinal pelo escotista,



os contrabandistas tentam atravessar a linha da fronteira correndo para entrar no mar. O batalhão de fronteira somente pode atacar os contrabandistas quando eles estiverem em seu país.

AVALIAÇÃO:

A patrulha que ficar com a maior quantidade de garrafas pet é a vencedora. Se entrar com a água até a cintura, o contrabandista venceu. Se o policial arrancar o tesouro do contrabandista, ele está preso. O jogo deverá ter 60 minutos.



*Contribuição do chefe: Giancarlo Valente,
Grupo Escoteiro São João Batista da Lagoa 2/RJ.*



12 -ILHA DO TESOURO

HISTÓRIA:

Um velho pescador, aposentado já há bastante tempo, estava à beira da morte. Chamou seus netos e entregou um mapa de uma ilha, em que ele havia escondido um tesouro. Como eram quatro netos, ele, pensando no futuro, dividiu o tesouro em quatro e fez prometer que eles respeitariam o acordo, entregando um mapa diferente para cada um. Cada neto (monitor) recebeu sua carta (mapa) e saiu a procura dos marcos que estavam no desenho. O tesouro estará escondido no mar, em uma baía da ilha, após um percurso de barco.

OBJETIVOS:

Desenvolver a dedução, a habilidade, a liderança, a arte de remar.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Barcos simples a remo (ou construir uma jangada por patrulha com câmaras de ar, bambus e sisal);
- *Bexigas de 4 cores diferentes;
- *Barbante.

DESENVOLVIMENTO:

Construído o barco, as patrulhas se lançam ao mar a procura da bexiga da cor que indica o seu tesouro. Cada patrulha tem uma cor. O tesouro



está colocado em uma cesta que afunda com o peso. Nesta cesta, está preso um barbante que vai até a superfície e está amarrado na bexiga da cor de uma das patrulhas. Elas ficam boiando, indicando onde o tesouro está afundado. A patrulha só deve pegar a "boia" da sua cor. Se encontrar da cor de outra patrulha, não deve pegar e nem avisar as outras. O escotista que montou o jogo não deve colocar os tesouros muito perto uns dos outros e nem em lugares muito fundos. Não encher muito as bexigas para que não fiquem muito visíveis. Achando a boia de sua cor, um elemento mergulha e vai buscar o tesouro. Assim que recuperarem o tesouro, os jovens devem remar para a praia, no local marcado para o encontro.

AVALIAÇÃO:

É vencedora a patrulha que terminar em primeiro, apanhando o tesouro



*Contribuição do chefe: Giancarlo Valente,
Grupo Escoteiro São João Batista da Lagoa 2/RJ.*

13 - CAÇA À BALEIA

HISTÓRIA:

A caça às baleias ainda é um problema mundial. Há um pacto assinado entre as nações para que respeitem o acordo, pois há uma tendência ao desaparecimento deste mamífero. Infelizmente nem todos os países o acataram. Esta ação trata-se apenas de um jogo que nada tem de semelhante com a caça à baleia. Atualmente existe um período em que é permitida a caça do animal, desde que em número limitado, levando em consideração o seu tamanho.

OBJETIVOS:

Desenvolver a natação, o uso do remo, o trabalho em equipe e a liderança.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Um tronco de aproximadamente um metro de comprimento (um caule de bananeira). Esse tronco pode ser trabalhado, colocando cauda e nadadeiras de baleia feitas de papelão;
- *Caso a UEL não tenha barco, fabricar um por patrulha com quatro câmaras de automóveis cheias, dois bambus de três metros aproximadamente e sisal;
- *Cordas.



DESENVOLVIMENTO:

Amarra-se a esta baleia (tronco) quatro cordas de uma espessura 1 cm de diâmetro e 10 metros de comprimento, usando nós escoteiros de modo que toda a corda fique boiando no mar à vontade da maré. Faz-se de conta que, na ponta que está amarrada na baleia, existe um arpão espetado. Tempo total do jogo: 60 minutos para construção do barco e 60 minutos para a pesca da baleia. Dado o sinal, os remadores deixam a praia e vão em direção à baleia. Cada patrulha segura uma ponta solta da corda, amarra no seu barco e rema para arrastar a baleia para si. É um verdadeiro "cabo de guerra" com as quatro patrulhas rebocando até seu lugar na praia.

AVALIAÇÃO:

A patrulha que conseguir arrastar a baleia e levá-la consigo para a praia é a vencedora.

14 - PESCARIA

HISTÓRIA:

Existia, em uma colônia de pescadores, dois grupos rivais que viviam brigando entre si. Isso acontecia há tantos anos que nem eles sabiam ao certo por que brigavam, nem quem iniciou ou qual o motivo. A verdade é que a briga era o único divertimento do povoado, pois, além da pesca, nada tinham para entretê-los. Um senhor lamentava profundamente essas brigas, pois ele era o encarregado da compra dos peixes para um mercado e, às vezes, a briga fazia com que não pescassem o suficiente. Ele, pensando em como resolver esse problema, teve uma ideia: vamos oficializar a briga!

OBJETIVOS:

Treino físico, natação, remo, construção de jangada, liderança, prática e trabalho em grupo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Câmaras de ar (uma para cada um);
- *Garrafas pet com tampa (aproximadamente 30);
- *Um cabo de vassoura para cada um;
- *Arame suficiente para fazer uma argola em umas das pontas do cabo de vassoura;
- *Um saco de farinha de trigo vazio para cada um.



DESENVOLVIMENTO:

O comprador de peixes separou os dois grupos, formando dois times, um verde e outro amarelo. Cada pescador ficou com uma boia (câmara), um saco de farinha vazio e um cabo de vassoura com uma argola na ponta (de tamanho suficiente para pegar uma garrafa pet). O aplicador joga ao mar os peixes (garrafas pet fechadas para boiar). Dado o sinal, os pescadores se lançam ao mar com suas boias, vão em direção aos peixes que estão boiando (garrafas pet) e vão pescando uma a uma pela argola de arame e colocando no saco de farinha. Quando pescarem todos os peixes, retornam à praia e as equipes contam quantos pescaram.

AVALIAÇÃO:

Vence a equipe que pescar a maior quantidade de peixes.



*Contribuição da chefe: Lenita A. Pessoa,
Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo 55/SP.*

15 - CABO DE GUERRA NAVAL

HISTÓRIA:

Na marinha de guerra, havia uma competição para marinheiros recrutas na qual a meta era o treinamento físico na modalidade de remo. Havia grande rivalidade entre as guarnições dos escaleres e o treinamento era pesado, pois davam muito valor à guarnição que vencesse a competição. Não havia prêmio específico, mas eles mesmos se premiavam. Os perdedores pagavam as despesas dos vencedores na comemoração. Desta forma, todos treinavam muito e, no final, todos se divertiam, perdedores e vencedores.

OBJETIVOS:

Treinamento em nós e amarras, natação, remo e liderança.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

*Roupa de banho;

*Poucas unidades escoteiras têm barcos próprios.

A alternativa seria emprestar de um clube ou construir "à moda escoteira" sua embarcação. Para construir o barco, da forma que desejar (modelo livre), cada patrulha recebe cinco bambus de aproximadamente 3m, 5 câmaras de ar e sisal;

*Duas cordas de aproximadamente 10 m de comprimento e 2 cm de espessura.



DESENVOLVIMENTO:

O torneio é eliminatório: o escotista sorteia as quatro patrulhas que vão se enfrentar primeiro (de duas em duas) e as vencedoras vão para a final, disputando primeiro e segundo lugar. As perdedoras vão disputar o terceiro e quarto. Estando as duplas prontas, amarra-se a ponta da corda na popa das embarcações e, dado o sinal de largada, remam tentando puxar a outra embarcação até a marca estipulada para vencer. Esse jogo é feito em duas horas, contando construção e competição.

AVALIAÇÃO:

A guarnição (patrulha) que conseguir puxar a patrulha para a marca duas vezes é a vencedora.

16 - KIM SUBMARINO

HISTÓRIA

Conta a lenda que uma caravela espanhola, por volta do ano de 1550, afundou na Ilha das Pedras, devido a uma tempestade muito forte em que os ventos jogaram a nau de encontro aos rochedos. Diz a lenda que a nau transportava um tesouro em pedras preciosas e tudo ficou espalhado pelas rochas submersas. Os pescadores nunca tentaram procurar, pois o local era infestado de tubarões e não tinham certeza se era verdade ou somente uma lenda. Os mais velhos diziam que, com a movimentação da areia pela maré, as pedras apareciam e depois desapareciam. Outros diziam que as joias ficaram com as sereias e elas mostravam para aqueles que se arriscassem a mergulhar no local.

OBJETIVOS:

Treinar o mergulho, aprimorar o fôlego, a natação e a memória.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *20 objetos diferentes e que afundem;
- *Uma peneira para depositar as "pedras preciosas";
- *Óculos de natação ou máscara de mergulho;
- *Um bloco de papel e uma caneta para o mergulhador fazer anotações quando sobe à tona.



DESENVOLVIMENTO

O escotista coloca as "pedras" na peneira e as deixa no fundo da piscina, mar etc. Cada mergulhador tem direito a mergulhar duas vezes, ficando o tempo que seu fôlego aguentar. Cada vez que ele sobe à superfície, enquanto renova o fôlego, escreve o que viu.

AVALIAÇÃO:

Vão sendo somados os objetos que os mergulhadores vão descrevendo e no final soma-se os objetos por patrulha. A maior soma é a patrulha vencedora.

ALTERNATIVAS:

Se já são bons mergulhadores, as "pedras preciosas" podem estar separadas, formando um caminho, ou, para dificultar, aumenta-se o número de objetos.

17 - CENTRO ATÔMICO

HISTÓRIA:

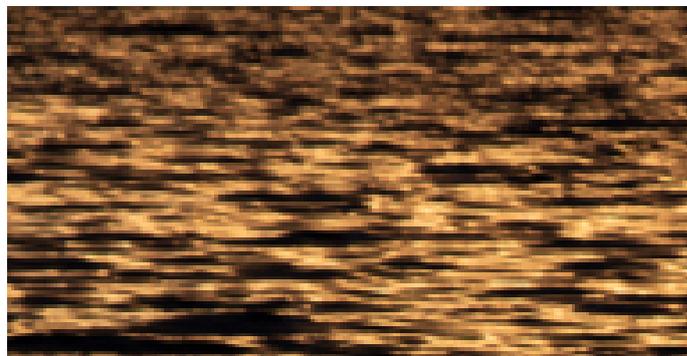
Havia uma usina atômica considerada altamente secreta, construída sob o oceano em uma ilha completamente desabitada. Não era visitada e nem havia turismo, porque era infestada de cobras venenosas que, sem extermínio, foram se multiplicando. O Serviço Secreto Europeu (SSE) já havia descoberto a usina e até infiltrado alguns agentes secretos nela, aguardando apenas o domínio da tecnologia para tomá-la. Havia também alguns agentes de outros países. O interessante é que todos desejavam aprender o conhecimento que ali existia. O aparelho que irradiava a luz atômica tinha uma antena que aparecia um pouco fora da água, para haver uma ligação com o espaço. Sabiam que a primeira atitude a ser tomada seria ficar com a antena.

OBJETIVOS:

Liderança, esforço físico, natação e rapidez.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Um cabo de vassoura, preso em algum peso que mantenha o cabo na vertical, no meio da piscina, aparecendo aproximadamente um palmo fora da água;
- *Uma corda de mais ou menos 15 m, com as pontas unidas com nó direito, formando um grande círculo.



DESENVOLVIMENTO:

Cada patrulha é um país, portanto são quatro grupos de agentes secretos (quatro patrulhas) lutando pela mesma antena, dois países queriam destruí-la e dois países queriam continuar com a antena e ativá-la. O escotista sorteia os países e suas funções. Todas as quatro patrulhas formam um grande círculo aleatoriamente (misturando os agentes) por dentro do círculo de corda, que mantém todos vivos distribuindo a corrente atômica, mas, se algum dos agentes encostar na antena, ele morre e sai do jogo.

AVALIAÇÃO:

Cada um puxa a corda (automaticamente puxa o agente que está dentro do círculo de corda), fazendo força para ele encostar na antena. Dessa forma vão encostando e saindo do jogo vários agentes. No final, o grupo de agentes que ficar vivo em maior número é o vencedor!



*Contribuição do chefe: Paulo Cabello,
Grupo Escoteiro Guaianazes 68/SP.*

18 - BOMBARDEIO

HISTÓRIA:

A batalha estava no auge, no confronto entre quatro nações que primavam cada vez mais por inventar armas letais que, acertando o alvo, punham a pique os navios inimigos. As armas ainda não estavam totalmente desenvolvidas, pois nem sempre o alvo era acertado, mas, como acontecia de ambos os lados, havia chance de um dos países vencerem esta batalha.

OBJETIVOS:

Dedução, observação, liderança, habilidade e tática.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

*Dez bandeirinhas por patrulha feitas de papel (tamanho 10 x 5 cm) sustentadas em um mastro de palito de sorvete, cada qual com o desenho de seu país;

*Lápis de cor ou de cera para pintar as bandeirinhas;

*Cola para colar no mastro.

DESENVOLVIMENTO:

Risca-se na areia um retângulo de 2 x 1 m e, dentro dele, faz-se 5 riscos horizontais e 10 riscos verticais, formando retângulos menores e iguais. Cada patrulha faz o seu retângulo, a uma distância de 10 metros aproximadamente. Todas numeram na vertical com números e na horizontal com letras. Ambos, números e letras, seguem a ordem natural. Duas a duas as patrulhas se enfrentam. As bandeirinhas são os navios e são espetadas aleatoriamente na areia. Quem atira canta um número e uma letra (por exemplo: B-7). Se neste retângulo estiver uma



bandeirinha, o navio vai a pique e é entregue para quem o afundou. Assim sucessivamente. Todos membros da patrulha atiram, um de cada vez.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que ficar com mais bandeirinhas do inimigo. Então, as duas vencedoras disputam entre si para ver quem vai ganhar a batalha. As perdedoras disputam o 3º e o 4º lugar.

Obs: Acima, o modelo de desenho do jogo, podendo ser maior. Uma patrulha não deve ver o esquema da outra, nem o local em que colocou as bandeirinhas. Este jogo leva aproximadamente duas horas no total.

19 - BATALHA NAVAL

HISTÓRIA:

Dois países estavam em guerra há muitos anos, uma batalha que passava de pai para filho e que não encontravam a maneira de parar, pois nenhum deles queria ceder um pouco nas suas pretensões. Já havia um grande número de mortos de ambos os lados, mas, mesmo assim, nenhum cedia e a batalha naval era a que fazia a maior destruição. Um dia, os dois países decidiram ir com toda a armada para fazer uma grande batalha final, resolvendo definitivamente as questões que os levaram a guerra.

OBJETIVOS:

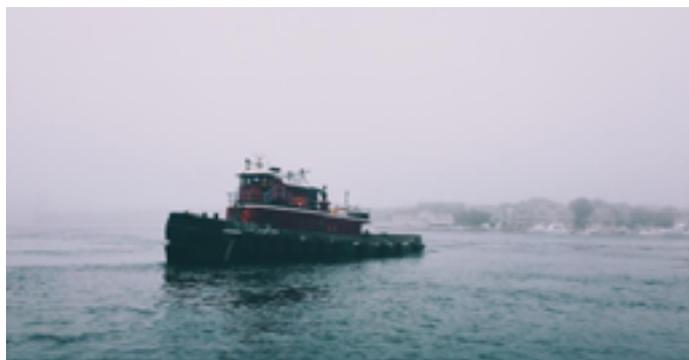
Liderança, trabalho em grupo, habilidade motora, pontaria e natação.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Um pincel atômico verde (nº1) e um vermelho (nº 2) para identificar os países.

Por patrulha:

- *40 folhas de papel A4 (podem ser usadas);
- *40 bexigas;
- *Uma caixa de clips médio (1 cm.)



DESENVOLVIMENTO:

Duas a duas as patrulhas formam um país e escolhem sua cor. Com as folhas de papel A4, fazem barquinhos (modelo comum) e pintam sua identificação (nº 1 ou nº 2). As bexigas devem ser compradas em tamanho pequeno e são as bombas. Deve-se enchê-las de água até ficarem do tamanho aproximado de uma maçã. Também devem ser somente de duas cores. Esse trabalho leva duas horas. Dado o sinal, colocam-se os navios na água (piscina) e todos jogam as bombas nos navios adversários da beirada da piscina, tentando afundá-los.

AVALIAÇÃO:

Caso afundem todos os navios, o que ficou por último é o vencedor. Se as bombas acabarem antes, faz-se uma trégua e entram na piscina para recolher a munição.

20 - LANÇAMENTO DA RETINIDA

HISTÓRIA:

Uma das tarefas importantes dentro das atividades náuticas é o lançamento de retinida ou seja, arremesso de um cabo fino a uma distância que pode ser entre embarcações ou mesmo de terra para bordo (e vice-versa) que servirá para puxar outro cabo de maior diâmetro. É muito usada na atracação de barcos. É uma habilidade muito importante que os escoteiros venham a desenvolver, pois pode ser útil em diversas ocasiões, como passar uma corda grossa por cima de uma árvore, jogar um cabo para o outro lado de um valão para fazer uma ponte "de macaco" etc.

OBJETIVOS:

Treinamento, habilidade, trabalho em grupo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Cabo fino, de preferência de algodão ou material sintético com 20 m de comprimento;
- *Peso, bola de chumbo ou outro metal com 200 g mais ou menos (de preferência revestido com tecido grosso atado à ponta do cabo que será arremessado).
- *Local amplo com no mínimo 15 m de extensão.

DESENVOLVIMENTO:

A tropa deve fazer a formação por patrulhas, depois de devidamente instruída pelos escotistas de como se faz o lançamento. Cada patrulha, iniciando pelo monitor, lança a retinida o mais longe que conseguir, assinalando o local que a sua ponta tocar.



AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha ou equipe que fizer o lançamento mais longo.

Obs: Esse jogo pode ser modificado dividindo as patrulhas em duas equipes distanciadas por, no mínimo, 10 m, lançando a retinida para os escoteiros que estão do lado oposto. Eles emendam em um cabo de maior diâmetro e os primeiros puxam o cabo. Quando estiver meio a meio para cada lado, fazem um cabo de guerra.

AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que terminar a tarefa em menor tempo e sem os cabos desamarrarem.



*Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel,
Grupo Escoteiro São Paulo 1/SP.*

21 - FRASES DE MARINHARIA

HISTÓRIA:

Há muitos anos, quando os navios veleiros precisavam de marujos, eles simplesmente raptavam o rapaz, prendiam no navio e o "alistavam à força" na marinha. As viagens levavam meses e não havia como o novo engajado safar-se do cativo. Passando o tempo e, como não havia alternativa, eles acabavam se acostumando, tornando-se, no final, marinheiros. Iniciavam como grumetes e iam aprendendo com os outros, pois não passavam por escolas.

OBJETIVOS:

Familiarizar os escoteiros com frases, nomes e ações típicas das atividades navais, entendendo a aplicação dessas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Um envelope por patrulha, contendo vários cartões com letras que permitam formar palavras usuais na marinha. Os envelopes devem ser iguais e conter todas as letras das palavras escolhidas pelo escotista. Na primeira aplicação, o ideal é usar no máximo três palavras e depois ir aumentando.

DESENVOLVIMENTO:

Os escoteiros devem montar, com os cartões contidos no envelope, as palavras usadas comumente na marinharia, explicando o que elas significam. O escotista deve ter um impresso



com todos os significados das palavras e fixá-lo na parede à vista de seus escoteiros, sem chamar atenção, deixando exposto pelo tempo de 90 minutos, sem falar nada. Quando ele for aplicar o jogo, explica como fazer e retira o papel da parede, com isso ele fica sabendo quem se interessou e observou que o papel estava à vista, guardando alguns nomes e significados na memória.

Sugestão de palavras:

PROA; POPA; AVANTES; BORESTE; BOMBORDO; ESCALER; MARÉS; NAVIO; PORTA AVIÕES; TRAVÉS; ADRIÇA; ALHETA; BOCHECHA; MEIA NAU; BUJARRONA; MASSAME; PALAMENTA; VOGA; VENTOS; BAIXAMAR; PREAMAR.

AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que, em menor tempo, explicar corretamente por escrito, o significado correto de cada uma.

22 - CAVALO MARINHO

HISTÓRIA:

Era um povoado muito distante, perdido do Oceano Pacífico, onde vivia da pesca um punhado de pessoas. Muito simples era a vida desses pescadores, morando em casas de palha sem conforto algum, sem eletricidade, água encanada, telefone, etc, mas, por incrível que pareça, eram felizes. Só tinham um problema. Uma vez por ano recebiam o ataque de outro povoado. Ambos os povos conheciam um segredo que persistia há muitos anos e era desconhecido do mundo em que vivemos. Aquela área era habitada por cavalos marinhos enormes, do tamanho de um cavalo comum. Ambos os povos montavam nos cavalos para o confronto anual.

OBJETIVOS:

Agilidade, tática, liderança, natação e mergulho.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Dois bonés para cada um.

DESENVOLVIMENTO:

Cada duas patrulhas formam um povoado. Na patrulha, um membro é o "cavalo marinho" e o outro é o "guerreiro". Iniciado o combate, os



guerreiros usam o boné que representa sua vida. A luta é para tomar o boné do inimigo, que morre ficando muito tempo sem boné. Se o guerreiro perder o boné, em combate, tem uma chance de pegar outro boné sobressalente com o escotista, mas apenas um. Se perder por duas vezes, sai do jogo. Cada guerreiro tem dois bonés, ficando um com o escotista. Deve haver troca de cavalo marinho e guerreiro. Esse jogo tem duração de 60 minutos.

AVALIAÇÃO:

No final, conta-se o número de bonés que um povo conseguiu arrancar do outro e somando o total com o que eles têm na cabeça. O maior número é o vencedor.

23 - ATAQUE DE EMBOSCADA

HISTÓRIA:

Desde que o mundo é mundo, existem as guerras pela posse da terra. Os povos viviam de sobreaviso, esperando um ataque a qualquer momento. Por sua vez, estavam sempre planejando atacar outro reinado a procura de riquezas e de ampliar seu território, sem falar naquelas nações que faziam de escravos os povos vencidos. Quando se encontravam em luta, eram cruéis e as, batalhas, violentas.

OBJETIVOS:

Aprimorar a natação, a tática do jogo, o mergulho e o físico.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Roupa de banho;
- *Uma câmara de ar para cada membro;
- *Dois bonés para cada um;
- *Um saco de farinha de trigo vazio para cada barco (dois membros da patrulha);
- *Um travesseiro velho para cada saco de farinha;
- *Sisal para amarrar as câmaras. As boias são amarradas de duas em duas, formando um barco.

DESENVOLVIMENTO:

Em cada barco vão dois escoteiros. Um rema e dirige o barco e o outro é o artilheiro que coloca o travesseiro dentro do saco de farinha, deixa encharcar de água e bate com ele nos inimigos. Quando um guerreiro é derrubado de seu barco,



ele tem que ir nadando até o escotista e pegar outro boné (que representa a sua vida), mas só vale por duas vezes. O boné que é arrancado fica com quem arrancou. Se perder na luta os dois bonés, ele morre. Se o barco virar e ambos perderem os bonés, estão mortos. Cada duas patrulhas formam um país. Caso não se consiga os travesseiros, pode-se usar uma bola dentro do saco.

AVALIAÇÃO:

Terminando o tempo de 60 minutos de combate, conta-se os bonés de cada país e o que possuir mais é o vencedor.

24 - TRILHA NO RIO

HISTÓRIA:

Não havendo estradas, o transporte marítimo é muito usado, deslocando-se facilmente pelos rios, que formam verdadeiras estradas naturais. Para não serem identificados, os mascates usavam uma tática de viajar alguns quilômetros e atracar na margem deixando, se necessário, bandeirinhas semi-escondidas e mensagens para os que vinham depois.

OBJETIVOS:

Navegação, aventura, liderança, trabalho em grupo, natação.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- *Um barco por patrulha, ou material para construir dois (bambus, lona plástica, ferramentas, sisal);
- *Material e alimentação para cozinhar o cardápio que patrulha escolher;
- *Facção;
- *Machadinha.

OBSERVAÇÃO:

Deve ser aplicado em um rio de correnteza calma, sem corredeiras, pedras etc, e de largura e profundidade razoáveis. Os barcos devem ser do modelo escaler ou, como alternativa, construir dois barcos por patrulha, com armação de bambu e forrado com lona plástica. Às onze horas, deverão aportar no ponto em que estiverem e cozinhar uma refeição simples. Levar água potável para beber e cozinhar. Para o almoço, terão 90 minutos. Levar rojões para um eventual pedido de socorro.



DESENVOLVIMENTO:

Os escotistas, um dia antes, percorrem o trajeto colocando as quatro bandeirinhas com um bilhete motivador dentro de um envelope para cada patrulha. As patrulhas tiram a sorte para a ordem de partida e iniciam a navegação às 6 horas, saindo a cada 30 minutos. Os escotistas terão à disposição dois barcos a motor para dar apoio e segurança e só vão interferir se forem chamados ou em caso de perigo. As patrulhas levam consigo celular e um rádio transmissor portátil. O jogo é desenvolvido em um dia, das 6h às 18h, quando os escotistas e equipe de apoio já estarão no local a espera deles. Com escoteiros treinados, a atividade poderá ser feita em dois dias, pousando em regime de bivaque, com maior quantidade de bandeirinhas.

AVALIAÇÃO:

A patrulha que pegar as suas quatro mensagens, fazendo a refeição, será a vencedora. Pode haver mais de uma vencedora.

25 - CÓDIGO SECRETO

HISTÓRIA:

No auge da guerra fria entre russos e americanos, o serviço secreto teve muito destaque. Tudo era codificado e muito bem cifrado, para que, se as mensagens fossem encontradas pelos espiões, fosse muito difícil decifrá-las. Acontece que um navio da inteligência russa foi torpedeado e afundou, levando consigo muitos textos russos e também americanos que os russos haviam capturado com um espião. Eram mapas de vários pontos onde guardavam pólvora, armas e munição. Ambos os países enviaram os famosos homens-rãs, exímios mergulhadores, para vasculharem o fundo do mar e do navio a fim de encontrarem as mensagens.

OBJETIVOS:

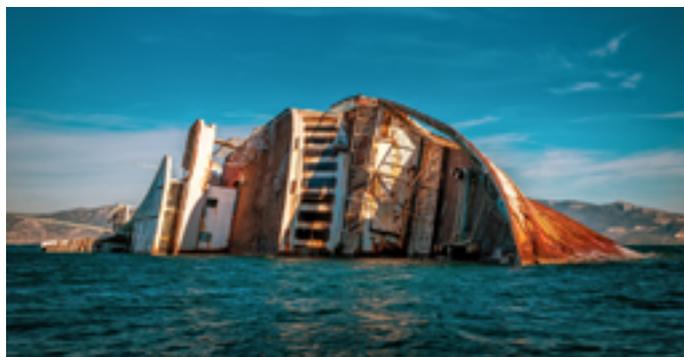
Treinamento mergulho e natação, fôlego, dedução, inteligência, trabalho em grupo e liderança.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- *Roupa de banho;
- *20 vidrinhos c/ tampa;
- *Pesos qualquer;
- *Fita adesiva.

DESENVOLVIMENTO:

O escotista faz cópia de um mapa diferente para cada país (formado por duas patrulhas), corta-o em 10 pedaços e coloca um pedaço



em cada vidro. Amarra os vidros e pesos com as fitas e os joga na água para afundar. Dado o sinal os mergulhadores vão buscar os vidros com os mapas recolhendo-os aleatoriamente (de russos e americanos) para tentar montar o mapa. Estando de acordo, podem trocar com o inimigo num gesto de paz, pois a informação interessa a ambos.

AVALIAÇÃO:

O país que primeiro montar o mapa é o vencedor.



*Contribuição do chefe: Paulo Cabello,
Grupo Escoteiro Guaianazes 68/SP.*

26 - SERPENTE MARINHA

HISTÓRIA:

Conta a lenda que, em um país longínquo, no alto do morro, vivia uma serpente muito grande e muito ágil, que descia uma vez por ano até o mar para alimentar-se, procriar, e tomar conta de seu povo. Ela se alimentava tocando na presa. Esta ficava hipnotizada e seguia a serpente para onde ela fosse. A serpente se reproduzia sozinha quando sua cabeça tocava na última vertebra de seu rabo. Então, produzia um choque e nascia outra serpente.

OBJETIVOS:

Quebra gelo, agilidade, esperteza.

MATERIAL NECESSÁRIO:

*Roupa de banho.

DESENVOLVIMENTO:

Este jogo é aplicado na praia com a água até a cintura do menor participante. Toda a tropa dá as mãos formando uma grande fila. O primeiro da fila é a cabeça da serpente, que com uma das mãos livres tenta tocar no último da fila (o rabo da serpente). Quando conseguir, este último larga a fila e formará o início da outra serpente. Assim ocorre sucessivamente. A maior serpente vai diminuindo e a outra vai crescendo. Tudo dentro da água. É um típico jogo geral em que todos os escoteiros participam. De vez em quando, pode-se trocar a cabeça da serpente, pois é bastante cansativo.



AVALIAÇÃO:

Acaba o jogo quando as duas serpentes estiverem do mesmo tamanho, ou se os escotistas perceberem que a tropa está cansada.

27 - ELO MALUCO

HISTÓRIA:

Quando um salva-vidas vai efetuar um salvamento, muitas vezes se vê atrapalhado pelas vestes da vítima ou pela própria vítima, que tenta agarrá-lo. Então, hoje faremos um treinamento sobre como se desvencilhar de coisas dentro d'água. Hoje será com água até os joelhos e em outro dia faremos com água na cintura ou no peito.

OBJETIVOS:

Agilidade, esperteza.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- *Roupa de banho;
- *Uma corda (4m) por equipe;
- *Um apito.

DESENVOLVIMENTO:

Este jogo é aplicado na praia com a água até a altura escolhida. Toda a tropa se forma em filas distantes 15 m da água, como num revezamento. Diante de cada fila, há uma corda de 4 m, amarrada formando um 8 (imagem). Ao sinal do apito, os dois primeiros de cada equipe pegam a corda e correm até o local indicado na água, passando por ela ao mesmo tempo. Cada um usa uma das argolas do 8 para passar. Um detalhe: enquanto um passa primeiro a cabeça, o outro passa primeiro o pé. Terminada a tarefa, correm para entregar a corda aos seguintes da equipe.



AVALIAÇÃO:

Vence a equipe em que todos cumprirem esse revezamento mais rápido.



28 - SAI DESSA TOCA OU RSUNAMI

HISTÓRIA:

Os peixes vivem em buracos nos fundos dos rios e mares, também chamados de tocas. Geralmente ocorre muita troca de tocas, entretanto, quando ocorre um tsunami, todos precisam procurar novas tocas. Em 26 de dezembro de 2004, um terremoto de 9,1 graus na escala Richter ao norte da Indonésia provocou o maior tsunami da história recente. Ele causou mais de 230 mil mortes em 13 países. Só na própria Indonésia, matou 40 mil pessoas e deixou outras duas milhões desabrigadas.

OBJETIVOS:

Quebra gelo, agilidade, esperteza.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- *Roupa de banho;
- *Um apito.

DESENVOLVIMENTO:

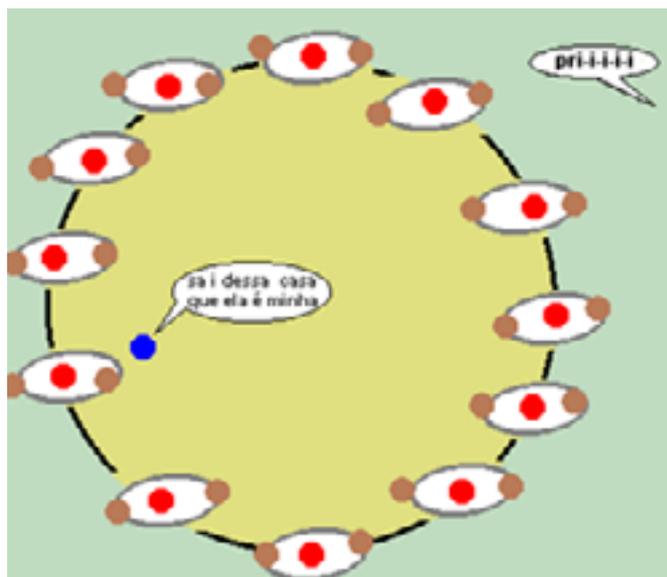
Este jogo pode ser aplicado na praia com a água até a cintura ou, se for numa piscina, até a altura do peito (sempre do menor participante). Dois participantes juntam as mãos para formar uma toca para um peixe (outro participante) habitá-la. Entre um e três participantes (peixes) iniciam o jogo na função de procurar uma toca. Dado o sinal de início, os que estão sem toca devem ir até uma toca e gritar para o ocupante "SAI DESSA TOCA, QUE ELA É MINHA". Quem estiver sem toca ao sinal de um apito paga



uma prenda. O escotista pode dar dois apitos e gritar tsunami, quando todos devem mudar de lugar e de parceiros.

AVALIAÇÃO:

A prenda será responder uma pergunta feita pelo escotista, usada para contar pontos no final do jogo. Vence quem tiver ficado menos vezes sem toca.



*Contribuição do chefe: Paulo Cabello,
Grupo Escoteiro Guaianazes 68/SP.*

29 - CONSTRUINDO AS BANDEIRAS

HISTÓRIA:

Desde os primórdios da civilização, grupos humanos sempre tiveram seus meios de se comunicar. Essa iniciativa foi fortemente encampada pelas marinhas de todo o mundo, criando insígnias dos mais variados tipos e modelos. As unidades de marinha de vários países criaram o código internacional de sinais que é constituído por bandeiras que representam letras do alfabeto.

OBJETIVOS:

Desenvolver coordenação motora, acuidade visual, memória e aplicabilidade real do código.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Por patrulha:

- *Pedações de TNT de cores que estejam presentes nas bandeiras do código;
- *Cola para isopor;
- *Duas tesouras;
- *Cartaz com as bandeiras que sirva de modelo;
- *Régua;
- *Trena ou outro instrumento para medir e para riscar os locais de corte do TNT.

DESENVOLVIMENTO:

Após terem sido dadas informações sobre a utilidade do código, é entregue o material com a informação de que, por meio das bandeiras a serem construídas, seja montado um conjunto de letras que formem o nome da patrulha. Esse conjunto de bandeiras poderá ser usado como identificação e decoração do "canto de patrulha".

Alfa 	Kilo 	Uniform 
Bravo 	Lima 	Victor 
Charlie 	Mike 	Whis- 

AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que terminar a tarefa em menor tempo (usar a matemática para equacionar o n^o de letras).

30 - MATERIAL CONTAMINANTE

HISTÓRIA:

Em uma situação de doença epidêmica, era preciso levar um material altamente contagiante do local que estava até outra cidade, onde havia um grande laboratório. Lá será feita uma análise completa do material para criação de um antídoto. Essa tarefa caberia à Cruz Vermelha, mas eles estavam com poucos homens e não podiam deixar o hospital. Então, os escoteiros prontamente se ofereceram para transportar o perigoso material. Resolveram dividi-lo em saquinhos para garantir que, se um molhasse, outro chegaria a seu destino final, para os estudos, uma vez que esse material reage muito rápido com a água.

OBJETIVOS:

Desenvolvimento físico e estratégico.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- *Roupa de banho;
- *Uma quantidade de aproximadamente 100g de suco em pó, dentro de um saquinho de papel (guardanapo) para cada escoteiro;
- *Câmaras de ar;
- *Alguns bambus;
- *Sisal.

DESENVOLVIMENTO:

Os escoteiros montam uma pequena jangada com a câmara de ar, para levar os saquinhos com o material contaminante, e vão empurrando rio abaixo, beirando a margem, tomando o cuidado para não molhar os saquinhos de papel. Se o saquinho molhar, o material umedecido irá se espalhar e contaminará mais



uma área, disseminando ainda mais a doença. Este jogo é aplicado em um rio, por um determinado trajeto não muito longo, e sempre beirando a margem, ou mesmo em um lago. No mar, as ondas não permitirão que os saquinhos cheguem secos. Deve ser acompanhado por escotistas em um barco que tenha motor (para qualquer emergência) e os jovens devem estar com coletes e calçados adequados.

AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que chegar ao local marcado como laboratório com a maior quantidade de saquinhos secos.

OBSERVAÇÃO:

Dê dois envelopes de suco para cada patrulha, cada um deles dividido em quatro saquinhos feitos com guardanapo de papel. No final da atividade, o prêmio será um pacote de bolachas. A vencedora leva um pacote cheio, as demais podem ganhar um meio pacote.



*Contribuição do chefe: Joaquim Tadeu de Oliveira,
Grupo Escoteiro Tapajós 32/SP.*

31 - TRAVESSIA SECA

HISTÓRIA:

Em um arquipélago na Índia, havia quatro tochas de posse transitória, que representavam a ilha mais organizada, limpa e mais bem cuidada. Esses predicados eram aferidos todos os meses e as tochas percorriam o caminho pelo mar. As tochas eram quatro: lealdade, limpeza, disciplina e obediência. Era muito importante para o povo da ilha ficar um mês com a tocha. Desta maneira, se empenhavam bastante para vencer.

OBJETIVOS:

Quebra-gelo, agilidade, esperteza, habilidade, trabalho em grupo e liderança.

MATERIAL NECESSÁRIO:

*Roupa de banho;

Para cada patrulha:

*Uma câmara de ar;

*Sisal;

*Pedacos de bambu;

*2 duas velas novas;

*5 palitos de fósforo dentro de uma caixa.

DESENVOLVIMENTO:

As patrulhas, reunidas na margem de um lago ou mesmo piscina, deverão construir uma jangada do tamanho da câmara, colocar as duas velas acesas fixando-as na boia e atravessar sem apagar as velas ou deixá-las cair. A equipe perde pontos se chegar só com uma vela acesa e é desclassificada se apagar as duas. A patrulha vai dentro da água sem fazer marola, com muito cuidado para manter em pé



e acesas ambas as velas. Se cair e ficar dentro da boia, pode colocá-la em pé e acendê-la. Se cair na água, está desclassificada.

AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que terminar em primeiro lugar com duas velas acesas. Não havendo a opção anterior, a que terminar em primeiro lugar com uma vela acesa ganha o jogo.



32 - CORRIDA DE BOIAS COM TRILHA

HISTÓRIA:

Em um bairro pobre de periferia, os jovens não tinham muito divertimento e o que ajudava a passar o tempo era uma borracharia de um espanhol muito criativo que gostava de crianças. Ele sempre organizava várias competições usando o que ele tinha à mão: câmaras de ar.

OBJETIVOS:

Quebra gelo, agilidade, esperteza.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- *Roupa de banho;
- *uma câmara de ar cheia para cada patrulha;
- *Sisal;
- *Bambu.

DESENVOLVIMENTO:

Cada patrulha receberá uma boia (câmara de pneu) cheia, os participantes estarão de colete e farão a travessia determinada, remando a boia. Chegando ao outro lado, continuarão agora correndo com a boia na cabeça, depois, chegando a uma marca, irão correndo rolando a boia com as mãos, e, no último trecho, vestindo a boia na cintura. O escotista não deve determinar um trecho muito longo.

ALTERNATIVA:

A metade da patrulha está no ponto final da corrida e então recebe as boias e volta correndo fazendo inversamente o que a metade já fez na ida.



AVALIAÇÃO:

Vence a patrulha que terminar a tarefa em menor tempo, reunindo-se no ponto da inicial.



*Contribuição do chefe: Joaquim Tadeu de Oliveira,
Grupo Escoteiro Tapajós 32/SP.*

33 - MODELO DE FICHA DE JOGO

HISTÓRIA:

.....
.....
.....
.....

OBJETIVOS:

.....

MATERIAL NECESSÁRIO:

.....
.....

DESENVOLVIMENTO:

.....
.....
.....
.....
.....

AVALIAÇÃO:

.....
.....

Contribuição do chefe:, da UEL ___/SP.

Este manual foi publicado pela primeira vez em 06/08/2018, no **"Dia do Chefe Escoteiro"** como um arquivo pdf. Possui 33 jogos. É um número QUEBRADO, para todos terem em mente que esta é uma obra inacabada, pois ainda faltam as SUAS sugestões.





Escoteiros do Brasil
São Paulo



Capa do primeiro livro de jogos do escotismo brasileiro, de autoria de Carlos Proença Gomes Sobrinho (Boto Velho), publicado pela então Federação Brasileira dos Escoteiros do Mar em 1928.



FICHA TÉCNICA

Elaboração

Conselho Regional de Portadores da
Medalha “Velho Lobo”

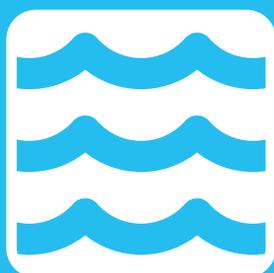
Diagramação

Caio Angarten
Marina Kawabata

Revisão

Fernanda Drummond
Natália Freitas
Thiago Bueno





JOGOS NÁUTICOS

Resgate Histórico

Conselho Regional dos Velhos Lobos



Escoteiros do Brasil
São Paulo