

ESCOTISMO DO BRASIL
SÃO PAULO

Manual de Jogos Náuticos



Velhos Lobos de São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

O JOGO NO ESCOTISMO

Até pode parecer pleonasma quando se fala em jogos no movimento escoteiro. Toda sua 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 tem por base uma ação de caráter educacional.

Fazem parte do conteúdo dos jogos “escoteiros” como item importante o objetivo do conteúdo, ação 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 chamado “Murinda”, que na Alemanha é conhecido como Vaca -Cega e na Espanha como Galinha-Cega ao passo que nos Estados Unidos atende por “Blindman Buff”.

No sentido educacional vários são os atores 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 dirigida à formação de militares se pode notar o uso do lúdico como fonte referencial de ensino e transmissão de ideias e conhecimentos.

O Fundador reconheceu que por meio de atividades interessantes e que são naturais ao homem se poderia dar 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 jogo. 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 e referia ao Escotismo como “um grande jogo”!

Manual de Jogos Náuticos

Naturalmente, em qualquer atividade náutica as regras de segurança devem ser observadas com muito rigor. Procure 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 a atividade náutica deve ter o máximo cuidado, usando-se colete salva-vidas para todos, quantidade suficiente de Escotistas colocados em pontos estratégicos e com visão privilegiada de toda a atividade, portando equipamentos de salvamento. Não praticar atividades com o estômago cheio, não entrar na água se estiver chovendo e com a queda de raios, e até usar o método de duplas, no qual um Escoteiro 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 até mesmo em piscinas.

Este não se trata de um Manual para Escoteiros do Mar exclusivamente, embora sejam eles os mais interessados, mas sim, algumas atividades para qualquer chefe, 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 dos Grupos não têm barcos, usamos 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 chefes da modalidade, longa experiência no assunto.

Solicitamos, principalmente, aos chefes da modalidade que nos forneçam os jogos que habitualmente usam, pois o que pode ser usual para uma Tropa, talvez não seja conhecido para outra Tropa.

Isso sem contar com a alta criatividade dos Escotistas que, com uma mexidinha aqui e outra ali, pode criar variações para velhos jogos, tão bons quanto aqueles originais.

São Paulo, 06/08/2018.

Elmer S. Pessoa
Luiz Carlos Gabriel
Lenita A. Pessoa

Nádia Gabriel revisão gramatical
Paulo Cabello, formatação do trabalho.

Manual de Jogos Náuticos

Índice pelo numeral dos jogos:

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

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

Velhos Lobos de São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

01 – PIRATAS DO CARIBE

HISTÓRIA:

Uma veleiro pirata havia abordado uma nau espanhola e tocaram fogo para afundar o navio, abandonando sua 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, recebidos no Caribe. Por uma questão de sorte os espanhóis foram salvos pela armada inglesa, que possuíam navios rápidos, de vários mastros, que 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 iniciaram a recuperação das pedras. Foi feito o seguinte trato: cada navio inglês ficaria com o que seus mergulhadores conseguissem recuperar e os espanhóis também e assim foi feito.

OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho, moedas de chocolate cujo papel dourado imita moedas, seriam os “dobrões” de ouro. E também 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: quatro vidros iguais, um p/ cada Patrulha, se for usar mais de um do mesmo tamanho, deve ser múltiplo de 4.

DESENVOLVIMENTO:

O chefe determina uma área do mar, rio ou lago, de uns 20 por 20 metros na profundidade que seus Escoteiros 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 a procura das pedras preciosas e das moedas, recolhendo

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 resgatado dos Ingleses e dos Espanhóis, e será vencedora a Patrulha que conseguir maior valor resgatado do “fundo do mar”!

Quando usarem só moedas, a vencedora será aquela que recuperar maior número. Sendo o jogo com moedas, o prêmio é comer as moedas de chocolate.

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Velhos Lobos de São Paulo



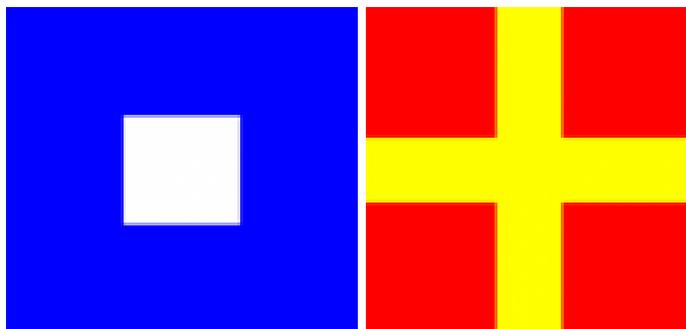
Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

02 – INTERPRETANDO O CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS

HISTÓRIA:

Em um passado não muito distante, a comunicação era um problema, principalmente entre os navios e, estes, com o ancoradouro. Então surgiu uma forma visível que resolveu em parte o problema. Hasteavam bandeiras 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.



De certa forma 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, usado até pouco tempo.

OBJETIVOS:

Desenvolver o raciocínio, trabalho em equipe, habilidade e liderança. Dar conhecimento ao Escoteiros da forma em que iniciou a comunicação entre os navios e dos navios com os ancoradouros.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Para cada Patrulha: um envelope A4. Dentro terá 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 chefe entrega aos Monitores o envelope que só será aberto quando iniciar o jogo. No envelope tem uma mensagem escrita por meio das bandeiras do Código Internacional, que determina a tarefa que a Patrulha terá que 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, é cumprir as tarefas: Escrever com as bandeiras do código o nome da Patrulha e o primeiro nome de todos os membros da Patrulha.

AVALIAÇÃO:

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

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

03 – VESTIR-SE NA EMERGÊNCIA

HISTÓRIA:

Durante a segunda guerra mundial, um destroyer que 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 o destroyer, 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 e na água, tiraram a roupa para facilitar a natação e a permanência na água, 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:

A chefia determina o tempo de 30 minutos para o jogo. Normalmente indicado para ser aplicado em uma piscina. A guarnição completamente uniformizada está formada por Patrulha, no convés do navio, quando é atingido pelo torpedo. O chefe 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, recolhem os naufragos que saem da água em trajes de banho e entram em forma por Patrulha. Os uniformes continuam na água. O chefe pontua a Patrulha que se apresentou em primeiro lugar. Após todos se apresentarem, o chefe 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 piscina e vão vestindo seus uniformes e quando estiverem prontos, vão saindo da água e se apresentam no convés, para seu chefe, formando por Patrulha.

AVALIAÇÃO:

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

Contribuição da chefe: Lenita A. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

04 – 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 as grandes cidades do Brasil, tinham traçado sua rota atravessando o rio Amazonas em barcos rápidos e leves. Mudavam suas rotas constantemente para evitar o confronto com as Patrulhas e estas faziam o máximo para deter os contrabandistas, e também eram equipadas com lanchas leves e ligeiras!



OBJETIVOS:

Desenvolver a criatividade, a arte de construir pioneiras, amarras e nós, equilíbrio, natação, mergulho o fôlego e a visão subaquática.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Para um barco por Patrulha: dois bambus de 3m de comprimento e 5 bambus de 2 m comprimento. (Construir um retângulo de pouco menos de 3m x2m com três bambus transversais. Sisal para fazer as amarras.

Colocar preso com sisal por baixo da armação, 4 boias de câmara de automóveis, previamente cheias. O barco está pronto!

Com um cabo de vassoura e panos ou espuma de nylon, 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 no barco. 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 sucessivamente, até terminar 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.

Contribuição da chefe: Lenita A. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

05 – MAPA DO TESOURO

História:

Um grupo de pescadores de quatro parselhas, estavam descarregando as redes, retirando os peixes que pescaram na madrugada, quando um deles encontrou uma garrafa preza nas malhas, com um papel dentro.

Ao abrir a garrafa, verificaram que o papel era um mapa de um tesouro, escondido não longe dali. Então, juntos resolveram procurar o tesouro e se o achassem, dividiriam pelas quatro guarnições (4 Patrulhas).



OBJETIVO:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho. Usa-se 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. Usa-se 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 outra modalidade.

Deverá ter 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 Sonho de Valsa para cada um.

DESENVOLVIMENTO:

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

AVALIAÇÃO:

Este jogo, que se passa em terra firme e na piscina, não tem um único vencedor. Todas Patrulhas que acharem “o tesouro” serão vencedores.

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

06 – REGATAS NÁUTICA

HISTÓRIA:

No Calendário Náutico oficial constava novamente uma grande regata anual que já havia se tornado tradição na Marina de Santa Mônica. Todos velejadores se preparavam com muito cuidado para esse evento que reunia os melhores marujos da marina. 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 regatas 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, o planejamento para a competição.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho. Pedacos de madeira, pequenos, de tamanhos e espessuras variados, pregos pequenos, rolos de barbante, pedacos de pano para as velas, serrotes (um por Patrulha), carretel de linha de costurar (um por Patrulha), 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 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 serem 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 se colocar a mão no barco, após a largada.

AVALIAÇÃO:

O barco que afundar será desclassificado. Será vencedora a Patrulha que seu barco chegar primeiro.

Contribuição da chefe: Lenita A. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

07 – 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 alastrar 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 cujas Patrulhas possam ter espaço para andar. Material por Patrulha: Uma bússola Silva ou Prismática, 4 estacas de 50 cm. (cabo de vassoura), uma marreta para fincar a estaca, dois bambus de uns 3 m. para fazer a maca.

DESENVOLVIMENTO:

Cada Patrulha recebe o envelope com os rumos em que serão entregues os medicamentos, em azimute. Deve ser diferente 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 fincará a segunda estaca.

Seguir viagem na direção 140 graus (18 passos) fixando a terceira estaca. Continuar com a rota dessa vez em direção a 280 graus (15 passos) fincar a quarta estaca. Continuar navegando rumo a 320 graus (19 passos) este 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, e tiveram que fazer uma maca para transportá-lo.

Na preparação dos demais cartões devem ser alteradas as rotas em função do espaço inclusive cruzando os destinos. Será vencedora a Patrulha que terminar em primeiro, trazendo o doente e, depois de conferido pela chefia o trajeto certo.

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

08 – 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 consecutiva na cidade. Como sempre acontece, existem aqueles turistas mais afoitos que se aventuram mar a dentro, não se importando com os avisos de “Perigo” e irresponsavelmente, desobedecem aos avisos.

Isso aconteceu com quatro turistas que se aventuraram mar á dentro, distanciando-se da praia. Talvez pelo esforço da natação. Dois deles tiveram câimbras muito forte e começaram a gritar por socorro. Na praia estava alguns Escoteiros treinando para o Jamboree, pois tinham a Especialidade de Socorrista 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 chefe 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 chefe (são os que estão se afogando) e o restante da Patrulha jogam ao mar a sua maca flutuante e vão salvar os turistas.

AVALIAÇÃO:

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

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

09 – O REBOCADOR

HISTÓRIA:

Estávamos no período de inverno mais agudo e os mares estavam congelando e 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 puxavam, com muito esforço, até o gelo soltar.

OBJETIVO:

Treinar natação, recordar os nós, trabalho em equipe.



MATERIAL NECESSÁRIO:

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, iguais para cada Patrulha.

DESENVOLVIMENTO:

Em uma das bordas da piscina, fica a boia c/ um Escoteiro sentado em cima. Na outra borda, em frente, ficam os Outros Escoteiros da Patrulha, cada um em frente a sua boia navio encalhado. Dado o sinal as Patrulhas começam a emendar os cabos com os nós conhecidos, inclusive no cabo maior, e dar um jeito desses cabos, chegarem ao navio encalhado, e o Escoteiro 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” ao mar. Durante a atividade todos das patrulhas devem imitar o som de buzina de rebocado.

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, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

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.



OBJETIVO:

Criatividade. Estratégia, agilidade e apontaria.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho, uma bandeirinha de pano de 20 cm por 8 cm em um cabo de 40 cm.

DESENVOLVIMENTO:

Cada Patrulha constrói um castelo de areia do mar (areia molhada, distante uma das outras, uns 50 metros. Espeta a Bandeira no centro do castelo protegido dos tiros. O chefe 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 metros 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, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

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 e inundava tudo, conforme a lua. E hoje seria lua cheia e teriam que retirar o contrabando e atravessar a fronteira, senão perderiam tudo na enchente.



OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho, garrafas PET (tesouro), e os barbantes.

DESENVOLVIMENTO:

A uma distância de uns 30 metros antes de entrar no 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 chefe, 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 nosso país. Se entrar no mar até a cintura, o contrabandista venceu. Se o Policial arrancar o tesouro do contrabandista, ele está preso. O jogo deverá ter por volta de 60 minutos.

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.

OBSERVAÇÃO:

Uma outra forma de “construir” um barco para o jogo é fazer uma armação em bambu com amarras de sisal e “enrolar” com uma lona plástica.

Contribuição do chefe: Giancarlo Valente, do 002ºRJ Grupo Escoteiro São João Batista da Lagoa

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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, que ele havia escondido um tesouro em uma baía da ilha. Como eram quatro netos, ele, pensando no futuro, dividiu em quatro e fez prometer que eles respeitariam o acordo e fez quatro mapas. Cada neto (Monitor) recebeu sua carta (mapa) e saiu a procura dos marcos que estavam na carta, e escondido no mar em uma baía da ilha após um percurso de barco. O Grupo que não tiver barco, terá que construir, com câmaras ar de automóveis, presas com amarras e bambus.



OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de Banho, barcos simples à remo (ou construir uma jangada por Patrulha c/ câmaras de ar, bambus e sisal). Bexigas de 4 cores diferentes. Barbante.

DESENVOLVIMENTO:

Construído o barco, se lançam ao mar, a procura da “boia” 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 presa um barbante que vai até a superfície e está amarrada na bola (bexiga de ar) da cor de uma das Patrulhas. Elas ficam boiando, indicando aonde o tesouro está afundado. Só pega a “boia” da sua cor. Se encontrar da cor de outra Patrulha, não pegue e nem avise as outras Patrulhas. Resumindo: São 4 Patrulhas de cores diferentes a procura da boia da sua cor, que indica o seu tesouro. Esse tesouro pode ser um tijolo, pois tem que afundar. O chefe que montou o jogo não deve colocar os tesouros muito perto um do outro e nem em lugar muito fundo. Não encher muito as bolas para que não fiquem muito visíveis.

Achando a boia de sua cor, um mergulha e vai buscar o tesouro, e vai remando 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, do 002ºRJ Grupo Escoteiro São João Batista da Lagoa

Manual de Jogos Náuticos

Índice

13 – CAÇA A BALEIA

HISTÓRIA:

A caça à baleia 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 acataram. Esta ação trata-se apenas de um jogo e que nada tem de semelhante a caça a baleia.

Atualmente existe um período em que é permitida a caça da baleia, porém, é fixado um número limitado, e também o seu tamanho é levado em consideração.



OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de Banho. Um tronco de aproximadamente um metro de comprimento (um caule de bananeira). Esse tronco pode ser trabalhado, colocando calda e nadadeiras de baleia, feitas em papelão. Caso o Grupo não tenha barco, fabricar um por Patrulha com quatro câmaras de automóveis cheias, e dois bambus de 3 metros aproximadamente e sisal.

DESENVOLVIMENTO:

Amarra-se a esta baleia (tronco) quatro cordas de uma espessura 1 cm. de diâmetro, e 10 metros de comprimento, usando-nos 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 no tronco (não usamos arpão pois pode machucar um Escoteiro). 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 a baleia e cada Patrulha segura uma ponta solta da corda, amarra no seu barco e remam para arrastar a baleia para si. É um verdadeiro “cabo de guerra” com as quatro Patrulhas puxando para si, rebocando até seu lugar na praia.

AVALIAÇÃO:

A Patrulha que conseguir arrastar a baleia e leva-la consigo para a praia é a vencedora.

Contribuição do chefe: Giancarlo Valente, do 002ºRJ Grupo Escoteiro São João Batista da Lagoa

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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, qual o motivo e principalmente, por que continuavam brigando. A verdade é que a briga era o único divertimento do povoado, pois, além da pesca, nada tinham para entreter o tempo.

Um senhor, lamentava profundamente essas brigas pois ele era o encarregado da compra dos peixes para uma rede de Supermercados e, as vezes a briga fazia com que não pescassem o suficiente. Ele, pensando como resolver esse problema, teve uma ideia: Vamos oficializar a briga!



OBJETIVOS:

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

MATERIAS NECESSÁRIOS:

Roupa de banho. Câmaras de ar (uma para cada um). Garrafas Pet com tampa (aproximadamente umas 30 garrafas) um cabo de vassoura para cada um e 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) e um saco de farinha trigo vazio, um cabo de vassoura com uma argola na ponta, (de tamanho suficiente para pegar uma garrafa Pet). Quem está dando o jogo, joga ao mar os peixes (garrafas Pet fechadas para boiar).

Dado o sinal, os pescadores se lançam ao mar com suas boias, e 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 pescou a maior quantidade de peixes.

Contribuição da chefe: Lenita A. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

15 – CABO DE GUERRA NAVAL

HISTÓRIA:

Na Marinha de Guerra havia uma competição para marinheiros recrutas cuja 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 a guarnição que vencesse a competição. Não havia prêmio específico, mas eles mesmos se premiavam. Os perdedores pagavam as despesas dos vencedores e faziam uma noitada de Chopp. Desta forma, todos treinavam muito e no final, todos se divertiam, perdedores e vencedores.



OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Rouba de banho. Poucos Grupos Escoteiros têm barcos próprios. A alternativa seria emprestar de um clube ou construir a “moda Escoteira” sua embarcação. Para construir o barco da Patrulha, da forma que desejar (modelo livre) cada Patrulha recebe cinco bambus de aproximadamente 3 m. e 5 câmaras de ar, e sisal para a construção. Duas cordas de uns 10 metros de comprimento e 2 cm aproximadamente de espessura.

DESENVOLVIMENTO:

O torneio é eliminatório: O chefe sorteia as duas Patrulhas que vão se enfrentar primeiro (duas a duas) e as vencedoras vão para a final, disputando primeiro e segundo lugar. As perdedoras, vão disputar o terceiro e quarto lugares. 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, construção e competição.

AVALIAÇÃO:

A Guarnição (Patrulha) que conseguiu puxar a Patrulha para a marca, duas vezes, é a vencedora.

Contribuição do chefe: Paulo Cabello, do 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes

Manual de Jogos Náuticos

Índice

16 – KIM SUBMARINO

HISTÓRIA:

Conta a lenda que uma caravela espanhola, por volta do ano de 1550 afundou na Ilha das Pedras, devido 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. Dificilmente os pescadores tentaram procurar, pois, o local era infestado de tubarões e também porque 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 velhos diziam que as joias ficaram com as sereias e elas mostravam para aqueles que se arriscassem mergulhar no local.



OBJETIVOS:

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

MATERIAIS NECESSÁRIO:

Roupa de banho. 20 objetos diferentes e que afundem. Uma peneira para depositar as “pedras preciosas”. Um bloco de papel e uma caneta para o mergulhador anotar quando sobe à tona. O chefe coloca as “pedras” na peneira e 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, pode-se jogar apenas com um só mergulho. Essas ações aumentam a dificuldade do jogo.

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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 SSE (Serviço Secreto Europeu) já havia descoberto a usina e até infiltrado alguns agentes secretos na usina, aguardando apenas o domínio da tecnologia para tomar a usina para a FBI.

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.



OBJETIVO:

Liderança, esforço físico, natação e rapidez.

MATERIAL NECESSÁRIO:

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 uns 15 metros, cujas duas pontas são 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 destruir e dois países queria continuar com a antena e ativá-la. O chefe 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 encostarem 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 vários agentes e saindo do jogo. No final, o grupo de agentes que ficar vivo em maior número, é o vencedor!

Contribuição do chefe: Paulo Cabello, do 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Dez bandeirinhas feitas de papel (tamanho 10 cm por 5 cm) sustentada 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 por 1 metro, e dentro dele risca-se na horizontal 5 riscos paralelos e 10 riscos verticais, formando retângulos menores e iguais. Cada Patrulha faz o seu retângulo, a uma distância de uns 10 metros aproximadamente. Representa o mar aberto. Numeram na vertical com números e na horizontal com letras. Ambos, números e letras seguem a ordem natural.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Duas a duas 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 vai a pique e é entregue para quem o afundou. Assim sucessivamente. Todos membros da Patrulha atiram, um de cada vez.

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 4º e o 5º lugar.

Obs. Modelo no desenho do jogo, podendo ser maior. Uma Patrulha não deve ver o esquema da outra, a local em que colocou as bandeirinhas.

Este jogo leva aproximadamente duas horas no total.

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

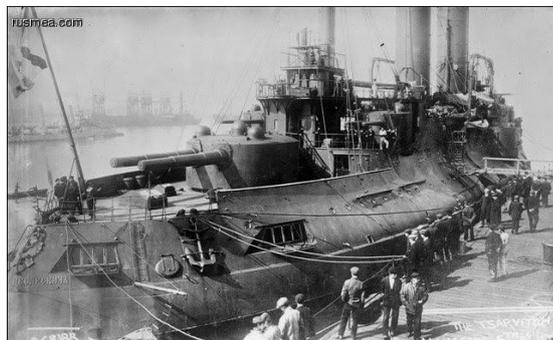
Índice

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 com a guerra, pois nenhum deles queriam 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 resolveram ir com toda a armada para fazer uma grande batalha, que seria a batalha final, resolvendo definitivamente as questões que os levaram a guerra.



OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho. Por Patrulha: 40 folhas de papel A4 (pode ser usadas), 40 bexigas (bola de encher), uma caixa de clips médio (1 cm.) Geral: Um pincel atômico verde (nº1) e um vermelho (nº 2) para identificar os países.

DESENVOLVIMENTO:

Cada duas Patrulhas é um país e escolhem sua cor. Com as folhas de papel A4 fazem barquinhos de papel (modelo comum) e pintam no costado dos navios sua identificação (nº 1 ou nº 2). As bexigas devem ser compradas tamanho pequeno e são as bombas. Devem enche-las de água até ficarem do tamanho aproximado de uma maçã. Também deve ser somente de duas cores. Para esse trabalho é dado duas horas. Dado o sinal, colocam-se os navios na água (piscina), e todos jogam as bombas nos navios, da beirada da piscina, tentando afunda-los.

A quantidade que cada país inicia a batalha depende do comandante (Monitor) mais não pode ser menos que cinco navios.

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 devagar e recolhem a munição, continuando a batalha.

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

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 tem inúmeras utilidades.

Passar uma corda grossa por cima de uma árvore, jogar para o outro lado de um valão para fazer uma ponte “de macaco” etc.



OBJETIVOS:

Treinamento, habilidade, trabalho em grupo.

MATERIAL NECESSÁRIO:

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

DESENVOLVIMENTO:

Formação por Patrulhas. (Depois de devidamente instruídos pelos Escotistas de como se faz o lançamento).

Cada patrulha, iniciando pelo Monitor, lança a retinida sendo que o local que a ponta dessa tocar, será devidamente assinalado.

AVALIAÇÃO: Vence a Patrulha ou equipe que fizer o lançamento mais longo.

Esse jogo pode ser modificado dividindo as Patrulhas em duas equipes distanciadas por, no mínimo, 10 metros. 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 desmedarem.

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

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 de 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 e entendendo a aplicação dessas.

MATERIAIS:

Um envelope por Patrulha, contendo vários cartões com letras que permitam formar palavras usuais na Marinha, que depois de montadas deverão descrever seus significados.

Os envelopes devem iguais e conter todas as letras das palavras escolhidas pelo chefe.

Na primeira aplicação é o ideal usar no máximo três palavras e depois ir aumentando.



DESENVOLVIMENTO:

Devem montar as palavras com os cartões contidos no envelope” as palavras usadas comumente no dia-a-dia da marinharia, explicando o que elas significam. O Escotista deve ter um impresso com todos os significados das palavras e fixa-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 e guardou alguns nomes e significado, 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.

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

22 – CAVALO MARINHO

HISTÓRIA:

Era uma povoação muito distante, perdida do Oceano Pacífico, onde viviam 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 e estavam sempre preparados para isso.

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.

MATERIAL NECESSÁRIO:

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 chefe, mais apenas um. Se perder por duas vezes, sai do jogo. Cada guerreiro, ter dois bonés, ficando um com o chefe. Deve haver troca de cavalo marinho e guerreiro. Esse jogo é jogado em 60 minutos.

AVALIAÇÃO:

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

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

23 – ATAQUE DE EMBOSCADA

HISTÓRIA:

Desde que o mundo é mundo, existem as guerras pela posse da terra. Os povos viviam de sobre aviso, esperando um ataque a qualquer momento. Por sua vez, estavam sempre planejando atacar outro reinado a procura de riquezas e 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.

MATERIAL NECESSÁRIO:

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 e sisal, para amarrar cada duas boias. As boias são amarradas de duas em duas, formando um barco.

DESENVOLVIMENTO:

Em cada barco vão dois Escoteiros, um remando e dirigindo o barco e o outro é o artilheiro que coloca o travesseiro dentro do saco de farinha e 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 chefe 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 é um país. Caso não se consiga os travesseiros, podem 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 tiver mais é o vencedor.

Contribuição da chefe: Lenita A. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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 viajarem alguns quilômetros e atracavam na margem deixando se necessário, bandeirinhas semiescondidas e, mensagens para os que vinham depois.



OBJETIVOS:

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

MATERIAL NECESSÁRIO:

Um barco por Patrulha, ou material para construir dois (bambus, lona plástica, ferramentas, sisal), material e alimentação, para cozinhar - cardápio conforme a Patrulha escolher), facão, machadinha.

OBSERVAÇÃO:

Deve ser aplicado em um rio de correnteza calma, sem corredeiras, pedras etc. e de largura e profundidade razoáveis. Ser usado barcos do modelo escaler ou, como alternativa, construir dois barcos por Patrulha, com armação de bambu e forrado com lona plástica. As 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 chefes, 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 chefes 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 Radinho Transmissor portátil.

O jogo é desenvolvido em um dia, das 6 horas às 18 horas, quando os chefes e equipe de apoio já estarão no local a espera deles.

Com Escoteiros treinados, poderá a atividade 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.

Contribuição do chefe: Elmer S. Pessoa, do 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Manual de Jogos Náuticos

[Índice](#)

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 fosse encontrado pelos espões, seria muito difícil decifra-los.

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 americano. Eram mapas do paiol onde guardavam pólvora, armas e munição, em vários pontos dos mapas.

Ambos países enviaram os famosos homens-rãs, exímios mergulhadores para vasculharem o fundo do mar, e do navio para 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, Durex.

DESENVOLVIMENTO:

O chefe faz cópia de um mapa, diferente para cada país (o país é formado por duas Patrulhas), corta em 10 pedaços e coloca um pedaço em cada vidro, amarrando no peso com Durex e joga na água para afundar. Dado sinal os mergulhadores vão buscar os vidros com os mapas recolhendo aleatoriamente (de russos e americanos) e vão tentar montar o mapa. Estando de acordo, podem trocar com o inimigo num gesto de paz, pois interessa a ambos.

AVALIAÇÃO:

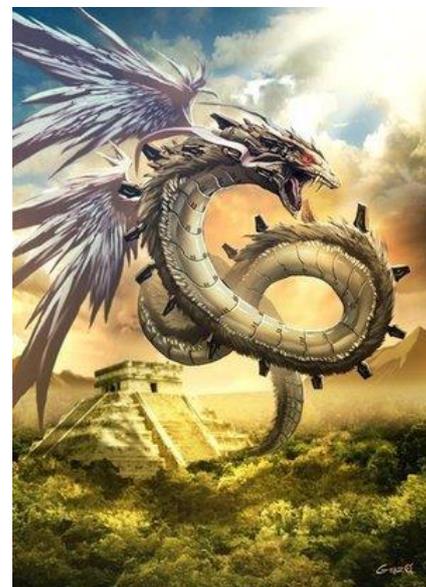
O país que primeiro montar o mapa é o vencedor,

Contribuição do chefe: Paulo Cabello, do 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes

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 cabeça da serpente tinha que tocar na última vertebra de seu rabo. Então, dava-se o choque e ia nascendo outra serpente.



OBJETIVOS:

Quebra gelo, agilidade, esperteza.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Roupa de banho. Nenhum outro.

DESENVOLVIMENTO:

Este jogo é aplicado na praia com a água até a cintura do menor participante. Toda a Tropa se dão 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, 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, e que é um recurso para “gastar” a energia supérflua acumulada durante a semana. De vez em quando pode-se trocar a cabeça da serpente, pois é bastante cansativo.

AVALIAÇÃO:

Termina o jogo quando as duas serpentes estiverem do mesmo tamanho, ou antes se os chefes perceberem que a Tropa já está cansada.

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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 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 (4 m) por equipe e um apito.

DESENVOLVIMENTO:

Este jogo é aplicado na praia com a água até a altura escolhida.

Toda a Tropa se forma em filas distante 15m da água, como num revezamento. Diante de cada fila, tem uma corda de 4m, amarrada formando um 8.

Ao sinal do apito, os dois primeiros de cada equipe pegam a corda e correm até o local indicado na água, e passam 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 equipe que todos cumprirem esse revezamento, mais rápido.

Contribuição do chefe: Paulo Cabello, do 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes

Manual de Jogos Náuticos

Índice

28 – SAI DESTA TOCA OU TSUNAMI

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 dois 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).

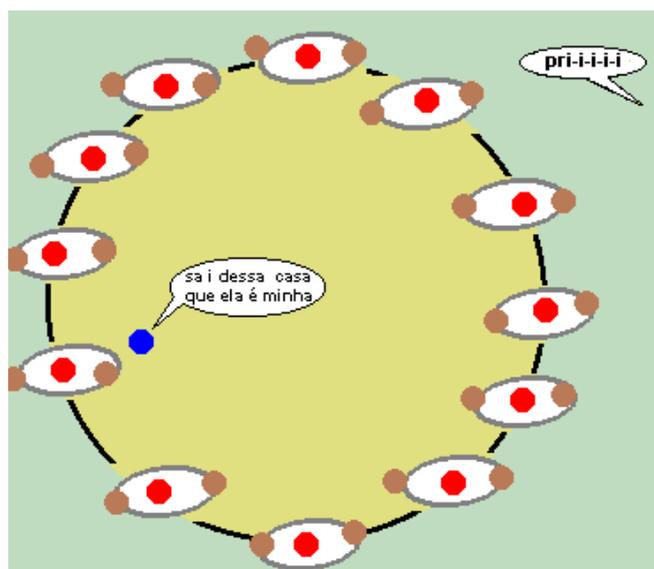
Dois participantes juntam as mãos para formar uma toca, para um peixe (outro participante) posso habitá-la.

De um a três participantes (peixes) iniciam o jogo na função de procurando uma toca.

Dado o sinal de início, os que estão sem toca devem ir até uma toca casa 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 chefe pode dar dois apitos e gritar tsunami, quando todos devem mudar de lugar e parceiros.



AVALIAÇÃO:

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

Contribuição do chefe: Paulo Cabello, do 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes

Manual de Jogos Náuticos

Índice

29 – CONSTRUINDO AS BANDEIRAS

HISTÓRIA:

Desde os primórdios da civilização, grupos humanos sempre tiveram seus meios de se identificar permitindo que seus participantes tivessem um símbolo comum.

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: pedaços de TNT de cores que estejam presentes nas bandeiras do código, cola para isopor, duas tesouras, cartaz com as bandeiras que sirva de modelo, e régua, trena ou outro instrumento para medir e para riscar os locais de corte do TNT.

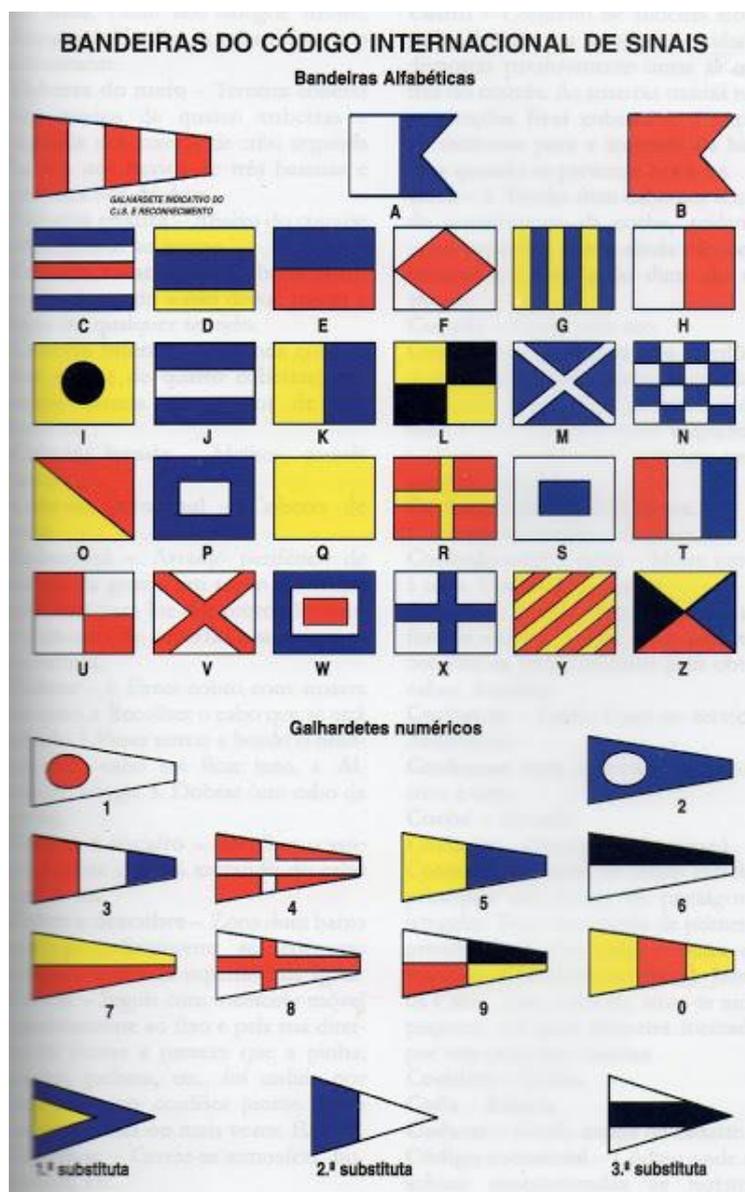
DESENVOLVIMENTO:

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, se monte 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”

AVALIAÇÃO:

Vence a Patrulha que terminar a tarefa em menor tempo (usar a matemática para equacionar o nº de letras).

Contribuição do chefe: Luiz Carlos Gabriel, do 1ºSP Grupo Escoteiro São Paulo.



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, onde seria feita uma análise completa do material, para criação de um antídoto como uma vacina eficiente.

Essa tarefa caberá à Cruz Vermelha, mas eles estavam com poucos homens e não podiam deixar o hospital. Então lembrou-se dos Escoteiros que prontamente se ofereceram para transportar o perigoso material.

Resolveram dividir 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 100gr de suco em pó, dentro de um saquinho de papel (guardanapo) para cada Escoteiro. Câmaras de ar, alguns bambus e sisal, para cada Patrulha.



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.

Esse 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 chefes, em um barco que tenha motor (para qualquer emergência) e os jovens 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 e as demais podem ser meio pacote.

Contribuição do chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira, do 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós.

Manual de Jogos Náuticos

Índice

31 – TRAVESSIA SECA

HISTÓRIA:

Em um arquipélago na Índia, havia quatro tochas de posse transitória, que representava 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. Dessa 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, pedaços de bambu. 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 na boia e atravessar sem apagar as velas ou deixá-las cair. Perde pontos se chegar só com uma vela acesa, e é desclassificado 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 as duas velas acesas.
Não havendo o anterior, que terminar em primeiro lugar com uma vela acesa

Contribuição do chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira, do 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós.

Manual de Jogos Náuticos

Índice

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 e que gostava das crianças vizinhas. 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 e uma câmara de ar cheia para cada um. Sisal e bambu.



DESENVOLVIMENTO:

Cada patrulha receberá uma boia (câmara de pneu) cheia, os participantes estarão de colete e farão a travessia predeterminada, remando a boia. Chegando ao outro lado continuarão agora correndo com a boia na cabeça, depois, chegando a uma marca, irão correndo rodando a boia com as mãos, e o último trecho, vestindo a boia na cintura até o final. O chefe não deve determinar um trecho muito longo. ALTERNATIVA: A metade da Patrulha está no ponto final da corrida e então, recebem as boias e voltam correndo fazendo inversamente, o que a metade já fez na vinda.

AVALIAÇÃO:

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

Contribuição do chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira, do 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós.

Manual de Jogos Náuticos

33 – Jogo

HISTÓRIA:

.....

.....

.....

.....

OBJETIVOS:

.....

MATERIAL NECESSÁRIO:

.....

.....

DESENVOLVIMENTO:

.....

.....

.....

.....

.....

AVALIAÇÃO:

.....

.....

Contribuição do chefe:, doºSP Grupo Escoteiro

Manual de Jogos Náuticos

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.

Manual de Jogos Náuticos



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.

Velhos Lobos de São Paulo