



ESCOTEIROS
DO BRASIL

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

REGIÃO DE SÃO PAULO

Manual de jogos noturnos



CONSELHO REGIONAL DE VELHOS LOBOS

Como é do conhecimento de todos vocês, na literatura escoteira há falta de determinados assuntos, tornando muitas vezes, difícil para o chefe de seção encontrar aquele tema que seria ideal para a montagem de sua programação.

Conversando em várias oportunidades com diversos Escotistas sobre essa dificuldade, nos apontaram alguns assuntos carentes de literatura específica de apoio, que embasassem o tema abordado para a realização da atividade .

Entre vários assuntos, o mais requisitado foi o de Jogos Noturnos.

Sem falar no fato que muitas vezes os jogos caem em esquecimento quando deixados de ser aplicados e que depois de algum tempo, desaparecem das reuniões, sendo lembrado apenas pelos mais antigos do Movimento.

E isso acontece com vários assuntos, tais como, místicas e tradições, canções, jogos em geral, recursos de formação, como a semáfora, código Morse, percurso de Gilwell e tantas outras ações que tornam as atividades do Escotismo progressivo, atraente e variado, com a dose necessária de desafios e aventuras.

A quem recorrer atualmente para resgatar essa gama de atividades esquecidas e até negligenciadas? Quem teria condições de recuperar esse conhecimento, que em um passado não muito distante, divertiu e preparou para a vida centenas de jovens? Imediatamente surgiu em nossas lembranças aqueles que até pouco tempo, aplicavam esses jogos com assiduidade e que se ainda não o fazem, não seria por falta de conhecimento e sim, de oportunidade.

Então como um ato consequente, pensamos em solicitar aos Velhos Lobos, que relembrassem esses jogos e com eles, montassem um Manual específico. Foi a solução encontrada para um assunto importante, pois concluíram que seriam capazes de contemplar a todos com um excelente trabalho, pois a grande maioria foram chefes competentes em suas Tropas e Alcateias, e que em suas mentes estavam armazenadas uma riqueza imensurável de técnicas escoteiras.

Então, os Velhos Lobos, resolveram contribuir com à nova geração, mostrando que ser velho não significa ser inútil e que continuam amando o Escotismo tanto quando antes, cumprindo a Lei e a Promessa Escoteira e dispostos a continuar trabalhando!

Mas uma vez podemos afirmar: “Mãos à obra! Ainda temos muito a contribuir”!

Conselho Regional de Velhos Lobos
Gestão: 2.017

Elmer S. Pessoa - Presidente
Renato Silva – Vice-Presidente
Lenita Abreu Pessoa – Secretária Geral

ÍNDICE:

ALGUMAS REGRAS GERAIS PARA APLICAÇÃO DE JOGOS	4
01 – ATAQUE AO QUARTEL	5
02 – GUERRA INTERPLANETÁRIA	6
03 – CAÇA AOS ESPIÕES	7
04 – O UIVO DO LOBO	8
05 – ESQUADRÃO ANTI BOMBAS	9
06 – COMBUSTÍVEL ATÔMICO	10
07 – PROCURANDO O TESOURO PIRATA	11
08 – SOBREVIVÊNCIA NA TEMPESTADE	12
09 – COMBATE ESPACIAL	13
10 – CAÇA AO ZULU	14
11 – PASSA PASSA	15
12 – ATAQUE DE APACHES	16
13 – EPIDEMIA	17
14 – LOCALIZADOR DE TERREMOTOS	18
15 – BANDEIROLA MÁGICA	19
16 – O MENSAGEIRO NOTURNO	20
17 – INVASÃO AO PLANETA TERRA	21
18 – CORRENTE DE ALTA TENSÃO	22
19 – LINHA TELEGRÁFICA	23
20 – O ESPIÃO	24
21 – LUZES MAGNÉTICAS	25
22 – OS FUGITIVOS	26
23 – ALTA ESPIONAGEM	27
24 – A CONQUISTA DA TERRA SANTA	28
25 – MENSAGENS SERIADAS	29
26 – TAREFAS NOTURNAS	30
27 - OS INVASORES DE MARTE	31
RECONHECIMENTO	32

DEFINIÇÃO DO ESCOTISMO: - O Escotismo é um movimento educacional de jovens, sem vínculo a partidos políticos, voluntário, que conta com a colaboração de adultos, e valoriza a participação de pessoas de todas as origens sociais, etnias e credos, de acordo com seu Propósito, seus Princípios e o Método Escoteiro, concebidos pelo Fundador Baden-Powell e adotados pela União dos Escoteiros do Brasil.

PROPÓSITO DO ESCOTISMO: - O propósito do Movimento Escoteiro é contribuir para que os jovens assumam seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, ajudando-os a realizar suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais, como cidadãos responsáveis.

ALGUMAS REGRAS GERAIS PARA APLICAÇÃO DE JOGOS[Índice](#)

Todo cuidado é pouco, tratando-se de lidar com crianças e jovens, principalmente em excursões na mata e nos acampamentos!

Além das providências que são tomadas normalmente quando se vai fazer uma atividade de campo, aplicando-se o A D D (antes, durante e depois de cada evento) e designada a pessoa responsável para cada ação, recomenda-se para uma maior segurança seguirmos esta orientação:

Deve-se visitar o local da atividade alguns dias antes para ver se as condições atendem a programação que se pretende fazer. Conforme as condições muda-se de programação ou de local. O local visitado há muito tempo, pode ter mudado seu aspecto, podendo hoje estar diferente, motivado por fatores locais, como por exemplo: uma forte chuva, lixo, ocupação do terreno, desmoronamento etc.

Quando delimitar o local específico para o jogo, verificar com atenção os acidentes do terreno (valas, buracos, árvores caídas, desníveis, charcos, galhos baixos, touceira de bambus recém-cortados, lixo, etc.), principalmente se na programação constar Jogos Noturnos.

Perguntar aos moradores do local sobre os animais da área, se são perigosos, se atacam à noite, cobras etc. Verificar se existe por perto vespeiros ou abelhas.

Sempre aplicar os jogos com mais pessoas ajudando, verificando se não saem dos limites propostos, principalmente se estiverem com os olhos vendados.

Se algum membro jovem do Grupo não quiser participar do Jogo Noturno, não deve forçar ou permitir que o ridicularizem dizendo que tem medo. Respeite a decisão.

Sejam sempre fiéis as regras de segurança e as regras do jogo. Só altere as regras se todos os participantes estiverem de acordo. Não distorça resultados favorecendo uma determinada equipe. Seja realmente imparcial.

Se necessário, pode aumentar ou diminuir o tempo do jogo. Talvez seja mais interessante dar mais um jogo diferente, do que repetir o mesmo jogo. Tome essa decisão ouvindo os Monitores ou Primos.

Mantenha a disciplina escoteira, pedindo silêncio nos momentos necessários e só inicie o jogo quando todos entenderam. Não confundir alegria com avacalhação!

**Ao aplicar o jogo, não se esquecer de contar com ênfase à história que o precede,
pois é importante criar esse fundo de cena,
promovendo a ambientação e desenvolvendo a imaginação do jovem.**

01 – ATAQUE AO QUARTEL[Índice](#)

HISTÓRIA: Na segunda guerra os alemães procuravam por documentos secretos que estavam bem guardados em um quartel americano. A contraespionagem descobriu e avisou ao quartel, colocando-o a par do ataque.

OBJETIVO: Divertimento, desenvolver a concentração, atenção, e a visão.

MATERIAL NECESSÁRIO: Lanterna – bandeirola – uma caixa sapato – bombons, balas ou doces.

DESENVOLVIMENTO: Uma área escura e relativamente grande que contenha alguns acidentes de terreno e arbustos é demarcada. Um quadrado de sisal de uns dois metros quadrados será construído perto da fogueira e no centro estará espetada a Bandeirola do “Quartel” e uma caixa contendo os documentos secretos (bombons e balas) que os alemães pretendem rouba-la. Uma Patrulha defenderá o Quartel e as outras serão os atacantes que se esconderão no campo demarcado. Os alemães vão procurando sorrateiramente aproximar-se do Quartel sem serem vistos, para roubarem a Bandeirola e os documentos.

A Patrulha que defende o Quartel então sairá à procura dos alemães, com suas lanternas e ao descobrir cada um deles, ilumina e diz o seu nome. Este, sendo descoberto, irá se tornar prisioneiro e sairá do jogo indo sentar-se junto a Bandeirola, em silêncio. Assim, sucessivamente, farão todos àqueles que forem descobertos.

Após o tempo determinado para o jogo o chefe apita seu fim.

AValiação: Se a Bandeirola e a caixa com os documentos foram roubadas os alemães serão os vencedores. Se ao encerrar o jogo não foram roubadas, os americanos serão os vencedores.

ENCERRAMENTO: O chefe comunica aos “soldados” que a ONU interviu e que houve um acordo, voltando a reinar a paz entre os dois países. Então do chefe liberta os presos de guerra e reparte os bombons e doces entre todos.

OBSERVAÇÃO: O local do jogo deve ser antes cuidadosamente vistoriado pelos chefes para que não haja nenhum perigo de acidentes.

Chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira - 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós.



02 – GUERRA INTERPLANETÁRIA

[Índice](#)

HISTÓRIA: O planeta Marte estava passando por um problema populacional muito sério, não havendo espaço suficiente para seus habitantes. Então resolveram invadir o planeta Saturno, bem maior, para acomodar seu povo. Possuíam naves invisíveis e poderosas bombas que ao explodirem, expeliam um gás branco, que infectava o inimigo causando sua morte algumas horas depois, caso não eliminassem todo o resíduo da bomba. Acontece que os habitantes de Saturno tinham descoberto a mesma arma e a usavam com sabedoria.

OBJETIVOS: Divertimento, desenvolvendo agilidade, habilidade e higiene.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um pacote de um quilo de farinha de trigo e meio pacote de guardanapos de papel por Patrulha. Fazer “bombas” de farinha, colocando em uma folha de guardanapo aproximadamente duas xícaras de cafezinho de farinha. Torcer as pontas e amarrar com o barbante. Dois baldes. Uma lanterna para cada participante. Três bolas pequenas ou outro objeto para cada time.

DESENVOLVIMENTO: Dividem-se os participantes em duas turmas, Marcianos e Saturnianos. Delimita-se uma área grande e escura para o combate e cada planeta escolhe um local na extremidade da área para sua nave invisível a qual só é visível o motor (o balde) que deve ficar em uma área livre e plana, o ponto de pouso da nave. O objetivo do jogo é jogar dentro do motor adversário a “bola bomba” e impedir que o inimigo jogue a sua “bola bomba” no seu motor. Caso a pessoa que estiver com a bomba for “explodido” ele passará para outro disfarçadamente. É vantagem o inimigo não saber com quem está a “bola bomba”.

O chefe apita e se inicia o combate, cada planeta procurando identificar o ponto de pouso do outro e quando encontra um inimigo atira a bomba que ao acertar, se rompe produzindo intensa “poeira de gás”. O comandante de cada nave projeta seu ataque e defesa, dividindo seus soldados, escondendo-se ou atacando em duplas. Acabando sua munição, volta aonde sua nave pousou e se reabastece, até o término total da munição, quando então, acabará o jogo.

AVALIAÇÃO: Se dá de duas formas: conta-se o número de “bolas bombas” dentro de cada balde. O primeiro que jogar três bolas bombas é vencedor, destruindo a nave. A segunda forma é conferida trinta minutos após o término do jogo, fazendo uma inspeção em cada elemento. Se encontrar resto de farinha na cabeça, braços ou roupa perde um ponto por elemento achado com restos de farinha. O local deve ser vistoriado pela chefia sendo de total segurança. Em dias quentes e durante o dia, pode substituir as bombas de farinha, por bambochas cheias de água e as lanternas dispensadas. Em ambos os casos deve haver uma limpeza da área tipo “pente fino”.

Chefe: Lenita A. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo.

03 – CAÇA AOS ESPÍOES

[Índice](#)

HISTÓRIA: Todos sabem que durante a guerra muitas batalhas eram vencidas pelas informações dadas por espíões. Estes procuravam descobrir quais os planos dos inimigos para então, aguardá-los em emboscadas cruéis. Esta é a história de uma divisão de espíões que tentavam chegar o mais perto possível dos inimigos para observa-los, descobrindo suas fraquezas e assim, derrota-los. Esta ação se passa na Guerra entre Napoleão e os Ingleses.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolvimento da observação, da capacidade de dissimular, de se esconder, da visão e da memória.

MATERIAL NECESSÁRIO: Algumas folhas de papel, e lápis. Duas folhas de cartolina e um pincel atômico de cor preta. Um rolo de fita crepe.

DESENVOLVIMENTO: Uma Patrulha são os soldados de Napoleão e estão locados em uma casa a qual instalaram seu Quartel, e estão se preparando para deste ponto, atacar Londres. Usam-se as folhas de cartolina e o pincel atômico para escrever duas palavras em cada folha, com “letras de fôrma” medindo 0,25 cm de altura. Duas palavras em cada folha. Estas deverão estar pregadas em uma parede do “Quartel” iluminadas e visíveis para quem se aproximar a uma distância razoável. Perto das duas folhas, colocar três objetos maiores, por exemplo: uma lanterna, uma faca e uma caneca. Pode ser em cima de uma mesinha ou mesmo pendurados na parede, logo abaixo dos cartazes. As outras Patrulhas são os espíões ingleses e se esgueirando, tentam se aproximar do Quartel o mais perto possível, suficiente para ler os cartazes copiando o que está escrito e anotar os três objetos colocados. Tendo conseguido, voltam ao ponto de partida e entregam a folha que anotaram a um chefe, colocando seu nome.

Por sua vez, a Patrulha (soldados de Napoleão) que defendem o Quartel, fica observando o campo e a chegada dos espíões. Eles não podem se afastar do Quartel por mais de dois metros. Estes podem usar uma lanterna para facilitar a identificação dos espíões. Identificando um espião, o soldado de Napoleão, grita o nome dele e acertando, o espião inglês se levanta e se entrega, permanecendo “preso” e em silêncio até o final do jogo. Os espíões podem se disfarçar, trocar de roupa com o outro, fazer uma camuflagem com folhas etc. O importante é não ser reconhecido pelos soldados de Napoleão.

AVALIAÇÃO: Ao final do tempo marcado para terminar, vence os soldados de Napoleão se conseguirem identificar todos os espíões ou vencem os espíões ingleses se conseguirem ler e anotar as palavras escritas nas duas folhas de cartolina e os três objetos pendurados.

Chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira – 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós.

04 – O UIVO DO LOBO[Índice](#)

HISTÓRIA: Havia um lobo muito forte e astuto que era o chefe de sua Matilha. Uma vez, ele quis fazer um teste de atenção com toda a Alcateia. Conversou com o Akelá explicando que vários lobos eram muito desatenciosos e não atendiam com precisão o chamado dos seus lobos-chefes. Então ambos resolveram aplicar um corretivo nos desatenciosos, aplicando um treinamento adequado.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolver a atenção, a lealdade, a audição, a força de vontade e a obediência.

MATERIAL NECESSÁRIO: Lenço escoteiro, um apito ou uma “cigarra”.

DESENVOLVIMENTO: O chefe delimita uma área para o jogo, que seja segura. Separa os Monitores das Patrulhas e combina com eles um “toque” de apito ou cigarra para que eles, ao escutarem, caminhem em direção ao som que o chefe emitiu. Por sua vez, cada Monitor combina um “toque” de apito diferente com a sua Patrulha para quando ele chamar, a Patrulha ela vá em direção e ele. Resumindo: os Monitores vão caminhar em direção ao apito do chefe e os Escoteiros vão caminhar em direção ao som de seus Monitores. O divertido do jogo é que todos (Escoteiros e Monitores) estão com os olhos vendados pelos lenços escoteiros. O chefe e os Monitores podem apitar quantas vezes quiser o Monitor tentando reunir sua Patrulha ao mesmo tempo em que ele está tentando encontrar o chefe pelo som que ele faz.

No final, todos estarão reunidos com o chefe. Pode se for combinado, cada Monitor usar um tipo de apito. O chefe deverá ficar fixo em um lugar, pois todos os Monitores chegarão a ele, trazendo indiretamente sua Patrulha.

A Patrulha que primeiro ficar completa junto ao chefe será a vencedora.

Este jogo noturno pode também ser aplicado durante o dia, pois a venda nos olhos impede a visão, tendo que seguir o som do apito do Monitor.

Chefe: Elmer S. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo.



O Chefe Escoteiro guia o jovem com o espírito de um irmão mais velho. B.P.

05 – ESQUADRÃO ANTI BOMBAS[Índice](#)

HISTÓRIA: O chefe ouvindo no seu rádio o programa A Voz do Brasil, escutou assustado que o pessoal do FBI espionagem internacional, descobriu que em uma determinada área, aqui nas redondezas, onde passará um pelotão da Guarda Nacional, os terroristas haviam escondido uma grande e poderosa bomba.

Esta bomba estaria regulada para explodir às (x horas) e se explodir, mataria todo o Pelotão da Guarda e ainda destruiria tudo num raio de cinco quilômetros.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolvimento da audição, visão, concentração e habilidade.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um despertador grande (aqueles que têm duas campainhas pelo lado de fora do relógio) e uma lanterna para cada um.

DESENVOLVIMENTO: Delimita-se uma área segura para o jogo noturno e o chefe, em um momento que esteja só (a seção em outra atividade), regula o relógio para despertar calculando aproximadamente uma hora de duração do jogo e disfarçadamente esconde o relógio em uma touceira de mato.

Reúne a seção, conta a história para eles e, comunica que terão até às x horas para encontrarem a bomba e a desarmarem. Se não a encontrarem, ela explodirá no horário marcado e todos, dentro da área prevista, morrerão.

Dado o sinal de início do jogo, as Patrulhas ou Matilhas partem a procura da bomba com suas lanternas, para achá-la e desarmá-la.

AValiação: Se acharem a bomba, e a desarmarem (travando o relógio para não despertar) todos sairão vencedores, Se o relógio despertar, todos morrerão!

Chefe Lenita A. Pessoa – 55ºSP G. E. Morvan Dias Figueiredo.



O6 – COMBUSTÍVEL ATÔMICO[Índice](#)

HISTÓRIA: Um Observatório da Universidade de Kanliberton, no Canadá, observando o universo à procura de vida em outros planetas, descobriu um estranho objeto não identificado, rotulado OVNI (Objeto Voador Não Identificado) que voava sobre o território brasileiro. Imediatamente comunicou as autoridades brasileiras que, através de radares poderosíssimos, rastrearam a nave que parecia estar com algum problema. Após triangular os radares, confirmou que ela pousou nesta área, perto de onde nós estamos e observaram que descarregaram apressadamente objetos brilhantes e levantaram voo, abandonando a carga. Por conta de uma aparelhagem sofisticada, conseguiram constatar que, aquilo que abandonaram na terra tinha uma grande carga atômica e emanava altíssimo teor de radioatividade, com uma grande possibilidade de provocar uma explosão nuclear de altíssima potência.

Como para os cientistas da NASA chegarem aqui é demorado, sabendo que os Escoteiros estão perto do local, não tendo medo de arriscar-se e, conhecendo o terceiro artigo na Lei Escoteira, solicitou por rádio transmissão que os Escoteiros encontrassem as pedras brilhantes antes que elas emitam radiações, o que acontecerá em uma hora. Antes disso não há perigo de explosão. As pedras brilharão no escuro quando iluminadas por luz artificial e deverão ser apanhadas e guardadas em um embornal até a chegada dos cientistas da NASA. Eles prometeram uma surpresa para a Patrulha que apanhar mais pedras.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolvimento da visão, da atenção, do trabalho em grupo, da imaginação, e da habilidade.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um rolinho de papel laminado, uma lanterna para cada um, um embornal por Patrulha, pedaços de madeira ou bambu, sisal e alguns bombons.

DESENVOLVIMENTO: Os chefes embrulham várias pedras (umas 40 pedras do tamanho de um ovo) com papel de alumínio e jogam em um terreno previamente demarcado e seguro. Umas fáceis de encontrar e outras nem tanto. Dado o sinal as Patrulhas saem à procura das pedras, iluminando o solo com a luz da lanterna. Quando iluminadas as pedras vão brilhar e os Escoteiros as apanharão com uma pinça construída por eles, de madeira ou bambu, que isolarão do contato, evitando qualquer perigo de contaminação.

AVALIAÇÃO: A Patrulha ou Matilha que encontrar o maior número de pedras será a vencedora e receberá o prêmio da NASA!

Chefe Elmer S. Pessoa – 55ºSP G. E. Morvan Dias Figueiredo.

07 – PROCURANDO O TESOURO PIRATA[Índice](#)

HISTÓRIA: Procurando pistas nos livros de história, descobrimos que há muitos anos atrás estiveram nessa região um bando de piratas, que procuravam uma passagem secreta para o oceano. Transportavam um tesouro que, se chegassem ao destino pretendido, poderiam negociar com seus habitantes. Para facilitar e encontrar mais rápido a passagem se dividiram em turmas. Eles não sabiam que a região era habitada por nativos violentos e logo foram atacados. Para garantir seus planos, esconderam o tesouro para não cair nas mãos dos inimigos, marcando o caminho com algumas pérolas. Conta a história que todos foram mortos e o tesouro perdido. Então os Escoteiros, resolveram procurar pelos arredores para ver se encontram a alguma pista e naturalmente, o tesouro.

OBJETIVO: Divertimento. Concentração, atenção, liderança, visão e iniciativa.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um rolo de papel alumínio, uma lanterna para cada participante, uma caixa de sapatos e um pacote de bombons Sonho de Valsa.

DESENVOLVIMENTO: Os chefes antecipadamente embrulham pedras do tamanho de um ovo aproximadamente, com o papel alumínio e algum tempo antes do jogo, (o horário que os jovens estão jantando), determinam o terreno do jogo e fazem uma pista para cada Patrulha, deixando cair no chão as “pérolas”. Cada pista deverá ter a mesma quantidade de pedras. Todas as pistas deverão terminar no mesmo lugar. No fim das pistas deverá estar escondido o tesouro. (Caixa de sapato com os bombons). As pistas também deverão iniciar no mesmo lugar e as Patrulhas sairão para o início do jogo, ao mesmo tempo. À medida que vão encontrando as pérolas iluminadas pela luz das lanternas, o Monitor vai recolhendo e guardando.

AValiação: A Patrulha vencedora é definida pela soma de duas avaliações. Aquela que encontrar primeiro o tesouro, dá seu “Grito de Guerra” e leva para o chefe ganhando cinco pontos. A seguir é feita a contagem das pérolas encontradas pelas Patrulhas, valendo um ponto cada pérola. A soma das pérolas mais o descobrimento do tesouro dará a Patrulha vencedora. A não ser que alguma Patrulha tenha encontrado mais pérolas ultrapassando a soma. Então esta será a vencedora.

O Tesouro é repartido entre todos participantes!

Chefe: Lenita A. Pessoa - 55ªSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



08 – SOBREVIVÊNCIA NA TEMPESTADE[Índice](#)

HISTÓRIA: Um grupo de cientistas meteorológicos da Universidade Federal da cidade do Kansas – Estados Unidos vieram estudar um fenômeno sísmico que estava aparecendo de vez em quando em uma ilha deserta nas costas do Brasil. O fenômeno se dava de madrugada, quando não havia lua e a noite estava completamente escura, não se vendo absolutamente nada. A agência de meteorologia estudou as condições do tempo, identificando o dia que iria acontecer. Simultaneamente, a ilha se tornava impossível de sobreviver, pois as radiações que emanava do solo eram incompatíveis com a vida. Os cientistas haviam descoberto uma tinta oleosa de “gratulafonte”, que isolava das radiações e pintaram as barracas que eles trouxeram, com esta substância. Para normalizar a temperatura teriam que esquentar a água, acendendo fogo.

OBJETIVOS: Divertimento. Treinamento dos cinco sentidos, desenvolvimento da habilidade, coordenação motora, memória, liderança, trabalho em grupo, a confiança em si, na Patrulha e a paciência.

MATERIAL NECESSÁRIO: Material por Patrulha: = > Uma barraca completa, quatro estacas (1/2 cabo de vassoura) e sisal para fazer um quadrado de 3 x 3 metros, duas marretas p/ bater os espeques, dois tijolos, gravetos e lenha fina, uma panelinha (igual p/ cada patrulha), uma vasilha com água, uma caixa de fósforos c/ 6 palitos dentro e uma folha de revista.

DESENVOLVIMENTO: Os chefes delimitam campos de 3 x 3 metros (9 metros quadrados) um para cada Patrulha usando as estacas e o sisal. Colocam dentro desta área todo o material citado, espalhados pela área delimitada. A barraca dentro do saco. Então, em um local separado, conta a história para os Monitores e estes a seguir, para as suas Patrulhas, explicando que eles, para sobreviver, terão que montar a barraca, acender o fogo entre os dois tijolos, colocar a água do balde na vasilha, e esta, em cima do fogo para esquentar a água. Nesse momento, apesar de ser noite e estar escuro, o chefe pede para cada membro colocar seu lenço sobre os olhos como venda, para não correrem o risco da cegueira e os chefes guiam pela mão cada Patrulha para dentro do seu campo. Ao sinal do chefe iniciam a montagem do campo, conforme as ordens e divisão de tarefas que o Monitor determina. Os chefes ficam observando em silêncio para prevenir a possibilidade de alguém se machucar ou mesmo se queimar. A lenha já está cortada em gravetos finos.

AValiação: O tempo dado para a sobrevivência é de uma hora, marcada em um despertador. A Patrulha que terminar antes do relógio despertar, sobrevive e é a vencedora do jogo. Se o relógio despertar antes da montagem, eles morrem.

Chefe: Lenita A. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

09 – COMBATE ESPACIAL[Índice](#)

HISTÓRIA: Os planetas Marte e Saturno estão em guerra há muito tempo. Uma nave marciana estava sendo perseguida por uma nave saturniana, quando foi atingida por um disparo saturniano e teve que aterrissar no planeta Terra para reparos. As naves tornavam-se invisíveis para se proteger. Para sobreviverem na atmosfera da Terra, ambas desenvolveram um capacete que filtrava o ar e os mantinham vivos. Para disfarçar, deram a esse capacete o formato de um boné, tão comum na Terra. Enquanto estivessem usando o capacete, estariam vivos. Sem o capacete, morreriam em dez minutos. O capacete conseguiria mantê-los vivos pelo período de uma hora terrestre, tempo necessário para consertarem a nave e seguir viagem.

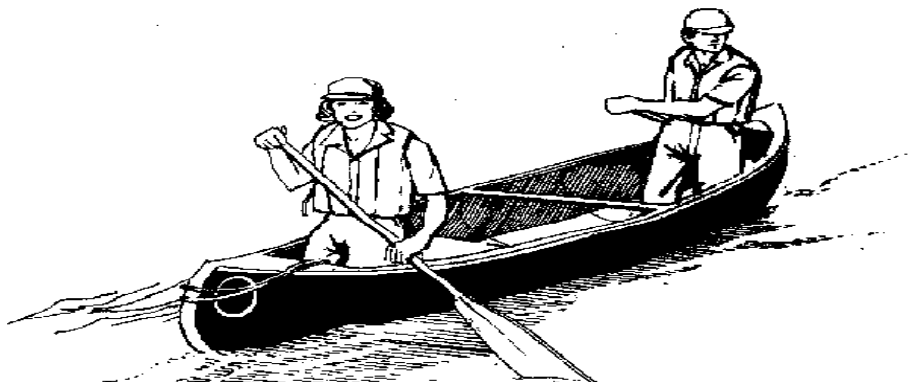
OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolver liderança, agilidade, destreza, camuflagem estratégia e visão noturna.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um rolo de papel alumínio, papelão resistente, (dureza de caixa sapato), um grampeador, tesoura, uma lanterna para cada participante e cada um deverá trazer de casa dois bonés.

DESENVOLVIMENTO: Divide-se a Tropa em duas equipes: marcianos e saturnianos. Corta-se o papelão em quadrados (marcianos) e triângulos (saturnianos) do tamanho de 10 cm de lado. Embrulha-se com o papel alumínio e com o grampeador, prega-se na “testa” dos bonés. As quantidades devem ser iguais de quadrados e triângulos. Cada soldado tem direito a dois capacetes. Quando em batalha perderem um capacete, terão que correr até a nave para receber o outro capacete para voltar ao combate. O tempo do jogo é marcado em uma hora e campo do jogo é delimitado. Cada planeta se esconde para surpreender o inimigo, e simultaneamente, avançam procurando o inimigo que iluminado com a lanterna, seu capacete irá brilhar no escuro. O combate só é válido um contra um, não sendo válido dois contra um. Aquele que perder o boné irá buscar o segundo e se perder este segundo em combate, morre e volta para a sua nave.

AVALIAÇÃO: Vence o planeta que tiver com ele o maior número de bonés inimigos. Pode acontecer de duas formas: ou terminarem antes de uma hora, não existindo mais inimigos ou então, terminando a hora do jogo, conta-se o número de capacetes apreendidos, o planeta que tiver maior número será declarado vencedor.

Chefe: Elmer S. Pessoa – 55ªSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



10 – CAÇA AO ZULU[Índice](#)

HISTÓRIA: Na Tribo Zulu havia um costume em que o jovem tinha que passar por uma prova de virilidade antes de tornar-se guerreiro. Era totalmente pintado de branco, com uma tinta que só saía com o tempo e era caçado na floresta pelos guerreiros, só podendo retornar a Tribo depois que a tinta saísse de seu corpo completamente. Se ele conseguisse não ser apanhado, quando chegasse de volta a Tribo, era recebido com honras, considerado vencedor e aceito pela Tribo como um novo guerreiro.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a iniciativa, o trabalho em grupo, a visão, a qualidade de esconder e a observação.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um chapéu ou boné diferente para cada Zulu e uma lanterna para cada um.

DESENVOLVIMENTO: O campo do jogo é delimitado e dado o tempo de uma hora. Cada Patrulha escolhe dois Zulus entre seus membros. Estes usarão um chapéu ou boné diferente. Iniciado o Jogo, os Zulus saem cinco minutos antes para se esconderem. A seguir o chefe solta os guerreiros para caçarem os Zulus. O guerreiro tem que encontrar o Zulu e tirar o chapéu dele. Naturalmente, o guerreiro que encontrar um Zulu da sua própria Patrulha, finge que não o vê e continua procurando os Zulus das outras Patrulhas, para capturarem seus chapéus. Podem capturar quantos chapéus conseguirem. Os Zulus que perderem seus chapéus são apanhados pelos guerreiros e saem do jogo.

AVALIAÇÃO: Vence a Patrulha que capturar mais zulus valendo um ponto por Zulu (chapéu) e cinco pontos por Zulu se, o Zulu de sua Patrulha, permanecer com o seu chapéu passando todo o jogo sem ter sido caçado. Se todos forem apanhados antes de completar uma hora, pode-se repetir o jogo.

Alternativa: Se for de interesse da atividade, pode dar uma segunda chance ao Zulu que foi apanhado, entregando um segundo chapéu.

Chefe: Paulo Cabello – 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes



11 – PASSA PASSA[Índice](#)

HISTÓRIA: Duas nações estavam em guerra e ambas enviavam batedores para descobrir os acampamentos inimigos, para destruí-los com bombas de tempo. O local era muito escuro, principalmente em noite sem lua, constante naquela área cuja neblina era muito forte à noite.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a concentração, a audição, a trabalhar em silêncio, a obediência e estratégia.

MATERIAL NECESSÁRIO: Lenço Escoteiro, objetos variados (bombas – uma para cada um) e boné.

DESENVOLVIMENTO: O chefe delimita uma área de aproximadamente 25 metros de comprimento e uns 10 de largura. Marca o tempo do jogo em uma hora. Divide a Tropa em duas nações Itália e Espanha. As duas ficam em linha reta, uma em frente da outra, no início de seu campo, que é um quadrado de 2m X 2 m. feito em sisal e espeques. Significa que cada fila está distante uma da outra 25 m. Cada um coloca seu lenço vendando os olhos e, usando o boné e levando a bomba, caminham em direção à outra fila, que vem avançando também. Cada nação tem um “radar” (um Escoteiro sem a venda) situado fora do campo de batalha, que vai orientando seus soldados, para eles se aproximarem dos inimigos o suficiente para tirar o chapéu, que é a sua vida. Aquele soldado que perder a vida fica abaixado no lugar em silêncio, pois está morto. Os outros continuam até encontrar o acampamento inimigo e deixando a bomba lá e voltando para o seu acampamento, tentando ainda pegar alguma vida do inimigo, orientado pelo radar. O radar orienta dizendo o que os soldados devem fazer, que direção virar, ir para frente ou para trás, mas não podem chamar o soldado pelo nome. Os chefes ficam em volta do campo de jogo para evitar que algum jovem saia da área demarcada e se machuque.

AValiação: Um ponto por boné capturado, um ponto por cada bomba deixada no acampamento inimigo e outro ponto pelo soldado que conseguir voltar para o seu acampamento, após deixar a sua bomba no acampamento inimigo. A maior soma de pontos dará a nação vencedora do confronto.

Chefe: Lenita A. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



12 – ATAQUE DE APACHES

[Índice](#)

HISTÓRIA: Nos caminhos do velho oeste norte americano as caravanas cruzavam o país em busca de terras ainda sem dono nas quais pretendiam se instalar com suas famílias. Acontece que as terras já tinham donos, os apaches! Índios ferozes que não permitiam a invasão dos caras-pálidas, como chamavam os brancos. As lutas eram constantes e o perigo rondava os viajantes. Quando atacados, eles formavam círculos com suas carroças e se defendiam da forma que podiam, eram atacados de surpresa, no percurso e matavam os caras pálidas tirando seu escalpo.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a observação, a concentração, a estratégia, o trabalho em grupo e a visão noturna.

MATERIAL NECESSÁRIO: Bonés para os caras pálidas e lenços para os índios. Uma caixa com Bombons Sonho de Valsa para todos.

DESENVOLVIMENTO: A Tropa é dividida em dois grupos: Índios Apaches e Caras Pálidas. Demarca-se o terreno, sendo ideal uma estrada, cujo final são as terras que os brancos desejam ocupar, onde as Bandeiras dos índios estão espetadas e os brancos pretendem substituir pelas suas Bandeiras. O tempo é de uma hora. Os índios saem na frente para se esconderem ao lado da estrada aguardando os brancos passarem para atacarem. Os brancos vão passar obrigatoriamente pela estrada. A vida dos brancos são os bonés (escalpos) que os apaches querem levar. A vida dos apaches são seus lenços passados pelo cinto com metade de fora, pendurado. No ataque os apaches tentam apanhar o boné e ficar com ele. Se apenas cair no chão, o homem branco pode apanhá-lo novamente e colocar na cabeça. O apache morre se durante o ataque, o homem branco puxar o lenço do apache e ficar com ele. Este confronto não deve ser todos de uma vez e sim durante a estrada. Só vale combate um contra um. O morto volta a sua turma e ganha apenas mais uma vida e volta para o jogo. Se os brancos caras-pálidas chegarem as terras dos índios, trocarão as Bandeiras pelas suas e convidam os apaches para fumarem o cachimbo da paz, que são os bombons que estão na caixa. É selada a paz entre índios e brancos.

AVALIAÇÃO: É contado o número de vidas que ambos conseguiram pegar valendo um ponto cada uma. Se chegarem as terras tem cinco pontos para os brancos e se não conseguiram, os apaches ganham os cinco pontos. A maior quantidade de pontos determina o vencedor.

Chefe: Elmer S. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



13 – EPIDEMIA[Índice](#)

HISTÓRIA: Conta a história de um povo que certa vez, em um passado distante, houve uma epidemia produzida por um vírus a qual os cientistas deram o nome de “canastrão” que se alastrou pelo país, devastando seu povo. Aqueles que pegavam o vírus vinham a falecer uma hora depois, inclusive animais. O problema persiste até os dias de hoje, tornando a epidemia cíclica, reaparecendo de tempos em tempos. Soubemos pelo Hospital desta área que já aconteceram alguns casos e foi recomendada uma vacinação em toda a população. Os agentes de saúde que são os aplicadores da vacina saíram á campo para fazerem o seu trabalho. Acontece que o número de vacinas que receberam é insuficiente e eles estão se escondendo da população para não aplicarem as vacinas, guardando para seus familiares.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a visão noturna, liderança e trabalho em grupo, e o sentido de responsabilidade com a saúde.

MATERIAL NECESSÁRIO: Uma caneta para cada agente de saúde. Um despertador.

DESENVOLVIMENTO: O campo de jogo é delimitado e o tempo é de uma hora. Uma Patrulha é designada por sorteio para ser os “agentes de saúde” e as outras as pessoas que devem ser vacinadas. Os agentes de saúde saem para o campo cinco minutos antes para se esconderem. Após o apito de início do jogo as pessoas saem procurando os agentes de saúde. Recomenda-se não usar lanternas. Os agentes podem se movimentar (sem serem vistos) mudando de esconderijo. Quando uma pessoa descobre um agente, chamando-o pelo nome, ele é obrigado a “vacinar” a pessoa, assinando sua rubrica nas costas de sua mão com a caneta. Cada assinatura é uma vacina. O agente de saúde só pode vacinar duas pessoas, pois cada agente só tem três vacinas e uma é para ele próprio. Em uma hora o relógio do jogo desperta e quem não foi vacinado morre.

AValiação: Vence o jogo a Patrulha que tiver o maior número de vacinados.

Chefe: Paulo Cabello – 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes.



14 – LOCALIZADOR DE TERREMOTOS[Índice](#)

HISTÓRIA: Os cientistas descobriram que iria acontecer um grande terremoto nas profundezas da terra e sabiam que iria ser uma catástrofe mundial. Para tentar evitar o terremoto, inventaram também um aparelho. Mas como o aparelho não tinha grande potência montaram quatro aparelhos que seriam instalados nos quatro cantos da terra. Acontece que, os quatro cientistas que levavam uma peça que faltava para cada aparelho foram raptados nos seus países, por uma grande empresa de engenharia, que torcia pelo terremoto acontecer para eles reconstruírem as cidades, ganhando muito dinheiro. Eles sabiam que sem essa importante peça os aparelhos não funcionariam.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolvimento da audição, visão, concentração, liderança e trabalho em Grupo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Quatro caixas pequenas iguais e embrulhas com papel de cores diferentes. Quatro apitos ou cigarras com sons diferentes. Cada Monitor ficará com uma caixa e um apito. Não usar lanterna neste jogo. Um relógio.

DESENVOLVIMENTO: Cada Monitor é um engenheiro que roubou a peça. Eles vão se esconder para que os cientistas (as 4 Patrulhas – ou mais) sob o comando dos Sub Monitores não os encontrem. Acontece que cada peça emite um som diferente, em tempos variados -1 som a cada minuto aproximadamente. Os cientistas procuram ouvir os sons e achar a peça. O problema é que cada Patrulha de cientistas fizeram seus aparelhos diferentes entre si e terão que achar a cor da peça igual à cor do seu aparelho. Por exemplo: verde, amarelo, vermelho e azul. Não adianta tentar ligar o aparelho com a peça de cor diferente que irá explodir. Se a Patrulha de cientistas encontrarem um engenheiro com uma peça de cor diferente do seu aparelho, deixa com ele afastando-se discretamente. Uma Patrulha não deve saber as cores das outras Patrulhas. Elas terão que “caçar” os engenheiros até encontrar a sua cor.

AVALIAÇÃO: Dentro de uma hora, se cada Patrulha de Cientistas não estiverem com a peça da cor do seu aparelho, eles explodem e começa o terremoto. Os cientistas perderam. Se acharem todas as quatro cores aos pares com os aparelhos, eles desligam o botão do start e trava o circuito.

Chefe: Paulo Cabello – 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes



15 – BANDEIROLA MÁGICA

[Índice](#)

HISTÓRIA: Todos conhecem o simbolismo que a Bandeirola representa para a Patrulha! É a força que move seus membros, a união de todos, a tradição daqueles que já viveram grandes momentos sob essa Bandeirola, escrevendo com dias de glória a história vivida nessa Patrulha. Reconhecendo toda essa força da Bandeirola de Patrulha, um mago oriental, ficou maravilhado com o poder que ela exerce em seus membros que resolveu, como prêmio de reconhecimento, torná-la mágica!

Só que o mago tinha o seu poder reduzido quando estivesse fora de seu castelo e somente poderia tornar mágica, uma única Bandeirola. E assim ele fez! Colocou em volta da Bandeirola, atos mágicos que se todos ao engolirem, farão que a Bandeirola adquira poderes mágicos, beneficiando os membros da Patrulha.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a observação, a liderança, o trabalho em grupo, a tática aplicada e a visão noturna.

MATERIAL NECESSÁRIO: A Bandeirola da Patrulha e um bombom para cada elemento das Patrulhas.

DESENVOLVIMENTO: O chefe delimita o local e esconde a Bandeirola de cada Patrulha. Em volta de cada Bandeirola em um raio de cinco metros, esconde um bombom para cada membro daquela Patrulha. Cada Patrulha tem que encontrar a sua Bandeirola e procurar os “atos mágicos” (o bombom – um para cada membro) e levar junto com a Bandeirola para o chefe. Se na procura da sua Bandeirola a Patrulha encontrar a Bandeirola de outra Patrulha, deve manter-se em silêncio e continuar procurando a sua, pois somente uma receberá os poderes mágicos. Só se apresentará ao chefe a Patrulha que estiver completa, com sua Bandeirola e um “ato mágico” para cada membro. As Patrulhas deverão fazer a procura sem uso das lanternas. O chefe poderá dar algumas “dicas” para ajudar a encontrar as Bandeirolas.

AVALIAÇÃO: Será vencedora a Patrulha que se apresentar completa em primeiro lugar. Depois, todas juntas, engolirão seus “atos mágicos” mais somente a vencedora receberá o poder mágico em sua Bandeirola.

Chefe: Tadeu Joaquim de Oliveira – 32ºSP Grupo Escoteiro Tapajós



16 – O MENSAGEIRO NOTURNO[Índice](#)

HISTÓRIA: Conta a lenda que na guerra entre Gregos e Troianos, há muitos anos, os mensageiros eram soldados especiais, de grande habilidade e coragem. Eram encarregados da comunicação entre os postos avançados e seus Castelos. Muitas vezes eram apanhados e não entregavam a mensagem, mesmo que fossem torturados até a morte.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolvimento da memória, da audição, da visão noturna, e da concentração.

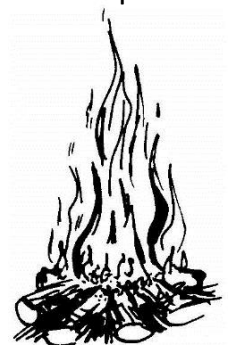
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Uma lanterna e um apito para cada Monitor, e um caderninho para ele ir anotando as mensagens que os Mensageiros da sua Patrulha dirão para ele. Recebida e anotada a mensagem, ele irá transmitir sua resposta para o Mensageiro e, para o Monitor não esquecer, anota a resposta que ele deu para o Mensageiro, levar de volta ao Rei.

Resumindo: Todo Mensageiro fala ao Monitor a mensagem que o Rei (chefe) disse e o Monitor fala a resposta para o Mensageiro levar de volta para seu Rei. Somente o Monitor pode escrever a mensagem que recebeu e a resposta que deu. O Mensageiro tem que decorar a mensagem e a resposta.

DESENVOLVIMENTO: Campo delimitado. Tempo de uma hora. Comandada pelos Sub Monitores, cada Escoteiro de cada Patrulha, envia um seu Mensageiro para receber do Rei (o chefe) a mensagem. Mandar falar com o Rei um Mensageiro de cada Patrulha a cada cinco minutos. Todos os membros da Patrulha serão mensageiros, menos o Monitor. Os Mensageiros partem juntos (um de cada Patrulha) a procura do seu ponto de contato (o Monitor da sua Patrulha) e serão atraídos pelo lampejar da sua lanterna intercalando com o som de seu apito, combinados com suas Patrulhas. Se um Mensageiro achar o Monitor de outra Patrulha, finge que não vê e continua a procura do seu Monitor. Quando o encontrar fala para ele a mensagem, ouve a resposta e volta para o seu Quartel, para falar a resposta ao Rei. As mensagens que o Rei envia por meio dos Mensageiros não devem ser maiores que duas linhas e pode ser preparada em casa e levada para a atividade.

AValiação: Vence a Patrulha que seus Mensageiros transmitiram mais corretamente as suas mensagens, tanto a mensagem de ida como a de resposta da volta, que deverá ser repetida ao Rei. Este anotarà na página que escreveu a mensagem de ida. Cada palavra errada terá um valor de menos cinco pontos. Vence a que perder menos pontos. Se houver empate, a que acabou primeiro a missão é a vencedora. A avaliação é feita pelo Rei (chefe) e mais os Monitores.

Chefe: Paulo Cabello – 68ºSP Grupo Escoteiro Guaianazes



17 – INVASÃO AO PLANETA TERRA[Índice](#)

HISTÓRIA: O nosso planeta Terra está sendo invadido. Essa notícia que até agora era mantida em segredo, está sendo divulgada. O motivo é que os invasores são muito numerosos e as forças armadas precisam da colaboração de todos. Foi descoberto o ataque por intermédio de radares poderosos que descobriram várias naves flutuando em nosso espaço à espera do momento de atacar. Todos foram convocados para ajudar, inclusive os Escoteiros. Para explodirmos as naves, iremos fabricar mísseis atômicos e lança-los contra elas antes que posem na Terra. Vamos nos unir e derrotar os invasores!

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a habilidade, coordenação motora, a pontaria, a visão e a concentração.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Bexigas de encher (quantas quiserem). Um tubo para cada participante (por exemplo: aquele vem dentro do “rolo de filme plástico de culinária” quando este acaba – ou outro tipo de tubo, até mesmo feito de folha A4 usada). Folhas de caderno, alfinetes, barbante.

DESENVOLVIMENTO: Delimita-se uma área de aproximadamente 10 x 10 metros. Tempo máximo de 30 minutos. Enche os balões e pendura com barbante em alturas diferentes (são as naves invasoras). Fabricam-se canudinhos de papel (tipo vendedor de amendoim) que fiquem justos dentro do tubo e coloca-se na ponta um alfinete. Este míssil é colocado dentro do tubo e soprado em direção as bolas (naves) que, se atingidas, explodem. As bolas são amarradas com barbante em árvores, vigas, varais, etc. e em alturas diferentes. (Podem ser usadas bolas de gás, que flutuam e são amarradas no solo por um peso). Deve-se fabricar uns 5 mísseis por participante, embora, se possa apanhar o míssil que caiu no chão e usá-lo novamente.

AVALIAÇÃO: Vence os invasores se em 30 minutos não abaterem todas as naves. Se forem abatidas antes do tempo marcado, vencem os terráqueos.

ALTERNATIVA: Pode atacar as naves por Patrulha, uma de cada vez, pelo tempo de 5 minutos. Depois se substituem as naves explodidas e entra outra Patrulha para destruí-las. Assim, sucessivamente. A Patrulha que explodir o maior número de naves em 5 minutos será a vencedora. Este jogo é realizado no escuro e sem lanterna. Recomenda-se muito cuidado com os alfinetes, disparando (soprando) os mísseis somente para o alto e em direção da bola.

Chefe: Elmer S. Pessoa – 55ªSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



18 – CORRENTE DE ALTA TENSÃO[Índice](#)

HISTÓRIA: No interior havia uma cidade pequena ainda sem luz elétrica. A companhia de eletricidade havia feito as instalações em todas as casas, marcando o dia para inauguração. Diante disso, os moradores compraram televisores, geladeiras, ventiladores, ar condicionados, chuveiros etc. e esperavam com ansiedade o dia em que poderiam usar todos esses aparelhos que lhes trariam conforto. A companhia que fez as instalações era estrangeira e não falava nosso idioma. Até hoje não sabem se eles avisaram os moradores que a eletricidade seria de 220 volts ou os moradores que não entenderam e compraram todos os aparelhos de 110 volts. A eletricidade vinha de longe, através de postes e fios. No dia marcado para a inauguração, alguém atentou para esse detalhe que, se ligassem a eletricidade, queimaria todos os aparelhos da cidade. O que fazer?

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a agilidade, a observação, o trabalho em grupo, a coordenação motora.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Um sisal fino de uns 15 metros de comprimento, duas varas de bambus, uma vela para cada “morador”, uma lamparina que deve permanecer acesa durante o jogo e um despertador.

DESENVOLVIMENTO: Marca-se 30 minutos de jogo. Dividem-se em dois grupos, moradores e eletricitas. Os moradores são divididos em dois grupos: moradores e cavalos. Cada morador segura uma vela acesa na mão. Como os eletricitas não falam a nossa língua, não entenderam que não podiam ligar a luz e pensaram que os moradores quisessem boicotar a empresa, pois eles com as velas acesas queriam queimar o fio. (sisal). Este fio está esticado entre duas varas de bambus a uma altura de pouco mais de 2 metros. Para alcançá-lo um morador deverá subir nas costas do “cavalo” e queimar o fio (sisal) até rebentar. Os eletricitas tentam impedir soprando as velas para apaga-las. Os eletricitas estão amarrados em duplas pela cintura, com sisal de 2 metros e terão que correr em duplas. As velas que são apagadas pelos eletricitas, podem ser acesas novamente em uma lamparina que o chefe mantém acesa e fixa em local visível e, neste momento é feita a inversão de morador e cavalo. Caso os moradores queimem o fio (sisal) os eletricitas podem emendar novamente. Não precisa de lanterna, bastando um lugar escuro.

AValiação: Vence o jogo quando o relógio despertar marcando os 30 minutos, aquele grupo que conseguiu cumprir seu objetivo: Se o fio estiver inteiro, vence os eletricitas, se estiver arrebitado, venceu os moradores.

Chefe: Paulo Cabello – 68ºSP Grupo Guaianazes



19 – LINHA TELEGRÁFICA[Índice](#)

HISTÓRIA: No velho oeste norte americano havia, naquela época, uma grande disputa entre os brancos (caras pálidas) e os índios (peles vermelhas) Apaches, que ocupavam a região onde hoje é o Arizona. Os brancos estavam tomando à força as terras dos Apaches, e levando o progresso que os índios não queriam. Daí o conflito. Os brancos estavam montando uma linha de telégrafo, instalando os postes e estendendo o fio, e os índios procuravam destruir o trabalho.

OBJETIVOS: Divertimento, agilidade, liderança, trabalho em equipe, estratégia.

MATERIAL NECESSÁRIO: Vinte cabos de vassoura (postes), um rolo de barbante, (fio) uma maretas. Três tiras de papel (vidas) para cada índio e para os guarda-linhas. Uma lanterna para cada índio. Um boné para todos os guarda-linhas.

DESENVOLVIMENTO: Os participantes são divididos em três grupos: Instaladores da linha com 2 pessoas. Guardas da linha telegráfica com 8 pessoas e o restante são os Apaches (Esta divisão é p/ uma Tropa. Se houver mais, aumenta-se os instaladores e os guardas).

O campo de jogo deve ser aproximadamente, de um campo de futebol. Todos usarão uma tira de papel colocada no cinto com as duas pontas pendentes, menos os instaladores. Os guardas usam um boné. Os Apaches usam sua lanterna acesa o tempo todo, pendurada no pescoço, para identifica-los. Os Apaches tentam arrebentar a linha entre os postes (cabos de vassouras) que os instaladores fincaram no chão e estão esticando a linha. Os Apaches só podem atacar a linha até o quarto poste a partir do último que foi instalado. Os outros postes já instalados não podem ser atacados, pois dão choques mortais. Os guardas defendem as linhas dos 4 últimos postes instalados. No confronto, uns tentam tirar a vida um do outro (tiras de papel) e perdendo a primeira vida, tem direito de ir buscar mais vida, até o máximo de 3, com seu chefe. Os postes devem ser espetados na terra distantes dois metros um do outro e unidos com o fio (barbante). Os Apaches não atacam os instaladores. Só atacam os guardas. O ataque Apache só inicia após fincarem o quarto poste.

AVALIAÇÃO: Se os instaladores conseguirem espetar os 20 postes são eles os vencedores. Se durante o tempo de trinta minutos de jogo os instaladores não conseguirem instalar os 20 postes, os Apaches são os vencedores.

Chefe: Tarzan – Wilson Antônio Rodrigues
– 72ºSP Grupo Escoteiro Cassiano Ricardo



20 – O ESPIÃO[Índice](#)

HISTÓRIA: A Alemanha estava em guerra com o resto do mundo. Uma Patrulha dos aliados estava em missão secreta para recuperar uma caixa de documentos escondida no quartel alemão. Tinham que penetrar sem serem vistos e contavam para auxiliá-los com um espião que iria juntar-se a esta Patrulha e guiá-los até o Quartel Alemão.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a observação, a visão noturna, e a lealdade.

MATERIAL NECESSÁRIO: Uma caixa com balas, doces etc.

DESENVOLVIMENTO: Tempo de duração do Jogo: uma hora. Em um terreno amplo, preferivelmente em um Acampamento, uma Patrulha é escolhida para ser os “aliados” e é afastada do centro do jogo uma distância de uns 200 m aproximadamente. As outras Patrulhas são os alemães e procuram colocar seus soldados, escondidos em um espaço entre o Quartel (Acampamento) e os aliados. Os soldados alemães não podem sair de seus postos e sua missão é apenas localizar os aliados e chama-lo pelo nome.

Um deles é designado “espião” e sabe a onde estão escondidos os soldados alemães. Então este espião vai ao encontro dos aliados em um ponto previamente combinado, para conduzi-los até o Quartel sem que os soldados alemães os vejam. Não há combate individual. Quando um soldado alemão vê um aliado, o chama pelo nome e ele é considerado morto, saindo do jogo. Aos aliados só cabe passar pelos alemães sem serem vistos e entrar no Quartel, tomando posse dos documentos.

AVALIAÇÃO: No final do jogo (pode durar até uma hora) se, pelo menos metade dos atacantes (Patrulha aliada) tiver varado a linha de defesa, os defensores (alemães) perdem; caso contrário, ganham.

No final, todos ganham as balas e doces contidos na “caixa de documentos”!

Chefe: Raul Sartori de Lima – 41ºSP Grupo Escoteiro Marechal Rondon



21 – LUZES MAGNÉTICAS

[Índice](#)

HISTÓRIA: Em um laboratório de pesquisas avançadas, quatro grupos de cientistas trabalhavam formando equipes. Cada equipe era identificada por uma cor e, separadamente, procuravam criar um campo aero magnético que neutralizasse o envelhecimento das células humanas. No decorrer das experiências aconteceu um acidente e houve uma explosão produzindo um grande vazamento de radiação. Esta radiação agia completamente diferente e, ao contrário, acelerava o envelhecimento das células ocasionando a morte prematura de quem estivesse no laboratório. Os cientistas correram para longe, cada um procurando se salvar, em busca do aparelho aglutinador que estava com o líder da equipe, mas, sua potência era baixa e precisava juntar-se com outros da mesma equipe para que sua potência alcançasse um nível real de proteção. Na fuga do laboratório as equipes se separam, um dos outros e do cientista líder, que possuía o único aparelho aglutinador da equipe. Somente ele teria condições suficientes para neutralizar a radiação. Se não se juntarem, envelhecerão rapidamente e em 30 minutos, morrerão.

OBJETIVO: Divertimento. Desenvolve a observação, controle da ansiedade, a visão noturna, a lealdade.

MATERIAL NECESSÁRIO: Uma lanterna para cada Patrulha. Uma folha de papel celofane de cores diferentes para cada Patrulha.

DESENVOLVIMENTO: Demarcação do campo de jogo, preferencialmente em um acampamento. Tempo: 30 minutos. Os Monitores ficam junto à chefia, enquanto seus Escoteiros se espalham separadamente pelo campo. Cada Monitor (cientista líder) da equipe enrola a folha de celofane colorida na sua lanterna. Após cinco minutos do sinal do início do jogo, os Monitores também se deslocam separadamente para fora do Acampamento ficando parado em um local pré-determinado pelo chefe e acendem suas lanternas em uma piscada a intervalos de aproximadamente 20 segundos. O Monitor permanece parado no lugar que o chefe determinou, piscando a lanterna a cada 20 segundos, aguardando por sua Patrulha. Ele não vai ao encontro da sua equipe de cientistas. Todos os cientistas devem se dirigir em direção à lanterna da cor correspondente à sua Patrulha. Não adianta ir juntar-se a equipe de outra cor.

AValiação: A Patrulha, (Equipe de cientistas) assim que conseguir ficar completa dará o grito de Patrulha. Ao sinal de fim de jogo as lanternas não podem ser mais acionadas e, se não houve gritos de Patrulha, vencerá a que conseguiu juntar o maior número de escoteiros. A lealdade deve ser a toda prova.

Chefe: Raul Sartori de Lima – 41ºSP Grupo Escoteiro Marechal Rondon

22 – OS FUGITIVOS

[Índice](#)

HISTÓRIA: A guerra dominava o mundo existente naquela época. Por intermédio da força bruta, Atila - o Rei dos Hunos ia conquistando outros povos, pilhando e incendiando suas cidades, prendendo e escravizando seus habitantes. Era um povo bárbaro, selvagem, que só conheciam a lei da força. Aqueles que não se submetiam aos Hunos eram trancados em prisões secretas à espera da execução. Alguns prisioneiros armaram um plano de fuga para escaparem da prisão e voltarem ao seu exército, com o objetivo de ensinar aos seus companheiros o caminho para a masmorra a onde eles estavam presos, e soltarem os outros prisioneiros.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a observação, a orientação, a audição, a estratégia, a disciplina e a concentração.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um apito e um boné por fugitivo. Uma lanterna para cada soldado.

DESENVOLVIMENTO: Delimita-se uma área relativamente grande e se estabelece em uma hora o tempo de jogo. Cada Patrulha escolhe um dos seus membros para ser o fugitivo. Os outros restantes são os soldados Hunos. Os fugitivos saem cinco minutos antes de iniciar o jogo, separadamente, e vão se esconder na mata, cada um por si.

Dado o sinal avisando o início do jogo, os fugitivos têm que apitar a cada 20 segundos. Os soldados Hunos saem atrás, orientando-se pelo som dos apitos, seguindo em sua direção, procurando os fugitivos para prendê-los. Quando um soldado encontra um fugitivo, este entrega o boné para o soldado e está preso. Não tem confronto pessoal.

AValiação: Se antes de completar uma hora de jogo, os soldados capturarem todos os fugitivos, estes são os vencedores. Se um fugitivo escapar de ser capturado até ser dado o sinal de término do jogo, os fugitivos serão os vencedores, pois conseguiram levar a mensagem ao seu exército.

Chefe: Raul Sartori de Lima – 41ºSP Grupo Escoteiro Marechal Rondon



23 – ALTA ESPIONAGEM[Índice](#)

HISTÓRIA: A “guerra fria” estava em pleno auge entre os Estados Unidos e a Rússia, quase chegando à declaração de guerra, o que causaria a terceira guerra mundial. Nesse período havia muitos espões de ambos os países que se infiltravam por traz das linhas inimigas para se apoderarem de documentos secretos.

OBJETIVOS: Divertimento, astúcia, visão, trabalho em grupo, habilidade.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um celular que tire fotografias com flash para cada participante. Duas folhas de cartolina, dois pinces atômico, duas fitas crepe.

DESENVOLVIMENTO: Este jogo é mais adequado para aplicar em acampamento. Delimita-se uma área de jogo relativamente grande, aproximadamente um campo de futebol. Marca-se o tempo de uma hora. Dividem-se os participantes em duas Agências de espões FBI (americanos) e KGB (russos). Em cada extremidade do terreno cada Agência de espionagem fixa a sua folha de cartolina e escreve em letras grandes um nome qualquer. Dado o sinal para o início do jogo, cada Agência avança em direção da outra, escondidos e sem serem vistos, procurando se aproximar da Agência inimiga para fotografar a folha de cartolina com o nome que a Agência inimiga escreveu. As agências se subdividem em atacantes e defensores conforme seu plano de espionagem que acharem melhor.

Se um agente do FBI encontra outro agente da KGB (ou vice versa) tira uma foto dele. Se sair na foto, aquele que foi fotografado foi descoberto e sai do jogo, indo para um lugar neutro, previamente combinado, onde vão ficar todos os espões descobertos. O espião pode ficar escondido à espera do inimigo para fotografá-lo de surpresa. Por isso, uns tentam se aproximar da Agência inimiga para fotografar a cartolina, enquanto alguns ficam escondidos à espera daqueles que vem tirar foto da sua cartolina. Quem vê primeiro e tirar o foto primeiro e sair legível, “prende o agente fotografado” que sai do jogo. Se as fotos forem tiradas simultaneamente, aquela que saiu mais visível elimina a outra. Pode recorrer a um chefe para decidir.

AValiação: Dentro de uma hora, vence aquela Agência de Espionagem que conseguiu fotografar o nome que está na cartolina da outra Agência. Se ninguém conseguir, vence a Agência que fotografou mais espões inimigos. Dando o tempo de uma hora, termina o jogo e faz-se a contagem das fotografias.

Chefe: Elmer S. Pessoa – 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



24 – A CONQUISTA DA TERRA SANTA

[Índice](#)

HISTÓRIA: Na última década do Século XII, Cruzados e Sarracenos lutavam pela posse da terra Santa, incluindo Jaffa e, principalmente, Jerusalém. As batalhas se sucediam, ora com vitória dos Cristãos ora dos Muçulmanos. Os comandantes principais desses grupos de hábeis guerreiros eram pelo lado dos Cruzados Ricardo, Rei da Inglaterra, chamado de “Coração de Leão!”, pela sua bravura. Pelos Sarracenos, seu líder era **Salah al-Din Yusuf ibn Ayub, ou simplesmente Saladino**, não menos corajoso e grande lutador, comandante de seu povo. Seus exércitos travavam grandes e sangrentas batalhas para conquistar ou defender a posse da Terra Santa, que incluía uma grande região com cidades muito importantes como Jaffa e Jerusalém. Para poder conquistar a Terra Santa, bastava tomar a posse do estandarte pessoal do Comandante, que ficava em posição privilegiada e estrategicamente defendida. Os exércitos tinham sempre dois grupos de combatentes: os soldados que atacavam e aqueles que defendiam a sua honra de suas tropas e consequentemente a posse da Terra Santa representada pelos estandartes. O jogo é aplicado em total escuridão. Luz somente das lanternas.

OBJETIVO: Divertimento. Agilidade, visão noturna, disciplina voluntária, liderança, trabalho em grupo. Coordenação motora e habilidades.

MATERIAL NECESSÁRIO: Dois estandartes feitos com dois sacos de farinha de trigo abertos em seu maior sentido. Tinta Guache verde para pintar em um estandarte uma meia lua e Tinta Guache vermelha para pintar uma cruz no outro estandarte, ambos pendurados em uma cruz de bambu, maior que o pano. Dois pincéis para pintar os desenhos. Sisal para amarrar a cruz de bambu e amarrar o estandarte de pano na cruz. Uma lanterna e um boné para cada soldado, que representa sua vida. Mais uns dez bonés que serão vidas sobressalentes.

DESENVOLVIMENTO: Os participantes são divididos em dois grupos e tem uma hora para construir seu estandarte e mais uma hora de jogo. Delimita-se uma área grande e cada Grupo vai para uma extremidade fincar seu estandarte no chão. Quando o chefe apita o início do jogo, a meta é buscar o estandarte do outro grupo. A tática está em ter soldados escondidos nas imediações do seu estandarte para defendê-lo e soldados para atacar o inimigo a fim de pegar o estandarte deles. Quando entram em combate, aquele que perder o boné (sua vida) pela primeira vez corre até o chefe e solicita outro boné. Isso se dá até acabarem os bonés sobressalentes.

AValiação: Vence o grupo que pegar primeiro o estandarte do outro. Passado o tempo e nenhum grupo conseguiu pega-lo contam-se as vidas tomadas pelos grupos.

Chefe: Raul Sartori de Lima - 41ºSP Grupo Escoteiro Marechal Rondon

25 – MENSAGENS SERIADAS[Índice](#)

HISTÓRIA: Por volta do início do século havia um grupo de cavaleiros que viviam a procura de minas de ouro e pedras preciosas. Eram nômades e não fixavam moradia em um mesmo local por muito tempo. Ficavam até a mina se esgotar, dando por encerrado as escavações, e partiam procurando novas terras. Como havia muitos ladrões, eles escondiam seus diamantes, fazendo pequenos lembretes, pois não raro, se esqueciam do local em que enterraram seus tesouros. Para dificultar aos ladrões, caso achassem o mapa, faziam anotações em sequência, até chegar ao tesouro.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolve a concentração, habilidade em deduzir, a liderança, o trabalho em grupo.

MATERIAL NECESSÁRIO: Cinco envelopes para cada pista (uma pista para cada Patrulha – ex. 4 Patrulhas = 20 envelopes), um rolo de papel laminado. Uma folha de caderno para cada envelope, uma lanterna por participante, uma caixa de sapatos com bombons.

DESENVOLVIMENTO: Ideal para Acampamento. Delimita-se o campo de jogo e marca-se o tempo de noventa minutos. Este jogo deve ser preparado no próprio Acampamento, aproveitando as condições do terreno, enquanto a Tropa faz outras atividades. Os envelopes serão embrulhados com papel laminado, numerados de 01 a 05 e com o nome da Patrulha, em um pedaço de papel fixos externamente por cima do papel alumínio com Durex. Coloca dentro, a folha de papel, que está escrito “dicas” para encontrarem o envelope 02 e assim sucessivamente, aproveitando o terreno para esconder os envelopes. Devem ser apanhados na ordem crescente e não vale saltar ou pular um número. Cada Patrulha tem uma rota diferente para seguir na sequência numerada de seus envelopes. A lanterna fará o envelope brilhar. No envelope nº 05, as “dicas” são iguais para todas as Patrulhas e essas dicas revela a onde está escondido o tesouro. Resumindo: As Patrulhas partem do mesmo local, ao receberem em mãos o envelope 01 e vão seguindo suas pistas na ordem numérica dos envelopes separando-se. Se, por exemplo, acharem um envelope antes do outro, que não esteja em sequência, não abra. Coloque no lugar que estava e procure o anterior. Se achar envelope de outra Patrulha, deixe a onde estava.

AValiação: Vence a Patrulha que descobrir o tesouro primeiro. Ela dará seu Grito de Guerra e convidará todos os mineiros para a festa.

Chefe: Lenita A. Pessoa - 55ªSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



26 – TAREFAS NOTURNAS[Índice](#)

HISTÓRIA: Havia na floresta Amazônica um núcleo de civilização ainda insipiente que lutava com a selva e com os índios, tentando sobreviver e consolidar a posse de suas terras. Muitas tarefas estes colonizadores eram obrigados a realiza-las de noite, pois os índios tinham medo da noite e não costumavam atacar antes de clarear o dia. Havia alguns colonizadores que partiam à frente com objetivo de montar postos avançados e quando precisavam de alguma coisa, para não voltarem ao povoado, deixavam os pedidos escondidos na mata para que fossem achados pelos colonizadores da aldeia e prosseguiam a viagem.

OBJETIVOS: Divertimento. Desenvolver a criatividade, habilidade, coordenação motora, a lideranças e o trabalho em grupo.

MATERIAL NECESSÁRIO: Um envelope para cada Patrulha. Uma lanterna para cada participante. Um rolo de papel alumínio, quatro folhas de papel A4 ou folhas de caderno para escrever as tarefas. Material de “sucata” diverso. Algumas ferramentas, pregos, barbante, sisal, alguns cabos de vassoura, algumas caixas papelão, carretéis vazios, Durex, fita crepe, bugigangas etc. etc.

DESENVOLVIMENTO: Delimita-se o terreno e nele se esconde os envelopes envolvidos com papel alumínio para brilhar com a luz das lanternas. Um envelope para cada Patrulha contendo no seu interior, uma folha escrita com as tarefas, que serão iguais para todas. Os colonizadores saem à procura dos envelopes. Quando uma Patrulha encontra um envelope, dá seu Grito de Guerra, abre o envelope, e volta para a arena central do povoado para realizar as tarefas solicitadas.

TAREFAS SOLICITADAS: Construir um descascador de bananas, e um alarme contra chuva. Conforme o tempo que o chefe quer dar de jogo ele aumenta o número de tarefas. Por exemplo: construir um aparelho com dois movimentos, mas que não sirva para nada. Construir um descascador de laranjas. Fazer um enrolador de sisal. Fazer um atirador de pedras. Uma armadilha p/ pegar coelhos que funcione à distância. O chefe pode inventar outros pedidos. Lembre-se que no monte de sucata deve ter bugigangas suficientes para que os colonizadores atendam os pedidos e que as tarefas devem ser iguais para todas as Patrulhas.

AVALIAÇÃO: Vence a Patrulha que cumprir a missão realizando melhor a tarefa!

Chefe: Elmer S. Pessoa - 55ºSP Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo



27 - OS INVASORES DE MARTE[Índice](#)

HISTÓRIA: Fomos avisados pela Aeronáutica que foi detectado pelo radar um OVNI (Objeto Voador Não Identificado), e que pelas coordenadas, pousou perto de onde vocês estão. Os alienígenas nos deram um ultimato avisando que são do Planeta Marte e que vão invadir o planeta e nos escravizar. Se não nos rendermos, a nave que pousou aí, traz uma bomba que, quando explodir, seu conteúdo entrará em contato com a atmosfera da Terra transformando o oxigênio em um gás que irá se espalhar, eliminando a vida do planeta, aqui no planeta terra! A missão de vocês, é desarmar a bomba.

OBJETIVOS: Divertimento. Observação da natureza noturna, agilidade, técnicas de se esconder, liderança, trabalho em equipe.

MATERIAL NECESSÁRIO: Fitas de pano de duas cores diferentes (vermelho e azul) de uns 0,60 cm. por uns 0,10 cm, duas por participante. . Uma lanterna comum para cada participante. Um relógio despertador e uma lanterna com pisca-pisca vermelho.

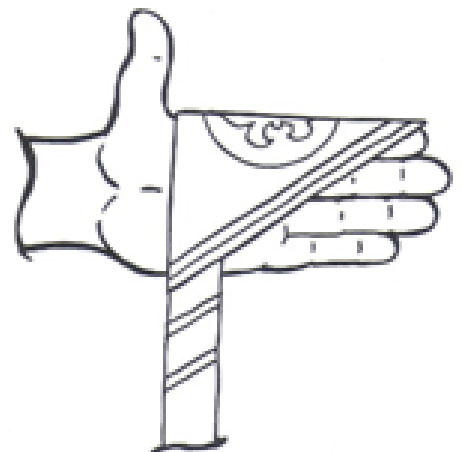
DESENVOLVIMENTO: . Formam-se duas Equipes: Marcianos Vermelhos e os Terrestres azuis. O local escuro e ambas as Equipes se orientarão pelo piscar da lanterna vermelha da nave e pelas suas lanternas. A nave está escondida em baixo da terra, só ficando à vista sua lanterna vermelha piscante e a bomba ao seu lado. O local escolhido para o “disco voador” deve ser relativamente visível. O terreno do jogo deverá se apresentar seguro, devendo ser vistoriado com antecedência. O despertador deverá ser acionado para despertar em 45 minutos após o início do jogo. Pode aumentar ou diminuir o tempo do jogo, conforme a necessidade. Cada um terá pendurada no cinto uma tira com a cor da sua Equipe que é a sua vida. Entrará em luta com o adversário usando uma só mão. Se perder a “vida” poderá receber outra do seu chefe, respondendo uma lei Escoteira que ele irá perguntar e acertando, voltará ao jogo. A estratégia é chegar perto da bomba e desarmá-la sem ser visto e notem que um terrestre tem que ficar vivo para desarmar a bomba. Aí está a estratégia de como montar o ataque ao OVNI! Se forem vistos pelos marcianos, entrarão em luta pela vida. Só vale um contra um. Perdeu a fita, perdeu a vida.

AValiação: Se a bomba explodir vencerá os Marcianos. Se for desarmada antes da explosão, vencerá os Escoteiros da Terra. Todas as vidas capturadas serão entregues ao coordenador do jogo, contadas um ponto por vida.

Elmer S. Pessoa – Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Dica:

Como dobrar o lenço para ficar do tamanho proporcional a quem vai usar!



RECONHECIMENTO[Índice](#)

Ao encerrarmos esse manual, não poderíamos deixar de agradecer a todos os irmãos de Promessa que, de uma forma ou de outra, colaboraram com este trabalho, enviando jogos e dando sugestões.

Especialmente ao Chefe Paulo Cabello, que foi além, nos oferecendo a diagramação e dando ao manual a imagem final.

A todos, o nosso Grato, Gratíssimo!

Elmer S. Pessoa



**ESCOTEIROS
DO BRASIL**

Ser Lobinho é iniciar a vida pelo caminho certo!

Viver como Escoteiro é crescer como indivíduo!

Sênior é conviver com o mundo em igualdade de condições!

Pioneiro é a certeza de estar preparado para vencer!

