



**União dos Escoteiros do Brasil**

**Região de São Paulo**

# **GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO**

**Elmer S. Pessoa DCIM**

**Lenita A. Pessoa DCIM**

**Junho 2013**



## GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO

Aqueles que militam no Movimento Escoteiro, principalmente na função de Escotistas, sabem que o Escotismo se resume em Promessa e Lei Escoteira. Este é o objetivo final, muitas vezes colocada de formas diferentes, porem todos reconhece que existem os meios e o fim.

Sabemos também que se colocarmos crianças ou jovens sentados em uma sala para ouvirem palestras educativas, não aparecerão na segunda reunião. Isto é um fato! Temos conhecimento também que concorremos com as atrações de moda, por exemplo, os Jogos Eletrônicos, as Listas Sociais na Internet, os esportes específicos etc. É quase uma guerra injusta, uma competição...

Por outro lado sabemos como competir com esses concorrentes, pois nossas atividades são desafiadoras e aventureiras, proporcionando ao jovem emoção e imaginação, com muita adrenalina. Propiciamos atividades atraentes para todas as faixas etárias, de ambos os sexos.

Então, o que está acontecendo que estamos perdendo terreno? Estamos deixando de atrair crianças e jovens para os nossos programas? Os meios que usamos estão se tornaram ineficientes?

A verdade é que não estamos aplicando nossos programas em toda a sua plenitude que, a mais de um século, divertem e educam as gerações. Jovens são jovens em qualquer época e sempre gostaram de aventura e desafios. Em qualquer país, crianças e jovens são atraídos pela aventura, dando asas a imaginação. Um pedaço de pau vira um cavalo e outro menor, sua espada. Teremos então um Cavaleiro Andante da Távola Redonda do Rei Arthur!

Está acontecendo um fato que embora positivo, necessite ser mais bem avaliado. Tem aderido ao Movimento Escoteiro, muitos pais que entram para o Grupo com seu filho, ou então, assim que compreendem o valor educativo que o Escotismo proporciona à família. Muitas vezes ingressa toda a família, o que nos deixa feliz, pois o Escotismo une a família.

Isso é maravilhoso, porem acontece que a maioria não foram Escoteiros quando jovens, desconhecendo muitas das tradições e Técnicas Escoteiras, que por não constar das novas Competências (Etapas de Classe) não são ensinadas. Se não são ensinadas aos novos Escotistas, estes, por sua vez, não ensinam aos jovens de sua

Tropa e com o tempo vão caindo em desuso, não sendo apresentadas por ocasião da escolha das atividades, quando se procura ouvir a opinião dos jovens, pois estes e seus chefes, não as conhecem.

O exemplo mais comum é a Semáfora! Quantas atividades aventureiras eram boladas com o emprego das duas bandeirinhas para avisar que o “inimigo” estava se aproximando, em uma mensagem silenciosa e correta, escrita com rapidez e eficiência... Outro dia perguntei para alguns chefes sobre a antiga atividade do “Estouro da Mina” e somente um a conhecia, porém não aplicava há muito tempo.

Não é culpa dos novos chefes que eram apenas pais até pouco tempo. Eles geralmente entram de corpo e alma, com uma grande vontade de acertar. A regra do sucesso está no ato de “motivar pessoas capazes e capacitar pessoas motivadas”! Eles estão motivados, faltando apenas ensinar-lhes!

Nesta ação está à saída para o problema! Não deixar de oferecer as atividades tradicionais, pois não concorrem com os novos programas! Ensinar a usar o GPS não elimina o uso da bússola, pois ambas oferecem emoção e aventura.

Não se trata de substituir as atividades e sim, somá-las, fazendo programas interessantes, mesclando novas e antigas, e principalmente que agradem a toda a Tropa. Usem a Corte de Honra para, junto com os Sub Monitores, avaliarem todas as reuniões de sede e atividades externas.

Estes novos Escotistas ficam admirados quando falamos no “Colar do Guerreiro”, no “Posto de Trocas Canadense” nos “Cruzados x Sarracenos” na “Bomba Radioativa” e tantas outras porém onde buscar esse conhecimento? Em livros antigos? Nas Indabas e Seminários? No bate papo informal?

Quem sabe, se oferecerem um Curso Técnico de Atividades e um respaldo de literatura faria a diferença. Podem acreditar que muitos Chefes iriam participar e aplicar em suas seções e, sem dúvida, desses grandes jogos, derivariam outros, pois o Escotista é criativo!

De uma única atividade, com algumas modificações, podem-se criar outras tantas, divertindo e mantendo a criança e o jovem na Tropa, enquanto vão vivenciando os Valores Morais contidos na Lei e na Promessa Escoteira.

Se o programa for bem aplicado, vamos eliminando paulatinamente a evasão e produzindo um crescimento real e sustentável, diminuindo a diferença proporcional ainda crescente entre população brasileira e os participantes do Movimento Escoteiro, pois nesse aspecto somos quase insignificantes, finalizando o ano de 2.012 por volta de 84.000 membros inscritos na UEB.

Conversando com Escotistas mais novos em idade e Escotismo, nos foram sugerido que colocássemos em uma apostila alguns desses grandes jogos para que não caíssem no esquecimento. Tanto quanto as canções, provavelmente alguns mais experientes os conheçam diferentes, mas o “esqueleto” e os objetivos finais são os mesmos, levando o desafio e o espírito de aventura as nossas Patrulhas.

É um trabalho que não tem fim, podendo cada Escotista anexar atividades que preencham esses requisitos. Quanto mais, melhor, embora devemos nos lembrar de que um Escoteiro fica na Tropa no máximo quatro anos e, portanto, sempre será novidade para aqueles que chegarem do Ramo Lobinho ou entrarem de fora do Escotismo.

Estes jogos, segundo suas características, se enquadram perfeitamente no grupo de Atividades Atraentes, Progressivas e Variadas, podendo, com um pouquinho de criatividade dos Escotistas, se transformar em outras de cunho complementar, ou mesmo em novas atrações.

Para provar que o tradicional e o moderno não competem entre si, podendo coexistir pacificamente, anexamos também três atividades atuais, com o uso do computador e da internet. Uma para cada Ramo, Lobinho, Escoteiro e Sênior.

As atividades aqui descritas e os desenhos anexados, não são de nossa autoria sendo conhecidas há muitos anos. Apenas nos lembramos delas, sem total exatidão e procuramos juntá-las em um único manual para que os Escotistas às tenham sempre à mão facilitando o seu trabalho na montagem de um bom programa e que possam repassá-las a outros.

Mas, o importante mesmo é que voltem a aplicá-las nas Tropas, não deixando desaparecer pelo simples desconhecimento destas aventuras.

Elmer S. Pessoa – DCIM - Lenita A. Pessoa - DCIM - junho 2013.



## **ÍNDICE PELO NÚMERO DA ATIVIDADE:**

Este Manual de Jogos foi elaborado para ser trabalhado no “Sistema de Patrulhas” no qual a “Corte de Honra” é fundamental para a execução destas atividades!

## **GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO – APRESENTAÇÃO**

### **ÍNDICE DE ATIVIDADES:**

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>01 – POSTO DE TROCAS CANADENSE</b> | <b>- 02 – CARTA PREGO</b>                  |
| <b>03 – COLAR DO GUERREIRO</b>        | <b>- 04 – ESTOURO DA MINA</b>              |
| <b>05 – BOMBA NUCLEAR</b>             | <b>- 06 – CRUZADOS X SARRACENOS</b>        |
| <b>07 – ACIDENTE AÉREO</b>            | <b>- 08 – ÁREA CONTAMINADA</b>             |
| <b>09 – SHERLOCK HOLMES</b>           | <b>- 10 – O HOMEM SEM BRAÇO</b>            |
| <b>11 – SISTEMA DE BASES</b>          | <b>- 12 – O BAÚ DO TESOURO</b>             |
| <b>13 – ÁREA DE SOBREVIVÊNCIA</b>     | <b>- 14 – ALARME CONTRA CHUVA</b>          |
| <b>15 – VOO NOTURNO</b>               | <b>- 16 – O NÁUFRAGO</b>                   |
| <b>17 – REMOÇÃO DA ANCORAGEM</b>      | <b>- 18 – DESAFIOS, AVENTURAS, EMOÇÕES</b> |
| <b>19 - CARTA PREGO DO SÉCULO XXI</b> | <b>- 20 – RÁDIO VÍDEO SÊNIOR</b>           |
| <b>21 – OS INVASORES DE MARTE</b>     | <b>- 22 – OS PIRATAS DO CARIBE</b>         |
| <b>23 – MINI FAZENDA</b>              | <b>- 24 – ENTREVISTA NA TV BP</b>          |
| <b>25 – MISSÃO IMPOSSÍVEL</b>         | <b>- 26 -- O CIENTISTA LOUCO</b>           |

**26.1 - GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO - FINAL**

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 01 - POSTO DE TROCAS CANADENSE

**HISTÓRIA:** Como todos sabem o Canadá é um país frio, com grandes áreas que ficam cobertas de neve durante todo o inverno. Neste período há pouca caça e a pesca torna-se muito difícil, pois os rios e lagos ficam congelados.

Os caçadores então se alojam em seus chalés e vivem quase que confinados, sobrevivendo com o que conseguiram ganhar no verão, época de temperatura mais suáveis. Então, durante as estações mais amenas do Canadá os caçadores de peles faziam duras jornadas durante a primavera e verão, ocasião em que havia muita caça e pesca para alimentação.

Procuravam caçar e tirar as peles dos animais, colocando para secar. iam amontoando em seus trenós ou seus cavalos (animais acostumados com o clima da região) e guardavam em seus chalés os estoques de alimentos e peles até terem o suficiente para sobreviverem mais um ciclo de inverno.

Quando a época de caça estava terminando, o inverno se aproximando e a quantidade de peles era considerada suficiente, se dirigiam aos POSTOS DE TROCAS para efetuarem os negócios. Trocavam as peles caçadas por iguarias, sal, pólvora, balas p/ seus rifles, alimentos, fumo, combustível e algum dinheiro para passarem o rigoroso inverno. Viviam com simplicidade e, portanto quase sem nenhum conforto, necessitando de pouca coisa, apenas o suficiente para sobreviverem.

Eram homens fortes, rígidos, valentes, alheios às dores e ao cansaço, que não sentiam medo de nada. Tinham por filosofia a frase “Todos nós vamos morrer, portanto não importa a hora”! Mantinham-se desta forma, reclusos no inverso até a próxima primavera e verão, no qual reiniciavam o ciclo de sobrevivência, voltando à caça de animais para trocar as peles. Uma vida árdua em que a principal preocupação era a sobrevivência, não esperando ou almejando nada mais. Seus planos de vida eram imediatistas, vivendo dia a dia, sem se preocuparem com o futuro. Assim, viviam os caçadores de peles.

## **POSTO DE TROCAS CANADENSE**

**OBJETIVOS:** Ensinar e cobrar técnicas e habilidades escoteiras, liderança, desenvolvimento da coordenação motora, memória, a capacidade de trabalhar em grupo, administração e outras tantas.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Todo material usado para o treinamento Escoteiro e suas competências. Este material é selecionado de acordo com as tarefas solicitadas. Um passaporte com as tarefas (peles) que ele trocará nos Postos. Notas impressas e xerocadas nos valores estabelecidos e em quantidade suficiente para todos os participantes. Doces, balas, bolos, refrigerantes em copos, bombons em quantidade suficiente para todos.

**DESENVOLVIMENTO:** Nos Postos de Trocas Canadense (várias bases), o jovem troca, o seu conhecimento Escoteiro pelo dinheiro de campo, que são anotados (rubrica) em seu Passaporte. Durante o horário de funcionamento, os Postos de Trocas (bases) permanecem abertos para a participação do jovem que escolhe as bases de troca conforme o seu conhecimento Escoteiro. Cada Técnica Escoteira é atribuída um valor em GEATs, (dinheiro do campo), por exemplo: Nó direito vale G\$ 1,00. Nó saltador G\$ 2,00, Amarra quadrada: G\$ 3,00, Hino Alerta! G\$ 2,00, Tipoia c/ lenço G\$. 1,00, Orientação bússola G\$ 2,00 etc. etc. etc. A cada “pele” que o caçador for vendendo, é anotado c/ rubrica em seu passaporte, impedindo de vender a mesma pele duas vezes.

Após as 16 horas, a TABERNA CANADENSE abrirá suas portas e então os valentes “caçadores” poderão comprar com o dinheiro de campo ganho na venda de seus conhecimentos, qualquer das guloseimas que desejarem, pagando sempre à vista!

É praticada a regra do comércio mascate: Paga-se pouco para comprar a pele (conhecimento) e vende-se bem mais caro os doces, na Taberna Canadense. Assim, por exemplo, para comprar um bombom Sonho de Valsa, o jovem tem que vender (fazer) alguns nós. Cada nó vale o preço de G\$.”X” e o bombom é vendido a G\$ 10,00. Com isso, vão demonstrando seus conhecimentos, ou caso não saibam o suficiente, vão procurando aprender na hora, com seu Monitor ou Chefe. É uma atividade altamente motivadora!

Como citado, todas as provas cumpridas nas bases de troca são registradas em uma caderneta própria, o seu Passaporte de Campo. O Jovem depois de preencher sua caderneta o máximo que puder e já estiverem fechadas as portas dos Postos de Trocas (bases), deverão entregar seus passaportes aos Monitores que os entregará no Posto Alfandegário, o qual avaliará a Patrulha de Caçadores mais eficiente, tornando-se “Campeã da Temporada de Caça”! Depois, uma passada na Taberna Canadense para os caçadores se divertirem e adquirir guloseimas. Mas só é vendido com o dinheiro de campo. Notas de G\$ 1,00 – G\$ 2,00 – G\$ 5,00 e G\$ 10,00. O nome do dinheiro de campo é escolhido pela Corte de Honra, em reunião no mês anterior, para dar tempo de confecciona-lo.

Todo ano é realizado um concurso entre os próprios jovens para a escolha do distintivo da atividade daquele ano e do “Grito de Guerra” oficial de campo. É uma atividade realmente empolgante e deve ser repetida anualmente, podendo ser feita durante um dia inteiro na sede ou em um acampamento!

## **POSTO DE TROCAS CANADENSE**

### **3 – Conhecimentos (relação de peles – podendo ser alterada)**

**O que os nossos caçadores (jovens) deverão trocar nas Bases, pelo dinheiro de campo.**

São conhecimentos técnicos escoteiros, nada que eles não façam atualmente. Não é uma lista definitiva nem imutável, podendo ser alterada conforme proposta e consenso dos escotistas. Poderão sugerir acréscimo ou exclusão de alguma tarefa. Vejam a seguir:

Picadas de cobras – (identificar as características das cobras venenosas)

Queimaduras –

Cortes e ferimentos – (curativos)

Estado de choque –

Entorse e Luxação -

Fraturas – imobilização –

Macas – (tipos)

Tipoias e ataduras –

Respiração artificial –

Choque elétrico –

Escapamento de gás –

Sinais de pista –

Cadeira de bombeiro –

Escôta e c/ alça –

Nó direito -

Nó de correr –

Volta do enfardador –

Volta do fiel –

Volta do salteador -

Volta redonda c/ 2 cotes –

Catau –  
Lais de Guia –  
Nó em Oito –  
Machadinha – (uso, conservação, amolar, segurança)  
Facão – (idem )  
Fogareiro e Lampião – (manutenção, trocar camisinha)  
Jogo do Kim – visão  
Bandeira Nacional – (colocação estrelas)  
Avaliação altura – (método da derrubada)  
Avaliação largura – (método chapéu)  
Fogo c/ 2 palitos –  
Amarra Quadrada –  
Amarra Paralela –  
Amarra Diagonal –  
Tripé – (construir)-  
Falcassar um cabo –  
Hino Nacional –  
Hino Alerta!/Rataplan –  
Estrutura G. E. –  
Vida de BP –  
Bússola – Orientação Mapa –  
Semáfora (abecedário e msg).  
Engenhoca c/ movimento.

## **POSTO DE TROCAS CANADENSE**

### **4 - LISTA DE PROVIDÊNCIAS:**

- 01-Faixa motivacional sobre o evento.
- 02-Carta nº 1 p/ cada Monitor e tbem explicar em Corte de Honra o evento.
- 03-Distintivo do evento – custo – quantidade – quem paga? O Grupo ou taxa?

- 04-Fazer o dinheiro de campo – valor e quantidade de cada nota.
- 05-Passaporte – quem faz – Montagem - conteúdo.
- 06-Montar a lista de técnicas escoteiras. (o que vai ser comprado pela base)
- 07-Locais dos Postos de Trocas – (Bases) – Placas - caneta p/rubrica nos passaportes.
- 08-Determinar responsáveis pelas bases – conteúdo em placa cartolina - e material.
- 09-Escotistas envolvidos – Pioneiros – Pais - Diretores.
- 10-Taberna – quais doces – local – responsáveis – horário das 16 h. até 18 h. – placa “Taberna Canadense” (ou outro nome...).
- 11-Hasteamento – 9 h. - Arriamento 18 horas.
- 12-Horário do evento – inicio das vendas de conhecimento: das 9,30 h. às 17 horas.
- 13-Almoço (Alimentação) – lanche de casa?
- 14-Montagem dos toldos das Patrulhas p/ mantê-las unidas nos seus toldos.
- 15- Prêmio p/ o melhor grupo de caçadores (Patrulha vencedora).
- 16-Cada base deve ter seu material e seu cartaz do assunto que está comprando.
- 17-Conforme andamento o evento pode alterar a hora de encerramento.
- 18-Chegar ao local pelo menos uma hora antes p/ montar as bases.
- 19-Ter água p/ beber nas bases e cadeiras p/ os responsáveis.
- 20-Manter pais c/ automóveis p/ eventuais acidentes ou apoio – 2 por Tropa.
- 21-No final, recolher os passaportes c/ os monitores p/ conferir e determinar vencedores.
- 22-Entregar os prêmios no Arriamento das Bandeiras.
- 23-Avaliação final – elaborar lista do que deve ser eliminado ou melhorado.

## **POSTO DE TROCAS CANADENSE**

### **MATERIAIS USADOS NAS BASES**

O material empregado depende dos assuntos que serão apresentados nas diversas bases e a quantidade de Escoteiros participantes. Sempre se deve ter uma margem de segurança para mais, pois algum material pode ser inutilizado durante o uso, por exemplo, o sisal.



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 02 - CARTA PREGO

**HISTÓRIA:** Antigamente, sem maiores explicações, o chefe deixava um envelope com uma carta dentro, para cada Patrulha, espetada em um prego, na porta da sede. Os Escoteiros quando chegavam para a reunião a encontravam, abriam e, então, passavam a executar as tarefas solicitadas na carta. Temos aí, a origem do nome Carta Prego. Hoje, o prego foi praticamente abandonado e a maioria das vezes o envelope é entregue, sem dizer nada, em mãos, para o Monitor de cada Patrulha, logo no início da reunião.

Não é simplesmente uma carta... É, ao mesmo tempo, um desafio e uma aventura! Normalmente esta atividade é aplicada uma única vez por ano, e é aguardada com ansiedade pelos jovens. É uma agradável surpresa quando acontece essa atividade inesperada e, sendo bem preparada, pode tornar uma reunião inesquecível.

O chefe deve ser “criativo” para não repetir uma Carta Prego com as mesmas características. Das tarefas cobradas pode até repetir algumas, dependendo dos resultados que se deseje obter, ou treinar algum item que ainda esteja fraco, porém não se deve repeti-la na íntegra. Isto, referindo-se as tarefas solicitadas.

Quanto mais aventureira e desafiante for a carta, melhor será a sua reunião!

Deve-se notar que cada jovem permanece na seção por quatro anos no máximo, pois atinge a idade de sua passagem p/ a seção seguinte. Nesse caso, a Carta Prego pode ser repetida em sua íntegra, pois os jovens da sua seção após quatro anos, já serão outros.

**OBJETIVOS:** Trata-se de um recurso de adestramento e formação, aplicada pelos Escotistas aos seus jovens, uma atividade dentro da trilogia APV – Atraentes, Progressivas e Variadas, objetivando ensinar e cobrar os vários assuntos que compõe as etapas de progressão necessárias para o desenvolvimento do(a) jovem, intercaladas com tarefas aventureiras e desafiantes. Todos os jogos têm várias áreas de desenvolvimento e pode uma dessas áreas se tornar a principal, dependendo da ênfase dada na escolha de determinadas tarefas.

A Carta Prego desenvolve em toda a Patrulha a iniciativa, a dedução, o raciocínio, a disciplina, a cortesia, a democracia, a sociabilidade, a liderança bem como, a ser liderado, a racionalização das tarefas, o respeito às regras e leis, o relacionamento na Patrulha e com o público em geral, o aprendizado de técnicas escoteiras, o conhecimento do bairro no qual está sendo desenvolvida a atividade sabendo informar e indicar o Posto Policial, Pronto Socorros, pontos turísticos, restaurantes etc. etc. etc. desenvolvem com naturalidade.

A Carta pode ser ampliada conforme os objetivos que se deseja alcançar. Se o objetivo é ensinar, relembrar ou cobrar técnicas escoteiras pode ser uma Carta Prego somente técnica, solicitando apenas os assuntos que se deseja. Por exemplo: apenas nós, amarras e construções de pioneirias ecológicas com o uso de cabos de vassoura ou bambus. Pode ser apenas sobre topografia, com bússola, orientação de mapa, rosa dos ventos, percurso de Gilwell, tela panorâmica, (quadrícula), prancheta, métodos naturais de orientação e previsão de tempo, topografia de um mapa, etc. etc.

Como é fácil perceber, podemos revisar e cobrar dezenas de assuntos, usando apenas uma área de desenvolvimento ou misturando assuntos variados, de várias áreas, que por isso mesmo, torna-se mais divertido.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Depende de que áreas de desenvolvimento o Chefe que deseje atender. Definido está um envelope e uma folha c/ as tarefas para cada Patrulha. Pode-se deixar por conta de cada Patrulha o material que usará para cumprir a tarefa.

Um exemplo de uma tarefa que atende a sociabilidade: “Na Av. Ipanema tem uma loja cuja prateleira de uma das vitrines tem um distintivo escoteiro. Localize esta loja, identifique qual o distintivo, e pergunte ao gerente se ele tem algum recado para a Patrulha Touro. Após receber o envelope da Patrulha Touro que estava com o gerente, a Patrulha agradece muito, anota o nome do gerente, entrega um folder sobre escotismo e o convida para visitar a sede”. Tudo isso se passa na maior cortesia. Naturalmente esse gerente já foi contatado anteriormente, explicando o jogo e entregando uma carta para cada Patrulha. É extremamente importante notar se o gerente aceita de boa vontade participar do jogo! Outras ideias podem derivar da mesma tarefa. Por exemplo: Cada Patrulha tem a sua carta em loja diferente e na vitrina terá a fita de sua Patrulha como identificação da sua carta.

**DESENVOLVIMENTO:** Após escolhida a técnica que a Carta Prego será escrita, (conforme as sugestões abaixo) escreve-se as recomendações necessárias e as tarefas definidas pelo Chefe de Tropa e seus Assistentes. Em cada envelope, o nome ou o desenho que represente cada Patrulha.

As recomendações são aquelas que usamos na maioria das atividades: seguir sempre a Lei Escoteira, tratar o público com toda gentileza, cuidados c/ o comportamento e postura, levar consigo o celular (somente usa-lo em emergência) e os números de telefone dos chefes, algum dinheiro, a Patrulha deve andar sempre junta, prestar atenção nas tarefas solicitadas, muito cuidado ao atravessar as ruas (use o modo escoteiro) dê informações àqueles que solicitarem, levem uma quantidade de folder contendo informações do Grupo e entregando quando necessário, mantenham-se dentro da área determinada pela Carta.

Escreva em realce a frase: “Vocês são embaixadores do Movimento Escoteiro e devem bem representá-lo através da Lei Escoteira. Lembre-se que o público nos julga pela aparência! Saibam se comportar”!

A área em que ocorrerá às atividades solicitadas pela Carta Prego deverá ser determinada com clareza, marcando os seus limites em forma de mapa ou pelo nome das ruas limites, constando na página de recomendações. Esta área deverá ser segura e adequada à realização das tarefas, sem nenhum risco para os Escoteiros.

Nesta área demarcada seria recomendado manter uns dois chefes circulando disfarçados e podem inclusive, fazer parte da carta, (descobrir se há chefes no percurso). Caso alguma emergência aconteça, os chefes devem intervir prontamente.

Para torna-la interessante e misteriosa, sugerimos alguns procedimentos dando exemplos de técnicas de escrita que requer certa habilidade de dedução para decifrar o texto.

Na Carta, propriamente dita, (aquelas páginas de recomendações que precedem as tarefas), deve ser sempre diferente. Uma vez, deverá ser escrita “ao contrário” para a Patrulha deduzir que deverão ler “na frente de um espelho” outra vez, com tinta invisível (escritas com um lápis sem ponta e com sumo de limão ou laranja no qual esquentando o papel com uma vela, as letras aparecem), escrever com uma caneta esferográfica sem tinta para apenas marcar o papel, ou então cortar a carta em um quebra cabeça, escrever em código Morse ou alguma frase em semáfora, ou com escrita enigmática ou outro conjunto de códigos preparados com antecedência. O abecedário do surdo-mudo é interessante, além de ensiná-los a falar c/ pessoas que tenham essa deficiência. Existem dezenas de escritas, mas o chefe deverá antes testar com outro escotista se a escrita está em condições de ser lida, para evitar decepcionar seus Escoteiros.

A carta pode ser dividida em várias outras. Por exemplo: decifrando a primeira carta e cumprindo a tarefa solicitada, ela mesma indicará o local que está à segunda carta, que decifrada e feita à tarefa, indicará o local da terceira carta e assim sucessivamente, recolhendo quantas cartas o chefe designou para a atividade. Quem não conseguir decifrar terá que voltar até a sede e pegar uma cópia já decifrada para cumprir a tarefa e continuar no jogo. Na realidade, não devem ser muito difíceis decifra-las, para não desmotivar as Patrulhas.

Normalmente a atividade leva o dia inteiro e pedimos aos Escoteiros para trazerem um lanche de casa, e decidirem a hora mais conveniente para interromper o seu trabalho para lanchar.

A Carta Prego pode ser aplicada, por exemplo, de uma forma mais extensa, com a duração de uma semana. Inicia-se em um dia normal de reunião, transcorre com tarefas que deverão ser realizadas em dias determinados durante a semana e será encerrada no final da reunião de sede da próxima semana! Neste caso é preciso verificar uma data em que não existam provas escolares p/ não atrapalhar nos estudos.

Para valorizar a atividade pode ser feito um distintivo alusivo numerando cada atividade anualmente, até torná-la um evento tradicional do Grupo. Sugerimos depois de realizar umas duas vezes esta atividade, convidar outro Grupo Escoteiro para participar junto.

**AVALIAÇÃO:** A vencedora não é a Patrulha que terminar primeiro e sim a que conseguir fazer o maior número de tarefas até o final. O horário da entrega de todas as tarefas será às 17 horas p/ tudo ficar pronto p/ o encerramento às 18 horas. As tarefas serão consideradas concluídas quando apresentarem resultado satisfatório. Algumas tarefas, pelas suas características naturais, são mais fáceis. Pode-se usar como método p/ aferir a Patrulha vencedora, simplesmente atribuir um ponto à tarefa feita. Neste método não há problemas se duas ou mais empatarem, pois cumpriram sua missão! As regras devem ser claramente explicadas p/ não deixarem dúvidas, use o método que usar! Explique na Corte de Honra.

Deve existir um prêmio p/ a Patrulha em seu todo e um prêmio individual p/ cada Escoteiro da Patrulha. Nas lojas de R\$ 1,99 tem coisas interessantes e úteis, como exemplo: lanterninhas, mosquetão, etc.

**ALGUMAS SUGESTÕES DE TAREFAS:** Como sabemos, a Carta Prego ensina, revisa e cobra técnicas escoteiras e outras tarefas aleatórias. Daremos alguns exemplos,

mas cada Carta deve atender o objetivo de evolução do jovem conforme o planejamento de sua Etapa de Progressão, além de divertir.

Medir a altura de uma determinada árvore ou poste da praça pelo método do lenhador.

Medir a largura de uma rua/avenida sem atravessá-la, pelo método da aba do chapéu.

Medir a profundidade da fonte da praça pelo método do barbante.

Fazer duas BA (Boas Ações) durante a execução da Carta Prego.

Localizar um número em uma banca de jornal que indica a quantidade de passos do marco da parada de ônibus até um envelope escondido c/ a próxima tarefa.

Localizar um senhor c/ um chapéu diferente e, entrevistá-lo c/ 5 perguntas.

Colocar um folder em uma loja da Rua Ipanema, c/ a autorização da gerente.

Qual é o nome da praça que tem uma capela e qual o nome da santa que está na capela?

Medir c/ “passo escoteiro” em cima da calçada, a circunferência da praça onde fica o antigo Clube Santa Paula.

Orientar o mapa do bairro conforme o norte da bússola.

Pegar c/ a caixa, na Panificadora Veleiros, três latinhas de Coca Cola por Patrulha que já estão pagas. Quando devolver as latinhas vazias receberá outro envelope.

Fazer um desenho da estátua da praça usando o método da tela panorâmica (quadrícula).

Ler na vitrine da Relojoaria Amada, um artigo da Lei Escoteira. (usar os ponteiros dos relógios como semáfora, escrevendo o 2º artigo).

Acender na sede uma pequena fogueira c/ dois palitos de fósforo.

Fotografar c/ o celular toda a Patrulha em frente a Casa Pepe Calçados, junto c/ a gerente.

Tem uma vidraçaria na Av. Ipanema que seus proprietários foram Escotistas. Façam uma pequena entrevista anotando nome, antigo Grupo, Função no Grupo e Quantos anos.

Perguntar para 05 pedestres se um deles já foi Escoteiro. Fazer as mesmas perguntas usuais.

O tempo definido p/ a atividade e seus objetivos determinam a quantidade de tarefas e suas características. É mais divertido não dar tempo p/ executar todas as tarefas do que ficarem enrolando o tempo, sem nada p/ fazer.

As tarefas não técnicas são elaboradas pelo Escotista que conheça bem a área da atividade, montando desafios que possam ser feitos. Portanto, as tarefas são diferentes em cada bairro, embora semelhantes no seu conteúdo.

Sempre deve ter tarefas sobre técnicas escoteiras e tarefas diferentes e divertidas. Se desejar diferenciar, pode-se indicar um filme para todas as Patrulhas assistirem juntas e depois separadas por Patrulhas, comenta o filme e fazem um "relatório" de duas páginas de caderno. O Chefe deve escolher o filme adequado e assistir com antecedência.

Toda a Tropa assistindo um filme às 16 horas de sábado, uniformizados, certamente fará uma grande propaganda do Escotismo, se souberem se comportar conforme as recomendações. Caso o Chefe tenha dúvida deve ir acompanhando.

Sugerimos que o Grupo pague a entrada, ou inclua na taxa da atividade. Já houve situações que, conversando com o gerente, se obtém entradas de cortesia.



W.DOHME

## Gandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 03 – COLAR DO GUERREIRO

**HISTÓRIA:** Os índios apaches saíam para buscar alimentos através da caça, pesca, raízes e frutas, recolhendo o que encontravam e caçavam. Sua agricultura era incipiente e eram tribos nômades que migravam para outra área quando acabava a caça no local que eles estavam. Possuíam algum gado porém insuficiente para um sustento prolongado. O alvo principal para caçar eram os búfalos, que lhes fornecia a carne para alimentação e o couro para fazerem agasalhos, cobertores e outros artefatos. Um ciclo de vida simples e rústica. Alguns garimpavam esporadicamente, porém usavam as pedras como enfeite, não dando valor comercial. O excedente, no início, era trocado nas lojas da cidade, mas isso aconteceu por pouco tempo, pois entraram em guerra para expulsar os brancos que invadiram suas terras. Uma vez ao ano, quando iniciava a primavera, era feita uma grande festa para os jovens guerreiros que saíam para caçar e trocavam a caça por pedras, dentes e garras de feras para iniciarem seus colares de guerreiro. Era tradição da Tribo e quanto mais caçava, mais trocavam. Os melhores caçadores tinham os colares mais enfeitados.

**OBJETIVO:** Esta é uma atividade cujo objetivo principal é cobrar o conhecimento de cada Escoteiro, avaliando seu desenvolvimento e progresso nas técnicas escoteiras. Seu tempo de duração está diretamente ligado à quantidade de tarefas solicitadas, não tendo um período máximo para executá-las.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Compra-se contas de plástico (para fazer colar) com um furo no centro, de várias cores e formatos, e tamanhos semelhantes. A quantidade é calculada pelo número de bases e o número de jovens que participarão da atividade. Cada Base tem uma conta diferente da outra. Como alternativa mais econômica, pode substituir as contas coloridas por penas de galinha, conseguidas gratuitamente em uma avícola e tingidas de várias cores.

Compra-se um cordão grande, de tênis ou de bota de cano longo, para cada Escoteiro, tomando-se o cuidado de comprar uma quantidade um pouco maior do

que o necessário, como reserva estratégica para qualquer eventualidade. A alternativa é um barbante cortados do mesmo tamanho.

**DESENVOLVIMENTO:** Para que a atividade seja interessante e desafiante, e que atenda os requisitos da aventura proposta, recomendamos que seja aplicada durante todo o dia, no horário das nove horas até às dezessete horas, com várias bases que proporcionarão um “colar” bem colorido e bonito. É a maior motivação da atividade. O Chefe lê a história, explica o jogo e apita para cada Patrulha se dirigir à uma Base qualquer. À critério da Chefia poderão trazer um lanche de casa ou fazer uma refeição compartilhada, cada um trazendo um alimento já pronto. Uma forma de dar à atividade mais técnica, o Chefe pode determinar a montagem do toldo de cozinha e montar mesa e cadeiras de camping, favorecendo o entrosamento da Patrulha. Fica mais interessante se aqueles Chefes, Diretores, pioneiros e pais, que trabalharem nas Bases estejam vestidos de “Índio Americano” ou pelo menos com um cocar simples de penas na cabeça.

Não deve ser repetida com frequência para não se tornar comum. Uma vez ao ano seria o suficiente. Esta atividade no primeiro semestre e o Posto de Trocas Canadense no segundo semestre, já estaria ótima, garantindo um bom nível à Tropa, tanto quanto ao aprendizado como a reciclagem.

A Patrulha e cada elemento recebem o cordão de tênis. O cordão da Patrulha deverá ser preso no bastão da Bandeirola e os Escoteiros usarão o seu, no pescoço. Quando passar pela Base e completar a tarefa, o Monitor receberá duas contas do Cacique da Base. Uma para colocar no “Colar” preso à Bandeirola e, como cada Escoteiro, colocará uma conta igual em seu colar. Escoteiro que não cumprir a tarefa, não receberá a conta. Se 50% dos elementos não cumprirem a tarefa, a Patrulha não receberá a conta para a sua Bandeirola. A chefia poderá dar uma nova chance para eles treinarem. Após 30 minutos, por exemplo, poderão repetir aquela Base. Nas Bases de Canções, toda a Patrulha canta junto.

Os Escoteiros procuram as Bases aleatoriamente, sem a necessidade de apitar, como é feito no “Sistema de Bases” no qual é determinado certo tempo e ao apitar, as Patrulhas trocam de Base, obrigatoriamente. Vão para a Base que desejarem. Se estiver ocupada, vai para outra Base que esteja com menor número de “apaches” ou aguarda sua vez.

A atividade, na parte da manhã, se desenrola por Patrulha, e todos devem cumprir a tarefa da Base, estando esta preparada para receber toda a Patrulha. Por exemplo: Procura-se montar as Bases com assuntos coletivos, tipo Canções, Hinos, Sinais Manuais, Inspeção de Uniforme, Construção de uma Biga com amarras etc.

Se for uma base de nós, deverá ter cabos suficientes para toda a Patrulha, que, embora seja individual, todos farão o nó determinado, na mesma ocasião. Na parte da tarde, os Escoteiros são liberados e participarão individualmente, O Monitor continuará recebendo duas contas, uma para ele e outra para a Bandeirola. Em resumo, eles trocam conhecimentos por contas de colar, cujo valor do conhecimento e o número de contas são determinados pela Chefia.

As tarefas das Bases fazem parte da mesma lista do Grande Jogo Posto de Trocas Canadense, porem como naquele jogo, podem ser alteradas, eliminando algumas e ou acrescentando outras. Normalmente são escolhidas em um nível maior que o conhecimento da Tropa para que seja estabelecido o progresso.

**AVALIAÇÃO:** Somando-se as contas de todos os colares dos Escoteiros da Patrulha, mais as contas do colar da Bandeirola, teremos a Patrulha vencedora da Tribo Indígena! Pode-se oferecer um prêmio a todos os caçadores servindo um lanche do tipo cachorro quente com suco, após o término da reunião. Se houver empate não há problema, pois cumpriram igualmente as tarefas.



W.DOHME

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 04 – O ESTOURO DA MINA

**HISTÓRIA:** Terminada a Segunda Guerra Mundial, muitas tragédias continuaram acontecendo. Várias minas explosivas foram abandonadas pelos exércitos de ambos os lados e não raro eram encontradas e acidentalmente acabavam explodindo, matando e ferindo a população. Preparando o local para uma atividade, o Chefe encontrou algumas minas antigas e buscando informações pelo celular com o Batalhão de Desarmamento de Artefatos Explosivos foi orientado que a forma mais segura seria fazê-las explodir, pois eram minas muito antigas. Bastava colocá-las sobre o fogo, com toda segurança e deixa-las explodir. O comando do Batalhão, confiando nos Escoteiros, solicitou a Tropa que cuidasse desse problema, pois estavam desmontando outras bombas, ensinando os Chefes de como manipular corretamente, sem que, tomando cuidado, houvesse perigo.

**OBJETIVO:** Ensinar e cobrar Técnicas Escoteiras, pois esta é uma atividade muito abrangente, agregando diversas habilidades escoteiras e pode ser realizada com duração de tempo de acordo com a quantidade de tarefas que o chefe solicita.

Vamos descrever uma linha de adestramento que engloba as habilidades necessárias que antecedem e habilitam os jovens para o “Estouro da Mina”. Caso as Patrulhas já estejam adestradas nessas técnicas, a atividade pode ser iniciada diretamente pelo “Estouro da Mina”.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** O material desta atividade se resume em uma lata de leite Ninho, um caixa de fósforos com dois palitos, um copo cheio com água, lenha suficiente para uma fogueira de cozinha, dois tijolos, machadinha, facão, faca e pedra de amolar. Um kit desses para cada Patrulha da Tropa.

**DESENVOLVIMENTO:** Em três reuniões de sede (ou em um acampamento). O chefe inicia a reunião com os Monitores (Corte de Honra Técnica) dando adestramento de ferramentas, ensinando a teoria e, na prática, a usar a machadinha, o facão e a faca, como deve ser o ângulo da pancada na lenha, a sua conservação, como amolar corretamente e, principalmente, as regras de segurança para consigo mesmo e para com os outros Escoteiros, quando usa-las.

Enquanto isso as Patrulhas estão com os Sub Monitores e os Assistentes em outras atividades. Quando os Monitores retornam à Tropa, ensinam o que aprenderam às suas Patrulhas, fazendo a manutenção das ferramentas de sua Patrulha, deixando tudo pronto para o uso.

Na próxima reunião, o chefe conversa com a Tropa recordando o que foi ensinado às Patrulhas, tirando possíveis dúvidas que tenham ficado. Enfatiza a segurança no uso das ferramentas e a sua conservação. Prepara um montinho de lenha para cada Patrulha e, novamente sob o comando dos Sub Monitores e com os Assistentes irão treinar o corte da lenha. Enquanto isso, os Monitores estão com os chefes aprendendo a fazer uma fogueira para cozinhar, ascendendo o fogo com apenas dois palitos de fósforos, usando gravetos até formar uma boa fogueira. A seguir os Monitores assumem suas Patrulhas e repassam o aprendizado aos seus elementos, fazendo na prática o que aprenderam.

Na terceira reunião é realmente feita atividade do “Estouro da Mina”. Pede-se para cada Patrulha trazer de casa (ou o chefe fornece) uma lata de leite em pó Ninho com tampa e uma caixa de fósforos vazia. O chefe fornece a lenha para a fogueira e põe dois palitos de fósforos de cada caixa. Recolhe as latas e coloca em cada uma, um copo de água (quantidade exatamente iguais em cada lata) e fecha bem.

**DESENVOLVIMENTO DO ESTOURO DA MINA:** O Chefe chama os Monitores em “Corte de Honra” e comunica o fato da “Mina” encontrada e o pedido do Batalhão Anti Bombas para desarma-las. Entrega uma “Mina” para cada Patrulha que escolhem um local relativamente perto uma das outras e fazem um “fogão de chão” com os dois tijolos, com largura suficiente para colocar a lata em cima e acende a fogueira conforme a técnica ensinada. Coloca a lata com a água dentro, sobre o fogo e espera ferver. Nunca destampar a lata!

O vapor formado pela fervura da água acaba por estourar a tampa, atirando-a para o ar (recomendar para ninguém ficar olhando “em cima da tampa”) fazendo o barulho de um estouro!

**AVALIAÇÃO:** Será vencedora a Patrulha que a “Mina estourar” primeiro! Deve-se continuar com a atividade até todas as “Minas” explodirem.

A opção para repetir a atividade após algum tempo, não inferior a seis meses, seria uma “mina” para cada dois Escoteiros e, já que a Tropa conhece o uso das ferramentas, fazer diretamente o item do “Estouro da Mina”.

Nota-se o emprego do “Sistema de Patrulhas” em toda sua plenitude, com as Patrulhas sob a liderança de seus Monitores e, em alguns momentos, treinando a

liderança dos Sub Monitores sob a orientação dos Assistentes. O Monitor aprende as técnicas na “Corte de Honra” e ensina à sua Patrulha que depois, competem esportivamente com as outras Patrulhas. Quando for repetir a atividade, recomendamos deixar a coordenação com um Assistente que já tenha participado desta atividade anteriormente, para que ele também vá se desenvolvendo neste tipo de evento.

“O SISTEMA DE PATRULHAS É A ÚNICA FORMA DE SE PRATICAR ESCOTISMO” BP

É desta forma que sempre a Tropa trabalha:

Os Chefes ensinam os Monitores enquanto a Patrulha está sob o comando do Sub Monitor em atividade com os Assistentes.

Os Monitores ensinam o que aprenderam a todos de sua Patrulha.

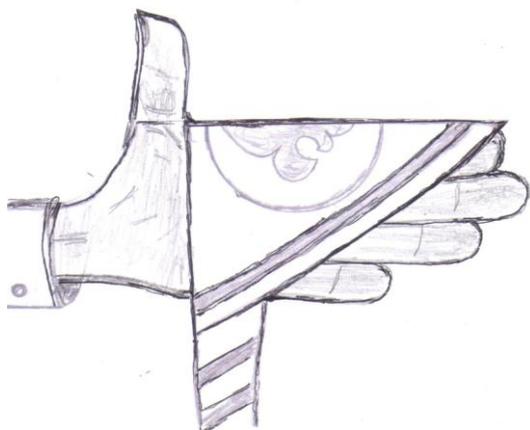
Os Chefes dão alguns jogos ou atividades cobrando o resultado deste aprendizado.

Desta forma, aprendem a liderar e a ser liderados.

---

### **UMA “DICA” SOBRE O NOSSO LENÇO ESCOTEIRO:**

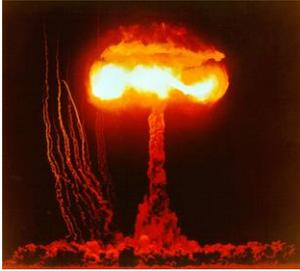
O Lenço Escoteiro deve ser proporcional à estatura de quem está usando.



Para que não fique grandão igual ao lenço de boiadeiro, dobre igual ao desenho. O tamanho deve ir da ponta do dedo indicador até a junção do dedo polegar com a mão. Deve ser usado com o arganel e sem dar nenhum nó. Muito respeito e carinho com o seu lenço, pois ele representa a Bandeira do seu Grupo ou até a Delegação do seu país!

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 05 – BOMBA NUCLEAR

**HISTÓRIA** O Escotista chama os Monitores e entrega a cada um deles, um envelope com duas cartas dentro. Uma delas com o texto baixo e a outra com os azimutes que serão seguidos e, junto, uma folha de papel almaço quadriculado. Na realidade nada mais é que uma Carta Prego, derivada da original e com um fundo de cena diferente, na qual não é exigido silêncio da Chefia, aliás, devendo dar destaque ao conteúdo desta carta:

### MINISTÉRIO DA DEFESA DA ONU

Ao 55º Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo

Prezados Escoteiros

Em nosso patrulhamento de rotina, com lentes super potentes de raios meganoscópicos, acopladas ao nosso satélite MDF55 captamos uma manobra executada por terroristas mercenários e perigosos, enterrando não muito longe da vossa posição, uma bomba nuclear altamente devastadora, armada para detonar automaticamente em 90 minutos.

Caso eles consigam explodi-la, a radiação nuclear irá se espalhar contaminando todo o continente Americano, levando a destruição e a morte em poucos dias. Quando explodir, aqueles que estiverem num raio de 300 quilômetros da bomba morrerão instantaneamente e os outros, fora desta área, serão contaminados e morrerão em cinco dias. Ainda não foi descoberta uma defesa eficiente para esse tipo de radiação.

Como não há a menor possibilidade de chegarmos à tempo no local para desarmarmos a bomba, contamos com vocês, Escoteiros, que são os mais próximos do artefato, com inteligência e coragem para desempenhar esta missão de alta periculosidade.

Em folha anexa tem as coordenadas que vocês deverão se orientar e as instruções de como desarmar a bomba nuclear, movimentando uma trava. Que Deus os proteja e faça com que nosso objetivo seja alcançado, para o bem da humanidade.

Ministro da Defesa da ONU

**OBJETIVOS:** Aplicar, ensinar, cobrar e avaliar o conhecimento sobre croqui e bússola, como orientar um mapa e como trabalhar com a bússola Silva e Prismática. Constatar a liderança do Monitor à frente de sua Patrulha e do Sub Monitor em auxiliá-lo. Verificar a disciplina e postura de cada Patrulha. Sentir se há outras lideranças despontando e a tomada de decisões, iniciativa e participação de todos. Oferecer aos jovens uma boa atividade que valorize a aventura e o desafio.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Um Relógio Despertador de toque bem alto. O ideal é aqueles grandões que tem as duas campainhas externas e o gancho de travar, à vista Para cada Patrulha: No mínimo uma bússola e uma folha de papel almaço quadriculada para eles fazerem um croqui rústico do percurso e do local. Se possível usar Bússolas Silva ou Prismática. Envelope com o ofício e a folha com os azimutes que serão seguidos até chegar a Bomba. Lápis, borracha e uma prancheta.

**DESENVOLVIMENTO:** Após a entrega do envelope para cada Monitor, dê a eles uns 15 minutos para apresentarem a tarefa para suas Patrulhas, e apite dando início da aventura. Esta é uma atividade simples e objetiva, e pode ser feita no tempo de uma reunião normal de sede (se a sede tiver espaço e alguns acidentes de terreno), ou pode levar o dia inteiro na sede ou mesmo em um Acampamento. Dependendo do tamanho do percurso e das tarefas solicitadas pelo trajeto, pode-se inclusive pedir que façam comida mateira para o almoço, após desarmar a bomba. Neste caso deve constar da carta, incluindo o cardápio. Os ingredientes devem ser deixados no local da bomba para ser encontrado. O chefe, antecipadamente já percorreu todo o caminho tortuoso que fez anotando os azimutes (graus da bússola – rosa dos ventos) e, no final, escondeu o relógio regulado para despertar em 90 minutos, tempo que o chefe achou suficiente para que eles chegassem ao final da trilha e travassem o relógio para não despertar (explosão da bomba nuclear). Se nenhuma Patrulha chegar a tempo e o relógio despertar, é sinal que a bomba explodiu e todos morreram. Lembre-se que deve ser feito um percurso diferente para cada Patrulha, cujo ponto de encontro será o mesmo local em que está a bomba. A Patrulha que chegar primeiro e achar a bomba têm o direito de desarmá-la antes das outras que chegaram depois.

Porem, se desejar incrementar, aumentando o grau de dificuldade, pode solicitar uma tarefa a cada mudança de direção, por exemplo: fazer um desenho da

paisagem usando a tela Panorâmica (Quadrícula), fazer uma pegada em gesso para apanha-la na volta, medir a altura de uma árvore ou poste, acender uma pequena fogueira com dois palitos de fósforo deixados no local etc. Contudo, quando é feito desta forma, é muito difícil estipular o tempo para a explosão da Bomba e a lista de material necessário, fica maior. Recomendo para esta atividade o modelo simples. Deve ser aplicada no máximo uma vez em cada semestre.

**PERCURSO:** Deve ser feito um percurso para cada Patrulha, separadamente. Se for de interesse da chefia, podem iniciar no mesmo ponto de partida e através dos azimutes de cada mapa vai se afastando umas das outras, percorrendo um caminho tortuoso, mas que vão se encontrar no local da Bomba Nuclear, se percorrem corretamente as indicações da bússola.

A distância entre um azimute e o próximo deve ser determinada em passos. Quem faz a carta com o percurso, colocando os azimutes e a quantidade de passos é o Chefe, que montará o percurso à ser percorrido com antecedência, fora da visão da Tropa. Um exemplo de percurso de uma Patrulha: A Patrulha Touro sairá a  $45^\circ$  do ponto de partida caminhando 250 passos. Chegando certo neste ponto encontrará uma estaca fincada no chão. Ali colocarão a Bússola e marcarão  $120^\circ$  e caminharão 300 passos. Lá chegando, encontrarão outra estaca e procederão da mesma forma, caminhando 120 passos em direção a  $30^\circ$ . Assim sucessivamente, percorrendo uma trilha formada pelos azimutes e a distância estabelecida pelo conjunto de graus e passos. Enquanto uns vão seguindo os azimutes, outros dois vão contando os passos. Outros dois fazendo o croqui do percurso na prancheta e folha quadriculada. Devem se revezar durante o trajeto para todos participarem das tarefas. Conforme o número de elementos na Patrulha, o Monitor designa o número para cada tarefa.

Se estiverem bem treinados no manejo da leitura da bússola, a carta pode ser assim representada: " $45^\circ \Rightarrow 250$  passos,  $120^\circ \Rightarrow 300$  passos,  $30^\circ \Rightarrow 120$  passos" etc. etc. Ou assim em coluna:

$45^\circ \Rightarrow 250$  passos,

$120^\circ \Rightarrow 300$  passos,

$30^\circ \Rightarrow 120$  passos etc. etc.

**AVALIAÇÃO:** A Patrulha vencedora é a que chegar em primeiro e desarmar a bomba, evitando que o relógio desperte! Dê como prêmio uma bomba de chocolate.

Para uma Tropa de 4 Patrulhas, esta é uma excelente atividade para ser feita em um Acampamento pois o espaço é bem maior e mais interessante para as Patrulhas. Para tornar ainda melhor, pode conseguir uma Bomba Nuclear, (despertador) para cada Patrulha (ou uma para cada duas Patrulhas), fazendo terminarem separadas. Neste caso elas competem contra o tempo da Bomba, não competindo entre si.



**Ninguém é obrigado a prometer, mas se prometeu, tem que cumprir!**

**Jaire Vasconcelos – Escoteiro-Chefe**

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 06 – CRUZADOS E SARRACENOS

### (Atividade mais adequada para o Ramo Lobinho)

**HISTÓRIA:** Na época das Grandes Cruzadas, um grande número de valentes homens foram enviados pelo Rei Arthur para percorrem o mundo daquela época pregando o Cristianismo, combatendo o mal e auxiliando os mais fracos e menos favorecidos. Eram os Cavaleiros Andantes, grandes guerreiros que viajavam acompanhados apenas de seu fiel Escudeiro (ajudante de todos os serviços) e seu cavalo. Portavam uma armadura de metal que lhes protegia todo o corpo, seu escudo com o símbolo da Cruz e sua pesada espada. Nunca se afastavam de suas defesas, simbolizando estar sempre prontos para servir. Não aceitavam nenhum pagamento pelo trabalho, dedicando à Cristo suas ações e atitudes. Combatiam pelos ideais de justiça, pelo Rei e pela Pátria sem darem tréguas. Eram como os Lobinhos de hoje, prontos para fazerem sua boa ação!

Combatiam contra os Sarracenos, um povo árabe e não cristão que na época eram considerados infiéis, vivendo outra realidade em um grau de desenvolvimento inferior ao reino do Rei Arthur. O símbolo dos sarracenos era uma meia lua. Também eram guerreiros temíveis e não se submetiam as ordens e ao domínio de Rei Arthur, que naquele período dominava o mundo.

**OBJETIVOS:** Por ser uma atividade de grande porte levando o dia inteiro, os objetivos são muitos, desenvolvendo as seguintes áreas: conhecimento da história, criatividade, disciplina, iniciativa, sociabilidade, habilidades na confecção dos trabalhos manuais e coordenação motora, exercícios físicos, e outros mais.

**MATERIAL:** Uma caixa de pizza grande e, se possível, redonda, - uma caixa para cada Lobinho. Algumas caixas de papelão grosso. Vinte e quatro (12 x 2) cabos de vassoura. Cinco varas de bambu de uns 2,0 metros. Sisal um rolo de 1 k da espessura usada para amarras. Um saco de farinha de trigo de pano por Lobinho. Mais dois sacos iguais para fazer o estandarte. Sisal mais grosso. Tintas Guache Vermelha (Cruzados) e Verde (Sarracenos) p/ pintar. Pode ser usada tinta látex para paredes. Várias tiras de pano vermelho e outras verdes, de aproximadamente 40 cm de comprimento por 5 cm de largura, pelo menos duas para cada Lobinho.

Podem ser de papel de seda, porem estragam na primeira tentativa de tira-la. Taxinhas amarelinhas, de cabeça redonda. Várias tesouras sem ponta.

O material deve ser totalmente fornecido pela Chefia, através de verba do Grupo ou da cobrança de uma taxa para comprar o material.

A motivação sobre os Lobinhos/as deve ser “agressiva” com a Chefia fazendo uma propaganda extensiva da atividade, valorizando-a ao máximo!

**SEÇÃO DE TRABALHOS MANUAIS:** Diz um velho ditado: “O mais gostoso da festa é esperar por ela”! Aplica-se diretamente nesta atividade... Os Lobinhos/as estão motivados para a “batalha”, trabalhando duro na arte que antecede o confronto (como acontece nas batalhas), desenvolvendo as áreas previstas, pois para o combate designamos no máximo uma hora! O tempo de cinco horas que antecede é destinado ao trabalho manual.

Inicia-se a atividade às 9 horas e interrompe-se das 11,30 às 12,30 horas para o almoço, que pode ser um lanche trazido de casa, usando o sistema de “Lanche Comunitário” ou feito pelas mães da Equipe de Apoio! Não deve ser muito “pesado”!

Todo trabalho é feito pelas crianças porem sempre acompanhadas pelos Chefes e Assistentes. Se o número for insuficiente, solicitar apoio das mães. Com a caixa de pizza grande (se possível, redonda), fazem os escudos, colocando a caixa dentro da tampa e com Sisal, fazer uma alça p/ segurar e outra para passar o braço na altura do cotovelo, ambas do lado de dentro da forma. Com as caixas de papelão grosso recortam-se as espadas. Com os vinte e quatro (12 x 2) cabos de vassoura fazemos a cerca dos dois castelos e com as cinco varas de bambu de uns 2,0 metros fazemos dois mastros para hastear as Bandeiras de cada exército e fazer o portal de entrada. Com sisal cercamos os “castelos”. Num saco de farinha de trigo fazemos dois buracos para passar os braços e um para a cabeça para vestir os guerreiros. Com sisal fazemos uma trança do tamanho que sirva de cinto para colocar sobre a roupa de saco. Mais um saco para fazer as bandeiras, abrindo o saco em seu maior comprimento. Tintas Guache Vermelha (Cruzados) e Verde (Sarracenos) p/ pintar a Cruz na frente da roupa, nos escudos, e na bandeira dos Cruzados. A mesma coisa para pintar a Lua para os Sarracenos, em verde. Várias tiras de pano vermelho e outras verdes, de aproximadamente 40 cm de comprimento por 5 cm de largura que serão as vidas dos guerreiros. Podem ser de papel de seda, porem estragam na primeira tentativa de tira-la. As taxinhas são para fazer a espadas do papelão das caixas mais duras. Cada guerreiro faz a própria espada e deve fazer duas para cada um, pois estragam com facilidade

durante a batalha. Tudo pronto preparam-se para a batalha, ouvindo as recomendações de muito cuidado e muita atenção.

**DESENVOLVIMENTO:** As regras do combate: Após montar uma cerca com cabos de vassouras e sisal, cercando um quadrado de 3 x 3 metros, montar um simples portal, colocar o mastro no centro e proceder o hasteamento da bandeira feita de saco de farinha. A distância entre os castelos deve ficar aproximadamente uns 40/50 metros um do outro. Os Chefes entregam uma “vida” para cada Lobinho que a coloca no cinto trançado em sisal, ao lado do corpo.

**AVALIAÇÃO DO VENCEDOR:** O objetivo final dos guerreiros é roubar a bandeira do outro e levá-la para o seu castelo! O objetivo intermediário é ir “matando” os inimigos, arrancando a tira de pano (vida). Quando um Lobinho perde a vida, pode colocar a segunda vida, (sobrevivência) para continuar na guerra indo buscar com seu Chefe outra vida. Apenas, pode reviver uma única vez. Se o grupo guerreiro chegar ao local do seu castelo com a bandeira do inimigo aprisionado, será a vencedora, mesmo que esteja com menos guerreiros “vivos”... Os escudos e as espadas trabalham mais como instrumentos de defesa do que de ataque. Lembre-se que aquele que “morreu” foi porque perdeu a “vida” (tira de pano) arrancada de sua cintura e não porque deu um show de espada...

Observação: Os chefes, como não pertencem ao conteúdo da história verdadeira, são denominados “Guardiões” e usam uma túnica igual com uma flor de lis pintada em azul, que também pode ser usado pela Equipe de Apoio.



**“Ser Lobinho é iniciar a vida pelo caminho certo”!**

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 07 – ACIDENTE AÉREO

**HISTÓRIA:** O Chefe chama seus Monitores e comunica ter recebido um e-mail do Ministério da Aeronáutica solicitando apoio dos Escoteiros para socorrer um acidente aéreo que aconteceu aproximadamente, há uma hora. Comunicou também, que o avião acidentado era um Bandeirante, de fabricação nacional, com propulsão a hélice, pertencente ao Correio Aéreo Militar e que transportava documentos oficiais e uma tripulação de dez militares. Recebeu da Aeronáutica um croqui do local onde provavelmente o avião caiu e que não descartavam a possibilidade de haver sobreviventes, pois o local era pouco acidentado e, portanto, favorável a um pouso de emergência, ou mesmo, salto de paraquedas. O Chefe avisa seus monitores que, pela urgência do acontecimento, os Assistentes já seguiram mais cedo para o local apoiados no croqui e que deixariam sinais de pista para as Patrulhas seguirem.

**OBJETIVO:** Nesta atividade, o objetivo principal é a aprendizagem, treinamento de Primeiros Socorros e atendimento emergencial de acidentados. Como objetivos secundários, temos entre outros, a observação e orientação por sinais de pista, liderança em momentos de pânico, obediência e disciplina.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma caixa de Primeiros Socorros para cada Patrulha, ou mais de uma, (dependendo do número de “feridos”). Não esquecer que a caixa de Socorros deverá conter material combatível aos tipos de “ferimentos” solicitados na atividade. É imprescindível a participação de pessoas para o apoio, (pais, chefes de outras seções, seniores, pioneiros para serem os feridos).

**DESENVOLVIMENTO:** Esta atividade deve acontecer de surpresa, porem os ensinamentos de Primeiros Socorros já devem ter acontecido anteriormente na forma convencional => Os Chefes ensinam aos Monitores e estes ensinam as suas Patrulhas que, por sua vez, são cobradas em jogos ou demonstrações. Como “ponto alto” no ensinamento dos Primeiros Socorros, aplica-se essa atividade de surpresa, procurando tornar o assunto mais agradável.

Anteriormente, os Chefes escolhem o local do “acidente”, relativamente afastado do ponto inicial da atividade, marcando a trilha com sinais de pista para que as

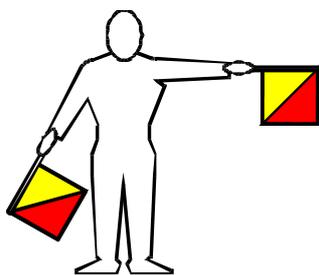
Patrulhas sigam até o local do “acidente aéreo” empregando vários sinais de pistas, inclusive deixando enterrado o croqui do local, quando estiver mais próximo. A atividade pode ser feita por Tropa, isto é, uma só pista para as Patrulhas seguirem e o mesmo acidente aéreo ou então, uma pista e um acidente aéreo para cada Patrulha, o que será mais eficiente, porém dando mais trabalho e necessitando de mais material e um maior número de recursos humanos para serem os feridos.

As Patrulhas, chegando ao local do acidente aéreo, encontrarão várias pessoas (apoio) deitadas no chão, alguma em silêncio e outras gemendo, com um papel pregado na sua camisa (alfinete ou grampeados) escrevendo quais os problemas delas, por exemplo: fratura exposta no tornozelo direito, fratura no antebraço esquerdo, trauma na coluna, morto ou em choque (?), lipotímia, entorse em ambos os pés, não está respirando bem, pancada violenta na testa, hemorragia no braço direito, fratura em costelas, corte profundo na perna esquerda, queimaduras no braço etc. etc. Devem ser repetidos os problemas e alguns, devem ter mais de um problema, de forma que todos Escoteiros atendam os acidentados e sempre devem atender em dupla. Os Chefes ficam observando o atendimento em silêncio, como se não estivessem presentes, anotando os erros e acertos para uma avaliação dos procedimentos, em conjunto com as Patrulhas. Notar que, pelos ferimentos, muitos deverão ser transportados em macas, devendo ser feitas pelos Escoteiros, usando-se as técnicas já conhecidas. Na volta, transportam os feridos nas macas durante um período não muito longo...

**AVALIAÇÃO:** Vários fatores são avaliados: quantos sinais de pista não anotaram, acharam o sinal “objeto escondido à “x” passos” com o croqui enterrado, as macas foram bem construídas, houve liderança do Monitor, houve disciplina, os Escoteiros conheciam os Primeiros Socorros, os cuidados com a higiene foram seguidos, usaram luvas etc. etc. Mas, o mais importante é o conhecimento dos Primeiros Socorros e atendimento em emergências. Caso não tenham demonstrados conhecimentos satisfatórios, os ensinamentos devem ser reciclados com menor espaço de tempo! Atribuí-se a vitória à Patrulha que mais acertou! Daí, para tirar a Especialidade sobre o assunto torna-se bem mais fácil.

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 08 – ÁREA CONTAMINADA

**HISTÓRIA:** O Chefe convoca a Corte de Honra e comunica aos Monitores que ouviu uma grave notícia na Radio e achou melhor gravar o noticiário e, devido as características do acidente resolveu repassá-la para todos ouvirem, pois acredita que nossas Patrulhas tem amplas condições de resolver essa emergência até chegarem os engenheiros da Eletropaulo, pois o local é aqui perto.

**OBJETIVO:** Desenvolver a Iniciativa, liderança, e a condição de trabalhar em Patrulha. Treinar habilidades e segurança no uso de ferramentas de corte, nós e amarras e a criatividade na execução da tarefa.

**MATERIAL:** Seis bambus (pouco mais grosso que um cano de  $\frac{3}{4}$ "), um rolo de 1 kg de sisal para amarras, dois serrotes, duas facas ou dois canivetes. Este KIT é por Patrulha. O croqui do desenho.

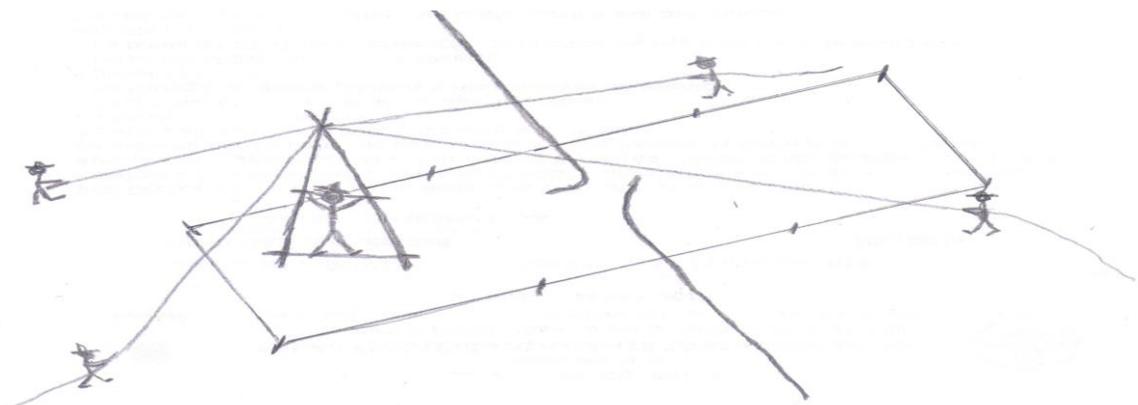
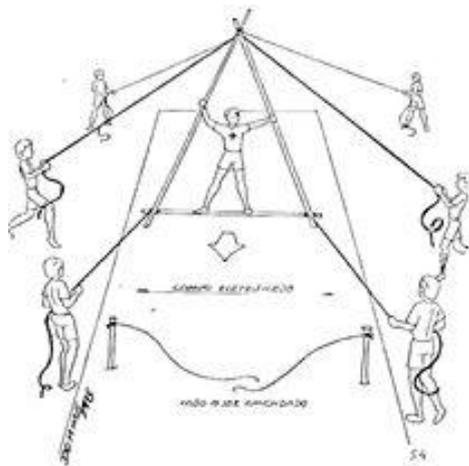
**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe grava em um CD uma trilha de um noticiário de uma rádio qualquer e, de repente o som é interrompido com uma notícia extraordinária (gravada anteriormente pelo Chefe) com uma mensagem alarmante comunicando que um cabo de alta tensão foi arrebentado, eletrificando toda aquela área correndo o sério risco de atingir muitas pessoas. O cabo de alta tensão é muito potente e ninguém consegue chegar perto, nem com sapatos isolantes.

O desafio é emendar o cabo com altíssima voltagem. Para isso a Patrulha terá de:

- A) Construir um artefato capaz de isolar do chão o responsável pela emenda e a Patrulha terá de conduzi-lo através da área comprometida até o local de fazer o nó, sem ele tocar no solo, trepado sob o bambu horizontal, segurando nos bambus de ambas as laterais. Um excelente exercício de equilíbrio e coordenação.
- B) Eleger entre os membros da Patrulha um responsável que, com altíssimo risco de vida, fará a emenda, usando um nó escoteiro indicado para o caso sem tocar o solo. Caso ele encoste no solo, sofrerá uma forte descarga elétrica e morrerá.
- C) Deverá partir da área de segurança, chegar ao local do cabo rompido, emendá-lo refazendo a corrente e retornar para a área segura. Ao refazer a emenda, o local voltará ao normal em sessenta minutos. As Patrulhas, chegando ao local

marcado em que o cabo foi rompido, encontrarão um retângulo feito com espeques e sisal medindo dez metros de comprimento aproximadamente, por dois metros de largura, a uma altura do solo de uns vinte centímetros limitando o local energizado e perigoso. No centro do retângulo, atravessando a menor distância, estará o cabo rompido que terá de ser emendado. Pode ser feita apenas uma Base, participando uma Patrulha de cada vez, cronometrando o tempo que levou da saída para a Base, a realização da tarefa, e o seu retorno ao ponto de partida. Ou então, uma Base para cada Patrulha, dependendo do número de Chefes para acompanharem a tarefa. Se optarem por uma única Base, será feito um sorteio para determinar a ordem das Patrulhas saírem para a Base. A Base em funcionamento, não deve ser vista pelos demais.

O artefato isolante que a Patrulha terá que construir com bambus e sisal é uma pioneiria muito comum, chamada de “Triângulo”, só que deverá ter uns dois metros de altura e com amarras muito bem feitas, pois o jovem eleito para emendar o cabo irá em cima da Biga, em pé na travessa inferior. O “Triângulo” será mantida “em pé” por quatro tirantes, dois na frente e dois atrás, presos na travessa superior. Quatro Escoteiros manterão esses tirantes esticados, afrouxando um de cada vez para dar o passo à frente com a Biga, mantendo em pé, na vertical, para ir caminhando. É uma questão de equilíbrio, habilidade e coordenação. O Escoteiro em pé no Triângulo é que dá o passo à frente.



**AVALIAÇÃO:** Será vencedora a Patrulha que cumprir a missão em menor tempo. Deve ser levada em conta a confecção dos nós e amarras quadrada e diagonal. Se o Escoteiro que ia dar o nó para emendar o cabo, cair do “Triângulo” ou tocar ao chão, morre e o Triângulo deverá voltar ao ponto de partida, substituindo o que faleceu, retornando ao jogo, quantas vezes forem necessárias.

Este é mais um jogo de aventura e desafios, no qual os Escoteiros levam a sério a história, fazendo o melhor possível para vencerem os obstáculos.

Pode ser repetido duas vezes ao ano, no máximo, para não tornar-se monótono com a repetição. Alguma variação pode ser criada, na segunda vez.



**A Patrulha é a célula da Tropa, e nela se vive o Escotismo!**

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 09 – SHERLOCK HOLMES

(Atividade mais indicada para o Ramo Sênior)

**HISTÓRIA:** O Chefe comunica aos Monitores na Corte de Honra, que conseguiu autorização para levar as Patrulhas para visitarem a “cena de um crime” verdadeiro, acontecido na semana passada e ainda não desvendado pelos detetives da Polícia Civil. Já que a visita será feita, o Delegado solicitou que os Seniores o ajudassem a resolver o crime, pois conhece bem o Movimento Escoteiro e sabe que são rapazes e moças inteligentes e dedicadas.

**OBJETIVOS:** Desenvolver o poder de observação e dedução, aprimorar a lógica e a intuição, prestar atenção a pequenos detalhes e saber como interpretá-los e ordená-los em uma sequência lógica de forma que monte uma história da vida cotidiana.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** É necessário uma sala ou mesmo um quiosque, de modo que este cômodo possa servir para a montagem da cena do crime, oferecendo condições para que seja cercado com um cabo, mantendo o local isolado para evitar o toque de mãos. Várias garrafas vazias de whisky, rum, cachaça, latinhas de cerveja etc. Quatro copos de whisky e um com marcas de batom. Três cinzeiros c/ muitas pontas de cigarro e alguns com batom. Uma mesa de centro para quatro pessoas e quatro cadeiras. Mais uma cadeira e esta caída no chão. Cordas de sisal cortadas e caídas no chão. Uma garrafa de Ketchup para fazer as marcas de sangue no chão e na faca que está no chão ao lado das cordas. Dinheiro na mesa e espalhado pelo chão. Marcas de sangue indo da mesa, passando pela cadeira e pela porta. Um jornal com uma manchete (impressa no computador/imprensa) e colada em um jornal de verdade, com a seguinte manchete: “LADRÕES ASSALTAM BANCO E FAZEM REFÉM!”. Cartas de baralho espalhadas pela mesa e pelo chão. Folha de papel com anotações sobre o jogo de baralho para identificarem como “Buraco”. Um radinho de pilha em cima da mesa, ligado. Um relógio de mesa caído no chão, parado, marcando pouco mais de três horas da madrugada. Alguns poucos restos de pão em uma cestinha, caídos no chão. A cena está montada!

**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe chama os Monitores e comunica que as Patrulhas terão 15 minutos para observarem a cena do crime e em completo silêncio. Se alguém falar qualquer coisa, a Patrulha será desclassificada. Poderão observar a cena todas as Patrulhas ao mesmo tempo, desde que tenha espaço para isso. Cada membro da Patrulha fará suas anotações sobre tudo que achar necessário. A seguir a Patrulha terá 30 minutos para conversar entre si, deduzir a sua história sobre o crime acontecido e escrever em uma folha. Não há tamanho para o texto. Cada Patrulha elegerá um relator que terá o tempo de 15 minutos para ler o relatório da cena. Por esse motivo continua proibida a comunicação entre as Patrulhas. Quando um relator estiver descrevendo a cena, as outras deverão ficar em silêncio. Se permitir perguntas, só após o término da leitura do relator.

**AVALIAÇÃO:** Cada Patrulha seleciona um seu elemento como relator para contar a história do crime, para o Chefe e seus Assistentes. Podem pedir auxílio para os pais, pois devem ser uma “Equipe Julgadora” de cinco pessoas. Esta Equipe recebe uma cópia da história do crime considerada “verdadeira” e vai comparando com as histórias das Patrulhas. Aquela que mais se aproximar da verdadeira será a “Patrulha Vencedora Sherlock Holmes” e deve ser premiada com algum brinde simples e interessante.

**HISTÓRIA VERDADEIRA DO CRIME:** Somente o Chefe responsável pela atividade conhecerá a verdadeira história que ele mesmo criou de acordo com o que ele conseguiu para montar a cena do crime. A cópia desta história deverá ser entregue a Comissão Julgadora, no momento da leitura dos relatórios. Resumindo este exemplo temos esta história: Aconteceu um grande assalto no Banco. - Os bandidos levaram um refém. - Pela data do jornal define o dia (Não mais que dois dias). - O refém estava amarrado. Eram quatro ladrões (um era mulher pelo batom no copo). - Pouca comida e muita bebida. - Três homens para uma só mulher. - Jogo de baralho até de madrugada. - Alguém roubava o jogo? - Radio ligado para ouvir o noticiário. - Houve briga e alguém sacou uma faca e feriu alguém (quem?) e fugiu correndo. - Todos os outros três ladrões perseguiram o fugitivo. - Por quê? - Fugiu c/ o dinheiro? A faca ficou no chão e o refém conseguiu apanhá-la, soltou as cordas e fugiu em seguida. Chamou a Polícia? A Patrulha que chegar mais perto da verdadeira história em suas deduções, vence!

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 10 – O HOMEM SEM BRAÇO

### (Exclusivamente para o Ramo Pioneiro)

**HISTÓRIA:** A atividade se resume em fazer com que o Clã reconstrua a história de cinco náufragos, o que se passou dentro do barco salva vidas durante sua permanência em alto mar e como eles sobreviveram por quase sessenta dias. O que aconteceu de tão estranho, profundo e misterioso que juraram nunca revelar, tornando-os amigos leais, a ponto de darem a vida, um pelo outro e para qualquer um dos cinco!

**OBJETIVOS:** Dar asas a mente criativa, desenvolver a capacidade de dedução e saber eleger fatos que, misturados com outros, sejam estes, selecionados como “importantes” para desvendar o mistério. A identificação desses fatos fará a história deslanchar, tomando seu curso natural, respondendo as perguntas feitas e, no final, terão uma história aterradora, porém de uma sensibilidade única, capaz de rotular o ser humano como irmãos!

**MATERIAL:** Não precisa de material algum. Talvez uma folha de papel para anotarem o que está correto durante o decorrer da história. O tempo recorde para a solução dessa atividade, que eu tenha conhecimento, é de duas horas, participando 15 pessoas. É indicado um local confortável que acomode todos sentados. Esta atividade é recomendada para um dia de chuva, um fim de noite em um acampamento após o Fogo de Conselho, ou uma reunião normal na Caverna do Clã.

**IMPORTANTE:** Os participantes que, no final, conhecerão toda a atividade, devem se comprometer a manter segredo desta história, não revelando seu conteúdo, para que possa ser aplicado com sucesso em outros Pioneiros(as). Veja como tem levado á sério tal recomendação, que você mesmo, provavelmente, não a conhecia...

**DESENVOLVIMENTO:** O Mestre Pioneiro reúne o Clã para uma “Atividade Especial” sem revelar de que se trata, motivando através de palavras adequadas o

maior comparecimento possível, alegando que tal evento certamente marcará suas vidas para sempre, tornando o momento inesquecível!

Estando o Clã reunido, iniciar na hora marcada e ninguém mais poderá entrar após o início. Faz parte da motivação aplicar uma certa “linha dura”...

O Mestre inicia a atividade conforme é a rotina do Clã e a seguir, conta com bastante ênfase, a história que se segue:

Um rapaz de aproximadamente, 25 anos estava repousando em sua casa quando tocou a campainha e ele foi atender. Era o correio entregando uma caixa vinda de outro país, que parecia uma “caixa de flores” embora mais pesada. Desembrulhou com muito cuidado, como se soubesse do que se tratava. Dentro havia uma caixa de igual formato e tamanho, porém de metal e estava lacrada. Com um canivete rompeu o lacre e abriu a caixa. Um forte odor se espalhou pela sala. Ele olhou com muita atenção, procurando uma tatuagem. Assim que a encontrou, tornou a fechar a caixa de metal, lacrando com cera, colocou dentro da caixa de papelão, embrulhou novamente em papel, subscitou um endereço e saiu para colocá-la no correio. Este homem tinha apenas o braço direito!

O segundo homem recebeu o embrulho, fez o mesmo ritual que o primeiro e despachou o pacote para um terceiro homem que, repetindo todo o processo, enviou para o quarto homem que, após verificar todo o processo, se desfez do pacote.

**SEQUÊNCIA:** Daí em diante os Pioneiros começam a formular perguntas que julgarem pertinentes para traçar a história vivida pelas cinco pessoas. O Mestre Pioneiro não fala mais nada e para ele somente é permitido dar três tipos de respostas:

- a) Não vem ao caso! (isso que dizer que a pergunta/resposta não interage com a história, sendo, portanto inútil respondê-la.).
- b) Sim! (significa que a pergunta procede e faz parte da história, devendo ser a resposta anotada para ver onde ela se encaixa e em qual sequência.).
- c) Não! (significa que faz parte da história mesmo sendo negativa e deve ser considerada.).

De vez em quando é recomendado que os Pioneiros revisassem a história para confirmarem o que eles têm de real até aquele momento.

Agora, minha dúvida: Esta atividade é muito antiga e, que eu tenha conhecimento, nunca foi escrito, sendo repassada de pessoa a pessoa... Inclusive foi aplicada por

um período no meio universitário. Em contra partida, se não for divulgada, não será conhecida, caindo em desuso e tendendo ao esquecimento.

Conversando com muitos Escotistas, entre eles vários Mestres Pioneiros, tomei a decisão de publicá-la, calcada nos vários argumentos significativos apresentados e que, principalmente, seria uma perda se a esquecermos, tendo em vista o conteúdo educativo que a história contém.

**A HISTÓRIA FINAL A QUAL OS PIONEIROS DEVEM CHEGAR:** Após centenas de perguntas e as respostas alinhadas corretamente, deverão chegar a esta história:

Cinco formandos do Curso de Medicina resolveram comemorar a Formatura fazendo uma viagem de navio para a Europa. Durante a viagem aconteceu uma grande tempestade e o navio afundou, sendo que, os cinco médicos, se salvaram em um barco salva vidas. Ficaram a deriva por muitos dias, sem nenhuma alimentação e bebendo apenas água da chuva. A fome estava insuportável e os levaria à morte dentro de dois dias se não fossem salvos à tempo... Então, um dos médicos que era cirurgião e, por hábito sempre levava sua maleta cirúrgica, fez a seguinte proposta:

Faço a cirurgia de amputação de um braço de cada um, à medida que não somos salvos e nos alimentaremos, mantendo a vida. Escolheremos a ordem de amputação por sorteio e eu, como cirurgião, ficarei por último. Proponho um justo, leal e sincero juramento que, se formos salvos antes de todos perderem um braço, aqueles que sobreviverem, mandará amputar um dos braços. No final, salvos ou não, todos os cinco ficarão com apenas um braço, pois iremos sobreviver à custa desse ato! Será nosso Juramento de Honra e nosso eterno segredo! Deus nos perdoará, pois estamos privilegiando a vida!

E assim foi feito! Um a um foi amputando um abraço e sobrevivendo... Quando chegou a vez do cirurgião, que havia ensinado como proceder à cirurgia de emergência para os outros quatro médicos, eles foram salvos por outro navio, ficando apenas o cirurgião com ambos os braços.

Depois de refeitos dessa trágica aventura, cada qual voltou para sua cidade e deram início à vida profissional, alguns permanecendo em sua terra natal e um, partindo para outro país. Embora nunca mais se encontrassem, mantinham contato via internet. O segredo foi respeitado que nunca mais tocariam no assunto, mesmo entre eles. Restava saber se o juramento seria cumprindo, contudo ninguém perguntava. Alguém duvidava, pois um cirurgião sem um braço não poderia exercer essa especialidade da medicina. No íntimo, todos duvidavam,

pois havia passado quase um ano sem ter notícias da quinta amputação... Até já o haviam perdoado, afinal ele os salvou...

Quando, para o fortalecimento dos princípios da lealdade, o primeiro recebe o braço, procura a tatuagem, embrulha novamente e despacha o macabro pacote para o outro e assim sucessivamente, passando aquele braço, pelos quatro amigos...

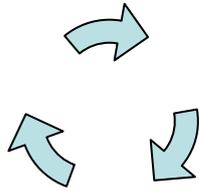
Sabem vocês qual era a tatuagem que o cirurgião tinha no braço?

Uma “Flor de Lis”! Ele era um ESCOTEIRO!



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 11 – SISTEMA DE BASES

É um sistema de aprendizado muito empregado no Movimento Escoteiro. Talvez as derivações não sejam muito conhecidas e por isso vamos descrevê-las, pois são opções válidas no método, quebrando a rotina das Bases já conhecidas.

**HISTÓRIA:** Conta a história que uma cidade da Grécia antiga iria ser atacada pelos inimigos vindos de Troia. Todos estavam muito apreensivos, pois o seu exército principal, composto de homens jovens e muito bem treinado, estavam fora da cidade, indo ao encontro dos soldados de Troia para combatê-los distante da cidade. Mas tarde descobriu-se que o alarme tinha sido falso... Mas, não podiam apenas contar com o restante do exército que permaneceu na cidade para a sua proteção, pois era composto de homens mais velhos, mutilados das guerras anteriores e alguns jovens, estes, com pouquíssimo treinamento. Um bom guerreiro levava quase um ano para ser bem treinado em todas as armas daquela época, e os treinadores eram os melhores guerreiros. Não havia tempo hábil para se preparar um exército em número suficiente para defender a cidade, quanto mais para ensinar estes jovens...

Então, alguém teve a ideia salvadora. Montaram diversos núcleos das diversas armas cujo treinador seria os melhores guerreiros que permaneceram na cidade, mesmo que idosos, pois todos tinham conhecimento. De tempos em tempos, davam um sinal e, em forma de rodízio, passam de um núcleo para o seguinte, assim, rapidamente e em poucos dias, estariam relativamente preparados para o combate. E assim foi feito, mas a batalha não aconteceu...

Mas o novo método de treinamento foi consagrado, passando a ser empregado como forma preliminar para novos soldados e adotado até hoje por diversas escolas de treinamento e para inúmeros assuntos. No escotismo também não seria diferente, sendo muito empregado nas suas formas de ensinar.

**OBJETIVOS:** Ensinar, cobrar e reciclar diversas técnicas e assuntos, liderança, sociabilização, a fraternidade, são os objetivos principais, além de muitos outros considerados secundários.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** É determinado pelos objetivos que desejamos alcançar. Se for orientação, por exemplo, o material para esse tema, terá nesta Base, bússolas Silva e Prismáticas, GPS, mapas do local, folha almaço quadriculado, caixas de sapato para fazer a Tela Panorâmica (quadrícula) lápis, borracha, régua, transferidor. Isso dividido em quantas bases abordará esse tema. Resumindo: se as Bases tiverem assuntos diferentes, terão materiais diferentes. Os recursos humanos para operarem também são diretamente proporcionais às Bases.

### **DESENVOLVIMENTO: VÁRIOS TIPOS DE BASES**

**A) COM ESCOTISTAS** - O Sistema de Bases mais comum é aquele que aborda vários assuntos, tendo uma Base para cada tema, servindo como referência padrão para a grande maioria das Tropas. Iniciada a atividade, o Chefe apita e cada uma das Patrulhas se dirige aleatoriamente a uma Base. Lá permanecem executando a tarefa proposta até o Chefe apitar novamente, momento este em que as Patrulhas interrompem o que estão fazendo (tenha terminado ou não), dá o Grito de Guerra, fazem a saudação e, rapidamente, se dirigem à Base seguinte. Normalmente girando em direção horária. O tempo de permanência em cada Base é determinado pela média dos assuntos de todas as Bases, procurando-se dar tarefas que, aproximadamente, levem o mesmo tempo para serem executadas. Normalmente, 30' minutos (25' para executar + 5' para o deslocamento) é suficiente. Em cada Base permanece um Chefe que ensina (ou observa) o que a Patrulha está fazendo. Podem ser usados Pioneiros/as, Chefes de outras Seções e, dependendo do assunto, Diretores e pais.

**B) VAZIAS** - Este outro tipo de Base que vamos descrever é o mais indicado para uma Tropa que tenha poucos Chefes, é montada sem precisar de recursos humanos extras e funciona desta forma: O Chefe convoca a Corte de Honra para uma reunião três horas antes e, juntos montam todas as Bases. O Chefe ao mesmo tempo em que monta as Bases, vai ensinando (ou reciclando) seus Monitores, em todas as Bases. Quando iniciar as atividades, o desenvolvimento de dá como a anterior, com a diferença que, a Patrulha chegando à Base, nota que ela está sem chefe. Então o Monitor "assume" a Base e ensina tudo o que aprendeu sobre o assunto no momento em que montava a Base com seu Chefe. Ao ouvir o segundo apito, o Monitor reassume sua Patrulha e todos se dirigem para a próxima Base, repetindo o Monitor, a mesma postura. Assim, sucessivamente em quantas Bases houver.

**C) COM MONITORES** – É uma variação da anterior, com a diferença que as Patrulhas estão sob o comando dos Sub Monitores e os Monitores ficam fixos nas Bases, como se fossem Escotistas. A desvantagem é que, de certa forma, quebra o

Sistema de Patrulhas, pois cada Monitor ensina todas as Patrulhas e não só a que ele pertence e só pode ter o número de Bases iguais ao número de Monitores, portanto, igual o número de Patrulhas. Uma alternativa é usar esse método convidando a Tropa de outro Grupo para participar.

**D) AD HOCK** – É uma forma de variar radicalmente o processo, diferenciando e muito, dos outros. É pouco aplicado porque, realmente, ele quebra drasticamente o Sistema de Patrulhas. O lado positivo é que encurta o tempo de ensino e principalmente de reciclagem, e antecipa o aparecimento de futuros líderes na Tropa. Funciona assim: O Chefe conta de 1 a 8 em todas as Patrulhas. A seguir junta todos os números 1 e 2, todos os números 3 e 4, todos os números 5 e 6, assim sucessivamente. Teremos então, quatro Equipes de oito jovens cada uma (se a Tropa tiver quatro Patrulhas), com a diferença que cada Equipe tem dois elementos de cada Patrulha. Aplica-se então o Sistema de Bases com Chefes ou com os Monitores (retirando os quatro Monitores, para ensinarem nas Bases). Outra diferença está no fato de que cada Patrulha vai a apenas uma Base de adestramento. Passando horário estipulado, dissolvem-se as Equipes e volta-se a formar as Patrulhas. Estas tiveram dois representantes nas Equipes que passaram por todas as Bases. Então, dá-se um prazo médio de 60 minutos para que cada dupla de elementos das Patrulhas ensine à sua Patrulha o que aprenderam na Base em que eles foram. Atuam como se fossem Monitores durante àquela hora.

**AVALIAÇÃO:** É feita através de jogos e conversas informais, ou simplesmente observando o desempenho nos acampamentos e excursões.



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 12 – O BAÚ DO TESOURO

**HISTÓRIA:** Conta uma lenda que, por volta do ano de 1.500, um navio pirata estava sendo perseguido por uma grande frota de navios da Marinha de Portugal, cujo Rei Dom Manuel, já cansado com as pilhagens que estes piratas faziam contra a Marinha Mercante, armou uma grande caçada por todos mares conhecidos daquela época.

Eram piratas conhecidos pela coragem, ousadia e violência que atacavam os navios para roubar iguarias, ouro, pólvora, armas e munições, tecidos e até alimentação, água e mulheres passageiras. Não faziam distinção de nacionalidade e atacavam navios de qualquer país.

Estavam fugindo pois era grande desigualdade para o confronto e nessa fuga, contornaram uma pequena ilha vulcânica e, sem que os portugueses vissem, colocaram um cofre com um tesouro valioso em um escaler e desceram ao mar, com dois remadoress. Estes teriam a missão de esconder o baú em um local já conhecido dos piratas e ficaram de ir apanha-los assim que possível, se conseguissem escapar. Acontece que a frota portuguesa alcançou o navio pirata colocando-o a pique e todos morreram.

A lenda diz que, quando iam ser alcançados, os piratas fizeram um mapa e o colocaram em uma garrafa vazia de vinho, fecharam bem e a jogaram ao mar. A garrafa ficou à deriva por muitos meses até um pescador a encontrar. Este, foi assassinado em uma briga de bar e não se soube mais do mapa. Agora, um tio de um Escoteiro do nosso Grupo, que mora em Portugal, disse que encontrou, no meio das páginas de um velho livro, um mapa que poderia ser esse.

Como a ilha fica aqui, nas costas do Brasil, mandou o mapa para seu sobrinho ver se tem veracidade e afirmou que se encontrássemos o baú, ele doaria metade para nosso Grupo Escoteiro. Por isso vamos nos preparar para procurar o baú do tesouro, pelo mapa que ele enviou.

**OBJETIVOS:** Desenvolver a criatividade, a iniciativa, a liderança, mantendo aceso o espírito de aventura e a persistência em vencer os desafios.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Blocos de concreto para construções suficientes para fazer um quadrado de blocos com 3m de lado (3m. x 3m.) que representará um lago no centro da ilha e que é a boca de um vulcão e está repleto de lavas incandescentes, fervendo a uma temperatura altíssima. No centro deste lago há uma ilha menor, (1m. x 1m.) também de blocos, sem perigo, pois está acima das lavas do vulcão e no centro desta ilha pode-se ver o baú do tesouro deixado pelos piratas. Este baú é feito com antecedência e vai depender da habilidade e criatividade do Chefe para ficar parecido. Pode ser feito com uma caixa de papelão, bem trabalhada, pintada com capricho, imitando um baú. Dentro dele coloca-se o tesouro, normalmente balas, chocolates, bombons etc. Dois caibros ou táboas de 0,80 cm de comprimento, de preferência o caibro que é mais estreito e necessita de equilíbrio para andar em cima. Um croqui do local que será feito o jogo, imitando um mapa antigo, assinala o local da ilha e o “ X “ do baú do tesouro. O desafio é chegar a ilha do centro e pegar o tesouro.

**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe reúne a Corte de Honra, relata a história, sorteia a ordem que as Patrulhas sairão a procura da ilha do tesouro e entrega o mapa a primeira Patrulha. Pode ser dado o tempo cronometrado de 30 minutos para cada Patrulha, dependendo da distância entre o ponto de partida e a ilha (feita com antecedência). Se o local for grande, como em um acampamento, pode-se fazer o percurso através de azimutes usando a bússola ou marcar a trilha até a ilha com sinais de pista. Nestes casos, dá-se mais tempo.

Os quadrados (lago e ilha central) devem ser feitos do tamanho exato ficando um vão entre o contorno maior para o menor de 1 metro. Os caibros que são fornecidos devem ter 0,80 cms de comprimento, portanto não dá para um só servir de ponte. Para imenda-los é bem complicado pois não haverá sisal. Os caibros não podem ficar encostado na lava que incendeiam. A solução é colocar um caibro de atravessado em um dos ângulos do murinho externo (isso diminuirá a largura do lago) e apoiado neste, colocar a outra ponta no ângulo da ilha central. Está feita a ponte sem encostar na lava.

**AValiação:** Será vencedora a Patrulha que conseguir pegar o tesouro em menos tempo, sem cair nas lavas incandescentes. No final da atividade, o “tesouro” é repartido entre todos, irmanamente.

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 13 – ÁREA DE SOBREVIVÊNCIA

**HISTÓRIA:** Realizando um trabalho sigiloso para evitar pânico no planeta, as organizações FBI, Polícia Internacional, Polícia Federal e Scotland Yard, em mútua cooperação, descobriram uma invasão ao nosso planeta por alienígenas oriundos do planeta Saturno. Descobriram que eles estão se preparando para a invasão desde o ano 1.950, estudando o ser humano e como proceder à invasão sem correrem riscos, pois apesar de serem muito evoluídos, é um povo muito frágil. A tática de invasão eleita foi a aniquilação de toda a raça humana, de surpresa e sem confronto, através da implantação de algumas bombas bacteriológicas em cada continente, tendo uma “bomba mestra” que emitirá um sinal para que todas as bombas se abram simultaneamente, libertando o vírus que eliminará a vida sobre a terra em um dia! Apesar de exterminar a vida, não causarão danos materiais, pois pretendem habitar nosso planeta. O local da bomba mestra já foi descoberto e a missão será desarmar a bomba para que ela não detone as outras.

Acontece que o vírus também é letal para os ETs que já se retiraram do planeta para voltarem daqui um longo período, quando os vírus já estarão mortos devido a nossa atmosfera. Para proteger esta “bomba mestra”, construíram à sua volta uma Câmara de Proteção, isolada, que não permite o vírus penetrar, no qual todos, alienígenas ou terrestres, estariam protegidos. Aqueles que estiverem fora da Câmara de Proteção, morrerão e se alguém não se salvar, não mais haverá a raça humana. Para os humanos, animais e aves, o efeito mortal do vírus é de 24 horas, tornando-se neutros depois desse tempo.

**OBJETIVOS:** Desenvolver a liderança, a iniciativa e o trabalho em Patrulha. Buscar através da criatividade a solução do problema. Saber administrar e encaminhar para a votação democrática a “chuva de ideias” que certamente aparecerá. Adequar-se a vontade da maioria, avaliando o objetivo final do desafio que é “salvar a raça humana” a qualquer preço!

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Bastões, Varas ou Bambus de aproximadamente dois metros de altura, em quantidade suficiente para permitirem fazer um quadrado de

três metros por três metros, com a altura aproximadamente de dois metros. (3m x 3m x 2m). No chão, uma área de nove metros quadrados, com dois metros de altura. Lonas ou lonas plásticas que permitam fechar as paredes laterais dessa “sala” devendo haver um transpasse da lona para que forme uma “porta oculta” para a Chefia entrar/sair quando necessário. Não há teto.

Se o terreno permitir essa sala deve ser construída perto de uma árvore para que dê a impressão que se “construir alguma pioneiria” poderá entrar na Câmara por ali. Para ajudar e confundir ao mesmo tempo terá perto da Câmara, corda, sisal, alguns cabos de vassoura, uns pedaços curtos de bambus, algumas carretilhas, cintos de alpinismo, caixa de Primeiros Socorros, alguns “gatos” de alpinismo, faca, machadinha, facão e canivete, etc. Este material poderá ser usado pela Patrulha. A “Bomba” é um relógio despertador, daqueles bem barulhentos, de campainha externa, regulado para despertar em 40 minutos. Deve ser sincronizado com o relógio dos Monitores para que todos possam saber o tempo restante de vida! E, naturalmente, estará colocado dentro da Câmara de Proteção!

**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe reúne a Corte de Honra e comunica o acontecido e, como eles estão mais pertos da “Bomba Mestra” convidam as Patrulhas para serem voluntárias para salvar a Raça Humana. Fará o sorteio para ver qual Patrulha irá primeiro. O toque do despertador significa que a bomba soltou seus vírus e será extinta a vida no planeta terra. Quando uma Patrulha termina de jogar, seja qual for o resultado, os Chefes entram na Câmara, recoloca o relógio para despertar, arruma o material externo e dá largada para a outra Patrulha iniciar seu desafio. Cada Patrulha tem 40 minutos, deixando os 05 minutos para a arrumação do local pelos chefes e cada uma terá oportunidade de tentar salvar o planeta. Consigam entrar na Câmara ou não, todas as Patrulhas devem participar.

As Patrulhas que aguardam sua vez ficam em local que não dê visão para a Câmara e o Chefe deve ter um programa preparado para elas.

**AVALIAÇÃO:** Vencerá a Patrulha que conseguir saltar a parede da Câmara e desarmar a bomba. Se, apenas saltar dentro da Câmara, mas não deu tempo de desarmar, terá vencido parcialmente, pois estando dentro da Câmara, não morrerão.

**SOLUÇÃO:** É difícil, porem esse desafio é para testar o “Espírito Escoteiro” no oitavo artigo da Lei Escoteira! Não conheci nenhuma Patrulha que tenha conseguido transpor as paredes da Câmara e salvado toda a Patrulha. O que melhor aconteceu e isso poucas vezes, é quando o Monitor toma a iniciativa de salvar alguns membros, terminando com o autossacrifício de dois, pelo menos. Coloca dois bambus apoiados nos ombros dos dois Escoteiros mais fortes, servindo

de “andaime” e aqueles que conseguem, sobem nos bambus e pulam dentro da Câmara salvando alguns e morrendo outros. Alguns tiveram essa ideia mais não colocaram em prática, valorizando a amizade e união da Patrulha: “Um por todos, todos por um”! Só que se esqueceram de que, no caso, a salvação da Raça Humana era muito mais importante! Se conseguirem por esse meio desarmar a bomba, a Patrulha venceu o desafio, pulando dentro da Câmara de proteção sem encostar-se às paredes.

Neste Grande Jogo apreende-se que na vida vencemos e perdemos em diversas situações e temos que aprender a lidar com esse fator, transpondo as dificuldades e as derrotas, quando acontecem. É importante notar o esforço que foi feito para tentar vencer, a honestidade no empenho, a disciplina e a saudação aos vencedores!

Se nenhuma Patrulha conseguir o objetivo final, pode ser declarada vencedora aquela que mais se esforçou.



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 14 – ALARME CONTRA CHUVA

**HISTÓRIA:** Existe no Vale de Caraubá uma Tribo de Índios do mesmo nome e que habitam a margem sul do rio. Já foi uma grande tribo, com muitos guerreiros, porem o modernismo trouxe à tribo o progresso e, infelizmente agregado a ele, as doenças, o fumo, o alcoolismo, gerando desânimo em todos que ainda permaneceram na tribo. Acontece que naquela área chove muito, porem não causa danos porque no alto do morro existe uma grande e antiga represa que fornece água para muitas cidades, represando o rio. Mas, talvez pela idade, a represa está acusando fadiga e começou a aparecer rachaduras na muralha. O perigo é que, se a represa não resistir e se romper, a água descerá com grande velocidade destruindo tudo pela frente, matando pessoas, animais e destruindo as plantações. Será um caos!

Os Escoteiros conhecem bem o local, pois acampam naquela área há muito tempo. Também é comum dar apoio à tribo indígena ensinando muitas coisas práticas da vida moderna, inclusive às suas crianças, brincando com elas e até ensinando a ler.

Esta semana a Defesa Civil procurou melhorar a segurança da tribo instalando uma aparelhagem contendo uma manivela que aciona uma sirene no alto de uma torre que, quando acionada, emite um som muito alto que se escuta a quilômetros de distância...

Foi nessa visita ao Grupo Escoteiro que o Coronel Mauro, Comandante da Defesa Civil, sabendo que os Escoteiros estão acampados na barragem, veio solicitar que eles, já que estão lá, fiquem atentos à chuva que está ameaçando e caso aconteça, toquem a sirene para avisar a tribo indígena para se retirem com toda urgência, pois correm risco de morte se lá permanecerem.

**OBJETIVOS:** Desenvolver a criatividade e a iniciativa, fomentando a inteligência e habilidades manuais, coordenação sobre a Patrulha e a distribuição das tarefas.

**MATERIAL:** É uma atividade que pode ser realizada em um Acampamento ou em uma reunião de sede. De qualquer forma recomendamos que as Patrulhas montem umas duas barracas e o toldo de cozinha. Deve ser uma atividade feita

simultaneamente pelas quatro Patrulhas. O material necessário além do material de campo, é preciso ter à disposição uma boa sucata, tipo rodinhas, formas plásticas, caixa de fósforos, sisal, alguns cabos de vassoura, algumas latas e garrafas plásticas, tesouras, faca, estilete etc. etc. etc.

**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe convoca pelo celular a Corte de Honra e, rapidamente, relata para o Presidente da C.H. o pedido do Comandante da Defesa Civil, que é aceito imediatamente, sem nenhuma dúvida. Os Monitores recebem do Presidente da C.H. as instruções e partem para a montagem dos quatro “acampamentos de pesquisa pluvial”. Vão montar duas barracas e um toldo, por Patrulha. Após esta montagem se reúnem (por Patrulha) para colherem as ideias de como montar um alarme contra chuva. Haverá muitas sugestões e a Patrulha elege a ideia que acharem mais viáveis e funcionais e cada uma inicia o seu alarme.

Os “Alarmes contra chuva” terão que funcionar, fazendo barulho suficiente para acordar um Escoteiro que esteja dormindo na barraca ou fazendo a ronda no campo.

**AVALIAÇÃO:** Será vencedora a Patrulha que fizer o seu Alarme primeiro, chamando a Chefia, porem poderá ser desclassificada se não funcionar. O teste pode ser com água despejada por um regador, mangueira ou mesmo uma lata.



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 15 – VOO NOTURNO

**HISTÓRIA:** Um avião de dois motores Douglas DC3, de transporte militar ia retornando de sua missão, altas horas da noite, em direção a base quando aconteceu uma pane em um dos motores, parando de funcionar. Esse modelo de avião é muito versátil e estava sendo pilotado por um ótimo piloto com uma excelente tripulação. Quando se preparavam para uma aterrissagem de emergência no mar, avistaram uma pequena ilha e um local que, com muita habilidade, poderiam pousar. Conseguiram pousar sem nenhum ferimento, embora o avião tenha ficado destruído e logo começou a pegar fogo. A tripulação correu para tentar salvar o que fosse possível, aproveitando a claridade das chamas, com muita rapidez, pois logo o avião iria explodir. Foi o que aconteceu e pouco depois, tudo ficou completamente escuro, na noite sem lua. Embora tivessem tentado, não haviam conseguido pedir socorro e agora o rádio de bordo estava destruído. Tinham que sobreviver até sentirem o desaparecimento do avião e providenciar socorro. Mesmo sem nada enxergar, foram apalpando o que conseguiram salvar do avião identificando uma barraca, um bule de chá, o pacotinho de chá e algumas canecas. Um deles tinha uma caixa de fósforos que havia caído por ali e então resolveram armar a barraca, acender um fogo no meio de algumas pedras e fazer um chá. Teria que ser no tato, pois estava completamente escuro. E isso tudo em silêncio, falando baixinho somente a distribuição das tarefas, pois não sabiam se havia animais ferozes na ilha.

**OBJETIVOS:** Desenvolver a percepção de espaço, a força de vontade em vencer os desafios, a habilidade e a técnica de acender fogo, como objetivos principais.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Estacas e sisal para fazer um quadrado de 4 m. X 4 m. = 16 m. quadrados por 0.30 cm de altura. Uma barraca de uso da Tropa, dois macetes para bater espeques, uma chaleira, uma caneca, um pote com açúcar, uma vasilha com água, duas caixas de fósforos, com dois palitos dentro em cada uma, madeira seca e previamente cortada e gravetos para fazer a fogueira, e dois tijolos para colocar a chaleira em cima.

**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe convoca a Corte de Honra e lê para os Monitores a carta da história, explicando a atividade e sorteia a ordem de início entre as Patrulhas. Os Monitores dividem com a Patrulha as tarefas, a seu critério. O tempo da base é de 45 minutos, embora o Chefe possa alterar, se achar necessário. O desafio consiste executar, com os olhos fechados, as seguintes tarefas: achar dentro do quadrado o material espalhado e montar a barraca, pegar os dois tijolos, juntar a lenha, acender o fogo, colocar a água na chaleira, esperar a água aquecer, colocar os saquinhos dentro, fazer o chá, colocar o açúcar na caneca e tomar o chá.

**AVALIAÇÃO:** Vencerá a Patrulha que completar todas as tarefas no menor tempo ou a que chegar mais perto do término, caso nenhuma consiga.

Não é difícil realizar estas tarefas, porém se o Chefe achar que sua Tropa não está preparada pode diminuir o número de tarefas. Recomendamos que tente fazer todo o desafio, pois muitas vezes nossos jovens nos surpreendem!



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 16 - O NÁUFRAGO

**HISTÓRIA:** Um barco de pescadores no meio de uma forte tempestade, chocou-se em uns rochedos e afundou. O único sobrevivente conseguiu chegar nadando em uma pequena ilha deserta e lá sobrevivia há alguns dias. Por coincidência, uma Patrulha de Escoteiros estava navegando perto da ilha e avistaram um sinal de SOS feito com folhas de bananeira. Como não tinham rádio no barco, resolveram se aproximar e viram alguém pedindo socorro. Não podiam se aproximar da ilha devido a rebentação das fortes ondas contra os rochedos, mas perceberam que o marinheiro fazia sinais com os braços segurando em cada mão, um folha de planta. Logo perceberam que era sinais de Semáfora e que ele sinalizava que não comia e bebia há vários dias. Então decidiram tentar alimentá-lo antes de ir buscar socorro com a Polícia Marítima. O desafio é fazer chegar a ilha, água potável, chá, biscoito e um chocolate.

**OBJETIVOS:** Desenvolver a iniciativa, o sentido de cooperação, o 3º item da Lei Escoteira, o trabalho em grupo, o espírito de solidariedade, e as técnicas escoteiras, entre outros.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Uma corda grossa de uns 20 metros, um rolo de sisal, vários cabos de vassoura, marreta, machadinha, facão, faca, um cantil com água, uns pacotinhos de chá, um chocolate, uma caixa de fósforos, uma caneca de metal, dois tijolos, lenha já cortada e gravetos.

**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe convoca a Corte de Honra e lê a carta para os Monitores, e por intermédio deles, desafiam as Patrulhas para em treinamento, repetir a tarefa feita pelos outros Escoteiros. Explica que um Escoteiro da Patrulha será o náufrago, ficando sozinho na ilha. Sorteia a Patrulha que irá iniciar ou também pode ser feito simultaneamente as quatro Patrulhas Na ilha Já deverá estar os 2 tijolos e a lenha já cortada para o fogo. A ilha é um cercado de espeques e sisal de uns 2 m. de raio. O “barco” da Patrulha é demarcado com uma cerca de sisal e deve ficar aproximadamente uns 10 m de distância da ilha. A Patrulha deverá prender a corda no barco e jogá-la para a ilha e baldear para lá todo o material para fazer o chá e biscoitos, chocolate etc. O náufrago pode ajudar a

amarrar a corda na ilha. Terá que acender o fogo e fazer o chá. Ninguém pode pisar no mar. Tempo, 15 minutos. Se no terreno tiver uma árvore, a ilha poderá ser envolta da árvore.

**AVALIAÇÃO:** Vencerá a Patrulha que completar a tarefa em menos tempo.

**OBSERVAÇÃO:** O Chefe pode alterar o tempo e as distâncias, para mais ou para menos conforme a realidade de sua Tropa e da área que irá aplicar o jogo.



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 17 – REMOÇÃO DA ANCORAGEM

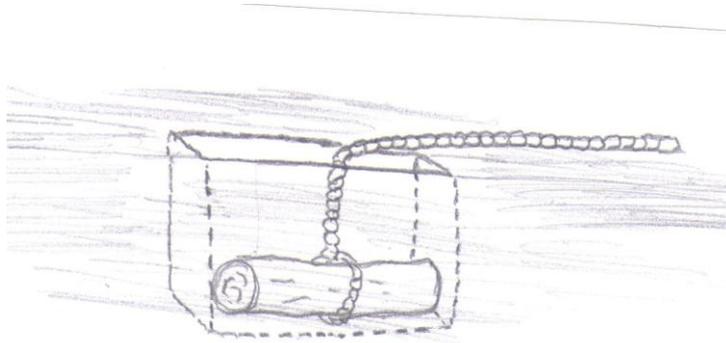
**HISTÓRIA:** Na época da 2ª Grande Guerra, os soldados aliados que combatiam os alemães, japoneses e italianos, vinham de uma violenta batalha que, após cinco dias inteiros de lutas, a munição estava no fim. Com isso, foram sendo empurrados para um paredão íngreme, ficando encurralados entre a tropa inimiga e o abismo. Sem munição, só havia uma saída: descer o paredão do abismo. Porém, no local que estavam não havia nenhuma árvore e nada que fosse possível amarrar a corda para descerem em segurança. Como eram soldados altamente treinados, resolveram aplicar as ancoragens tão bem treinadas. Para dividirem o peso, resolveram cada Patrulha fazer um tipo de ancoragem e descer por ela. Como eram quatro Patrulhas, fizeram um sorteio para ver quem construiria qual modelo e passaram ao trabalho. Chegando embaixo, o Capitão pediu que puxassem as ancoragens com toda força até retirar-las, para que os inimigos não descessem por elas. O desafio é construir uma ancoragem para, no final, ser retirada por outra Patrulha.

**OBJETIVOS:** Desenvolver a criatividade, ensinar, recordar e colocar em prática conhecimentos das técnicas escoteiras, desenvolvimento físico, liderança etc.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Dois troncos de árvores (ou quatro caibros – 2 + 2) de aproximadamente 1 metro, 4 cordas grossas de 10 m de comprimento, um rolo de sisal da espessura de um lápis aproximadamente, marretas para espeques, 5 cabos de vassoura para fazer espeques maiores, machadinhas, facões, facas, duas pás de lâmina fina, duas enxadinhas, dois serrotinhos.

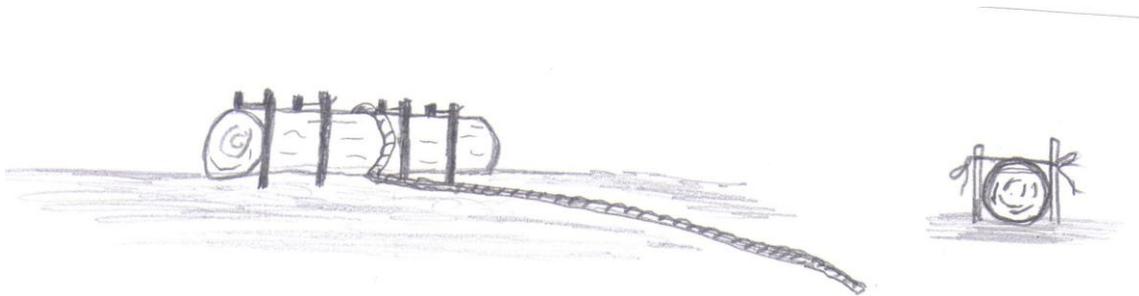
**DESENVOLVIMENTO:** O Chefe convoca a Corte de Honra, lê a mensagem e convida as Patrulhas para fazerem o mesmo treinamento para que estejam preparados para uma situação semelhante. Se as Patrulhas já tiveram instruções sobre “ancoragem” o chefe apenas sorteia qual Patrulha vai fazer qual ancoragem. Se a Tropa ainda não teve esse adestramento, entregar um desenho da ancoragem sorteada para cada Patrulha, pois os desenhos são autoexplicativos. Sugerimos as seguintes ancoragens:

**MORTO** => A corda é amarrada ao tronco com a Volta da Ribeira e este enterrado no solo à profundidade de um braço e colocado terra em cima. Se estiverem usando os caibros em vez de tronco, amarrar dois caibros juntos. Só fica de fora a corda grossa.



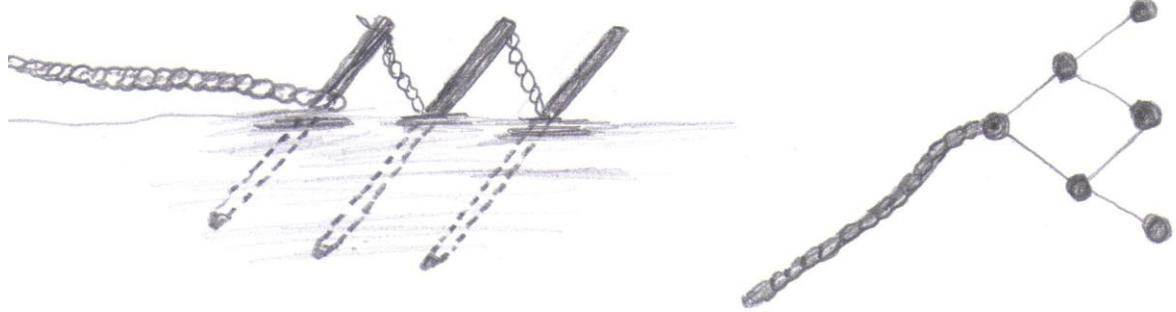
---

**ESTAQUEADA** => No tronco (ou os 2 caibros amarrados juntos) amarramos a corda como no "Morto" e cortamos os cabos de vassoura em dois, fazemos as pontas e estaqueamos o tronco com 4 estacas de cada lado que são amarradas entre si com sisal, na sua parte superior, para impedir que o tronco "suba" e saia da posição na superfície do solo.



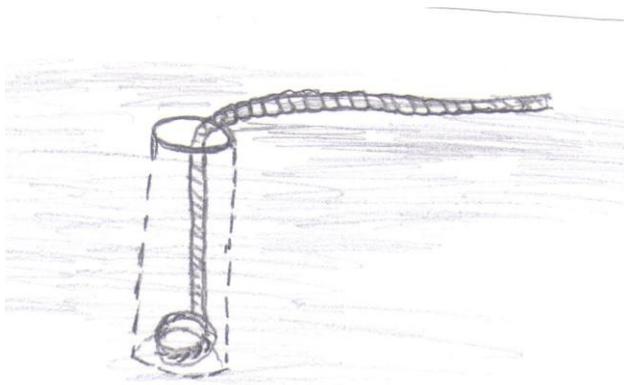
---

**UM – DOIS – TRÊS** => Amarra-se a corda rente ao solo na primeira estaca feita com metade de um cabo de vassoura. A uns 0,50 cm espeta-se mais dois cabos de vassoura amarrando com sisal a ponta superior da primeira na inferior da 2ª estaca. A outros 0,50 cm espeta-se mais 3 estacas amarrando com sisal junto a ponta superior das duas estacas na parte inferior das três estacas, todas colocadas a 45 graus.



---

**BRAÇO ÁRABE =>** Fazemos um buraco da profundidade de um braço e da largura de uns 0,10 cm de raio. Pegamos a corda e fazemos uma alça na ponta como uma argola da largura do buraco. Colocamos no fundo e enchemos de terra, bem socada, ficando para fora somente a corda.



**AVALIAÇÃO:** A Patrulha que conseguir terminar sua tarefa em primeiro tem 100 pontos e, em ordem da primeira para última que conseguirem desenterrar em menos tempo, terá mais 40 – 30 – 20 e 10 pontos em sequência. Deve ser puxada por outra Patrulha sorteada e não pode dar trancos na corda. A Patrulha que ninguém conseguir arrancar a ancoragem ganha mais 50 pontos. Tempo máximo de tração é de 3 minutos.

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 18 - DESAFIOS, AVENTURAS, EMOÇÕES

**HISTÓRIA:** Esta atividade é composta de quatro itens elaborada para uma Tropa Escoteira que tenha quatro Patrulhas e pode ser realizada no período de uma reunião normal de sede, em um acampamento ou excursão, pois é simples de aplicar e não requer muito esforço.

**OBJETIVOS:** É uma atividade cujo objetivo principal é desenvolver o espírito de iniciativa da Patrulha, o trabalho em grupo, a liderança nas decisões, a avaliação rápida e precisa pois a briga é com o tempo, fora outros objetivos secundários.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Como são quatro bases, o chefe fará quatro cartas, cada uma com uma história curta e simples, e entregará aos Monitores. Os chefes deverão montar as bases uma hora antes e se possível, que a Tropa não veja. O material será conforme o assunto escolhido para cada base.

**DESENVOLVIMENTO:** Após a entrega das 4 cartas para cada Monitor, o jogo pode iniciar imediatamente. A escolha da base é aleatória, pois todos passarão pelas quatro bases. Para tornar mais interessante, as cartas podem ser escritas “ao contrário”, pois é fácil de ler não gastando muito tempo nesse item, somando mais um desafio. Os envelopes deverão estar numerados de 1 a 4 (4 cartas x 4 Patrulhas =16 cartas) que eles só poderão abrir quando estiverem na base que corresponde ao número do envelope. O Chefe apitará a cada 25 minutos para as Patrulhas mudarem de bases, gastando 5 minutos. Deverá haver um Chefe em cada base, porem apenas observando em silêncio, só agindo em caso de acidente. A Patrulha chegando à base abre o envelope cujo número corresponde e executa a tarefa o mais rápido possível. Nos 5 minutos de deslocamento o chefe remonta a base, caso seja necessário. Para a 2ª base todas as Patrulhas, após o apito do Chefe, giram no sentido horário.

### CARTAS COM AS TAREFAS:

**CARTA nº 1 → BASE DO FAROL** - A Patrulha estava fazendo uma atividade náutica remando um escaler quando repararam que o Farol de uma pequena ilha estava apagado. Avistaram o faroleiro caído na varanda da torre, provavelmente

desmaiado. Remaram em direção ao Farol para socorrê-lo aportando no pequeno trapiche, amarraram o barco e quando chegaram à porta de aço do Farol, verificaram que ela estava fechada por dentro. Missão: Medir a altura do Farol e acender o Farol.

**MATERIAL DA BASE DO FAROL** - Dois bambus grandes, sem galhos, com aproximadamente uns 4 metros. Uma lata de leite em pó Ninho cheia de estopa embebida em querosene e bem amarrada com arame na ponta de um dos bambus que deve suportar o peso sem envergar. Este bambu com a lata representa o farol. Estacas e sisal para fazer um círculo de 1,5 metros de raio tendo este bambu ao centro deste círculo. A Patrulha deverá, do lado de fora do círculo, medir a altura do Farol e acender a tocha, usando o outro bambu. Ainda precisam de sisal, velas, caixa de fósforos, faca e facão e quatro latinhas de Maça de Tomate já sem a tampa e um saco de estopa. Tempo de 25 minutos até apitar para mudar de base.

**CARTA nº 2 → BASE DO LOBISOMEM** - Em uma pequena cidade do interior os moradores estavam apavorados com vários ataques aos animais e até pessoas. Os habitantes afirmavam que havia um lobisOMEM, porém as autoridades não acreditavam, mesmo com a afirmação de alguns que o tinham visto e, por isso, não tomavam providências. Queriam provas que existia de fato o tal lobisOMEM. A tarefa da Patrulha é provar que ele, de fato, existe! Para provar, vão ter que sair à noite, com muita coragem, procurar encontrar o lobisOMEM e, sem interferir com ele, trazer como prova a sua pegada em gesso.

**MATERIAL DA BASE DO LOBISOMEM** - 1 quilo de gesso comum para cada 3 Escoteiros. Individual: uma caneca grande para mexer o gesso, uma colher de sopa para servir de espátula, uma tira de cartolina de 0,5 cm de largura por 0,40 cm de comprimento (unir as duas extremidades fazendo uma argola). Dois cliques para fechar esse círculo e um para colocar no molde de gesso servindo de gancho e pendurar depois de duro, e um cantil com água. Achando a pegada, procede-se conforme a técnica ensina. A pegada deve ser feita pelo Chefe, na trilha, em forma de uma pata de um animal, de uns 0,10 cm de tamanho para eles acharem. Uma para cada Patrulha. Eles voltarão para buscar a pegada em duas horas, dando tempo para endurecer a ponto de não quebrar.

**CARTA nº 3 → TUBOS DE URÂNIO** - Um avião de transporte, em dificuldades, estava sobrevoando este local enquanto jogava fora sua carga para diminuir o peso e tentar alcançar um campo de pouso. Lançou por engano, dois tubos de urânio que caíram em uma areia movediça e estavam afundando. Já haviam contaminado toda a área da areia movediça e se afundasse, contaminaria uma

enorme área do continente. O desafio está em recuperar os tubos sem entrar na área já contaminada e sem entornar o urânio dos tubos. Usar o material encontrado no local. Os tubos devem ser recuperados na horizontal para não derramar o urânio líquido que está dentro do tubo e contaminar tudo.

**MATERIAL DA BASE TUBOS DE URÂNIO** – Uns quatro bambus, um rolo de sisal, duas garrafas plásticas de Guaraná (pequenas), cortadas quando inicia o gargalo, formando um copo e cheias de água até 0,3 cm da borda, faca, facão, um balde de água. Os tubos estão dentro de um círculo, separados um do outro uns 0,50 cm feito com estacas e sisal de 2 metros de raio.

**CARTA nº 4 -> ESPIONAGEM** – Os colonizadores dos Estados Unidos, quando em marcha para o oeste, entravam em confronto com os índios apaches ocasionando muitas mortes entre eles, pois atacavam de surpresa e com uma fúria inigualável. Para diminuir o risco da surpresa e se prepararem para defender a caravana, mandavam alguns homens à frente, registrando o caminho através de desenhos que deixavam escondidos, marcados por sinais para a caravana encontrar. No desenho eles desenhavam tudo, pois eram homens rudes e a grande maioria não sabiam ler e escrever. Tarefa: Fazer uma tela “Panorâmica” (Quadrícula) e desenhar uma área assinalada, observando se há sinais de índios por perto, tudo desenhado.

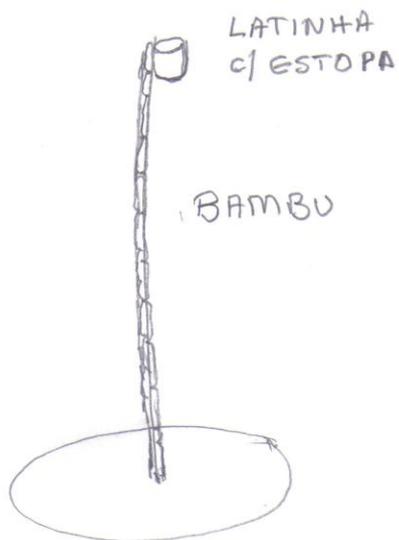
**MATERIAL DA BASE ESPIONAGEM** – Um kit individual contendo: Uma tampa de caixa de sapato (ou a caixa cortada da altura da tampa) para cada Escoteiro, um carretel de linha grossa (10) ou linha de bordar, uma tesoura, uma agulha para essa linha, uma folha de papel almaço, uma prancheta, um lápis, e uma borracha, uma régua. Algumas penas coloridas (que os índios deixaram cair) e algumas, atrás das árvores. (índios escondidos aparecendo a pena do cocar).

**DESENHOS A SEGUIR:** Apenas anotamos os desenhos das bases, pois esta atividade não tem como objetivo ensinar as técnicas das tarefas solicitadas. Como exemplo, desenhamos a base da pegada, mas não como preparar o gesso para colocar na pegada. A marca da pegada deve ser feita pelo Chefe, em forma de uma pata de um animal, de uns 0,10 cm de tamanho. Uma para cada Patrulha.

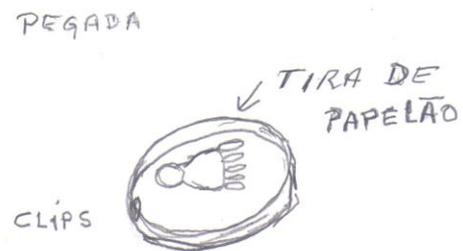
## 18.1 - GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO

### DESAFIOS, AVENTURAS, EMOÇÕES

BASE 1 => FAROL



BASE 2 => LOBISOMEM



BASE 3 => TUBOS URÂNIO



BASE 4 => ESPIONAGEM

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 19 - CARTA PREGO DO SÉCULO XXI

### "Luz, Câmera, Tropa Escoteira em Ação!"

**HISTÓRIA:** A "Carta Prego" é uma atividade tradicional do Movimento Escoteiro, porém esta adaptação foi criada com o objetivo de atualizar a versão já conhecida, mantendo o espírito de aventura e desafio, característica principal deste tipo de atividade, provando que o tradicional e o moderno podem conviver pacificamente, um não eliminando o outro, pois não são competitivos entre si. Esta "Carta Prego Eletrônica" já foi aplicada mais de uma vez pela Tropa Dragão do 55º Grupo Escoteiro Morvan Dias Figueiredo, de Santos/SP, com grande sucesso, pois sempre o tema é diferente, empregando como base este modelo original.

**OBJETIVOS:** É uma atividade que tem como objetivo principal fazer com que os escoteiros da Tropa participem com sua Patrulha de uma reunião onde eles exerçam sua liderança, criatividade e espontaneidade, desenvolvendo no uso da internet através de tarefas enviadas por Carta-Prego, via e-mail.

O vídeo foi produzido pela Chefia da Tropa onde apresentamos através de uma esquete (com a participação especial de B-P) o tema principal da atividade.

Esta reunião foi programada desta forma, porque a Chefia estava ausente, participando da Assembleia Regional em São Paulo e já foi aplicada em outras oportunidades, de forma parecida, porém nunca a mesma.

Com isso, não foi preciso cancelar a reunião de sede, mantendo a Tropa Escoteira em atividade do tipo "estudo dirigido" para que eles interagissem entre si, trabalhando no Sistema de Patrulhas, sem a chefia presente e sob a liderança de seus monitores.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Cada Escoteiro terá que usar um computador (ou Notebook) em sua residência, ter a acesso a Internet e saber operar os programas, normalmente o Outlook e o Word. Pode ser usado o Skype. Também uma impressora para uso conforme as tarefas solicitadas. Caso ainda não domine a internet ou os programas, poderá solicitar apoio de alguém para auxiliá-lo.

Apresentamos esta atividade como uma sugestão genérica e cada Chefia deverão adequar o programa conforme as necessidades de sua Tropa, procurando atender o desenvolvimento individual de seus jovens e oferecer desafios e aventura.

**DESENVOLVIMENTO:** O tema da Carta-Prego Digital sempre será direcionado para assuntos que acontecem na época da aplicação da atividade, no qual sugere a descontração nas tarefas artísticas em que a Patrulha deverá desenvolver.

Esta atividade depende exclusivamente da criatividade da chefia para que a Carta-Prego Digital seja atraente, portanto, iniciamos por uma esquete gravada em vídeo em que todos escoteiros receberão via e-mail. Este vídeo dará a ideia principal do tema desta edição do “Luz, Câmera, Tropa Escoteira em Ação” sendo que ao final do vídeo a chefia pede para que as Patrulhas acessem o e-mail novamente, e assim eles encontrarão um novo e-mail com um arquivo com a descrição das tarefas.

As tarefas serão definidas pelos escotistas da Tropa Escoteira onde as ideias deverão girar em torno de temas artísticos que estão acontecendo no momento e mesclar com temas escoteiros onde as Patrulhas deverão gravar os vídeos de cada tarefa, postar no Youtube e enviar os links via e-mail para chefia.

No sábado anterior ou durante o recado que a chefia envia durante a semana, orienta o Monitor conforme o horário da atividade, e os materiais que a Patrulha deverá ter para que a participação na atividade seja perfeita.

É importante salientar que os vídeos serão aceitos até algum horário determinado pela chefia para que as Patrulhas entendam que terão que fazer as tarefas no horário programado para a atividade acontecer. Sendo assim, se a Patrulha enviar alguma tarefa após o horário da atividade estará desclassificada desta determinada tarefa. Por exemplo: câmera digital com seu respectivo cabo USB, computador conectado à internet, materiais de papelaria, cabos para nós e Bandeirola da Patrulha.

Na descrição em arquivo, coloquem regras para que as Patrulhas sigam por uma mesma linha para não haver discordâncias em como pontuar a tarefa concluída.

Exemplo de algumas regras que podem ser aplicadas:

- 1) O local da atividade de hoje é a residência de algum escoteiro da sua Patrulha, portanto, sejam educados, mantenham o respeito e a ordem da casa.
- 2) Não se esqueçam do 7º artigo da Lei Escoteira... “O Escoteiro é obediente e disciplinado”.
- 3) A atividade tem horário para começar e horário para terminar. Fiquem atentos a isso!
- 4) Procurem ser organizados!

5) Separem as tarefas e dividam-se em duplas para conseguir finalizar o esboço. Assim, depois todos da Patrulha fazem somente a fase da gravação do vídeo.

6) Todos os integrantes das Patrulhas deverão aparecer no vídeo com uniforme completo.

As tarefas, como já ditas anteriormente, dependerão da criatividade da chefia. Os escotistas devem estar antenados para os acontecimentos da internet... youtube, facebook, twitter; e assim, bolar as ideias das tarefas segundo estes temas “digitais” atuais.

Segue algumas ideias de tarefas do “Luz, Câmera, Tropa Dragão em Ação” realizado pela Chefia da Tropa Escoteira do 55º G. E. Morvan Dias Figueiredo.

### **TAREFA 1: HARLEM SHAKE**

Nova moda em todo o mundo que chega agora à Tropa Dragão. Cada Patrulha deverá fazer um vídeo explicando ao BP o que é o Harlem Shake e fazer uma demonstração do Harlem Shake com todos os integrantes da Patrulha.

⇒ Vídeo – exemplo 1: <http://www.youtube.com/watch?v=gD5wp93HgR4>

⇒ Vídeo – exemplo 2: <https://www.facebook.com/photo.php?v=2865879061641>

Atenção! No Harlem Shake de cada Patrulha, deverão aparecer os seguintes objetos no vídeo:

- Lenço Escoteiro do Grupo
- Bandeirola da Patrulha
- 1 avião
- 2 bonés e/ou chapéus diferentes
- Uma figura ou bicho de pelúcia representando o animal da sua respectiva Patrulha
- 1 Dragão (ou o logo que representa a sua tropa escoteira)
- 1 Peixe (ou o que representa a sua cidade)
- 1 Travesseiro
- 1 Camisa Rosa
- 1 Cantil
- 1 Bandeira do Brasil

Os objetos não são obrigatórios, porém quanto mais itens aparecer no vídeo, mais pontos extras serão adicionadas à esta tarefa.

➤ **O vídeo deverá ter no mínimo 1 minuto de duração.**

➤ **Como nomear o arquivo de sua Patrulha para ser enviado para Chefia:**

- Tropa\_Dragao\_16032013\_Harlem\_Shake\_Patrulha\_Touro
- Tropa\_Dragao\_16032013\_Harlem\_Shake\_Patrulha\_Lobo
- Tropa\_Dragao\_16032013\_Harlem\_Shake\_Patrulha\_Pantera

⇒ *Explicação do nome do arquivo: “Nome-da-Tropa\_data-da-atividade\_nome-da-tarefa\_nome-da-patrulha”.*

➤ **Como enviar seu vídeo para Chefia:**

A Patrulha deverá postar o vídeo no Youtube com o mesmo nome do arquivo (que foi explicado logo acima). Todos os links dos vídeos deverão ser enviados em um único e-mail.

➤ **Pontuação Extra:** 10 pontos por cada objeto no vídeo.

➤ <b>Pontuação da Tarefa:</b>	1º Lugar	100 pontos
-------------------------------	----------	------------

	2º Lugar	80 pontos
	3º Lugar	60 pontos
	4º Lugar	50 pontos

### **TAREFA 2: CANÇÃO ESPÍRITO DE B-P**

A Patrulha deverá fazer um vídeo cantando a “Canção de B-P” em um ritmo atual: sertanejo universitário, rock, funk ou qualquer outro ritmo que a Patrulha preferir. Todos os integrantes da Patrulha devem participar do vídeo e cantar a música. É permitido utilizar assessórios ou instrumentos musicais.

- **O vídeo deverá ter no mínimo 1 minuto de duração.**
- **Como nomear o arquivo de sua Patrulha para ser enviado para Chefia:**
  - Tropa\_Dragao\_16032013\_Canção\_de\_B-P\_Patrulha\_Touro
  - Tropa\_Dragao\_16032013\_Canção\_de\_B-P\_Patrulha\_Lobo
  - Tropa\_Dragao\_16032013\_Canção\_de\_B-P\_Patrulha\_Pantera

- **Como enviar seu vídeo para Chefia:**

A Patrulha deverá postar o vídeo no youtube com o mesmo nome do arquivo (que foi explicado acima). Todos os links dos vídeos deverão ser enviados em um único e-mail.

➤ <b>Pontuação da Tarefa:</b>	1º Lugar	100 pontos
	2º Lugar	80 pontos
	3º Lugar	60 pontos
	4º Lugar	50 pontos

### **TAREFA 3: PARÓDIA ESCOTEIRA**

Cada Patrulha deverá fazer uma paródia de uma música de sucesso, mencionando pelo menos três artigos da Lei Escoteira. Deverá ser feito um vídeo, onde todos os integrantes da Patrulha deverão aparecer cantando a música.

- **O vídeo deverá ter no mínimo 1 minuto de duração.**
- **Como nomear o arquivo de sua Patrulha para ser enviado para Chefia:**
  - Tropa\_Dragao\_16032013\_Parodia\_Escoteira\_Patrulha\_Touro
  - Tropa\_Dragao\_16032013\_Parodia\_Escoteira\_Patrulha\_Lobo
  - Tropa\_Dragao\_16032013\_Parodia\_Escoteira\_Patrulha\_Pantera

- **Como enviar seu vídeo para Chefia:**

A Patrulha deverá postar o vídeo no youtube com o mesmo nome do arquivo (que foi explicado logo acima). Os links dos vídeos deverão ser enviados em um único e-mail.

➤ <b>Pontuação da Tarefa:</b>	1º Lugar	100 pontos
	2º Lugar	80 pontos
	3º Lugar	60 pontos
	4º Lugar	50 pontos

### **TAREFA 4: MEME ESCOTEIRO**

Cada Patrulha deverá produzir um “Meme Escoteiro” com uma foto tirada da atividade de hoje (“Luz, Câmera, Tropa Dragão em Ação”) com a presença de todos os integrantes da Patrulha. A foto deverá ser enviada por e-mail, junto com os vídeos das outras tarefas!

➤ **Como nomear o arquivo de sua Patrulha para ser enviado para Chefia:**

- Tropa\_Dragao\_16032013\_Meme\_Escoteiro\_Patrulha\_Touro
- Tropa\_Dragao\_16032013\_Meme\_Escoteiro\_Patrulha\_Lobo
- Tropa\_Dragao\_16032013\_Meme\_Escoteiro\_Patrulha\_Pantera

➤ **Como enviar sua foto para Chefia:**

A Patrulha deverá enviar a foto com o mesmo nome do arquivo (que foi explicado logo acima). Esta foto deverá ser enviada no mesmo único e-mail com os links dos vídeos das outras tarefas.

➤ <b>Pontuação da Tarefa:</b>	1º Lugar	100 pontos
	2º Lugar	80 pontos
	3º Lugar	60 pontos
	4º Lugar	50 pontos

Segue o link do vídeo da "**Carta-Prego digital**" com a **participação especial de BP**:

<https://www.facebook.com/55Morvan/posts/168552603301034>

Sempre Alerta!

*Idealizadores: Chefes Renata Haydée, Vanessa Lage e Vinicius M. Pedroso*

**55º GRUPO ESCOTEIRO MORVAN DIAS FIGUEIREDO – SANTOS/SP**

Site: [www.55morvan.com.br](http://www.55morvan.com.br) - E-mail [55morvan@55morvan.com.br](mailto:55morvan@55morvan.com.br)

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:

#### CARTA PREGO DO SÉCULO XXI



## 20 – RÁDIO VÍDEO SÊNIOR

**HISTÓRIA:** Continuamos apresentando mais uma atividade do grupo Atividades Modernas para mesclar com as Atividades Tradicionais, na qual envolve aparelhos e tecnologia atuais, ensinando e praticando com o que se usa agora. O desafio dá o impulso motivador e o desempenho da tarefa dá a prática para o que a vida moderna exige.

**OBJETIVOS:** É uma atividade movimentada, aonde trabalhamos a integração da Patrulha, ideias, imaginação, vocação, criatividade, responsabilidade, aprendizagem, e tantos outros objetivos educacionais, com muita diversão e bom humor.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Computador ou Notebook ligado a internet, webcam, máquina fotográfica que filme, cabo USB da câmera, materiais de papelaria (como papel sulfite, cartolina, caneta esferográfica e canetinha de várias cores, lápis, borracha, régua, tesoura, etc.), CD-WR e envelope.

**DESENVOLVIMENTO:** Definir o dia da atividade. Em Corte de Honra, a equipe de Escotistas explica a atividade, os objetivos propostos, solicita o material necessário e orienta os Monitores como ocorrerá a atividade, que será no seguinte formato: durante a semana, no recado semanal, os pais receberão um e-mail com o documento “Instrução nº 01”; caso os pais não possuam e-mail, entregar o comunicado impresso na semana anterior para os jovens repassarem aos pais. Neste recado semanal, os Monitores receberão no e-mail o documento “Instrução nº 02”; todos os demais Seniores e Guias recebem o documento “Instrução nº 03”. No dia da atividade, o Escotista responsável enviará para o e-mail dos jovens o documento “Instrução nº 04”, na qual se dará o início da atividade. Após isto, a Equipe de Escotistas entra em contato apenas quando houver ou achar que existe necessidade. No mais, a atividade deverá ocorrer sem interferência para que as Patrulhas possam desenvolver o Sistema de Patrulhas e desenvolver pró-atividade quando identificarem um problema, tendo a chance de solucioná-las da melhor forma possível.

**INSTRUÇÕES:** Total de quatro instruções em cartas enviadas por e-mail:

**RÁDIO VÍDEO SÊNIOR - Instrução nº 01 – Aos Pais**

Srs. Pais

Saudações Escoteiras!

Para maior entendimento da autorização, passamos abaixo algumas informações sobre a atividade chamada “Rádio Vídeo Sênior”.

- 1) Acontece em um final de semana, onde os jovens se reúnem, de preferência na residência do monitor ou submonitor da Patrulha. Juntos, manterão contato com a Equipe de Escotistas, que passará as tarefas que terão que executar e o tempo previsto para cada uma delas.
- 2) Devem se organizar, pois irão pernoitar, e terão gastos com alimentação. O cardápio fica à escolha da Patrulha, bem como o horário de silêncio e alvorada. O importante é cumprir as tarefas dentro do prazo total estipulado pela Equipe de Escotistas.
- 3) Ficarão alojados no “QG” das Patrulhas, realizando e preparando as tarefas, que serão apresentadas à Equipe de Escotistas no dia, local e horário definidos. Não têm saídas na rua, salvo alguma emergência/urgência, que deverá ser comunicada à Equipe de Escotistas antes, para que autorize e instrua como.
- 4) É uma atividade movimentada, aonde trabalhamos a integração da Patrulha, ideias, imaginação, vocação, humor, responsabilidade e tantos outros objetivos educacionais, com muita diversão e bom humor.
- 5) A exemplo de anos anteriores com outros jovens, o sucesso foi absoluto.

**TROPA SÊNIOR BRUCUTU**

**EQUIPE DE ESCOTISTAS**

**Chefe Roberta Haydée**

**RÁDIO VÍDEO SÊNIOR - Instrução nº 02 - Monitores**

**MENSAGEM AO MONITOR**

Boa Tarde, Monitor (a).....!

Sempre Alerta!

Aproxima-se a data do Rádio Vídeo Sênior...

Atenção para algumas providências que deverão ser tomadas, ANTES, para que tudo aconteça na perfeita ordem e não sejam pegos por nenhuma surpresa desagradável...

1) As patrulhas deverão providenciar aparelhos para:

Gravação de: vídeos com som e filmagem (e gravação em DVD-RW)

Gravação de: som

Obs.: não será permitido nenhum equipamento profissional.

2) A patrulha deverá providenciar local para acomodação e alojamento de TODOS OS ELEMENTOS, até o final da atividade.

Obs.: o local aonde a patrulha irá se alojar deverá ter computador com acesso a Internet e web-cam.

3) As tarefas, instruções, bem como suas regras serão passadas via e-mail, à Patrulha, em e-mail criado, especificamente para este fim.

4) Todos deverão participar das tarefas, lembrem-se de que é UM TRABALHO EM EQUIPE.

5) O horário de início e término da atividade:

Início – dia \_\_/\_\_/20\_\_ às 09:00 horas (sábado) com todos presentes no local determinado pela Patrulha.

Término – dia \_\_/\_\_/20\_\_ – às 17:00 horas (domingo) com todos presentes no local determinado pela Patrulha.

6) O sucesso de vocês, depende única e exclusivamente da responsabilidade e cooperação de todos.

A partir de hoje, mantenham-se atentos... Verifiquem seus e-mails diariamente.

AGUARDEM maiores informações, instruções e regras!!!!

A Equipe de Escotistas deverá ser informada até amanhã, dia \_\_/\_\_, o local onde estará alojada a Patrulha. Endereço completo e telefone fixo do local, bem como número de celular de todos os integrantes da Patrulha.

**TROPA SÊNIOR BRUCUTU**

**EQUIPE DE ESCOTISTAS RAMO SÊNIOR**

**RÁDIO VÍDEO SÊNIOR - Instrução nº 03 - Patrulha**

**TEMA: DESAFIO INTELECTUAL**

## Sempre Alerta Patrulha!

Seguem abaixo algumas regras, observações e regulamentos que deverão ser seguidos por todos da Patrulha.

1) Uma vez alojados, e com o material preparado anteriormente, não será permitido a locomoção dos elementos. Não será permitida a saída do QG, de nenhum elemento, salvo alguma emergência/urgência, que deverá ser comunicada/autorizada antes pelo(a) Chefe ....., via telefone, onde passará as instruções de como fazê-la. Os elementos que, por ventura, forem sair do QG, deverão fazê-lo “UNIFORMIZADOS”.

2) Os trabalhos deverão ser feitos e apresentados de forma “AMADORA”.

3) A Equipe de Escotistas estabeleceu um tempo máximo para cada tarefa, porém a Patrulha pode dispor do remanejamento deste tempo, ou seja, se a Patrulha usou metade do tempo num quadro de 3 minutos, poderá redirecionar este tempo não usado para outro quadro. O importante é não ultrapassar o tempo limite total.

4) Não se esqueçam que os trabalhos deverão ser apresentados por Patrulha, ou seja, um trabalho em EQUIPE, ONDE TODOS PARTICIPAM.

5) Não serão permitidas palavras, atos e situações constrangedoras (palavrões, vestimentas e caracterizações indecorosas).

6) Não será permitida a ajuda de qualquer outro elemento que não sejam os seniores e guias que compõe a Patrulha. Exemplo (pioneiros, chefes, pais, mães, avós, tios, cachorros, papagaio, periquito, etc. e tal).

Caso a regra seja desrespeitada, a Patrulha será desclassificada.

Acreditem... Vocês são capazes! Participem! Será divertidíssimo, interessante, e vocês poderão descobrir muitos dons e vocações que nem imaginariam ter...

7) Após a avaliação da Equipe de Escotistas e fechada pontuação, marcaremos um dia e horário para que todos juntos assistam e escutem seus trabalhos.

### **TROPA SÊNIOR BRUCUTU EQUIPE DE ESCOTISTAS**

#### **RÁDIO VÍDEO SÊNIOR - Instrução nº 04 - TAREFAS**

**VÍDEO: Os trabalhos devem ser apresentados em DVD-RW (filmagem com som).**

1. Apresentação da Patrulha (uniformizados, grito de Patrulha e saudação) – Tempo máximo: 1 minuto.

2. Comercial (operadora de celular e medicamento) – Tempo máximo: 30 segundos para cada.
3. Videoclipe de 1 música escoteira – Tempo máximo: 2 minutos.
4. Programa de culinária: 01 receita de salgado e 01 receita de doce – Tempo máximo: 5 minutos.
5. Telejornal – Tempo máximo: 10 minutos.
  - 1 Notícia da atualidade
  - 1 Entrevista com personalidade
  - 1 Apresentação da música “Harlem Shake”
6. Comercial (paródia do “tipo NET” e cartão de crédito) – Tempo máximo: 30 segundos cada.
7. Programa de humor (tipo “Porta dos Fundos Spoletto”) – Tempo máximo: 3 minutos.

Tempo Máximo Permitido: 23 minutos.

**RÁDIO: Os trabalhos deverão ser apresentados em DVD-RW (áudio).**

As regras do tempo seguem o critério dos trabalhos em vídeo.

A Patrulha deve seguir o cotidiano de uma rádio, efeitos sonoros estão liberados.

1. Grito de Patrulha – Tempo máximo: 30 segundos.
2. Paródia de uma música em versão escoteira – Tempo máximo: 2 minutos.
3. Comercial de refrigerante (marca própria) – Tempo máximo 30 segundos.
4. Quadro de livre escolha – Tempo máximo: 2 minutos.
5. Comercial para a Copa do Mundo 2013 – Tempo máximo: 1 minuto.
6. Assistir ao documentário “Escotismo para Rapazes” (links a seguir) e elaborar um rádio-jornal relatando trechos importantes sobre esta matéria. – Tempo máximo: 6 minutos.

[http://www.youtube.com/watch?v=a1UQHMTyADo&playnext=1&list=PLF41ABA8C605986D2&feature=results\\_main](http://www.youtube.com/watch?v=a1UQHMTyADo&playnext=1&list=PLF41ABA8C605986D2&feature=results_main)

Tempo máximo permitido: 12 minutos.

Os trabalhos deverão ser encerrados e lacrados em um envelope impreterivelmente às 17: horas do dia \_\_\_/\_\_\_ (domingo). Enviar vídeo contendo gravação do momento da lacração. Os trabalhos devem estar com identificação da Patrulha. Entregar o envelope na próxima atividade.

SEMPRE ALERTA!

**TROPA SÊNIOR BRUCUTU**  
**EQUIPE DE ESCOTISTAS**  
**RÁDIO VÍDEO SÊNIOR**

**AValiação:** Critérios de avaliação: criatividade, capricho, caracterização, postura, organização, e tempo limite.

Pontuação normal: presença, pontualidade e uniforme.

BOA ATIVIDADE!

SEMPRE ALERTA!

55º GRUPO ESCOTEIRO MORVAN DIAS FIGUEIREDO - Santos/SP

TROPA SÊNIOR BRUCUTU  
EQUIPE DE ESCOTISTAS  
Chefe Roberta Haydée



**Observação:**

Como sugestão para qualquer um dos jogos da Carta Prego do Século XXI pode ser solicitado:

- a) Fazer um Jornal Eletrônico da Patrulha com no mínimo quatro páginas e colocá-lo na internet.
- b) Criar uma página da Patrulha no Face Book e mantê-la atualizada por um mês.



W.DOHME

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



### 21 - OS INVASORES DE MARTE (Jogo Noturno)

**HISTÓRIA:** Fomos avisados pelas autoridades que foi detectado pelo radar um OVNI (Objeto Voador Não Identificado) semelhante a um Disco Voador, e que pelas coordenadas, pousou perto de onde vocês estão. Também nos comunicaram que, por intermédio de um dos alienígenas que foi capturado de outro disco semelhante, que pousou em uma praia deserta no nordeste, que eles são do Planeta Marte e que estão se preparando para invadir o planeta Terra e a nave que pousou aí perto, 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, apagando toda a memória e deixando sem vontade de resistir, transformando em escravos todos os habitantes. Metade da Tropa foi hipnotizada pelos alienígenas que pousaram aí, para defenderem a nave. A missão de vocês, é desarmar a bomba.

**OBJETIVOS:** Observação da natureza noturna, agilidade, técnicas de se esconder, divertimento.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Fitas de pano de duas cores diferentes (vermelho e azul) de uns 0,60 cm. de comprimento por uns 0,10 cm de largura, duas por Escoteiro. Um relógio despertador e uma lanterna com pisca-pisca vermelho.

**DESENVOLVIMENTO:** Formam-se duas Equipes: Marcianos Vermelhos e os Terrestres azuis. Todos portando uma lanterna comum. O local deve ser escuro e ambas as Equipes se orientarão pelo piscar da lanterna vermelha da nave e pelas suas lanternas comuns. 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 visível e a vista de todos. O terreno do jogo deverá se apresentar seguro, sem ser acidentado e deve ser vistoriado com antecedência e antes do jogo ser aplicado. 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 Equipe usará a sua frente pendurada no cinto uma tira com a cor da sua Equipe que é a sua vida. Entrará em luta c/ o adversário usando uma só mão, colocando a outra mão nas próprias costas. Se perder a “vida” poderá receber outra do seu coordenador de Equipe, respondendo uma lei Escoteira que o coordenador irá perguntar e voltará ao jogo. Cada um só tem duas vidas! A estratégia é chegar perto da bomba e desarma-la sem ser visto. Se forem vistos pelos marcianos, entrarão em luta pela vida. Só vale um contra um. Tirou a faixa da cintura, perdeu a vida.

**AVALIAÇÃO:** Se a bomba explodir vencerá os Marcianos. Se for desarmada antes da explosão, vencerá os Escoteiros da Terra. Para efeito de pontuação pode ser dada para as Patrulhas um ponto por vida. Todas as vidas capturadas serão entregues ao coordenador da Equipe, contadas e atribuídas os pontos.



## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 22 - OS PIRATAS DO CARIBE (Jogo Noturno)

**HISTÓRIA:** Havia um navio pirata que roubava todas as caravelas que faziam o tráfego marítimo ligando a Europa às Américas. Seu navio era muito rápido, pequeno e por isso, sempre se saiam bem. Atacavam à noite e de surpresa, escalando as muretas, rendendo seus tripulantes e roubando apenas as peças de ouro. Com isso, deixavam os navios ainda carregados e pesados, não tendo velocidade para alcançá-los. Mantendo o calado do navio fundo, impedia de perseguir os piratas em um canal do Caribe, cujo fundo era de pedras e somente barcos com calado raso, conseguiam passar pelo local.

Mas um dia, um Capitão Espanhol, já assaltado mais de uma vez, arquitetou um plano para prender os piratas. Fingiu que transportava caixotes de utensílios de ouro e, dentro dos caixotes, junto com a carga, embarcou seus marinheiros, aumentando o número de soldados secretamente, preparados para combate. Levou mais escaleres (barcos a remo usados como salva-vidas) do que o normal e partiu em direção ao Caribe. Aconteceu o que ele previa: foi assaltado, roubaram apenas o ouro e fugiram. Então o Capitão Espanhol, usando os escaleres, seguiu os piratas até seu esconderijo, em uma das ilhas. Sem ser percebido, pois os piratas não acreditavam na possibilidade de serem seguidos, foram surpreendidos e teve início a luta.

**OBJETIVOS:** Observação da natureza noturna, agilidade, estratégia de liderança e divertimento.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Usa-se normalmente farinha de trigo, guardanapo de papel, barbante para amarrar. Esta munição deverá ser preparada com antecedência. Usam-se duas folhas de guardanapo de papel para ficar mais

resistente e colocam no guardanapo umas duas xícaras comum rasas de farinha, amarrando as extremidades para formar uma “bola”. Faz-se uma média de cinco “balas” para cada participante. Se o tempo estiver muito quente, pode ser usada bexiga de borracha (bola comum de encher), cheia de água.

**DESENVOLVIMENTO:** Divide-se a Tropa em duas Patrulhas para cada lado, uma Equipe são os Piratas e a outra, os Espanhóis. O local deve ser escuro e não oferecer perigo aos jogadores que se orientam usando sua lanterna. Ao encontrar um adversário, joga a “bomba” de farinha, atitude que o adversário fará o mesmo. A estratégia é não gastar muita munição, jogando somente quando tem certeza de acertar e dosando para ter munição para outros adversários.

**AVALIAÇÃO:** No final do jogo, uma hora aproximadamente, chama-se as duas Equipes e uma comissão verifica a menos suja, que será a vencedora. Se usar bexigas de água, será vencedora a menos molhada. Na maioria das vezes é decretado empate, pela dificuldade em determinar a vencedora, o que normalmente é aceito pelas duas Equipes, pois se divertiram muito.



W.DOHME

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 23 - MINI FAZENDA

**HISTÓRIA:** Nos tempos do descobrimento dos Estados Unidos, havia a necessidade de povoar o país como forma de tomar posse das imensas terras desabitadas. Ainda era quase desconhecida a flora e a fauna natural do país e principalmente seus habitantes, os índios. Então, para colonizar o país e buscar riquezas, saíam em direção ao oeste (farwest) inúmeras caravanas levando famílias inteiras, chamadas de colonizadores. Durante o percurso, alguns optavam por não continuar, fixando moradia definitiva na área que escolhiam, formando fazendas e, desta forma, foram povoando o país.

**OBJETIVOS:** Reconhecer que a vida, por menor que seja e mesmo que possa parecer insignificante, tem relevante importância na composição do universo, e é uma prova da existência de Deus. Relembrar e valorizar seus conhecimentos sobre a vida encontrada. Desenvolver a observação, a arte da fotografia e da oratória ao apresentar o trabalho.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Para cada Mini Fazenda: 13 palitos de sorvete ou similar, uma quantidade de barbante, umas 3 lupas de aumento (ou binóculo), uma máquina fotográfica (ou celular), um caderno e lápis.

**DESENVOLVIMENTO:** Para o Chefe: Este Grande Jogo é considerado “calmo” e pode ser aplicado na sede, se houver as condições necessárias ou mesmo em um acampamento. O Chefe, algum tempo antes, escolhe o local que serão feitas as Mini Fazendas, demarcando os locais com uma bandeirinha de papel de uns 0,5 cm coladas em um palito, nas cores de cada Patrulha. O local deve conter mato baixo ou grama e se situarem não muito longe uma das outras. Se possível, algumas horas antes, o Chefe deverá favorecer o aparecimento de algum inseto (formigas, joaninha) espalhando ao lado da bandeirinha, uma colherzinha de açúcar. Deverá colocar uma pedrinha diferente, um grão de milho/feijão etc. uma cabeça de fósforo/chiclete mastigado ou qualquer coisa pequena que “enriqueça” a pesquisa

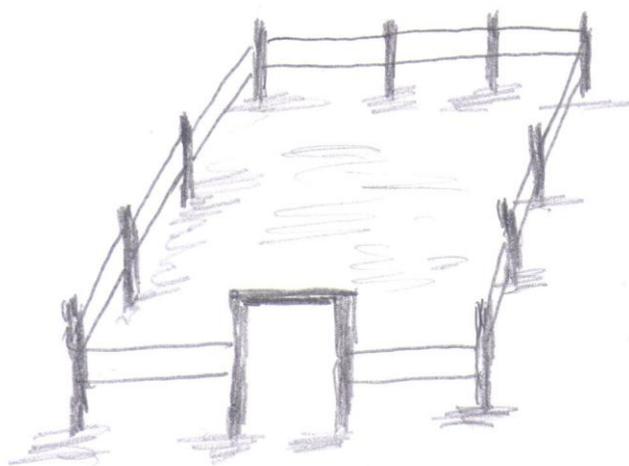
da Patrulha, tendo o cuidado de “montar” (sem ser visto), cada local diferente um do outro.

Cada Patrulha, após ouvir a história, as explicações do jogo e receber o seu material, irá procurar a bandeirinha que marca a suas terras e iniciará a posse da sua área montando a sua Mini Fazenda, um quadrado de 0,30 cm x 0,30 cm espetando um palito a cada 0,10 cm. Esses palitos serão unidos com o barbante, imitando uma cerca de arame farpado, com duas fieiras, deixando na frente uma porta de entrada.

Feito isso, o Monitor divide as tarefas entre a Patrulha, que deve ser em rodízio, cada um executando por algum tempo. Conforme o número de lupas é dividida as tarefas (cada lupa terá um observador que examina o terreno e um anotador que anota as observações). O restante fotografa a Mini Fazenda e cada objeto relatado. O tempo total dessa etapa do jogo é de aproximadamente 60 minutos.

Esta etapa final do jogo é desenvolvida na sede, na próxima reunião. O Monitor, em reunião de Patrulha, escolhe as 10 melhores fotos e com seus Escoteiros imprimem e montam uma exposição para visitaç o e explicaç o a todo Grupo.

**AVALIAÇÃO:** Ser  declarada a Patrulha vencedora aquela que apresentar melhor trabalho e der a melhor explicaç o durante a Exposiç o na sede.



30 X 30 cm

13 PALITOS  
SORNETES  
BARBANTE

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 24 – ENTREVISTA NA TV BP

**HISTÓRIA** – Desde que foi inventada a televisão, as reportagens são umas das maiores atrações, levando ao público as últimas notícias locais e do mundo! Desta forma daremos uma simples ideia da importância da TV em nosso meio e o que pode acontecer se não estivermos preparados. Uma equipe de TV aparece repentinamente em uma atividade de Escoteiros para uma entrevista e assim procede.

**OBJETIVOS** - Este jogo é aplicado de preferência com adultos em um Indaba Distrital ou mesmo de Grupo. Procura conscientizar que nós, educadores, devemos ter na mente e decorada, certas respostas a perguntas de rotina feitas por curiosos que pouco entendem de Escotismo, cujas respostas, se não forem corretas e substanciadas, poderão gerar falta de credibilidade no Movimento e deixar os Escotistas constrangidos por não conhecerem as respostas.

**MATERIAL NECESSÁRIO** – Uma caixa de papelão vazia, de mais ou menos 0,60 cm por 0,30 cm. Umas três tampas do tipo Tody se possível de cores e tamanhos diferentes, para representar as “lentes” da Câmera de TV, um revolver de cola quente para colar as tampas na caixa, papel crepom preto para envolver a caixa, um fio comprido ligando o microfone à câmara (pode ser um frasco de desodorante spray) e um tripé de cabos de vassoura p/ assentar a câmara. Quanto mais caprichada for a câmara, mais interessante ficará o jogo. Pode ser usada uma câmara real para filmar de verdade e passar depois para os Escotistas. Não deve ser usada câmara de celular, pois não transmitiria a ideia de uma entrevista real. Uma pessoa com certa habilidade fará um belo trabalho.

**DESENVOLVIMENTO** – O coordenador do evento, bastante sério, logo no início, comunica que a TV “x” solicitou uma entrevista sobre o Movimento Escoteiro e

enviará uma Equipe Externa à atividade para a tomada de cenas e entrevista. Em um horário adequado, aparecem dois Escotistas, um conduzindo a câmera de TV e o outro o microfone. O entrevistador deve ser um Escotista desinibido para imitar um “repórter de campo” e deverá ter em mente as perguntas elaboradas anteriormente. Após a apresentação da “equipe da TV” aos Escotistas presentes, ele solicita autorização para iniciar a entrevista escolhendo aleatoriamente um Escotista para formular a pergunta. É feita uma pergunta para cada Escotista e não precisa o entrevistador corrigir a resposta, se ela for dada errada. As respostas serão comentadas em uma “plenária” a seguir ou durante o Indaba.

### **Sugestões de perguntas para adultos:**

O que é Escotismo?

Qual o 7º artigo da Lei Escoteira?

Quantos são os pontos do método?

Quais são os cinco pontos do método?

Qual o método usado no Escotismo para ensinar?

Para que servem os nós e amarras no Escotismo?

Qual a missão do Escotismo?

Qual o endereço da UEB/SP?

Idem telefone?

Idem e-mail?

Qual a Promessa feita no Brasil por um estrangeiro?

E Escotismo é um movimento apolítico?

Qual a religião dos Escoteiros?

O que precisa para ser Escoteiro?

Esses são exemplos de perguntas mais comuns feitas por leigos no assunto e pode ser acrescida por outras, dependendo do número de participantes no evento, contudo não há necessidade de perguntar a todos.

Este jogo apesar de ser para adultos pode ser aplicado com jovens, bastando adequar as perguntas ao seu ramo. Seria ideal para um dia de chuva...

**AVALIAÇÃO** – A avaliação é feita de modo geral, com uma simples palestra procurando conscientizá-los que são educadores e divulgadores do Movimento. Devem estar preparados para dar informações precisas àqueles que a solicitarem. A indecisão é traduzida pela impressão que não estão preparados para o trabalho proposto, deixando à desejar na função de educador. Podem entregar uma folha para cada um com as perguntas e respostas.

Este grande jogo foi baseado em um fato verídico, acontecido no Distrito e em uma entrevista ao vivo por ocasião das comemorações da Semana Mundial do Escoteiro, deixando o Comissário Distrital constrangido por não ter respondido algumas perguntas. Provavelmente, por ser “ao vivo” ele ficou nervoso e veio aquele famoso “branco” que aparece nas situações embaraçosas.



W .DOHME

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:



## 25 – MISSÃO IMPOSSÍVEL

### JOGO MAIS INDICADO PARA O RAMO LOBINHO

**HISTÓRIA:** Conta a história que havia um agente secreto na Polícia Internacional (Interpol) que era muito atrapalhado. Ele foi designado para uma missão secreta no Brasil na qual ele tinha que resgatar um antídoto que iria neutralizar um veneno ministrado por um agente duplo, que havia sido colocado na comida de todos os agentes secretos que atuavam no país. Só que ele esqueceu como fazê-lo, pois teria que seguir uma trilha telefônica, descobrindo os contatos, um após o outro, até completar a mensagem indicando o local e o agente que está com o antídoto salvador. Ele, no desespero de salvar todos agentes, solicitou ajuda dos nossos Lobinhos, que são valentes e espertos. Só que, quando entrou em contato com a Akelá, a contaminou e esta, sem saber, contaminou toda a Alcateia. Agora, todos precisam achar o antídoto senão também vão morrer!

**OBJETIVOS:** Desenvolver a memória, ordenar os contatos telefônicos, saber utilizar-se dos diversos tipos de comunicação e interpretar corretamente uma mensagem aprimorando o poder de dedução.

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Telefone fixo, telefone celular, orelhão, computador com internet, impressora, uma caderneta, uma caneta e um pacote grande de bombom Sonho de Valsa.

**DESENVOLVIMENTO:** Este jogo pode ser desenvolvido no tempo de uma reunião normal de sede, ou todo o dia, dependendo dos itens solicitados para os Lobinhos fazerem. Pode ser aplicado ao Ramo Escoteiro, porem as tarefas terão maior grau de dificuldade. Há necessidade de uma chefia compatível com o número de tarefas ou buscar auxilio com as mães, o que é mais comum, pois a tarefa que caberá a elas é simples.

Após contar a história para os Lobinhos e os tornarem “Agentes Secretos Auxiliares” cada um receberá um número de telefone fixo para eles ligarem de um

orelhão. Este número é “secreto” e só ele sabe. Pode ser 4 números diferentes o que significa que cada grupo de 6 Lobinhos terão o mesmo número. Com isso haverá chamada “ocupado” treinando a paciência do Lobinho. Ele deverá procurar um telefone “orelhão” para fazer a ligação.

Os 4 números são de 4 mães que terão que ficar em casa para receber os telefonemas dos Lobinhos, passando a cada um deles um número de um celular avisando para eles ligarem de celular para celular. Também passará para eles uma frase da “mensagem secreta” que eles vão anotando no caderno. Continuam 4 números de 4 celulares diferentes. Um para cada grupo de seis, isto é, cada mãe passa um número para os seus 6 Lobinhos que ligaram.

Então, o passo seguinte, será ligar de um celular para o número do celular recebido e, receber o número de um telefone fixo, a recomendação de ligar de fixo para fixo e a segunda frase da mensagem secreta. Geralmente, até este ponto o jogo se desenrola na sede ou na rua próxima da sede, para usar o orelhão. Os passos seguintes geralmente se desenrolam em casa.

O Lobinho liga para o celular indicado e recebe um e-mail que ele terá que entrar em contato solicitando a terceira frase da mensagem secreta, dando seu e-mail ou um e-mail que ele possa receber a frase. Recebida a frase (que neste exemplo é a última do jogo) ele junta as 3 frases, digita no computador e imprime. Levando consigo a mensagem, se dirige ao local que a mensagem determina que pode ser a sede ou preferencialmente, uma praça não muito distante da sede.

As três frases da mensagem secreta diz:

1 – O ANTÍDOTO QUE IRÁ SALVAR A VIDA DE TODOS

2 - ENCONTRA-SE COM UMA AGENTE SECRETA NA PRAÇA “TIRADENTES”

3 - DISFARÇADA E VESTIDA DE MANEIRA ESQUISITA.

Mas cada frase deve ter suas palavras misturadas para os Lobinhos decifrarem tornando mais interessante! Eles recebem assim. Exemplo:

1 – DE SALVAR O TODOS VIDA IRÁ ANTÍDOTO A QUE

Uma Chefe deverá ficar na praça, vestida esquisita (chapéu, uma só luva, um sapato diferente do outro, pulseiras no tornozelo, etc etc para receber as mensagens e entregar o antídoto (um bombom Sonho de Valsa) para cada um.

**AVALIAÇÃO:** Neste jogo todos são vencedores, pois basta apenas seguir as instruções recebidas das mães, via telefone e internet. As ligações são individuais, contudo podem consultar a Matilha e os Chefes. Deve ter ampla colaboração dos pais, transportando para casa para usarem o computador, usar a impressora e acessar a internet. Depois levar o Lobinho até a praça “X” para encontrar a agente secreta indicada e, no final, leva-los à sede para o encerramento da atividade.

A descrição deste jogo é para o período um pouco maior (das 14 h. às 18 h.) que uma reunião normal e para torná-la o dia inteiro é só aumentar o número de telefonemas, aumentando também o número de frases ou colocar uma tarefa para ser realizada que receberá também da mãe do telefonema. Por exemplo: Fazer uma pequena B.A. (Boa Ação) a cada telefonema, ou outra tarefa simples qualquer e que não tome muito tempo.



**W.DOHME**

**Ilustrações: Chefe Walter Dohme DCIM**

## Grandes Jogos do Escotismo

### Técnicas de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo:

#### GRANDE JOGO DE OBSERVAÇÃO – KIM DO SHOPPING



## 26 - O CIENTISTA LOUCO

**HISTÓRIA:** O Grupo recebeu por engano, uma mensagem escrita, em que um cientista louco inventou um ácido venenoso que muda o comportamento de quem respira o seu odor, tornando-o agressivo, após algum tempo. Este cientista iria impregnar vários retalhos de pano e espalha-los em um Shopping Center, mas percebeu que não daria certo, pois os lojistas recolheriam qualquer retalho que estivesse destoando a vitrine. Então ele pensou nos distintivos dos Escoteiros que são bonitos e iriam enfeitar. Para tentar evitar essa catástrofe, os Escoteiros resolveram procurar os distintivos para ganhar tempo, marcando o local para aponta-lo às autoridades quando chegar o FBI com o líquido neutralizante.

**OBJETIVOS:** Todo “jogo de Kim” tem por objetivo desenvolver os sentidos, e neste caso, a visão. Contudo atingem outras áreas, como a observação, memória, atenção, organização e outros com menor intensidade. Também serve de divulgação do Movimento Escoteiro, devido à movimentação pelo local. Pode ser conjugado com outra atividade, por exemplo, a montagem de uma vitrine exposição, ou comemorando a Semana Mundial do Escoteiro, Semana da Pátria, data de aniversário da cidade ou outro qualquer.

**MATERIAL:** Normalmente é feito com distintivos Escoteiros, mas pode ser usada outras figuras, estatuetas, fotografias ou uma mistura de todos eles. Não há despesas financeiras de vulto. Levar panfletos do Escotismo com endereço do Grupo, mas entrega-lo somente àqueles que se interessar em saber maiores informações sobre Escotismo e o Grupo. Ficar atento para recolher o panfleto se alguém joga-lo no chão.

**DESENVOLVIMENTO:** Anteriormente, os chefes percorrem o número de lojas necessárias, convidando o gerente a participar do Grande Jogo, autorizando

colocar no chão da vitrine, de um a três distintivos Escoteiros para que eles o encontrem olhando a vitrine do lado de fora, sem entrar na loja. Quando encontram, anotam em um caderno da Patrulha a loja e o distintivo e vão para outra loja a procura de outros. Cada loja participante deverá ter de um a três distintivos, não mais. Somente algumas lojas participarão do Grande Jogo, mas os Escoteiros não sabem quais são. O número de lojas depende do efetivo do Grupo e do tempo que se deseja jogar. Normalmente umas vinte lojas. Os pais entregarão e virão buscar seus filhos no Shopping.

Pode ser feito por uma seção ou por ramo e até pelos ramos L/E/S . Neste caso, se o Shopping tiver mais de um andar, monta-se um andar para cada ramo. Caso contrário, divide-se por áreas, ou por horário, cada seção joga o mesmo jogo por 90 minutos, por exemplo, ou até em dias diferentes. No final, podem ir todos juntos a uma lanchonete, ou mesmo irem ao cinema caso haja um filme adequado para cada faixa etária.

Cuidado em manter silêncio no Jogo, não correndo, falando alto ou dando “Gritos de Patrulha”. Não há pressa, pois todos poderão vencer se encontrarem todos os distintivos nas lojas. É de grande importância para imagem de o Escotismo todos estar bem uniformizados, pois é pela imagem que somos julgados pelo público em geral. Poucas pessoas conhecem o Escotismo, como movimento educacional.

De um tempo de 90 minutos para a procura dos distintivos. Somando-se a abertura e encerramento, o Grande Jogo deverá totalizar 120 minutos.

**AVALIAÇÃO:** Os chefes recolhem os cadernos e conferem o número de lojas visitadas e o número de distintivos encontrados. No “relatório” deles há o nome da loja e qual o distintivo que estava naquela loja. Será vencedor/a aquele que mais se aproximar do real. A soma dos relatórios dos elementos da Patrulha/Matilha, dará a vencedora do Grande Jogo! Geralmente este Jogo tem vários vencedores individuais e várias Patrulhas e Matilhas vencedoras.

Se desejarem dar maior destaque a Matilha e/ou Patrulha vencedora, o Grupo pagará o lanche, um cachorro quente, por exemplo.

**Obs.** Um jogo não é “antigo” ou “moderno”. Se tiver objetivos definidos e diversão para os jovens, sempre será atual e valerá à pena aplica-lo. Os jovens se renovam permanecendo no máximo quatro anos em um ramo e continuamente, outros se divertirão com os mesmos jogos.

## **GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO – final.**

As atividades aqui apresentadas são aplicadas nas Tropas Escoteiras há muitos anos. Foram idealizadas por algum Chefe Escoteiro conhecedor do jovem e capaz de proporcionar a ele aventura e desafio, com segurança, transmitindo através da ludo educação os valores morais contidos na Lei e na Promessa Escoteira por intermédio de jogos e brincadeiras, que nas faixas etárias iniciais são levadas à sério. À medida que a criança vai crescendo, evoluindo e ampliando seu leque de socialização, as atividades apresentadas vão evoluindo na amplitude de seu desenvolvimento, e se adequando as suas necessidades, seus desejos e ambições. Através de atividades sadias, o jovem cresce e torna-se um cidadão consciente de seus direitos, deveres e obrigações.

Essas atividades estão deixando de serem aplicadas, vítimas da evolução desenfreada que sofremos porem, em qualquer época, em qualquer idade e em qualquer país, o jovem é igual, procurando vencer desafios e viver aventuras. Todos os jogos podem ser adaptados, dourando a pílula, para ser novamente apresentado com nova roupagem. O velho e o novo não são antagônicos!

Uma alternativa é oferecer, algumas dessas atividades em um “Dia de Desafios” montando quatro bases (Tropa com quatro Patrulhas), fazendo um Sistema de Bases, cada Patrulha passando por todas as Bases Desafios, em um tempo médio que dê para cumprir as tarefas. Podem ainda montar quatro pela manhã e quatro à tarde. Para empregar dessa forma é necessária uma boa chefia e uma Equipe de apoio (que pode ser os pais) para montar as Bases e, conforme a quantidade, até trabalhar nelas. A Base de Hinos, Lei, Canções, Desenho da Bandeira Nacional, Sinais de Pista e outras tantas podem ser operadas pelos pais, pois não exigem grande conhecimento.

O importante é o Chefe de Tropa estar sempre “ligado” buscando novidades para manter os jovens entretidos, atento aos modismos de momento, pensando em como aproveitar a “onda” que, embora passageira, pode levar Escoteiros a deixar o Grupo. Na época, aqueles Chefes que organizaram torneios de Tobogam, Patins e Boliche, venceram aquelas ondas sem problemas de evasão. Apliquem os novos jogos, porem não se esqueçam dos jogos tradicionais, pois eles comprovadamente deram certo, trazendo o Movimento Escoteiro desde 1907 até os dias de hoje, fazendo dele, o maior Movimento de jovens do Mundo!

Elmer S. Pessoa – DCIM / Lenita A. Pessoa – DCIM – junho 2013.

# GRANDES JOGOS DO ESCOTISMO



NOSSO OBJETIVO É QUE ESTAS ATIVIDADES POSSAM  
SER DE UTILIDADE AOS ESCOTISTAS, AGRADANDO  
E DESENVOLVENDO CRIANÇAS E JOVENS E QUE NÃO  
SEJAM RELEGADAS AO ESQUECIMENTO.

*Elmer de Souza Pessoa*

*Lenita de Abreu Pessoa*

*"Viver como Escoteiro é crescer como indivíduo"!*