Livros para Escotistas N.º 2

LIVROS PARA ESCOTISTAS N.º 2

REUNIÕES ESPECIAIS DE ALCATÉIA

por

QUOPUS

EDITÔRA ESCOTEIRA
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

SPECIAL PACK MEETINGS

Edição de Scout Association

1.ª Edição Brasileira - 1967 - 1.000 exemplare
2.ª Edição Brasileira - 1968 - 1.000 exemplare
3.ª Edição Brasileira - 1974 - 3.000 exemplare

Tradução da Editora Escoteira

POR QUE RAZÃO REALIZAR REUNIÕES "ESPECIAIS" DE ALCATÉIA?

Os Velhos Lobos conhecem bem aquelas difíceis ocasiões em que os planos para as reuniões da Alcatéia não alcançam as nossas expectativas, os Lobinhos estão aborrecidos e, mesmo os jogos que êles normalmente gostam, não conseguem excitar entusiasmos. É nesta hora que se torna desejável uma completa mudança. B.-P. estava consciente do fato — o excesso de reuniões do mesmo tipo aborrece os Lobinhos — e por isso inventou a REUNIÃO "ESPECIAL" DE ALCATÉIA, uma reunião em cuja base não há nada que lembre a jangal. Elas são realizadas ocasionalmente na vida da Alcatéia, como um "remédio" para reavivar o interêsse ou para celebrar um acontecimento especial.

Se queremos que as Reuniões Especiais sejam apreciadas e se tornem o sucesso dos programas da Alcatéia, elas terão de ser muito diferentes das reuniões semanais comuns. Se têm de atingir sua finalidade, é de importância vital que sejam planejadas com cuidado e muita reflexão. Espera-se que nos capítulos seguintes você encontre orientação e ajuda para esta importante atividade do Lobismo.

Recomenda-se que não haja mais de uma Reunião Especial em cada trimestre para não prejudicar o adestramento do Lobinho baseado na jangal.

É preciso compreender que uma Reunião desta espécie não possui uma estrutura fixa e que, portanto, cada detalhe deve ser criado pela imaginação, sendo de importância vital que todos os Escotistas da Alcatéia discutam os planos em reuniões conjuntas. Só assim ficará assegurado que a Reunião contenha a variedade, a imaginação, o romance e as oportunidades de dramatização que êste tipo de atividade exige. Sem dúvida Akela pode planejar uma reunião inteira, mas, sem entrar em outras considerações, isto seria uma liderança de baixa qualidade.

Não havendo a atmosfera da jangal é óbvio que os jogos, atividades e proezas devem aparecer sob diferentes disfarces e muitas vêzes adaptados à situação nova em que se encontra a Alcatéia.

Creio que já dissemos bastante para que você compreenda que enorme fonte de alegria estas Reuniões Especiais de Alcatéia são ca-

pazes de proporcionar. Satisfazem completamente os desejos de faz-de-conta, a imaginação e o entusiasmo do Lobinho e, além disso, podem ser usadas pelos Velhos Lobos como uma oportunidade para pôr em ação, de uma maneira deveras atrativa, o adestramento prático do Lobinho. Queremos frisar que uma Reunião Especial deve ser um atrativo especial; usá-las com muito freqüência deturparia seu objetivo. Devemos lembrar que a base do Lobismo é o ambiente da Jangal, que deve estar sempre presente, exceto nas ocasiões "especiais".

TEMAS PARA REUNIÕES ESPECIAIS DE ALCATÉIA

Como a Jangal não tem vez na Reunião Especial, a primeira tarefa que você enfrenta é a escolha de uma ambientação adequada. Há inúmeras possibilidades e, como é natural, algumas serão mais adequadas que outras para determinada Alcatéia. Portanto, você precisa considerar os vários temas à luz do conhecimento que tem dos seus próprios Lobinhos — escolhendo o ambiente ou estória que mais possa empolgá-los.

É possível dividir estas reuniões em uma grande variedade de tipos, porém as principais categorias são: — Acontecimentos reais e atuais, Históricos, Legendários, Folclóricos, Visitas imaginárias, Antevisão do futuro, e de Imaginação pura. Êsses títulos englobam a maioria dos temas, embora alguns pudessem ser classificados sob dois ou mais diferentes títulos.

Talvez a Reunião Especial mais fácil de programar seja a que tenha como tema um **Acontecimento real e atual**, porque já possui os detalhes característicos e só terá que ser adaptada para atingir sua finalidade. Acontecimentos como "Os Jogos Olímpicos" e "A parada militar na posse do Governador" já trazem em si mesmo o modo de adaptar e, além disso, os grandes acontecimentos locais ou mundiais que são conhecidos e anunciados, interessam a todos, inclusive os Lobinhos. Qual seria o menino que não gostaria de tomar parte num acontecimento que êle já viu na sua cidade — a versão reduzida de "Uma regata de barcos à vela" ou "Uma corrida de automóveis"?

Quando estiver considerando os temas locais ou atuais, faça a si mesmo as seguintes perguntas: — "Os Lobinhos conversam sôbre algum assunto que possa se constituir num bom tema para uma Reunião Especial? Entre as estórias que recentemente contamos aos Lobinhos há alguma que possa ser aproveitada?

Os temas **Históricos** são numerosíssimos, mas deve se tomar cuidado para apresentar a História de uma forma diferente daquela que é usada na Escola. Isto, certamente é fácil, pois a Alcatéia só tratará de um episódio, e não de uma década ou um período maior. Todos já ouviram contar o episódio de Caramurú e o seu tiro de arcabus que espantou os indígenas; êste fato pode se constituir na base de um programa feito em tôrno de um tema histórico. Há uma riqueza de idéias na nossa História nacional, mas não despreze algum acontecimento local da história de sua cidade. Uma Reunião Especial de Alcatéia memorável pode ser realizada entre os muros de um Forte Colonial ou nas margens do rio em que os Bandeirantes encontraram ouro. Que maravilhosa reunião seria realizar de nôvo a cerimônia pública de inauguração do Pelourinho que deu condição de cidade à vila do Recife, igualando-a a sua rival Olinda. Ou o desembarque dos casais açorianos na margem do Guaíba que criou o "Pôrto dos Casais", atual Pôrto Alegre!

As **Lendas** são fáceis de serem confundidas com a história, porém, para a nossa finalidade isto importa pouco. Se realizamos uma Reunião Especial numa ilha em que, dizem as lendas, os piratas enterraram um tesouro depois de se apossarem de duas náus portuguêsas que levavam o ouro de Minas Gerais para Lisboa, isto dará a base para um programa excitante, pouco importando aos Lobinhos se isso é um fato ou uma ficção. O assunto de vários livros de estórias inventadas ou de acontecimentos reais, pode ser aproveitado como bases pouco usadas de Reuniões Especiais de Alcatéia, apesar de que, quando caímos no campo da **Literatura**, torna-se necessário ler a estória para os Lobinhos numa reunião anterior. "Jasão e os Argonautas", "Os trabalhos de Hércules", "O Gato de Botas", os personagens de Monteiro Lobato que povoam o "Sítio do Picapau Amarelo", "O pequeno Príncipe", ou "O Guaraní", "Iracema" e "Ubirajara" de José de Alencar, sao excelentes estórias para serem contadas e depois transformadas numa reunião especial.

O **Folclore** também oferece grandes oportunidades. Os "Reisados", "As Pastorinhas", "O Bumba meu boi", "As festas de São João", "A náu Catarineta", a riqueza do folclore Gaúcho ou do folclore Baiano, o "Chico Rei" de Ouro Preto, o "Zumbi", dos Palmares, estão à disposição de quem quiser aproveitar.

As **Visitas imaginárias** a um Circo, a um Jardim Zoológico, ou uma Viagem ao Redor do Mundo, de avião ou de navio dão excelentes am-

bientações. Também aqui uma lista de temas não teria fim, incluindo sem dúvida as viagens de Descoberta, uma caravana pelo deserto de Saara, e os Piratas das Caraíbas, que é um tema muito popular.

Quando chegamos à **Antevisão do futuro** será bom que, antes de organizar a sua Reunião Especial, os Velhos Lobos se curvem ante os avançados conhecimentos dos seus Lobinhos e pelo menos se ponham ao par sôbre as mais novas aventuras dos Marcianos, sôbre as vicissitudes dos Astronautas que desembarcaram da sua Espaçonave na lua e outros assuntos que envolvem um profundo conhecimento técnico. Procure seu material nos livros de ficção científica, nas Estórias em quadrinhos e nos programas de televisão.

Ligado a êste tipo vem os temas de **Imaginação pura** que também podem ser usados com sucesso. Os programas desta categoria incluem idéias que não se baseiam em nenhum fato e são de pura imaginação, tal como Júlio Verne fêz quando criou a estória das "Vinte mil leguas submarinas".

Tendo revisto os vários ambientes em que pode se realizar sua Reunião Especial e tendo chegado a uma decisão, escolhendo um tema, agora você deve planejar o programa nos seus detalhes.

PLANEJAMENTO DO PROGRAMA

Os preparativos que você faz para realizar uma Reunião Especial de Alcatéia, precisam de ser mais cuidadosamente planejados do que uma reunião comum, se isto fôr possível. Quanto mais tempo você tiver planejando os detalhes, maior sucesso terá a reunião.

Tema: Primeiro você decide qual o fundo ou ambiente que você vai usar. Provàvelmente, você seria capaz de usar, em certa ocasião, quaisquer das sugestões do capítulo anterior, porém, quando escolher, tenha em mente os seguintes pontos: — Os Lobinhos pediram algum tema especial? Irão os Lobinhos entender êste tema? Oferecerá momentos de grande alegria ou será muito sério?

Local: Depois você terá que decidir onde a Reunião será realizada. Procure fazê-la ao ar livre, se fôr possível pois um local diferente aumentará o atrativo da reunião.

Programa: Tendo decidido o tema e o local, começa o trabalho real

— a tarefa de encher os detalhes. O problema do **Horário** de duração é importante: a reunião deve cobrir o mesmo tempo de uma reunião comum. Se está usando um local ao ar livre, lembre-se que não são necessárias tão freqüentes mudanças de atividades quanto uma reunião dentro da sede.

O número de abertura deve marcar o compasso e o tom de tôda a reunião, portanto faça-o vivo, cheio de atividade e alegria. É fácil cair num comêço arrastado e desagradável tentando criar a ambientação com detalhes. Também tome cuidado em não sobrecarregar todo o programa com muitos detalhes: — tendo armado a situação, deixe que as atividades se sigam naturalmente. Com um fundo de acontecimentos reais e atuais, uma certa seqüência cronológica é necessária, mas não tenha mêdo de abandoná-la se desta forma você melhora o seu programa. Há necessidade de haver **continuidade** em tôda a reunião e um dos Velhos Lobos deve estar encarregado de levar a Alcatéia de um número para outro, talvez de "trem", ou de "Avião", ou subindo uma "escada em caracol" e dando as explicações necessárias enquanto está "viajando". Deve haver a mesma espécie de **equilíbrio** entre jogos, atividades e práticas que existe na reunião comum. Embora as Reuniões especiais ignorem a existência da jangal, as demais atividades do Lobismo tem nelas uma importante função. Os **Jogos** serão jogos de Lobinhos normalmente usados, apresentados de uma maneira imaginativa de modo que façam parte da estória. Da mesma forma as **atividades** da reunião devem ser derivadas das práticas normais do Lobinho, especialmente sôbre as **Provas de Estrêlas**, disfarçadas adequadamente para parecer parte do enrêdo. Os Velhos Lobos devem sempre se lembrar que qualquer que seja o tipo de reunião, especial ou não, a oportunidade de fazer os Lobinhos progredirem deve ser usada. Portanto as provas de Estrêlas como muitas outras atividades dos Lobinhos tem um lugar destacado no programa.

Do que foi dito acima não se pense que as Provas de Estrêlas e os jogos comuns dos Lobinhos devem ser encaixados no programa, de qualquer jeito, a marteladas. Não é essa a intenção. Quando a estória do nosso programa se refere a uma atividade, procure fazer com que esta atividade se aproxime de uma prova de Lobinho. Por exemplo, se na estória se menciona a passagem de uma ponte, então a prova de Equilíbrio sôbre uma viga é claramente a prova que se deve introduzir. A mesma coisa será feita com os jogos: se a ação do enrêdo é a bordo de um navio, então o jôgo de revezamento "Lavagem do convés" será mais apropriado que qualquer outro jôgo.

Esta conversão dos incidentes da estória em atividades de validade no Lobismo constitui a parte maior do trabalho de planejamento do programa. Precisará de muita imaginação de parte dos Velhos Lobos, mas você verificará que, se esta parte for bem feita, os próprios Lobinhos aceitarão as atividades em seu nôvo disfarce como se jamais as tivessem visto antes.

Os Lobinhos estarão completamente envolvidos pelo faz-de-conta, portanto não destrua a atmosfera por um súbito anúncio: — "Vamos agora fazer um jôgo de revezamento e, como se supõe que agora estamos num navio, vamos jogar a "Lavagem do convés"..." Não! Não diga isso! Você deve gritar como um Sargento o seguinte: — **"Vamos, paisanos! Entrem em forma antes que eu acabe esta raça, com meu chicote, êste gato de sete rabos! Vocês vão lavar êste imundo convés, imediatamente, até que êle fique limpinho!"** Criar a **atmosfera** é tudo, portanto faça todos os esforços para conseguí-la.

Aderêços teatrais: — Aderêços são todos os utensílios que se usam em cena num teatro. Muito realismo pode ser adicionado ao tema, à ambientação e à atmosfera pelo uso de simples aderêços teatrais que não são habitualmente encontrados numa sede, como carros de guerra da antigüidade, diligências e semelhantes, feitos — no reino do faz-de-conta — por uma decoração adequada de um carrinho de mão ou um carrinho velho de criança. Da mesma forma, se precisamos de um navio, o formato do convés pode ser desenhado a giz no chão da sede, ou no ar livre, pode ser marcado com espeques e sisal no chão, adicionando-se um mastro feito de bastões escoteiros ou de um pólo de barraca e uma bandeira flutuante. Evite aderêços muito perfeitos e bem elaborados que demoram mais a construir e não trazem vantagem alguma.

Vestimentas e fantasias: — Depois dos aderêços vem a questão de fazer os Lobinhos parecerem diferentes. Êles adoram se fantasiar e se avisarmos prèviamente a todos, êles poderão trazer pequenas peças de vestuário e atavios para usarem como disfarce durante a reunião especial. Se você tem uma caixa ou mala de vestimentas, panos, aderêços pessoais e maquilagem da Alcatéia, será melhor, exceto se você prefere que os Lobinhos só usem o que está à disposição na sede e o que trouxerem de casa. Mas não permita que os Lobinhos estraguem seus uniformes ou outras roupas suas e tome cuidado para que não fiquem com vestimentas demais que tornarão os movimentos difíceis e a participação nos jogos impossível. Ponha um limite no tempo dedicado a vestir as fantasias!

Uma idéia muito útil é limitar os disfarces ou fantasias à cabeça, usando materiais simples como papel crepon, que é muito útil e torna o emprêgo de peças valiosas de pano, desnecessário.

Pequenos conselhos muitas vêzes serão úteis para orientar as idéias do Lobinho quanto ao vestuário, especialmente quando se tratar de cenas históricas. Incentive-os a procurar a ajuda de seus pais nestas ocasiões, o que servirá a dois propósitos: criar a expectativa dos Lobinhos durante a semana anterior e atrair o interêsse dos pais. Mais uma vez a sugestão é não querer trajes muito pèrfeitos e bem elaborados. Não há necessidade de ter uma coleção completa de vestimentas históricas ou características para uma Reunião Especial de Alcatéia. Fantasiando-se com um velho pijama, é possível transformá-lo, com pequenas adições, numa grande variedade de personagens.

Vale a pena sempre realizar um pequeno desfile em algum momento da reunião para deixar que os Lobinhos vejam as fantasias uns dos outros, e um pequeno prêmio pode ser oferecida a mais interessante. Se o desfile for realizado como uma parte do programa, será muito melhor.

Velhos Lobos: — Todos os Velhos Lobos, para tornar a Reunião Especial possível, devem representar personagens do tema e estarem vestidos de acôrdo. Você terá que representar o seu papel, porem lembre-se que deve continuar controlando a Alcatéia e em situação de poder dirigir os Lobinhos Representar personagens que são mortos na metade do programa ou aquêle que vai ser amarrado no grande mastro do navio pela tripulação revoltada — é querer criar problemas. Os Primos devem representar papéis principais e devem saber um pouco do programa prèviamente para podermos contar com a ajuda dêles, quando se tornar necessária.

Instruções à Alcatéia: — Como a Reunião especial é para proporcionar um pouco de tempêro à vida normal da Alcatéia, os Lobinhos devem ser preparados para o acontecimento. Já mencionamos a possibilidade de pedir a êles que venham com material de fantasias, mas, além disso, òbviamente devemos dizer a êles alguma coisa sôbre os nossos planos, na reunião anterior. Não fale demais, e pare no ponto em que ficarão desejando saber o que vai acontecer.

Já mencionamos também que é necessário contar o enrêdo que serve de base ao programa, numa das reuniões anteriores, como uma estória.

O encerramento do programa: — Se o seu programa foi bem realizado a excitação terá atingido a uma grande intensidade e os Lobinhos mostrarão durante tôda a atividade um excesso de energia. Ainda assim, como sempre, teremos que lembrar, no final da reunião, que é parte do programa deve ser tranqüilizadora, terminando talvez com uma necessário criar a atmosfera adequada às orações. Portanto a última narrativa feita por um dos "personagens" representados por um Velho Lobo sôbre fatos ou suas experiências ligados ao assunto-tema. Possìvelmente, no fim da narrativa e antes das preces, teremos que nos mudar da terra do faz-de-conta para o mundo real, e voltarmos a ser Lobinhos e Escotistas. Uma das melhores maneiras de fazer isto é despir tôdas as fantasias e maquilagens, pôr o uniforme correto e fazer um Grande Ulvo.

Mesmo que a reunião Especial tenha sido um enorme sucesso, será sábio não repeti-la, sob nenhum pretexto, até que todos os Lobinhos já a tenham esquecido. Uma repetição do espetáculo, por melhor que tenha sido, raramente alcança o sucesso da representação original.

AMOSTRAS DE PROGRAMAS

Os programas seguintes são apresentados como exemplos, para mostrar o que pode ser feito no planejamento da Reunião Especial quando se usa a imaginação. Todos os exemplos apresentados foram um sucesso quando realizados, mas devemos lembrar que todos êles foram planejados tendo em vista uma determinada Alcatéia, e que portanto talvez não sejam adequados para a Alcatéia dirigida pelo leitor. Usar qualquer dos programas seguintes sem levar em conta as adaptações que serão necessárias e aconselháveis fazer, só levará a desapontamentos. Será prudente estudar os detalhes de todos os programas que você encontrar prontos, para verificar se há ou não há situações que não são inteiramente adequadas à sua própria Alcatéia.

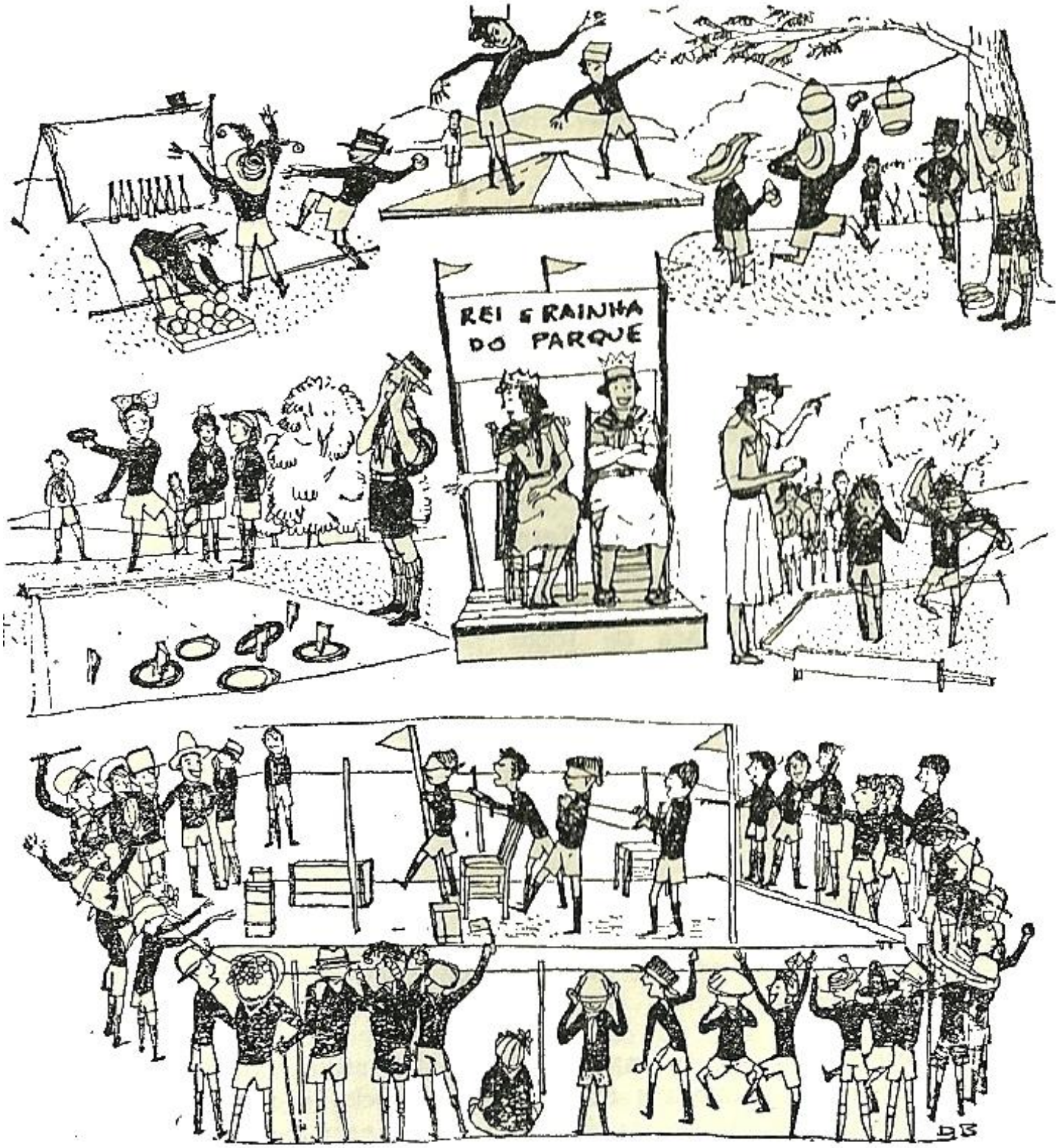
1 — VISITA A UM PARQUE DE DIVERSÕES

Tipo: Visita: — Visita imaginária.

Local: — Ao ar livre, com árvores e campo aberto.

Material e aderêços: — Baldes, saquinhos com milho, bolas de tênis, paus de boliche, sineta manual, argolas de cabo ou metal, espeques, cabos, lonas, caixotes, bancos, pequeno estrado, cartazes com dizeres, bandeiras e fios de bandeirolas, bastões escoteiros ou estacas etc.

Personagens e fantasias: — Velhos Lobos e outros auxiliares: representam os "donos" ou apresentadores das barraquinhas de jogos e divertimentos e vestem-se de acôrdo com o personagem: Akela (ou um Velho Lobo masculino) é o Rei do Parque de Diversões, com uma Assistente feminina (ou a Akela) como Rainha do Parque. Primos e Lobinhos: o público local que veio se divertir — constituindo Famílias



com apenas chapéus masculinos, femininos e infantis (ou tranças de résteas de cebolas com laços de fita) para simbolizar o Pai, a Mãe, môças, rapazes e crianças.

Detalhes da organização: — A Alcatéia se encontra no Parque (ou em outro local designado para o encontro) e ao chegar põe imediatamente seus chapéus de fantasia e outras vestimentas. Os Velhos Lobos, com antecedência, terão preparado o local, as "barracas de jogos", bandeiras, bandeirolas, estrado, pórtico, e o restante do material e adereços. Entrega-se aos Primos, para que distribuam com seus Lobinhos uma quantidade contada de milho ou feijão, que é o dinheiro com que pagarão os divertimentos e jogos das barraquinhas. Os Apresentadores se colocam nas suas barracas, e o Rei e a Rainha vem ao Pórtico, declarar inaugurado o Parque, desatando as fitas, e dando boas-vindas às famílias visitantes que se aglomeram do lado de fora. (Tempo — 10 minutos)

Programa: — Algumas palavras do Rei inaugurando o Parque e da Rainha, convidando que os visitantes formem em cortejo atrás da Família Real para fazerem uma visita conjunta a todo o Parque. Durante o "Grand Tour" os visitantes param de Barraca em Barraca para ouvir os Apresentadores fazer a propaganda de seu divertimento, descrever o que deve ser feito para ganhar os prêmios e dar uma demonstração enquanto o Cortejo passa. Termina o desfile (5 minutos) com os visitantes acompanhando o Rei e a Rainha até o estrado em que estão os tronos. As famílias agora passeiam à vontade, cada uma se dirigindo para uma barraca de jogos para tentar a sua sorte. (15 minutos)

As barracas são tantas quanto o tempo ou as circuntâncias permitam. Eis algumas sugestões:

"Arco e flexa" — 6 flexas por 5 centavos (em milhos ou feijões, é claro)

"Acerte no Balde voador" — 3 tentativas por 3 centavos (Saquinho de Feijões atirados dentro de um balde que é mantido em movimento pelo Apresentador que puxa e afrouxa um cabo que passa sôbre um galho de uma árvore)

"Tesouro enterrado" — 5 centavos cada tentativa (Uma área marcada; os disputantes começam de um ponto dado, e seguindo as direções da bússola e as distâncias fornecidas por escrito fazem uma cruz no chão onde pensam que o tesouro está enterrado. N. B. — Esta

prova de habilidade em usar a bússola e medir distâncias deve ser bem simples)

"Arremêsso do côco — 6 "côcos" por 5 centavos (Bolas de Tênis atiradas em paus de boliche)

"Torneio de transportar o pêso" — 3 tentativas por 5 centavos (Equilibrar na cabeça um pêso de 1 quilo e transportá-lo num determinado percurso)

"Argolas" — 3 argolas por 5 centavos (Três argolas atiradas sôbre espeques enterrados no solo; se tôdas ficarem no mesmo espeque, ganha o prêmio).

"Unir com Nó direito" — Cada tentativa 5 centavos (Fornecer 3 cabos de 1 metro — uni-los num círculo fazendo 3 nós direitos; se abaixo de 1 minuto, ganha o prêmio)

Os prêmios consistem em devolver o dôbro do número de milhos pagos para competir.

Terminados os 15 minutos um sinal da sinêta chama as famílias para a arena em que se realizará a "Competição hípica da Rainha do Parque". A Rainha gosta muito de Hipismo e deseja encontrar uma equipe de Cavaleiros para enviá-los às provas hípicas que se realizarão na Espanha. Ela patrocina as seguintes provas:

I — "Acobracias sôbre cavalos" (Revezamento de Pular carniça — os que "selam" são mencionados como cavalos)

II — "Corrida dos cavalos selvagens" (Revezamento — os participantes fazem um percurso curto de ida e volta, de quatro, isto é, com os pés e as mãos no chão; cada vez que soar o apito os concorrentes que estão fazendo o percurso, apoiando-se nas mãos, escoicem com os dois pés)

III — "Provas hípicas" (Lobinhos em pares; um é o cavalo, sendo vendado e segura suas mãos nas costas. Um cabo é amarrado pelas pontas aos seus cotovelos e o Lobinho de trás usa-o como rédeas, guiando seu cavalo em volta dos obstáculos — sem tocar nêles — e de volta à sua equipe, para dar saída ao segundo par.)
Terminadas as provas hípicas a Rainha do Parque distribui os prêmios (Feijões ou milhos) — (Tempo — 10 minutos.)

A Rainha avisa às famílias que se dirijam para o local onde o Rei do Parque irá demonstrar como os Nômades enviam mensagens entre si. O Rei conta uma estória apresentando um código simples, por meio do qual as mensagens podem ser enviadas a grandes distâncias com o uso de letras simples da semafora (O código deve ser preparado com antecedência). O Rei do Parque declara que quer verificar a habilidade das famílias e fornece a cada um uma cópia do código. Depois o Rei pede à Rainha que leve as famílias para uma grande distancia, do outro lado da arena, para que êle possa enviar-lhes mensagens (Esta distância deve ser a maior possível). As mensagens enviadas com bandeiras são de letras simples isoladas, cada uma, de acôrdo com o código sendo uma ordem: "Levantem a mão direita"; "Suspenda o pé esquerdo e saltite com o pé direito"; "Todos fiquem de face para Este"; etc. (Tempo — 15 minutos).

Depois disso as famílias resolvem participar de outros divertimentos como por exemplo "Colida com os outros automóveis", na arena. Êste jôgo é o jôgo comum de "Pegar". (Tempo — 5 minutos).

O Rei do Parque anuncia que oferecerá à família que tiver ganho mais dinheiro no Parque um prêmio. Dá mais 10 minutos para que voltem às barraquinhas para ver se conseguem ganhar mais dinheiro antes que êle realize a "Hora do ajuste de contas". (Tempo — 10 minutos).

Tôda a equipe de ajudantes ajuda as famílias a contar o dinheiro e é anunciado o vencedor. O Rei oferece um pequeno prêmio (por exemplo: doce) e pede um grito de aplausos de todos os presentes (apresentação de um nôvo tipo de Aplausos).

Finalmente o Rei do Parque anuncia com tristeza que o Parque vai fechar e todos dão os mãos para cantar "A canção do Adeus".

2 — REVISTA NAVAL

Tipo: — Acontecimento real e atual (realizado com comicidade).

Local: — Dentro e no exterior da sede da Alcatéia ou também pode ser inteiramente ao ar livre.

Material e aderêços: — Grande quantidade de cabos, 6 pólos de barracas, 6 bastões, espeques, jornais.

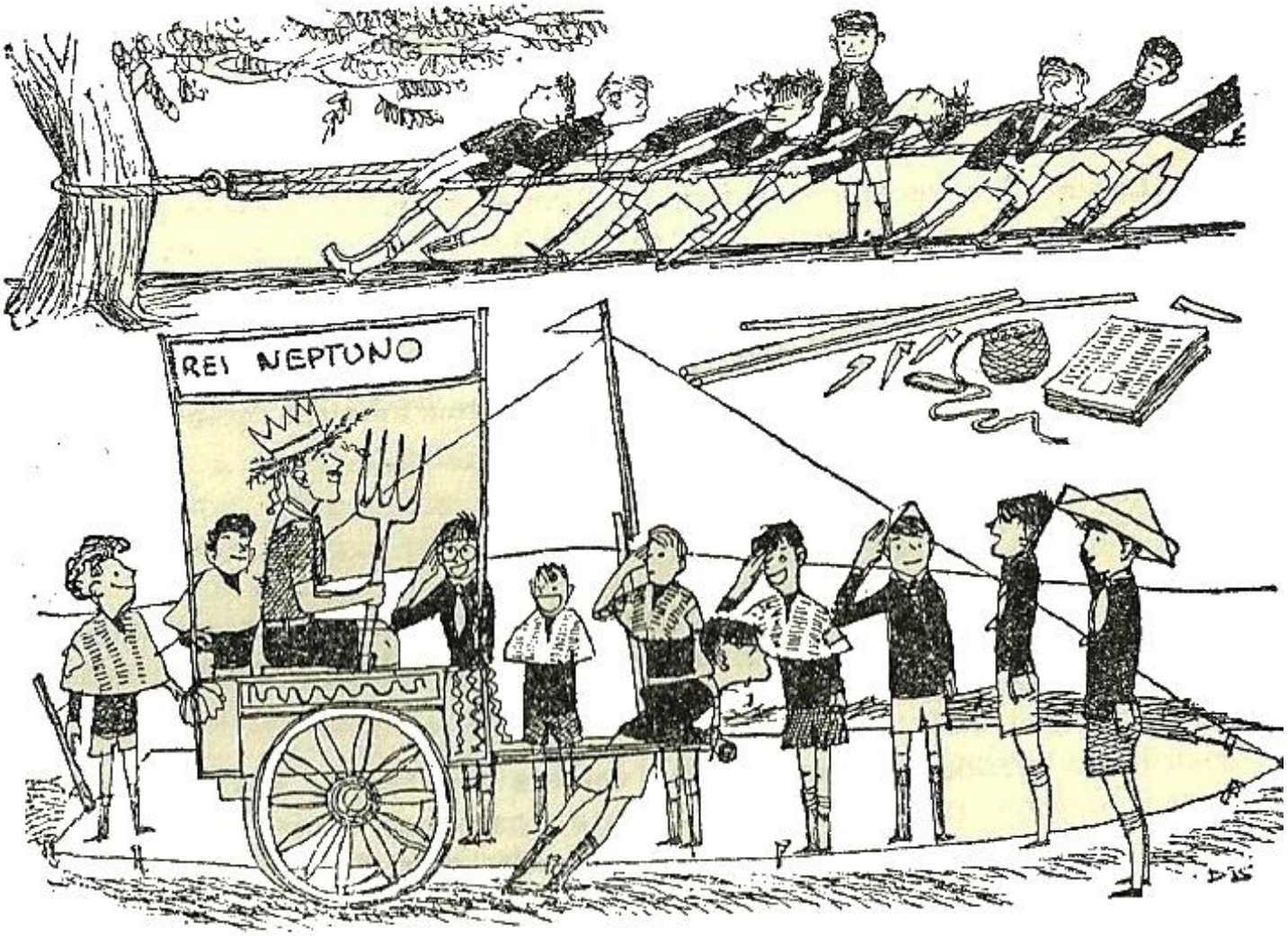
Personagens e fantasias: — Akela está fantasiado de Rei Netuno. Os Velhos Lobos e outros auxiliares atuam com Oficiais superiores e devem ter um boné de marinha (pode ser de cartolina e papel crepon). Os Primos e as Matilhas são os Capitães e as guarnições de Marinheiros (golas de marinheiro de papel de jornal, etc.).

Detalhes da organização e programa:

1.ª Parte — "Preparação para a revista naval"

Os Primos se tornam Capitães e os Segundos se tornam Pilôtos. O resto das Matilhas se fantasia de Marinheiros. O Comandante ordena: "Levantar âncora!" e as guarnições realizam um "Cabo-de-Guerra com roldana" — um cabo-de-guerra em que o cabo passa por uma roldana prêsa a uma árvore ou outro objeto fixo, de modo que as duas equipes estão ao lado uma da outra. (Tempo — 10 minutos).

Ordena-se aos Navios que naveguem para o lugar da ancoragem e achem suas bóias. Cada Matilha faz o seu navio com 2 bastões es-



coteiros e 2 cobertores (dobrados ao meio sôbre os bastões) e colocando-se dentro dos "costados" da navio, navegam para o ancouradouro. As "bóias" já estão no local para indicar onde os navios devem ancorar. É conveniente ter vários blocos de madeira pintados com as côres das Alcatéias para mostrar a posição em que devem ficar os navios, pregados no assoalho da sede ou prêsos ao chão por espeques. Quando os Navios estiverem em posição nas suas bóias o Comandante ordena à frotilha para fundear e se preparar para a revista. Direções de bússola e distâncias são dadas aos Capitães para que êles possam fazer o alinhamento dos navios, partindo da bóia. Se esta atividade é realizada ao ar livre, fornecer espeques e sisal; se no interior da sede, será usado o giz: cada guarnição marca o contôrno de seu navio no solo, de acôrdo com as indicações fornecidas. (Tempo — 20 minutos).

Quando os navios estiverem prontos é dada a ordem "Armar os Mastros". São armados o mastro grande o mastro da bandeira (Pólo de barraca e bastão escoteiro). Para os estais dos mastros se usa sisal e todos os nós serão Volta do Fiel. Se ao ar livre os estais serão prêsos em espeques, mas se dentro da sede podem ser prêsos às costas de cadeiras ou outros apoios. Os mastros devem ter adriças. Quando tudo estiver em posição os Marinheiros formam no convés. (Tempo — 10 minutos).

As tripulações recebem ordem de limpar o navio e a lavagem do convés é realizada num torneio entre as tripulações dos navios. (Revezamento da Lavagem do convés. Tempo — 5 minutos).

O Comandante dá a ordem de preparar para a revista. Os Capitães e Pilôtos fazem chapéus de papel e os marinheiros golas de marujo com papel de jornal. (Tempo — 10 minutos).

2.ª parte — "A revista"

As guarnições formam no convés e são inspecionadas pelos seus Capitães. Terminada a inspeção, as bandeiras são hasteadas no mastro (Pedaços de pano colorido).

Netuno, viajando no seu navio (carreta da Tropa, adequadamente decorada) navega pela área da Revista, passando entre os navios. Durante a Revista tôdas as guarnições, dirigidas pelo Comandante cantam o Hino de Netuno (Cisne Branco). O navio de Netuno volta para o

Navio Capitânea enquanto é dada a Salva de vinte e um tiros. (Uma competição de arremêsso de bola entre cada duas guarnições de navios, ambas procurando fazer 21 passes entre os navios sem deixar a bola cair no chão). (Tempo — 10 minutos).

3.ª parte — "Festividades após a Revista"

O Rei Netuno dá a ordem para começar os festejos e as guarnições se dirigem para o Navio Capitânea. Cada Navio põe um escalér na água e realiza-se uma Corrida de Escaléres (As equipes, de costas para a direção da meta, ficam de cócoras, segurando o da sua frente, enquanto o líder, de frente para a guarnição e segurando as mãos do mais próximo, e também de cócoras, dirige o barco para a linha de chegada, com ordens náuticas). (Tempo — 5 minutos).

Quando tôdas as guarnições estão à bordo do navio capitânea, o Rei Netuno conta estórias sôbre a Marinha do passado. O Comandante ordena às guarnições que aprontem seus navios para deixar a ancoragem e os escaléres voltam aos navios. Os navios são desmanchados e a Revista termina com as guarnições formadas dando uma saudação naval de encerramento (Grito de saudação).

3 — A ILHA DO TESOURO

Tipo: — Literária.

Local: — Parque com bastante espaços livres.

Material e aderêços: — Convés de um grande navio marcado com espeques e sisal, barril de maçãs, com as maçãs já prêsas em barbantes; uma bandeja de doces, para o tesouro; mapas preparados; conjuntos de 6 objetos iguais em cofres marinheiros.

Personagens e fantasias: — Velhos Lobos e outros auxiliares: Capitão Smollett; Pew (que mais tarde se torna no Dr. Livesey; John Trelawney; Long John Silver, e oficiais subalternos da guarnição. Primos e Matilhas — Guarnição do Navio, dividida quando necessário em Piratas e Guarnição leal. O Mór ou o Primo mais antigo pode muito bem representar Jim Hawkins.

Detalhes da organização e Programa: — As partes mais importantes da estória devem ter sido lidas ou contadas à Alcatéia em reuniões anteriores.

1.ª parte: — "A bordo do **Almirante Benbow**".

Billy Bones morreu e Pew está ansioso por encontrar o mapa da

Ilha do Tesouro. Todos, numa pressa incrível, examinam os conteúdos dos cofres marinheiros. (Jôgo de revezamento em que cada participante apanha um objeto de uma caixa e o exibe defronte da sua equipe). O jôgo termina e depois que todos mostram o seu desapontamento por não ter sido encontrado o mapa, Pew lembra a todos que um bom Pirata nunca esquece o que êle viu e pede à guarnição que faça uma lista dos objetos como no Jôgo do Kim. (Tempo — 10 minutos).

2.ª parte: — "Em Bristol".

A guarnição vai para bordo do navio suubindo por uma prancha (Equilíbrio sôbre a trave) e é dividida em "quartos de serviço" (Matilhas). São inspecionados pelos Capitão e por Trelawney, que espera que todos estejam "Garbosos como Marujos". (Tempo — 5 minutos).

Após a Inspeção, Trelawney deseja ser apresentado pessoalmente a cada membro da guarnição e o Capitão Smollett faz a apresentação. (Jôgo "Como vai, Senhor Lobinho?"). (Tempo — 5 minutos).

Tôda a guarnição com Jim Hawkins, examina tôda a "Hispaniola". O modêlo de uma Escuna é mostrado aos Lobinhos, mas, não havendo modêlo, um desenho pode ser exibido, de forma que todos fiquem sabendo tôdas as características dessa embarcação. Tôda a guarnição faz desenhos do navio. (Tempo — 10 minutos).

Quando todos têm conhecimento de suas funções e conhecem o esquema geral do navio o Capitão ordena "Todos ao cabrestante" para levantar a âncora. A Guarnição marcha em círculo cantando a velha canção dos Piratas.

"Quinze homens no esquife da morte,
Iô, rô, rô e as garrafas de Run.
Se beber, traça o Demo a sorte,
Iô, rô, rô, co'as garrafas de Run" (Tempo — 3 minutos).

Durante a viagem vários membros da tripulação caem pela borda fora, ao mar encapelado e é necessário "guarnecer os botes salvavidas" e atirar linhas de salvamento e, certamente o navio muda de amuras, os botalós oscilam de um lado ao outro do convés. (Jôgo: "O balanço dos botalós"). (Tempo — 5 minutos).

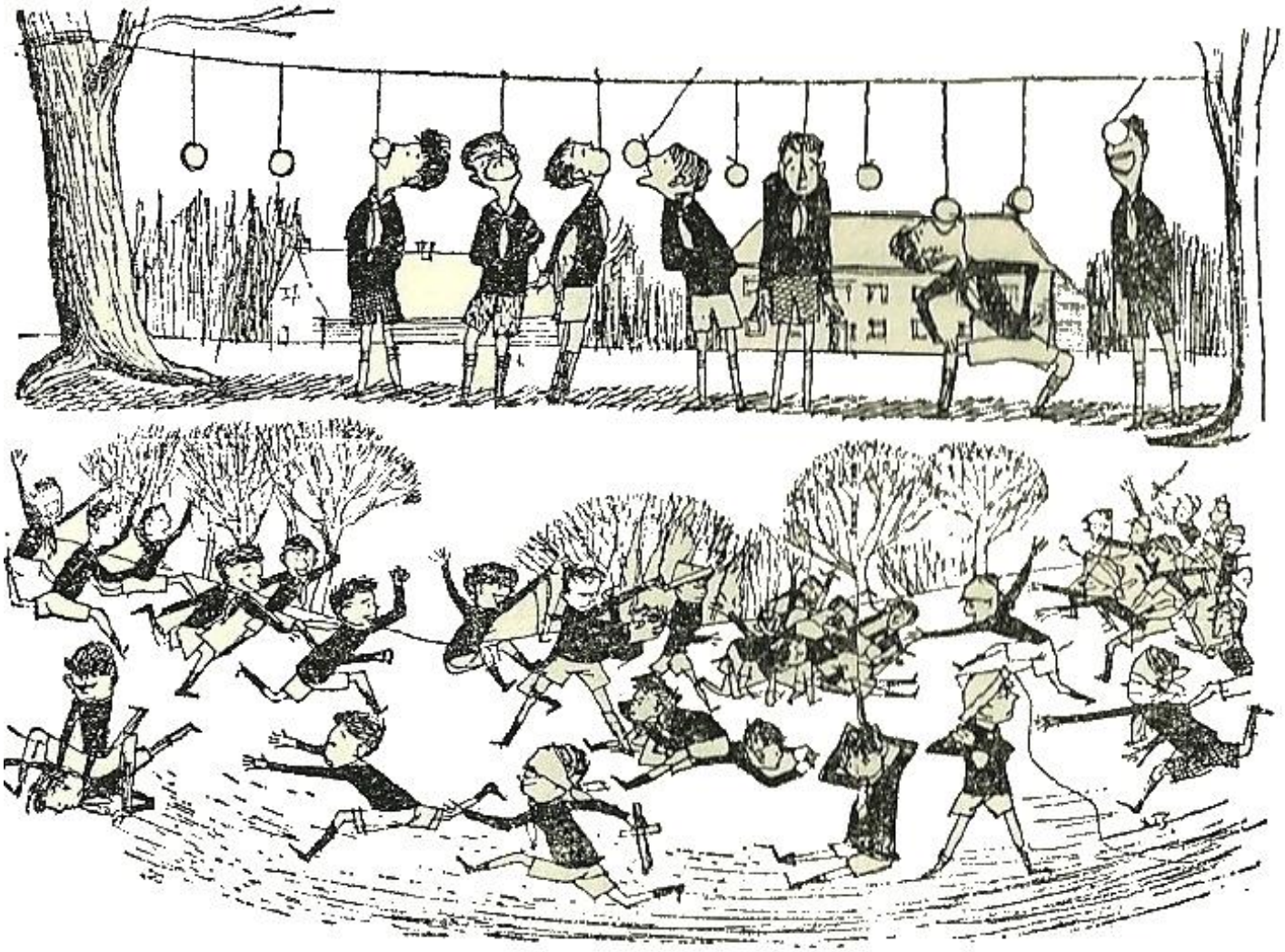
As tempestades amainaram e em águas pacíficas Long John Silver

vem para o convés com o barril de maçãs. Os cabos em que estão pendurados as maçãs são suspensos através do convés e joga-se como um revezamento. Os jogadores, depois de terem dado a primeira dentada podem tirar a maçã do cordão e correr para sua equipe. (Tempo — 5 minutos).

A tripulação é posta "À vontade" para comer as maçãs.

3.ª parte: — "A ilha"

O Capitão divide a tripulação em duas partes e êles se preparam para ir à terra. Os Piratas deixam o navio em primeiro lugar, liderados por Long John Silver. Êles se movimentam em fila fazendo o movimento das remadas e cantando: "Quinze homens no...", dirigindo-se para a parte do Parque que já havia sido escolhida como a ilha. Enquanto os Piratas se dirigem para a ilha o Capitão descreve, para



os membros leais da tripulação, a luta (grande jôgo) que vai se travar com os Piratas. Long John Silver descreve a parte dos Piratas no jôgo enquanto a tripulação leal está navegando para a Praia. Assim que as duas equipes chegam à ilha o jôgo começa. (Tempo — 10 minutos).

4.ª parte: — "A luta e o encontro do tesouro"

Na hora em que receberam as instruções as duas equipes recebem também os fios de lã ou fitas de papel colorido que representam as vidas e que são usadas em volta do braço ou penduradas no cinto. Tem combinado que quem perder sua "vida" deve voltar ao líder da sua equipe para ganhar uma nova vida. Dois mapas foram desenhados em duas meias fôlhas de cartolina, cortados em pequenos pedaços e êsses pedaços espalhados por tôda a ilha. Se os mapas foram preparados com cuidado, parte das instruções, que devem incluir direções de bússola, devem aparecer em cada pedaço, mas será impossível encontrar o tesouro enquanto o mapa não estiver completo. O jôgo consiste numa verdadeira competição entre as duas equipes para completar o mapa e, então, encontrar o tesouro. O jôgo termina quando o tesouro é encontrado. (Tempo — 20 minutos).

A tripulação é reunida e a Reunião termina com todos sentados em círculo, enquanto comem os doces e bolos, e Long John Silver narra estórias do mar adequadas aos Lobinhos. (Tempo — 10 minutos).

4 — UMA VISITA À TÔRRE DE LONDRES

Tipo: — Histórico e Visita imaginária. (Pode ser adaptada fàcilmente para uma visita ao Museu Imperial de Petrópolis onde estão guardadas as jóias, coroas, etc., dos Imperadores do Brasil).

Local: — Ao ar livre ou a sede e seus arredores.

Material e aderêços: — Pacotes de Drops de frutas, equipamento para jogos, blocos de madeira para a prova de equilíbrio, etc.

Personagens e fantasias: — Velhos Lobos e outros auxiliares — Delegado de Polícia do Condado, Oficiais e Guardas da Tôrre de Londres. Guias de Turistas. Primos e Lobinhos: Turistas e visitantes.

Detalhes e programa: — A Alcatéia se reúne no local de encontro determinado e as Matilhas se tornam famílias de visitantes. Todos se preparam com as fantasias para a atividade, porém a maioria dos Velhos

Lobos só vai aparecer quando a Alcatéia chegar à Tôrre. (Tempo — 10 minutos). Sob a direção dos Guias de Turistas as famílias de visitantes fazem uma viagem de ônibus até à Ponte da Tôrre. Os visitantes fazem filas com as mãos nos ombros (por famílias) e dão

uma dupla volta pela área fazendo barulho de ônibus, parando nos sinais de tráfego ou por ordens dos policiais do trânsito, ou nas paradas de ônibus, etc. (Tempo — 5 minutos).

Entram na Tôrre após cruzarem a Ponte (equilíbrio sôbre a viga) e são recebidos pelo Delegado de Polícia do Condado e os oficiais da Guarda. O Delegado de Polícia está muitíssimo preocupado porque acaba de saber que estão desaparecidas uma grande parte das Jóias da Coroa. Êle mostra aos visitantes com que elas se parecem e pede a todos que as procurem, anunciando que dará um prêmio para a Família que lhe trouxer a maioria das Jóias. (As Jóias são Drops de frutas ou caramelos do tipo embrulhados em papel e serão usadas também como prêmios). (Tempo — 10 minutos).

Quando as Jóias tiverem sido recuperadas, o Delegado de Polícia coloca novos postos de sentinelas para guardá-las. Aqui os visitantes se tornam guardas e marcham de um lado para o outuro levando os blocos de madeira na cabeça, como se fôssem capacetes. (O período de serviço na guarda se completa quando o Lobinho termina a prova e esta é melhor feita como um jôgo de revezamento). (Tempo — 5 minutos).

Completada a tarefa os visitantes vão para a colina da Tôrre para tomar parte em alguns velhos jogos infantis das ruas de Londres — durante o trajeto cantam o conhecido cânone: "Londres pegou fogo...". De acôrdo com o tempo disponível alguns dos seguintes jogos serão realizados, tendo em mente que o tempo total não deve exceder de 20 minutos.

"Amarelinha" — qualquer das variedades de desenho que se faz no chão (introduzindo a prova de saltitar num pé só).

"Bilharda" — Marcar dois círculos no chão de 50 cm de diâmetro, distantes 1 metro um do outro. Em um dêles é colocada a Bilharda que é um tarugo de 13 cm de comprimento com ambas as pontas afiliadas. O Golpeador está armado com um pau do feitio e tamanho de uma marrêta manual e faz a bilharda voltear no ar, golpeando uma das suas extremidades. Enquanto ela está ainda rodopiando êle golpeia a Bilharda de nôvo, procurando lançá-la tão longe quanto seja possível. Os demais jogadores procuram apanhar a Bilharda imediatamente e trazê-la de nôvo para o círculo de onde ela saiu. Enquanto isto o Golpeador marca "pontos" ou "corridas" golpeando com sua

marrêta os dois círculos, alternadamente. O Golpeador é "eliminado" quando a Bilharda é apanhada por outro jogador e trazida para o círculo ou se êle falha, em 3 tentativas, no golpear a Bilharda no ar.

"Pontapé na lata" — Um círculo é marcado no solo e nêle é posta uma lata vazia, do tipo usado para melado, com a tampa. O primeiro jogador fica de frente para o juiz do jôgo, que começa o jôgo dando um pontapé na lata, fazendo com que ela vá o mais longe possível. O primeiro jogador dá meia volta e procura apanhar a lata, o mais rápido possível, e, depois de apanhá-la, corre **de costas** com ela até o círculo. Enquanto isto todos os demais jogadores se espalham e procuram se esconder. Ao voltar ao círculo com a lata o primeiro (que por estar de costas não viu onde êles se esconderam) procura descobrir alguém que está escondido, e, descobrindo, diz o seu nome e grita: "Pé Na Lata Um, Dois, Três!" batendo de leve com o pé na lata cada vez que conta. Se êle acertou no nome do escondido, o jogador descoberto se torna agora em primeiro jogador, e o que era primeiro jogador vai recomeçar o jôgo dando um pontapé na lata para longe, na mesma direção em que tinha feito o juiz na vez inicial. Qualquer jogador, em qualquer momento, se vê uma oportunidade, pode sair de seu esconderijo e dar um pontapé na lata, contanto que seja na mesma direção do pontapé inicial; se isto acontecer aquêle que é o primeiro jogador terá que apanhá-la e voltar de costas para o círculo como tinha feito antes; o jôgo continua.

"Caçada Real" — A área do jôgo é grande, mas bem definida, habitualmente uma rua inteira ou uma rua entre duas esquinas. Sorteia-se um jogador e êle começa caçando qualquer outro, até que o toca. O jogador tocado dá a mão ao primeiro e juntos caçam um terceiro. Quando apanhado êle também dá a mão e os três continuam caçando. Podem apanhar outro jogador, tocando-o, qualquer dos dois jogadores que estão nas pontas da linha, o jogador apanhado dá a mão a quem o tocou, tornando-se ponta da linha e, portanto, caçador. Os jogadores que ainda não foram apanhados podem, em qualquer momento, tentar uma manobra "heróica": jogar-se correndo sôbre as mãos dadas em qualquer ponto da linha de caçadores, e, assim, rompê-la antes de ser tocado. Se a linha se romper todos os jogadores que formam a linha estão livres e aquêle que tinha sido sorteado como primeiro caçador, tem que começar tudo de nôvo. O objetivo do jôgo é apanhar todos os jogadores, e quando todos foram apanhados, o jôgo automàticamente termina.

Após êstes jogos os visitantes são convidados a tomar uma merenda com o Delegado de Polícia do Condado, dentro da Tôrre (Bolos e limonada, ou chá, ou qualquer outra merenda). Durante a merenda o Delegado de Polícia relata aos visitantes as estórias de pessoas famosas que estiveram aprisionadas na Tôrre de Londres — Sir Walter Raleigh (Soldado, escritor e cortezão de Elizabeth I, a Rainha Virgem, e o colonizador da Virgínia, na América do Norte); Guy Fawkes (Traidor, chefe da Conspiração da Pólvora, abortada, mas que pretendia fazer ir pelo ares o edifício do Parlamento quando estavam reunidos o Rei James I e os parlamentares); Lady Jane Grey (bisneta de Henrique VII, proclamada herdeira do Trono por Eduardo VI, proclamada Rainha em 1553, deposta e decapitada); etc. (Se adaptar esta Reunião Especial de Alcatéia para o ambiente do Museu Imperial de Petrópolis, que sempre foi Palácio Imperial de Verão e nunca foi prisão, poderá ser contada a vida de Pedro II e da Princesa Isabel, a Redentora). Ao terminar o Delegado de Polícia descreve a Cerimônia da mudança da Guarda e da Entrega das Chaves da Tôrre de Londres de um para outro Oficial da Guarda. (Tempo — 15 minutos, inclusive para recolher o material da merenda).

Cada família tem 5 minutos para preparar uma representação da Cerimônia das Chaves, e a seguir a representam, uma de cada vez, para que o Delegado julgue quem a representou melhor, dando pontos extras pelas fantasias improvisadas. (Tempo total — 15 minutos).

Terminou a visita e antes de se retirarem os visitantes apertam a mão esquerda do Delegado (Apêrto de mão escoteiro — "os mais bravos entre os bravos apertam a mão esquerda") e voltam a atravessar a ponte e a tomar o ônibus para casa. (Tempo — 5 minutos).

OUTRAS SUGESTÕES PARA O PROGRAMA

Para os Velhos Lobos a parte mais divertida de uma Reunião Especial de Alcatéia é o planejamento dos detalhes do programa; por isso damos abaixo umas poucas sugestões com algumas idéias práticas que podem ser incorporadas. Reúna em sua casa, uma noite, os outros Velhos Lobos e veja como é divertido planejar um programa.

Temas de acontecimentos reais e atuais

Jogos Olímpicos: — Esportes em mi atura; Revezamentos de equilíbrio; Arremêsso do Disco (prato de papelão); Arremêsso do Dardo

(atirar palitos de fósforos); 200 metros rasos, (com uma ficha de ônibus ou de jogo, pequena, comprimindo e escorregando na borda de uma ficha igual, sôbre uma mesa ou assoalho, fazer a segunda ficha saltar no ar 200 vêzes); percurso pulando num pé só; Hinos nacionais de vários países; entrega de medalhas (cómicas).

Véspera do Dia de Todos os Santos (Hallow'e'en): — Tradicional festa anglo-americana que é uma espécie de carnaval com fantasias e decorações tétricas sôbre fantasmas e feiticeiras. Máscaras recortadas em abóboras com velas acesas dentro; caça ao tesouro (pistas de papel cortado na forma de chapéus pontudos de feiticeiras; Apanhar maçãs penduradas só usando a bôca; Estórias dos Santos; Corrida das feiticeiras montadas em vassouras (Código de Trânsito).

Festa da Colheita: — (Pode ser adaptada para uma colheita especializada da região: Festa da Uva, do Trigo, do Cafá, etc.). Modelos recortados em batata; Exposição de Flôres (plantas semeadas pelos Lobinhos com os necessários meses de antecedência); Corrida para apanhar as espigas deixadas pelo campo; Transferir grãos de ervilha de um lugar para outro, soprando por uma palha ou canudinho de refresco; Atirar o feno (arremêsso da bola); Debulhar (saltitar num pé só); Caça ao Tesouro (pista de fôlhas de árvore).

Temas históricos

A Queda da Bastilha (14 de julho): — Grito da Guilhotina (grito de Fogo de Conselho). Corrida do tricô (Espeques e sisal); Estória sôbre a Fuga (tirada do romance "O Homem da Máscara de Ferro"); A caçada humana (tirada de "Pimpinela Escarlate"). (**Nota do Tradutor:** Os inglêses parecem gostar de tratar com humor temas de horror e morte, que os educadores e o Juizado de Menores no Brasil declarariam impróprios para menores de 14 anos).

A Independência do Brasil: — (Substituindo "A revolução de Cromwell", tema de interêsse inglês). O Príncipe D. Pedro sobe a Serra do Mar, indo de Santos para São Paulo com sua comitiva (Corrida das Matilhas até o tôpo de uma colina); O correio Paulo Bregaro leva do Rio as cartas da Imperatriz e de José Bonifácio (Revezamento de Pular Carniça, significando as mudas de cavalo durante a viagem); Narrativa do Grito do Ipiranga; As matilhas representam o encontro do Correio com a Comitiva e o Grito de Ipiranga (pontos extras pela improvisação de fantasias de D. Pedro e dos Dragões); Festas na cidade de São Paulo pelo acontecimento; As autoridades por-

tuguêsas se escondem (Jôgo — "Eu vejo"); Hino da Independência; Debret desenha a Bandeira Imperial do Brasil.

Vinda dos Donatários das Capitanias Hereditárias: — (Substituindo "O estabelecimento das Colônias na Baía de Hudson", tema de interêsse inglês). As náus e caravelas saem de Lisboa (Jôgo: "Navios no Nevoeiro" — Orientação pela bússola); estabelecimento de um acampamento inicial nas terras da Capitania (armar barracas ou fazer a construção de um pequeno toldo); Encontro com os Índios (troca de contas por mercadorias — trabalhos manuais); Danças indígenas; Entradas para o interior (Jogos de revezamento); Cruzamento de rios (equilíbrio sôbre trave ou travessia pelas pedras do rio); Mensageiros do Interior para a povoação pedindo mantimentos; Luta com tribos inamistosas (Jôgo de pegar com "vidas"); Pacificação das Tribos (Fogo do Conselho — canção Indígena "Nozaninã").

Temas legendários

Os cavaleiros da Távola Redonda: — A espada Excalibur cravada na pedra (Cabo-de-querra); Coroação do Rei Artur — Torneios e provas de bravura (Provas de Estrêla); Os Cavaleiros Andantes (Boas Ações e jogos de salvamento); Reunião na Távola Redonda (Jogos com Baralhos de Pontos cardeais e colaterais); O Rei Artur descreve ou faz a Investidura de um Cavaleiro (narrativa ou cerimônia séria).

Robin Hood: — Construindo esconderijos; Treinamento de Arqueiros (flexas de papel); Cavalaria (Corrida de cavalos e cavaleiros); Grito de Robin Hood (grito de chamada ou aviso); Luta com Little John (equilíbrio na trave e luta com bastões de jornal enrolado); Mensagens secretas (código e sinalização); O Roubo do Ouro (Jôgo Pirata adormecido); Robin Hood recebe perdão e relata suas aventuras; Festas (bolos e limonada).

Jack e o pé de feijão: — Levando as vacas para o mercado (corrida dos carrinhos de mão); Plantando o Feijão (Jôgo: Feijão em círculos); Passadas do Gigante (Pedras no rio); Caça ao Gigante (Pegar); Encontrando o caminho para casa (Bússola e Código de Trânsito); Entregando o ouro a mamãe (arremêsso de bola); Competição sôbre o talo do feijão (achar o capim mais comprido).

Temas Literários

Robinson Crusoe: — Jôgo do Naufrágio; Fazer abrigos; Caçando o "Sexta-feira" (pista com pegadas humanas de papel); Construindo

um barco; Viagem até os restos do naufrágio (bússola); Puxando os destroços flutuantes para a praia (nós); Frutas comestíveis (reconhecimento de árvores.

Emília no país da Gramática: — (de Monteiro Lobato, substituindo estória semelhante inglêsa) — A estória irá sendo contada por dois Velhos Lobos caracterizados como D. Benta e outro personagem. Atividades de desenhar letras, sinalização, desenho, dramatização, etc.

A Flauta Mágica de Hamelin: — (Lenda medieval que é o entrecho da ópera de Mozart: "A flauta mágica". Uma flautista de roupa multicolorida salva a cidade de Hamelin de uma invasão de milhares de ratos, encantando-os com sua música e levando-os atrás de si até que todos se afogam no rio. Quando não recebe a recompensa prometida, encanta e leva atrás de si tôdas as crianças até uma montanha próxima onde todos desaparecem). O encantamento dos ratos (O líder, de costas, atira sôbre os ombros uma bola de tênis, conta um, dois, três e se volta, procurando adivinhar que Lobinho está com a bola. Se acertar o rato está encantado). O Flautista reclama o prêmio do Prefeito; O Flautista encanta as crianças (Jôgo — Sigam o líder) (caminhar na trave, equilíbrio na cabeça, cruzamento do rio pelas pedras); Salvamento das crianças que caem no rio (nós); Atração das crianças atirando-lhes laranjas (arremêsso de bola); Conta estórias; Mensagem sinalizada de incentivo; O Prefeito traz o dinheiro para pagar o Flautista. Todos se juntam nas canções finais.

Visitas imaginárias

Visita a um Circo: — Cada Matilha é responsável por um número e se fantasia de acôrdo. Exibição das Fócas (apanhar a bola); Acrobatas (Cambalhotas e pular carnica); Piruêtas sôbre cavalos (equilíbrios); Palhaços (Provas de Tudo ou Nada!). Exibição de Hipismo (Cavalos e cavaleiros); Acrobacias no arame (caminhar sôbre a viga); Desfile dos artistas circenses e dos animais.

Náufragos na ilha deserta — Fazer abrigos (toldos); Identificar alimentos (reconhecimento de árvores e pássaros). Caça aos ovos de um estranho pássaro (Pista de sinais adequados); Coleta de lenha para o fogo (Velhos Lobos fazem um chá, ou café com leite); Coleta de Côcos (Revezamento de apanhar a bola); Navio à vista (Sinalização).

Um dia no acampamento: — Requer uma preparação prévia de

equipamento. Arma-se uma barraca para cada Alcatéia. Cada Matilha prepara um mastro para a bandeira. (Pólo de barraca de **reserva** é pôsto erecto); Inspeção das Matilhas; Matilhas fazem suas bandeiras e emblema e, depois, hasteamento destas bandeiras; Caça ao Lobinho perdido (Pista); Preparo do almôço (Batatas assadas na fogueira de brasas feitas por auxiliares; Jogos de Equipe (Rondas e Cricket ou outros); Sair do campo de jogo através de uma ponte (caminhar na trave); Fogo de Conselho (canções e estórias).

Temas de antevisão do Futuro

Uma viagem a Marte: — A Alcatéia é dividida em duas partes.

A parte **T** são criaturas terrestres que irão de Espaçonaves para Marte. Fabricam suas "Roupas Espaciais". Constróem sua "Espaçonave".

A parte **M** são os Marcianos; são controlados pelo rádio e todos têm uma antena na cabeça. Constróem uma tôrre de rádio contrôle. Os Terrestres chegam a Marte e encontram os Marcianos (Jôgo: Como vai voce?); Demonstrações de Bravura pelos Terrestres (Rápidos revezamentos); Demonstrações de vôos cegos pelos Marcianos (Revezamentos vendados); Competições entre Terrestres e Marcianos (Provas de Estrêla, Provas atléticas); Exibições de Artes de suas planêtas (ambas as equipes fazem objetos retratando a Arte de seu planêta (Desenhos de homens alfinête, cerâmica, etc.).

Cientistas fazendo pesquisas: — Todos vestem Roupas Espaciais; Enviam mensagem à Lua (Jôgo do Kim — um cabo que tem objetos amarrados é elevado vagarosamente num galho de árvore ou de uma janela alta; os cientistas lembram depois a mensagem); Pesquisa com foguetes (Fazer planadores com madeira de balsa e competir na distância de vôo); Pesquisa da Trajetória no Espaço (arremêsso de bola); Erigir instalações de radar ou de radiotelescópio (unir cabos com nós); Preparação para visita a outro planêta (Construção de Espaçonaves); Treinamento da linguagem muda para se comunicar com os habitantes de outros planêtas (Jogos de representação de palavras e ações por gestos); Final, com a partida das Espaçonaves.

O Disco Voador: — Fazer (ou marcar no solo) o Disco Voador; Embarcar o material (Caixas de Matilhas com material de Jogos); Embarcar (Caminhar pela Prancha); Observações científicas (Desenhos que tenham o Sol, a Lua, nuvens, estrêlas, anéis de Saturno, etc., como as-

suntos); Mensagem enviada pelo Radar (Sinalização refletida num espelho); Instalação de uma plataforma espacial (Cabos, bastões e nós).

Temas de Imaginação pura

A Volta ao Mundo num Tapête Mágico: — Sábios e Mágicos tecem os tapêtes mágicos (Especialidade de Tecelão); Inventam e praticam uma dança mágica que põe o tapête em movimento; Visitam a Índia (Jôgo de Pólo); a América (Basebol); a Suíça (Escalada, cabos, nós); a França (cantam a Marselheza); a Espanha (Jôgo Touro na Cêrca); a Austrália (Corrida de Cangurús ou Tênis de Praia — Frescobol); Japão (Fazem papagaios de papel ou pandorgas).

A terra do Absurdo: — Absurdo absoluto; apenas absurdo; ou mistura de realidade e absurdo; eis a primeira coisa a decidir! Caça dos cegos à ervilha desidratada (as vendas são postas na bôca e a ervilha desidratada são doces); Pesca no sêco (Os pescadores ficam com os pés dentro d'água — riacho ou tanque e jogam suas linhas para terra onde outros Lobinhos, atrás de anteparos de lonas, amarram ràpidamente nas linhas coisas absurdas — uma prova de rapidez e originalidade!); Enviar telegramas (Sinalizar as letras opostas — um código útil!); Estória absurda — Início por Akela e continuada por Lobinhos, vence a maior mentira!); Lojas de todos os Artigos (Os compradores teimam em pagar preços mais altos que os pedidos pelos Vendedores; quanto mais insignificante é o artigo, maior o preço; alguns vendedores pagam aos compradores para que êles levem os artigos).

Terra, Fogo, Água e Ar: — A sede transforma-se numa fábrica onde são produzidos os fenômenos naturais do Mundo. Boreas, o Vento, treina os Cataventos (Direções de Bússola); Júpiter, Deus do Trovão, ensina os raios a percorrer o céu (Jôgo de Pegar); Saturno, o Deus da Chuva, fabrica tempestades (Revezamento conduzindo canecas com água na mão — ou melhor ainda, na cabeça); Hélio, Deus do Sol, ensina a marcar o tempo (Horas no Relógio); Plutão, Deus do Fogo, ensina uma dança do fogo em tôrno de uma fogueira verdadeira ou falsa; Mercúrio, mensageiro dos Deuses, ensina o ar a levar mensagens (Morse ou apito); As Quatro Estações — Verão, Outono, Inverno e Primavera — ensinam a vestir-se de acôrdo com a temperatura (Revezamento de Despir e vestir); Netuno, Deus do Mar, conta as estórias das grandes navegações).

CONCLUSÃO

Num pequeno volume como é êste, só poucas das infindáveis possibilidades das Reuniões Especiais de Alcatéia podem ser mencionadas. Muitas mais esperam ser planejadas. Talvez os pensamentos já estejam turbilhonando em sua cabeça, antecipando a visão dos seus Lobinhos divertindo-se com o excitamento e romance de uma Reunião Especial baseada num tema desconhecido ou no livro que você está lendo agora, ou num jôgo que você jogou com os Lobinhos, ou num filme que você viu. O importante é que você escreva a idéia. AGORA, e continue armando as suas idéias durante as próximas semanas, discutindo com os Velhos Lobos, desenvolvendo o plano até que se complete o esquema do programa. Assim você terá absoluto sucesso em suas Reuniões Especiais de Alcatéia. Idéias como as que aqui damos, copiadas de um livro, raramente são tão boas e têm tanto sucesso como as idéias que você inventar sòzinho, porque, além de tudo, você conhece os seus Lobinhos, seus interêsses e suas capacidades muito melhor do que qualquer autor.

Muitos Velhos Lobos que experimentaram Reuniões Especiais de Alcatéias em seus Programas, ficaram tão surprêsos com o efeito que tiveram em suas Alcatéias que foram tentados a realizá-las com maior freqüência. Recomendo que não caiam neste êrro. O Lobismo depende, para seu sucesso, de ter base na Jangal de Kipling, e não devemos transformar nossas Alcatéias num Clube de Faz-de-conta para Meninos, com a finalidade de aumentar a diversão, mas traindo o Lobismo.

Mas há uma ou duas ocasiões em que se justifica a introdução de uma Reunião Especial extra. Uma dessas ocasiões é quando você convida a Alcatéia vizinha para visitar a sua Alcatéia numa tarde. O número adicional de Lobinhos e o aumento da equipe de direção pode fazer desta Reunião Especial um sucesso. Além disso será bom para você e seus Velhos Lobos se unirem aos Chefes da outra Alcatéia para planejar alguma coisa de mútuo benefício.

Outra ocasião é quando se quer variar a Noite dedicada aos Pais, e se pode pensar numa Reunião Especial que seja um desfile Histórico, ou coisa semelhante, em lugar das habituais exposições ou demonstrações, ou de apenas um Programa normal da Alcatéia. Nesse caso uma explicação aos pais deverá ser dada e talvez, quebrando as regras que já demos, possa se repetir uma Reunião Especial com um tema que foi um sucesso.

A idéia da Reunião Especial de Alcatéia, já foi tentada numa base de Distrito, mas nunca obteve muito sucesso. A organização necessária para manejar uma centena de Lobinhos nas condições em que se realiza a reunião especial da Alcatéia, assegurando que cada um tenha um papel ativo durante todo o tempo, não vale o trabalho que dá. Você pode ter certeza que a diversão de cada Lobinho, individualmente, será menor do que se apenas a sua Alcatéia realizasse a reunião com aquêle tema.

Antes que você acabe de ler êste livro e, quem sabe, esteja disposto a tirar a idéia de Reuniões Especiais da Alcatéia de sua cabeça, pense um pouco em seus Lobinhos. Quantos são? 15? 20? Que número excelente para ser a tripulação de um navio pirata ou o bando de Gaiatos de Robin Hood! Pense que só daqui a dois ou três meses você os estará levando para o mundo do faz-de-conta, muito além das paredes já conhecidas da sede, além mesmo das árvores e moitas dos locais de ar livre que você visita. É uma terra que você e os Velhos Lobos criará especialmente para êles, onde a excitação será alta e a alegria será intensa, e onde o adestramento que êles recebem como Alcatéia continuará a ser feito e recordado.

Você realizará, tenho certeza, reuniões especiais de Alcatéia!

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
EDITÔRA ESCOTEIRA