

CARRO PIPA 01

Duração média: 10 minutos

Quantidade mínima de participantes 16

Quantidade máxima de participantes 32

Modo SUPER ATIVO

Local para Atividade AR LIVRE

Atmosfera para Atividade TEMPO BOM

Formação EQUIPES

Itens para Atividade: 4 esponjas, 4 garradas plásticas iguais, balde com água.

Fundo de Cena: Não Há

Regras para Atividade: Será marcado no campo de jogo duas linhas, distantes não mais do que 15 metros entre si. Em uma das linhas ficará a equipe em linha. Na linha extrema será colocado uma garrafa plástica para cada equipe. Ao sinal de início, o primeiro da fila é segurado pelas pernas, pelo segundo membro, que colocará a esponja 'aguada' nas costas do primeiro. Os dois devem cumprir o trajeto na posição de carrinho de mão, e chegando na linha extrema, apertar a esponja e colocar o líquido que for possível dentro da garrafa. Depois retornam na mesma posição. Chegando à equipe, o segundo e o terceiro reiniciam as ações. Ao final de todos os membros, verifica-se: quem chegou em primeiro e quem conseguiu colocar mais água dentro da garrafa. Vence a equipe que conseguir os dois objetivos.

Nota: Deve-se evitar terrenos desfavoráveis (pedregoso, inclinado, com falhas), e dias frios.

CORUJAS E CORVOS 02

Duração média: 5 minutos

Quantidade mínima de participantes 10

Quantidade máxima de participantes 40

Modo ATIVO

Local para Atividade AR LIVRE

Atmosfera para Atividade TODAS

Formação EQUIPES

Itens para Atividade: Nenhum

Fundo de Cena: Nenhum

Regras para Atividade: A Tropa é dividida em dois times, Corujas e Corvos. O time Coruja forma uma linha, lado – a - lado. O time Corvo fica de frente para o time A, distante 1m. Cada time tem uma "base segura" 4-5m atrás deles. O Chefe faz uma afirmação. Se a afirmação for verdadeira, as corujas correm para capturar os corvos. Se a afirmação for falsa, os corvos correm atrás das corujas. Quem for pego antes de alcançar a base segura passa para o outro time.

PEGAR O RABO DA COBRA 03

Duração média: 15 minutos

Quantidade mínima de participantes 24

Quantidade máxima de participantes 32

Modo SUPER ATIVO

Local para Atividade AR LIVRE

Atmosfera para Atividade TODAS

Formação EQUIPES

Itens para Atividade- Lenço

Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade: Cada Equipe forma uma 'cobra' (fila um segurando na cintura do outro). O último tem um 'rabo' (lenço colocado no bolso). Ao sinal as equipes tentam pegar o rabo das outras cobras. Só a 'cabeça' da cobra pode pegar o 'rabo'. Ao mesmo tempo fazer movimentos para evitar ter seu rabo arrancado por outra cobra.

JOGO DA NAVE ESPACIAL 04

Duração média: 30 minutos

Quantidade mínima de participantes 24

Quantidade máxima de participantes 32

Modo ATIVO

Local para Atividade INTERNA E EXTERNA

Atmosfera para Atividade TODAS

Formação EQUIPES

Itens para Atividade- 4 Cores de tinta guache, Sisal, Bexiga, 4 Canetas, 10 folhas de papel A4 , 32 Copinhos de café, Água Mineral

Fundo de Cena – Terra, ano de 2065. O planeta está prestes a ser destruído, um vírus está acabando com toda forma de vida. A esperança vem de um planeta distante, pois sua civilização foi atacada a muito tempo atrás pelo mesmo vírus e eles tiveram que desenvolver a cura. Várias naves irão ao planeta ZWX e trarão consigo o líquido que salvará o planeta da destruição.

Regras para Atividade: O Chefe chama os monitores e o Sub-monitores chamam a patrulha. O monitor recebe o adestramento de coordenar a patrulha no jogo para que haja consenso. Cada elemento recebe um papel para que seja feita uma determinada tarefa antes do pouso da nave. A nave é formada por todas as cordas amarradas em uma das pontas e esticadas, ao centro onde todas estão amarradas ficará presa uma bexiga com água (o líquido que salvará a terra).

As tarefas serão as seguintes :

1) Você não pode falar nem mexer os lábios mas sabe onde será o pouso da nave, será lá no ...

2) Você terá que desenhar nas testas dos companheiros a marca de proteção energética. (um desenho de um disco voador)

3) Você terá que levar a patrulha para tomar o antídoto no local ...

4) Você terá que levar a patrulha para pegar o código de ativação do pouso da nave lá no ...

Se a bexiga estourar toda a patrulha deverá ir até o ... Para pegar outra, e dali prosseguir com as tarefas.

Ao final das tarefas após o pouso da nave deverá ser dado o grito de patrulha

BASQUETE DE SABÃO 05

Duração média: 20 minutos

Quantidade mínima de participantes 10

Quantidade máxima de participantes 32

Modo SUPER ATIVO

Local para Atividade EXTERNA

Atmosfera para Atividade DIA

Formação EQUIPE

Itens para Atividade- 2 Baldes, 1 Sabonete, Água, Bandeiras para demarcar o terreno, Sisal

Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade: Duas equipes são designadas e um campo é demarcado. Ao fundo de cada campo fica um balde cheio de água e um círculo é feito ao redor deste, demarcando o limite em que os jogadores podem se aproximar. O jogo se inicia com o chefe ao centro do campo com um elemento de cada time, o chefe joga o sabonete para cima e o elemento que pega-lo começa o jogo imediatamente. Os jogadores podem dar até 3 passos com o sabonete mão, se houver mais de 3 passos o juiz apita falta e se houver violência o juiz também apita falta ou expulsão. Se o sabonete for jogado dentro do balde ponto para o equipe adversária ao balde, porém se ele cai dentro do círculo ao redor do balde não vale como ponto e o jogo é iniciado pelo time dono do balde.

JOGO DO TORPEDO 06

Duração média: 5 minutos

Quantidade mínima de participantes 20

Quantidade máxima de participantes 32

Modo ATIVO

Local para Atividade EXTERNA

Atmosfera para Atividade TODAS

Formação EQUIPE

Itens para Atividade- Bambu grande

Fundo de Cena – Em plena guerra, seus submarinos precisam atingir alvos inimigos, através de poderosos torpedos, mas cuidado pois eles tem que ser muito precisos, os alvos mudam de posição.

Regras para Atividade: As equipes se posicionam em fila segurando o bambu acima das cabeças, este é passado para frente sem que os elementos andem. Quando o último elemento ficar sem o bambu na mão ele se coloca a frente da equipe se posicionando e ajustando sua posição em relação aos alvos.

O objetivo é fazer com que o bambu toque o alvo.

A equipe que chegar primeiro vence o jogo.

CAÇA À BANDEIRA 07

Duração média: 20 minutos

Quantidade mínima de participantes 10

Quantidade máxima de participantes 32

Modo ATIVO

Local para Atividade EXTERNA

Atmosfera para Atividade DIA

Formação EQUIPES

Itens para Atividade- 4 bandeirolas e papel crepom (2 cores)

Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade: Dividir a Tropa em duas grandes equipes. Cada jovem tem uma vida (papel, colocado na cintura). Cada equipe tem um local com duas bandeirolas, a ser defendido dos ataques da equipe adversária. A forma de excluir o oponente da disputa é tirar a sua vida. A chefia fornecerá quantas vidas sejam necessárias. O objetivo de cada equipe é capturar as duas bandeirolas da equipe adversária e trazer para seu local sede. Para agilizar o jogo, cada local de bandeirolas tem uma área demarcada. Se um jovem da equipe atacante entrar nessa área com vida, ganha o direito de levar uma bandeirola até o local de bandeirolas da sua equipe.

CORRIDA D'AGUA 08

Duração média: 20 minutos

Quantidade mínima de participantes 10

Quantidade máxima de participantes 32

Modo SUPER ATIVO

Local para Atividade EXTERNA

Atmosfera para Atividade DIA

Formação EQUIPES

Itens para Atividade- 4 Galões de água

Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade: Equipes formadas em filas. Ao sinal do apito os dois primeiros de cada equipe correm determinada distância, com um galão de água (20 litros) e retornam para que os próximos jovens da equipe façam o mesmo. Vence a equipe mais rápida.

OBS: explicar a maneira recomendada de realizar o transporte: um jovem com a mão direita na alça do galão, e o outro jovem, com a mão esquerda na alça do galão e a mão direita no ombro do primeiro.

PASSE AQUI 09

Duração média: 20 minutos
Quantidade mínima de participantes 10
Quantidade máxima de participantes 32
Modo SUPER ATIVO
Local para Atividade EXTERNA
Atmosfera para Atividade DIA
Formação EQUIPE
Itens para Atividade- Nenhum
Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade

Formar duas grandes equipes em filas. Cada jovem é numerado. O chefe anuncia um número. Quem tiver o número indicado ergue o braço direito e grita "PASSE AQUI". O jovem do fim da fila, corre, puxando a fila e passa pelo local indicado. Quando o jovem do fim da fila chegar no seu lugar, e o jovem do nº anunciado ficar com os braços cruzados. O último gritará "GANHEI". Se fizer antes que o da outra equipe, marca um ponto. Vence a equipe com maior número de pontos, após algumas rodadas.

OBS: É aconselhável anunciar os números do mais baixo para o mais alto. Isto vai evitar que alguém corra com os braços cruzados, o que pode ser perigoso.

RABINHO DO ELEFANTE 10

Duração média: 10 minutos
Quantidade mínima de participantes 10
Quantidade máxima de participantes 24
Modo SUPER ATIVO
Local para Atividade EXTERNA
Atmosfera para Atividade DIA
Formação EQUIPES
Itens para Atividade- Nenhum
Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade: Os Lobos divididos em Matilhas devem percorrer uma distância pré determinada e voltar à sua Matilha. A cada volta é acrescentado mais um lobo, colocando uma mão para frente e outra para trás, no meio das pernas (como se fosse a tromba e o rabinho do elefante). Ganha a matilha que chegar primeiro.

JOGO DA SAUDAÇÃO 11

Duração média: 20 minutos
Quantidade mínima de participantes 10
Quantidade máxima de participantes 24
Modo SUPER ATIVO
Local para Atividade EXTERNA
Atmosfera para Atividade DIA
Formação EQUIPES
Itens para Atividade- Bolas de meias e 3 lenços
Fundo de Cena – Nenhum

Regras para Atividade: Dividir os lobos em 2 ou mais times. Entregar 1 lenço para a 1º Lobo de cada Equipe. Numa distância de 20 m colocar as bolas de meias (igual ao nº de Lobos de cada Equipe). Uns 10 m mais adiante um Velho Lobo para cada Equipe. Ao sinal, o 1º de cada equipe, com o lenço no passante da calça, corre, pega 1 bola e entrega ao Velho Lobo. Faz a saudação e o cumprimento. Corre até o 2º e entrega o lenço para que cumpra a mesma tarefa. Vence a equipe que terminar mais rápido.

Campo Minado 12

Proposta de Idéias

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Patrulha

Área de crescimento: Físico

Objetivos: Superar obstáculos com a ajuda da Patrulha.

Esta atividade pode ser incluída como base dentro de uma série de outras por onde os Escoteiros passarão. A Patrulha chega num local previamente determinado onde o Chefe da base entregará cabos de vassoura, sisal, uma marreta e uma carta com os seguintes dizeres: "Para vocês poderem continuar, deverão atravessar o campo minado, mas como o local das minas é desconhecido, deverão tomar muito cuidado para não pisarem em nenhuma mina. Mas por sorte um espião aliado, nos deixou o caminho em código. Basta portanto, vocês começarem pelo ponto indicado e irem espetando os cabos de vassoura e amarrando o sisal ou barbante. Procurem andar todos um atrás do outro segurando no sisal. BOA SORTE!" O código escrito na carta será em azimutes, ex.: 10 passos N, 5 passos L, 3 passos N, 12 passos S, etc..

Uma variação é usar bússola: medida "n" bastões, 210°, 355°, 140°, 285°, 70°, sisal e speck.

A CIVILIZAÇÃO PERFEITA 13

Proposta de Idéias

Faixa etária: 11 a 13 anos

Forma de participação: Tropa

Nome sugerido para a atividade: A civilização perfeita

Área de crescimento: Caráter

Objetivos: Inserir o respeito as leis.

Para que os jovens entendam as leis, é necessário que eles conheçam, e nada melhor para isso do que participar na criação delas. O Chefe entrega cartolina, lápis de cor, tesoura e pede para que cada dupla de Escoteiros crie um ser humano, desenhando, pintando e recortando a figura, todos devem fazer o ser da mesma altura. Quando todos tiverem os seus seres humanos prontos, o Chefe pedirá que os Escoteiros criem as regras de conduta do ser humano, por exemplo: quanto a cortesia, a lealdade, quanto a família como é o relacionamento, a amizade, o respeito aos outros, etc.

CRISTO EM BARRO 14

Proposta de Idéias

Faixa etária: 11 a 13 anos

Forma de participação: Patrulha

Nome sugerido para a atividade: Cristo em barro

Área de crescimento: Espiritualidade

Objetivos: Conhecer os textos da vida religiosa do seu credo; participar na vida religiosa da sua comunidade.

O Chefe lê ou faz com que os Escoteiros leiam a passagem da vida de Cristo, isto pode ser enriquecido através de figuras e imagens de livros ou slides didáticos religiosos. Após isso, há um debate sobre os momentos que marcaram a vida de Cristo. As Patrulhas divididas em grupos de trabalho, recebem a incumbência de fazer uma das passagens da vida de Cristo. O material oferecido será o "barro" (argila). O grupo de trabalho deverá estudar bem a "cena", para que ela transmita a mensagem solicitada. O Chefe deverá determinar o tamanho e altura das esculturas. No final, será feita uma exposição da "via sacra" Escoteira. As peças também poderão ser expostas na entrada da igreja do bairro, com uma pequena placa explicativa e com o nome do Grupo Escoteiro. Pode-se antes de fazer o trabalho, levar a Tropa a visitar uma ou duas igrejas da cidade para eles conhecerem, outras "vias sacras", em madeira, pinturas em vitrais, etc..

DANÇANDO PELO MUNDO 15

Faixa de etária: 11 a 13 anos

Forma de participação: Patrulha

Nome sugerido para a atividade: Dançando pelo mundo

Área de crescimento: Criatividade/Sociabilidade

Objetivos: Participar sem inibição nas atividades artísticas da Tropa; interessar em conhecer as formas de vida em outros países.

Através de um sorteio as Patrulhas escolhem cada uma 2 países. Durante a semana a Patrulha deverá pesquisar a dança típica e a sua vestimenta e ensaiar sua apresentação. No dia marcado as Patrulhas apresentarão a dança do país sorteado, trazendo música em fita k7. Poderão enriquecer a apresentação fazendo cartazes com fotos do país, e servindo doces ou bebidas típicas daquele país.

POR DENTRO DO SUBMARINO 16

Proposta de Idéias

Faixa etária: 11 a 13 anos

Forma de participação: Individual

Nome sugerido para a atividade: Por dentro do submarino

Área de crescimento: Criatividade

Objetivos: Aperfeiçoar suas habilidades manuais; demonstrar interesse pela identificação das causas dos fenômenos com que trava conhecimento.

Usando uma história sobre viagens submarina, vamos motivar os jovens com a seguinte pergunta:

- Como o comandante de um submarino observa a superfície? Vamos então começar a atividade construindo um periscópio. Com uma serra de arco faça dois grandes talhes num pedaço de cano plástico ou corte-os num tubo de cartolina, em ângulos de 45º. Prenda neles dois espelhos, com os lados refletores um contra o outro.

Assegure-se de que os ângulos estão corretos, do contrário o periscópio não funcionará. Após os jovens terminarem seus periscópios, o coordenador da atividade procura um muro ou cerca e leva os jovens até o local escolhido. Cada jovem dirá o que está vendo, contando com detalhes sobre objetos e pessoas que vêem. O monitor de cada Patrulha anota cada detalhe e no final verifica-se qual Patrulha que relacionou mais itens.

DIA INTERNACIONAL DO MEU AMIGO 17

Faixa etária: 11 a 13 anos

Forma de participação: Tropa

Nome sugerido para a atividade: Dia Internacional do Meu Amigo

Área de crescimento: Afetividade

Objetivos: Valorizar as amizades que possui.

Para que o jovem valorize a amizade que ele possui por algum jovem da sua classe, o Chefe Escoteiro poderá fazer a seguinte atividade: Previamente o Chefe solicita que o jovem traga para a reunião o endereço do seu melhor amigo da classe. Durante a reunião cada Escoteiro vai dizer o nome do seu amigo e vai contar como ele é, e porque ele é seu melhor amigo. Em seguida o Chefe fornece para cada Escoteiro um cartão, canetas coloridas, cola etc. .E pede para que cada um faça um belo cartão para o seu amigo, deixando bem claro que ele está declarando hoje o dia internacional do seu amigo. O Chefe distribui os envelopes para que os jovens coloquem o endereço, e em seguida os recolhe, para levar todos ao correio.

HINO PINTADO 18

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Tropa

Nome sugerido para a atividade: Hino pintado

Área de crescimento: Sociabilidade

Objetivos: Expressar através de alguma de suas habilidades artísticas, seu afeto pelos valores de sua cultura.

Esta atividade é interessante ser dada durante a semana da Pátria, descobrimento do país. O Chefe escreve o hino nacional e o divide em estrofes de modo que várias equipes recebam uma parte. Os pequenos grupos, munidos de papel branco grande (60x40cm), tintas, lápis de cor, pincéis, etc. ..., deverão interpretar a estrofe do hino e transformá-la numa pintura ou desenho que transmita a mensagem. Após uma hora o Chefe recolhe as obras de arte que deverão enumeradas e fará uma exposição, de tal maneira que os desenhos em seqüência representem o hino nacional pintado. Para enriquecer a atividade, convida-se os pais para fazerem um julgamento da melhor obra e qual transmitiu melhor a mensagem.

JOGO DO AVESTRUZ 19

Os participantes espalham-se por um campo de jogo delimitado previamente, de acordo com a quantidade de participantes. O chefe orienta sobre os limites físicos do campo que não devem ser ultrapassados. Escolhem-se dois pegadores que iniciarão o jogo. Os demais serão avestruzes. Para não serem pegos, os avestruzes devem colocar a cabeça no chão como as aves escondendo a cabeça em um buraco e levantar uma das pernas. Não é permitido permanecer com a cabeça no buraco por mais de 15', sob pena de desclassificação. Os que vão sendo pegos transformam-se em pegadores também. Termina o jogo quando não houver avestruzes ou quando declinar

TRÍPLICE OBSTÁCULOS 20

Divide-se a Tropa em 2 equipes, irão ser escolhidos alguns elementos para que representem os obstáculos (devem ser trocados durante o jogo).

1º Obstáculo: O elemento estará em pé com os braços junto ao corpo: Dar a volta completa no Obstáculo – em pé, de quatro, dar a volta de costas, a escolher.....

2º Obstáculo: O elemento estará curvado, formando um esquadro com o corpo: Pular o Obstáculo.

3º Obstáculo: O elemento estará com as pernas abertas: Passar por debaixo do Obstáculo.

4º Obstáculo: "Costura" – colocar a linha na agulha.

Voltar para equipe e fazer o cumprimento escoteiro (c/ a mão esquerda), segue o próximo.

JOGO BICHO BULDOGUE 21

Define-se um campo de jogo de cerca de 10 metros de largura por 20 a 30 metros de comprimento. Traçam-se os limites do campo para que sejam observados. Escolhem-se dois pegadores para começar o jogo, os pegadores ficam dentro do campo e o restante deve atravessá-lo a cada apito. Todos os demais são obrigados a entrar no campo de jogo a cada apito, não sendo permitido que fiquem procurando o melhor momento para isto. Para ser pego o elemento deve Ter seus dois pés afastados do chão enquanto os pegadores gritam "Bicho Buldogue". Quem é pego passa a ser pegador também. O animador estipula um tempo para encerrar o jogo e a Patrulha vencedora será aquela que possuir maior número de elementos não pegos.

ARRASTANDO O TRONCO 22

Participantes: 20 a 32

Material: Vara de madeira ou bambu

Quantidade de Ajudantes 1

Duração média em Minutos 20

Regras para Atividade: Formar uma equipe em frente à outra, distante uns 20 metros. Na metade da distância colocar um tronco (vara de madeira ou bambu) com 2 cabos instalados. Ao sinal o 1º jovem de cada equipe corre e amarra o seu cabo no cabo já existente. Retorna e toca o 2º que faz igual. Assim sucessivamente. O ultimo da seu nó e puxa o tronco ate sua equipe. Contar pontos: cada nó diferente ganha 1 ponto e a equipe que arrastou o tronco ganha 3 pontos. Pedir para ninguém informar o nó que aplicou.

EMERGÊNCIA 190 23

Participantes: Patrulha

Material: Lenço, cinto, bastões, caixa de 1os socorros (se tiver)

Quantidade de Ajudantes 1

Duração média em Minutos 30

Regras para Atividade

Cada monitor irá simular que sofreu um acidente, e os demais membros deverão socorrer o monitor dentro do que aprenderam sobre primeiros-socorros. Sugestão: cada patrulha socorrerá um monitor que não seja o seu.

CARREGANDO O FEIJÃO 24

Participantes: Patrulha

Material: 1 canudo por participante e feijões

Descrição: Cada equipe recebe 20 feijões, que serão depositados em um prato. Ao soar o apito, cada elemento aspira um feijão com o canudo e o carrega para o prato da outra equipe. Vence a equipe que ao final do jogo tiver menos feijão.

JOGO DOS RECIFES 25

Participantes: 2 Equipes

Material: Vendas para os olhos

Objetivo: Desenvolver a capacidade de observação

Desenvolvimento: Separe os jovens em duas equipes. Uma delas deverá vendar os olhos, e se posicionar em um lado da sala. A outra, se distribuirá de forma aleatória pela sala. Os membros desta se agacharão, e farão um som como o de água batendo nas rochas, não muito alto. Os demais jovens deverão atravessar a sala, procurando não bater nos que estão no chão. A cada vez que ele bater em um "recife", os dois saem do jogo. Ao final, contam-se quantos jovens conseguiram passar sem bater, e eles trocam de lado. Repete-se o jogo, e depois comparam-se os resultados conseguidos pelas duas equipes. Vencerá aquela que conseguir passar maior número de jovens para o outro lado da sala.

IDEOGRAMAS 26

Participantes: Patrulha

Material: papel, 1 caneta ou lápis por patrulha

Objetivo: Desenvolver a criatividade e habilidades manuais.

Desenvolvimento: Um membro da Patrulha vai até o Chefe, que lhe sussurra algo no ouvido. De volta à sua equipe, o jovem deverá desenhar o que seu Chefe lhe disse. A primeira equipe que adivinhar o que o desenho representa vence o jogo. Não é permitido que o jovem dê qualquer tipo de pista, por meio de voz, gestos ou escrita

FUTEBOL SEM BOLA 27

Participantes: 14 a 32

Material: Nenhum

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 20

Regras para Atividade: Divide-se a tropa em dois times. O objetivo é sair do seu campo, percorrer todo o campo adversário e chegar até o "gol" deste. Assim marca-se um ponto para sua equipe. Porém, para isso, não poderá ser tocado por um adversário no campo dele. Caso isso ocorra, este jogador deverá permanecer parado no local que o tocaram até que um companheiro o "salve", também o tocando. Quando é marcado um ponto, todos os jogadores voltam aos seus campos e reiniciam a partida. Esse jogo propicia que todos participem muito ativamente, tanto física como mentalmente. Recomenda-se que sempre que possível haja um juiz para cada "gol", o jogo é tão dinâmico que podem ocorrer um ou mais gols ao mesmo tempo em ambas goleiras.

ENCHENDO A CASA 28

Participantes: 12 a 32

Material: 15 bolas de papel (jornal) para cada equipe

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 5

Regras para Atividade: Marca-se no campo de jogo o canto de cada equipe, e nele se colocam as bolas de papel. Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as equipes. Explica-se ao grupo de jogadores que todos deverão correr no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da equipe, correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a equipe que ao final de determinado tempo tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos, deverão levá-las para o seu canto.

JOGO DA MEMÓRIA 29

Participantes: 2 Equipe

Material: 64 latas vazias, tipo molho de tomate, 32 pares de coisas sortidas (chaves, apitos, etc)

Objetivo: Desenvolver a memória e a capacidade de observação.

Preparação: Longe dos meninos, distribua as latas formando um quadrado, com 8 latas em cada lado. Embaixo de cada uma delas, coloque um objeto, de forma aleatória.

Desenvolvimento: Separe os jovens em duas equipes. Tire "par-ou-ímpar" para ver qual equipe começa. Então, um membro dessa equipe indicará duas latas, que deverão ser viradas, de forma que todos vejam seu conteúdo. Se os objetos mostrados formarem um par, as latas são retiradas, e o jovem tentará outra vez. Se não, as latas são viradas novamente, com os objetos sob ela, e ele dará a vez a alguém da equipe contrária. O jogo continuará até que não restem mais latas viradas.

Variação: Pode-se instituir que, para formar um par, o jovem deva anunciar previamente sua intenção. Se ele achar que sabe onde dois objetos iguais estão, anunciará "Vou tentar". Se conseguir, sua equipe conseguirá um ponto. Se não, ela perderá um ponto. Se ele formar um par sem ter anunciado antes, sua descoberta fica sem efeito.

KAA X SHERE KAN 30

Participantes: 2 Equipes

Material: sisal

Descrição: Os lobinhos devem ser divididos em dois grupos que formarão em filas, um segurando na cintura do outro que está à sua frente, e que representarão respectivamente Shere Khan e Kaa. O lobinho que está atrás tem amarrado atrás de si um sisal que se arrasta por uns dois metros pelo chão. Ao sinal dado, o primeiro lobinho da fila que representa Shere Khan deve tentar capturar o último elemento da fila que representa a Kaa e vice-versa. Assim, ao mesmo tempo que tentam capturar, os grupos devem se proteger, sem que os lobinhos/as soltem as mãos. O jogo termina quando houver captura ou o interesse declinar. Se Shere Khan for mais ágil, o comprimento de seu rabo pode ser aumentado, dificultando-lhe a mobilidade. O contrário pode ser feito se ele for muito lento. É um jogo de cooperação para os elementos que compõem a Kaa, pois os mais rápidos tem que cooperar com os mais lentos e vice versa

MÁQUINA HUMANA 31

Participantes: Patrulha

Material: Nenhum.

Descrição: As patrulhas devem criar "máquinas" em que os componentes sejam os próprios integrantes da patrulha. Ex.: máquina de xerox = Dois seniores abaixados, afastados mas de mãos dadas são a máquina. Um sênior usando algo que o caracterize (como um lenço na cabeça) é colocado na xerox (entrado entre os braços da "máquina" e do outro lado sai outro sênior, que estava entre os dois primeiros e que está caracterizado da mesma forma. Gira-se então o botão da máquina (gira a cabeça ou o nariz de um dos seniores "máquina") e a máquina fará ampliação da imagem, saindo de dentro um sênior grande (O maior da patrulha). Quando a máquina estiver "processando" a cópia, pode-se acender uma lanterna, simulando a luz das máquinas tradicionais.

UNS E OUTROS 32

Participantes: Individual

Material: Papel com nomes e saco.

Descrição: Jogo para jovens que já se conheçam razoavelmente bem. Serve para quebrar o gelo e reforçar o conhecimento mútuo. Coloca-se o nome de todos os participantes em um saco. Um por vez sorteia um nome e deve apresentar o companheiro.

LIXO É NO LIXO 33

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Tropa

Nome sugerido para a atividade: Lixo é no lixo

Área de crescimento: Social

Objetivos: Fazer com que os Escoteiros comecem a ter noção de como o homem suja o meio ambiente.

Esta atividade tem por finalidade fazer com que os Escoteiros comecem a ter noções de como o homem suja o meio ambiente. Para isso faça uma excursão com o propósito de limpar a natureza, recolhendo a sujeira que o homem deixou, limpando os riachos e trilhas da floresta. Traga o lixo de volta para a cidade. Esta atividade também pode ser feita no parque mais próximo da sede. É necessário explicar aos Escoteiros que lixo é somente aquilo que não é produzido pela natureza. Esta atividade deve ser preparada com antecedência para que dê tudo certo. O Chefe deve verificar alguns itens tais como:

- local da excursão

- material: luvas de borracha, sacos de lixo, papelão para embrulhar vidros, barbantes, cabos de vassoura com prego na ponta para pegar papéis.

- o local onde vai se deixar o lixo recolhido.

- cartaz ou faixa com os dizeres: LIXO É NO LIXO, CUIDE DO PLANETA, ELE É SEU LAR., ou ESTE LIXO O HOMEM DEIXOU NA NATUREZA, etc...

Após a atividade o Chefe deverá fazer uma avaliação com os Escoteiros sobre o material recolhido e porque o homem faz isso com a natureza.

MENSAGEM FLUVIAL 34

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Patrulhas

Nome sugerido para a atividade: Mensagem Fluvial

Área de crescimento: Intelectual

Objetivos: Fixação das técnicas de amarras e observação.

Esta atividade serve para os jovens treinarem o seu censo de observação e técnicas de amarras. Esta atividade deve ser feita num acampamento ou durante uma excursão, onde haja um pequeno rio com certa correnteza. As Patrulhas deverão construir uma pequena balsa, nas medidas fornecidas pelo Chefe ex.: 30x40 cm. Esta balsa deverá transmitir uma mensagem (papel) para o mensageiro que cruzará o rio exatamente às x horas, e os Escoteiros deverão avisá-lo de uma emboscada que está sendo armada para capturar a Tropa dele. O Escoteiros estão distantes x metros do local onde o mensageiro passará, por isso precisamos saber a que horas deveremos soltar a balsa com a mensagem para que ela encontre o mensageiro na hora certa. Cada Patrulha construirá a sua balsa e calculará o tempo que levam para percorrer o trajeto e a sua velocidade (distância dividida pelo tempo). O desafio para as Patrulhas será alcançar o mensageiro no horário estabelecido pelo Chefe. Vence a Patrulha que chegar mais próximo ao horário determinado.

AS ANTENAS PARABÓLICAS 35

Faixa etária: 12 a 14 anos

Forma de participação: Patrulha

Nome sugerido para a atividade: As Antenas Parabólicas

Área de crescimentos: Intelectual

Objetivos: Conhecer explicações sobre os processos tecnológicos presentes na vida diária, tais como eletricidade, televisão, aviação e outros.

A pergunta motivadora será:

- Como as antenas parabólicas emitem e recebem sinais?

O coordenador da atividade pede que na próxima semana cada Patrulha traga dois guarda-chuvas, bastante papel alumínio e um despertador. As Patrulhas ficaram curiosas. Primeiramente faça uma demonstração e depois peça para cada Patrulha montar a sua antena parabólica. Recubra com papel alumínio os interiores de dois guarda-chuvas abertos, para refletirem o sol. Eles ficam de frente um para o outro. Quando todas as Patrulhas fizerem suas antenas peça que um dos elementos segure um despertador perto de um dos guarda-chuvas enquanto outro elemento fica junto ao outro. Depois cada Patrulha poderá passar mensagens para os outros membros da Patrulha. O feixe sonoro será refletido, captado e concentrado e ouvi-se claramente os sons emitidos.

RONDA NOTURNA 36

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Pequenos grupos

Nome sugerido para a atividade: Ronda Noturna

Área de crescimento: Caráter

Objetivos: Fazer com que o jovem reconheça e expresse seus temores e ansiedades.

As Patrulhas divididas em duplas farão durante a noite em um acampamento, uma ronda noturna a cada 30 min. Durante este tempo o jovem poderá se deparar com situações de temores e ansiedades. Pela manhã uma conversa rápida, informal e individual, o Chefe poderá avaliar a atividade, fazendo com que o jovem reconheça seus temores.

QUEM SABE - SABE ESCOTEIRO 37

Faixa etária: 11 a 15 anos

Forma de participação: Patrulhas

Nome sugerido para a atividade: Quem sabe, sabe - Escoteiro

Área de crescimento: Intelectual

Objetivos: Fixação de conhecimentos; Iniciativa.

Os Chefes preparam grupos de questões com informações sobre o Movimento Escoteiro em geral ou mesmo restringindo-se as Etapas de Classe do Ramo. Estes grupos de questões possuem uma ordem cuja seqüência vai aumentando o nível de dificuldade e o valor da pontuação atribuída. O Chefe coordenador sorteia, a pergunta e o Monitor que apitar em primeiro lugar, classificará a Patrulha para responder. Se acertar recebe os pontos relativo a pergunta e se errar perderá 5 pontos. A Patrulha que apitou em segundo lugar é então convocada para responder a mesma pergunta com as mesmas conseqüências e assim sucessivamente com as outras Patrulhas. A primeira Patrulha que apitou e errou a resposta deve "pagar" o erro, recebendo um desafio que terá que executar na hora, por ex.: "fazer 5 nós de 2a. classe em 20 segs.". Se cumprir corretamente o desafio, receberá 50% dos pontos da pergunta original. Cada grupo de questões deverão ter 20 perguntas para serem sorteadas e os pontos serão assim distribuídos:- 1o. grupo=10 pontos; 2o. grupo=20 pontos; 3o. grupo=30 pontos, sucessivamente. Pergunta respondida erradamente perde 5 pontos. Deve-se criar uma listagem de desafios para serem sorteados caso a Patrulha que apitou primeiro, errar a resposta. Estes desafios devem ser técnicos e permitir que sejam realizados no ato. A Tropa deverá ser avisada com antecedência suficiente para se prepararem e sobre os quesitos e livros que serão montadas as perguntas do torneio. Normalmente um mês é suficiente. Vencerá a Patrulha que conquistar o maior número de pontos .

MISS/MISTER SANDWICH 38

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Patrulha

Nome sugerido para a atividade: Miss/Mr. Sandwich

Área de crescimento : Criatividade

Objetivos: Anuncie esta atividade através de cartaz, convocando os (as) jovens a fazerem duplas, para competirem no concurso de "Miss Sandwich".

As duplas inscritas deverão durante a semana (prazo máximo duas semanas), estudar o nome, o tipo, os ingredientes, as suas calorias, proteína e o visual do seu sanduíche. O sanduíche deve ser confeccionado durante a reunião, não podendo vir pronto de casa, os Escoteiros deverão trazer tudo de casa tais como faca, bandeja, prato, guardanapo, ingredientes, etc. Haverá um júri (pais e convidados) que julgarão as tarefas. As duplas desfilarão perante o júri, carregando cartazes com o nome, proteínas, etc., do seu sanduíche. O vencedor receberá a faixa ou troféu, além de um "vale prêmio" para a dupla vencedora ir comer um sanduíche na lanchonete da cidade. A atividade terminará num grande lanche da tarde, onde todos experimentarão os diversos sanduíches. A Chefia providenciará os refrigerantes e sucos.

SEMAFORA 39

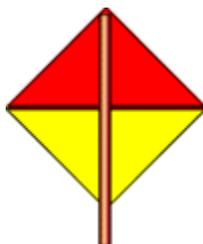
Desde o início de sua história o homem sempre buscou se comunicar e transmitir suas mensagens de maneira confiável e rápida. Os estafetas e mensageiros, à pé ou à cavalo, foram durante muito tempo a única forma disponível de comunicação à distância, embora lentos e sujeitos a "acidentes de percurso"... Um engenheiro francês chamado Claude Chappe, que viveu nos fins do século XVIII, inventou um sistema ao qual chamou de **telegrafia** (que quer dizer "escrita à distância") ou *taquígrafia* (que quer dizer "escrita rápida"). O sistema consistia em transmitir sinais ópticos entre torres construídas especialmente para esse fim ou entre alguns pontos altos (campanários, por exemplo) com a ajuda de um aparelho que possuía três braços mecânicos.

A distância entre os transmissores era da ordem de 10 a 20km e em cada um deles ficava uma equipe composta de um observador, com uma luneta, um secretário que ditava as mensagens e um maquinista que montava as figuras com os braços mecânicos. Esse aparelho permitia atingir um grau de velocidade e confiabilidade até então inigualáveis.

Assim, a semáfora é um "telégrafo - taquígrafo em miniatura e portátil".

A semáfora é, na verdade, um sistema óptico de sinalização baseado nas diversas posições que duas bandeirolas coloridas podem assumir quando terminologia semafórica, cada caractere (que **de serviço**) é representado por uma posição um alfabeto próprio.

barata que podemos praticar em nossas compra-se todo o material necessário para a torres de rádio, não há necessidade de vida útil do equipamento e as restrições inexistentes! O único inconveniente da utilização impraticável à noite!



empunhadas pelo transmissor. Na pode ser uma **letra**, um **numeral** ou um **sinal** diferente das bandeirolas, formando, assim, A semáfora é a técnica de transmissão mais atividades. Com muito pouco dinheiro confecção das bandeirolas. Ao contrário das manutenção nem de preocupação com a regulamentares e legislação são da semáfora está no fato que ela é



As Bandeirolas

O único material necessário para a prática da semáfora consiste de um par de bandeirolas para cada posto de transmissão. E essas podem ser facilmente confeccionadas por sua patrulha. Vejamos:

As bandeirolas são tradicionalmente quadradas, divididas diagonalmente em dois triângulos coloridos. As cores devem sempre contrastar com a cor predominante da natureza atrás do posto transmissor. Por isso é que a combinação de cores preferidas são **vermelho e branco**, **vermelho e amarelo**, e **preto e amarelo**.

Tradicionalmente a cor mais escura (vermelho ou preto) fica junto ao cabo.

O tamanho das bandeirolas deve permitir que elas sejam visíveis de longe (entre 300 e 500m pelo menos) contanto que não sejam grandes demais que cheguem a atrapalhar. Uma bandeirola de 50cm de lado é considerada de bom tamanho.

As bandeirolas são normalmente feitas de pano e enroladas no cabo para transporte. Acontece que em situações de pouco vento as bandeirolas não são bem visíveis. Assim, costuma-se fazer também "bandeirolas duras": basta utilizar uma vareta na transversal do cabo, como na figura abaixo.

A Técnica

Para praticar a semáfora, é preciso constituir equipes de transmissão (ou "postos de transmissão"), compostas de 2 ou 3 pessoas

O "**transmissor**", responsável pela codificação dos sinais. É quem maneja as bandeirolas.

O "**receptor**", que decodifica a mensagem sendo recebida de outra equipe de transmissão. Deve ter sempre um binóculo à mão!

O "**gravador**" ou "secretário", responsável pelo registro das mensagens recebidas e das transmitidas também.

O transmissor e o receptor podem ser a mesma pessoa. O papel do gravador durante a transmissão deve ser o de ler, letra por letra, o conteúdo da mensagem. Assim o transmissor não deve se preocupar em memorizar o texto -- apenas transmitir cada letra.

Antes de começar a transmissão os postos devem estabelecer suas posições de tal forma a serem facilmente vistos um pelo outro. Não esqueça que o fundo é muito importante para uma boa visualização. Escolha sempre um posicionamento que faça o maior contraste possível. Para facilitar, comece chamando a atenção, fazendo o sinal abaixo:



Atenção - Para iniciar a sessão de comunicação

Uma vez identificados os postos, é comum (e às vezes necessário) fazer-se um "ajuste fino" das estações de transmissão. Para isso, utiliza-se, naturalmente, as bandeirolas para transmitir **sinais de serviço**. Veja alguns deles:



Desloque-se para a direita ("DD")



Desloque-se para a esquerda ("EE")



Venha para mais perto ("PP")



Vá para mais longe ("LL")



OK, Nós estamos prontos ("K")



Recebido e entendido ("R")

Enquanto você estiver aprendendo os sinais (ou caso o colega da estação receptora seja também um novato), você deve fazer o sinal de "pronto" ou de "espaço" entre cada caractere. À medida que você for ficando mais à vontade com as bandeirolas, poderá usar o sinal de espaço apenas entre as palavras.



Espaço - Para separar cada letra, durante a aprendizagem. Depois, só use para separar palavras.

A Aprendizagem

A única maneira de se aprender bem a semáfora é visualizar, visualizar e visualizar! Duas palavras podem resumir a técnica de aprendizagem: **memorização e treinamento**.

Fora isso, você pode escolher algumas técnicas alternativas de memorização:

- Comece aprendendo ciclo por ciclo (A-G, H-N, O-S, etc), ou
- Aprenda os sinais opostos (A e G, I e X, N e U, etc), ou
- Memorize as letras mais freqüentes primeiro (E, T, A, O, I, N, S, R, L, D...) e forme o máximo de palavras a cada nova letra

Mas **nunca use um espelho para aprender!** Você vai memorizar tudo ao contrário. A semáfora tem a característica de se ter de aprender a transmitir e também a receber! São dois alfabetos diferentes. Aquele que você transmite é o oposto daquele que você recebe -- mas o espelho mostra o inverso! A melhor forma de praticar é com um amigo.

Eis o alfabeto semafórico (e os numerais):



A ou 1



B ou 2



C ou 3



D ou 4



E ou 5



F ou 6



G ou 7



H ou 8



I ou 9



J ou 0



K



L



M



N



O



P



Q



R



S



T



U



V



W



X



Y



Z

Além do alfabeto, utiliza-se também alguns sinais de serviço:



Espaço - Para separar cada letra, durante a aprendizagem. Depois, só use para separar palavras.



Anulativo - Serve para cancelar a transmissão em progresso.



Numeral - Indica que os próximos sinais deverão ser tratados como numerais (A=1, B=2, C=3, etc. até o K=0). Até que se faça o sinal de "Alfabético".



Alfabético - Indica a finalização de uma série de números (iniciada com o sinal de "Numeral"). Note que é o mesmo sinal da letra J.

A LINHA DO TELÉGRAFO 40

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Patrulha

Nome sugerido para a atividade: A linha do telégrafo

Área de crescimento: Intelectual

Objetivos: Fazer com o Escoteiro aprenda a usar a bússola de outras maneiras e a conhecer um pouco das invenções.

O Chefe conta uma história do Velho Oeste onde era necessário construir a linha de telégrafo, mas com um detalhe, deverá ser em linha reta. Parece fácil mas não é. Peça para que a Patrulha estaqueie uma linha reta numa direção determinada (ex. 400 passos em direção Oeste), devendo-se colocar uma estaca (cabo de vassoura) a cada 40 passos, e amarrando um barbante ou sisal em cada estaca. A Patrulha avança olhando a bússola, não sendo permitido olhar para trás (pois está uma neblina terrível e não se consegue ver nada). Quando tiverem terminado olharão para trás, para ver a "linha reta" que fizeram. Vence a Patrulha que menos desvio fez. Esta atividade pode ser feita também à noite (durante um acampamento) pois o inimigo não os verá (os índios Sioux). Para poderem ver em qual direção estão indo usarão um lampião apenas para aquele que vai na frente e uma lanterna para os que ficam atrás orientando, se é mais para a esquerda ou direita olhando na bússola. Para enriquecer esta atividade o Chefe pode contar antes a história do inventor do morse, e qual é o processo utilizado para transmitir uma mensagem.

VÔO PANORAMICO 41

Faixa etária: 11 a 14 anos

Forma de participação: Patrulha

Nome sugerido para a atividade: Vôo panorâmico

Área de crescimento: Intelectual

Objetivos: Fazer com que os Escoteiros aprendam e conheçam sobre mapas topográficos.

Esta atividade tem por finalidade fazer com que os Escoteiros comecem a ter os primeiros contatos sobre mapas. Para isso cada Patrulha deverá fazer numa área de terra de 3x3 metros, uma miniatura de uma cidade, que contenha o máximo de elementos, tais como: estrada de trem, rio, ponte, túnel, igreja, sítio, vila, etc. Os elementos para a construção da pequena cidade podem ter sido desenvolvida numa outra reunião onde aprenderam a trabalhar com cartolina, colas, madeira, etc. fazendo as casas, pontes, etc. Uma vez terminada a instalação da cidade a Patrulha fará um vôo panorâmico sobre a cidade fazendo um mapa aéreo do local, procurando fazer o máximo de detalhes. Esta tarefa pode ser feita por duplas. Depois disso as Patrulhas voarão por cima das outras cidades procurando desenhá-las o mais real possível visto de cima. O local (cidade) deve estar cercado para que nenhum pé desastrado faça um terremoto. O Chefe junto com uma comissão de pais poderá avaliar a melhor cidade. a mais criativa, a mais ecológica, etc. Com este tipo de vôo fica mais fácil explicar o que é um mapa e quais são os sinais corretos a serem usados em leituras de mapas.

AVIÕES AO ALVO 42

Participantes: Patrulha

Material: Revistas diversas ou jornais e alvos (caixas de papelão)

Descrição: Cada equipe recebe uma pilha de revistas com as quais deve fazer aviões de papel que devem atirar e acertar em um alvo colocado na área da outra patrulha. Dentro dessa área ninguém pode entrar. Vence a patrulha que acertar o maior número de aviões no alvo.

CIRCULO ANDANTES 43

Participantes: Patrulha

Material: bola e 1 bambolê por patrulha

Descrição: Cada patrulha tem um sênior que será o "andante". Ele possui um círculo que pode ser um bambolê ou um cabo com as pontas amarradas formando um círculo. O objetivo do jogo é colocar a bola dentro do círculo. O jogo se desenvolve da seguinte forma: Quando o chefe apita, a bola vai para o alto e todos disputam-na (só há uma) e tentam colocá-la no círculo de sua patrulha. O "andante" é o responsável por "plantar" o círculo, ou seja, colocá-lo no chão. Quando o chefe apita o andante deve recolher o círculo e colocá-lo em outro lugar distante do outro. Entre os intervalos das apitadas os "andantes" podem disputar a bola, mas contudo não podem coloca-la no círculo.

CORRIDA DE BARCOS 44

Participantes: Patrulha

Material: Nenhum

Descrição: Objetivo: Desenvolvimento físico e coordenação motora. Desenvolvimento: Este jogo requer algum espaço. As Patrulhas se sentam, em fila, de frente para uma das paredes da sala, com o Monitor encostando seus pés na parede. Cada membro colocará suas pernas ao redor da cintura do(a) companheiro(a) da frente. O Monitor se volta para a Patrulha, e põe suas pernas sobre as pernas do primeiro

elemento. A um sinal do chefe as equipes deverão se deslocar em direção à parede oposta, usando somente suas mãos, como se fosse uma imensa lagarta. Vence a equipe que chegar primeiro ao outro lado.

DETETIVE 45

Participantes: Individual

Material: Nenhum

Descrição: Objetivo: Desenvolver a capacidade de observação Desenvolvimento: Os jovens se sentam formando um círculo. Um jovem é escolhido como "Detetive", e se afasta um pouco. Um outro jovem, então, é escolhido como "Assassino", e o primeiro jovem toma novamente seu lugar no círculo. O "Assassino" deverá, discretamente, fazer um sinal (uma piscada, mostrar rapidamente a língua, etc.) aos outros jovens, um de cada vez, sem que o "Detetive" o veja. Ao perceber o sinal, o jovem "assassinado" se deitará. O "detetive" terá 3 chances de descobrir quem é o "assassino", ou terá que dar a vez a outro.

PISE NO PÉ, SE PUDER 46

Participantes: 3 a 30

Material: Nenhum

Descrição: Duração: De 5 a 15 minutos Formação: Grupos de Três. Objetivo: Agilidade, Espírito de Equipe. Desenvolvimento: Formam-se rodas de três elementos de mãos dadas. Ao sinal os escoteiros tentarão pisar nos pés dos companheiros sem deixarem pisar no seu. Cada um conta o seu número de pisadas nos pés dos outros. Variantes: Podem se fazer grupos menores ou maiores. E depois da primeira rodada, pode-se pegar os melhores e fazer outras rodadas, até que saia um vencedor (o maior sapato da tropa!)

Sinais de Pista 47

É uma boa atividade de observação. Primeiro você deve aprender os sinais de pista, que os Escoteiros usam para se comunicar nas trilhas da floresta e nos campos. Alguns são idênticos aos usados no passado pelos aventureiros, indígenas e exploradores.

Nas estradas, nos campos e no mato encontramos sinais deixados no chão, nas árvores e nos rios, por animais ou pessoas. A essas pegadas, quando tomadas numa direção e com um fim, é que denominamos "pista". Seguir uma pista exige observações que põem em jogo a acuidade dos sentidos e o vigor da inteligência. Quem se dedica a essa atividade adquire conhecimentos muito úteis e elevado grau de percepção das coisas.

Naturalmente que seguir uma pista real para a descoberta de um animal ou pessoa, demanda oportunidades e interesses que muitas vezes nos escapam. Por isso é que os Escoteiros iniciam o aprendizado utilizando sinais convencionais próprios, colocados em pontos que facilitam a observação.

O aprendizado na pista feito teoricamente, na sede, não pode Ter significado, pois o objetivo é habituar o Escoteiro com as observações naturais. São assim, criadas oportunidades para a aquisição do conhecimento, objetivando a acuidade dos sentidos e o jogo do raciocínio. Uma história inventada durante uma excursão, a procura de um elemento fugido do acampamento, são situações que podem parecer reais.

No aprendizado dos sinais convencionais você deverá observar o seguinte:

- a) Os sinais são feitos à direita dos caminhos;
- b) Os sinais devem ser visíveis;
- c) Quando venta não podem ser utilizados papéis ou folhas;
- d) Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo;
- e) Nos cruzamentos de estradas deve sempre ser colocado o "caminho a evitar" nas que não vão ser utilizadas;
- f) Nos lugares de movimento devem ser feitos muitos sinais;
- g) Os sinais devem ser traçados obedecendo as condições do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2 metros, nas rochas, de 5 em 5, nas matas, de 20 em 20, nos campos, de 30 em 30 metros.

h) Nos casos de interesse geral não empregar sinais convencionais limitados à patrulha, e sim os adotados geralmente.

Vários são os sinais empregados em nossas atividades. Outros podem ser convencionados pela patrulha. Nos desenhos apresentados damos indicações dos principais. Nas indicações de horas, muitas vezes necessárias, como "espere-me aqui às 15 horas", devem, os Escoteiros, colocar do lado do nascente um círculo indicando o sol, para o cálculo das horas.

O sinal de "perigo" deve ser colocado onde quer que exista algum, sobretudo onde há "caminho a evitar".

A pista sempre tem um começo e um final marcados com sinais característicos. Se você perder a pista volte até o último sinal que achou e procure com atenção nas proximidades até achar o próximo. Ande devagar e com os olhos bem atentos.

				
Início de pista	Siga nesta direção	Siga nesta direção 2 km	Volte ao local de partida	Perigo
				
Espere	Caminho a evitar	Água não potável	Acampamento nesta direção	Siga rapidamente
				
Jogo começou	Objeto oculto nesta direção	Salte obstáculo	Água Potável	Final de pista
				
Volte ao ponto de reunião	Objeto escondido a 2 passos	Voltei ao ponto de partida	Separamos 2 em uma direção e 3 em outra	

Empurrar a bola com a cabeça 48

Delimita-se o campo de jogo capaz de conter todos os escoteiros. Coloca-se duas traves de 20cm de largura nas extremidades do campo e divide-se a tropa em dois times. 1 bola é jogada e os escoteiros de quatro devem tentar carregá-la ao gol com a cabeça.

Jogo da bandeira 49

Formam-se as equipes em coluna atrás de uma marca de giz, e faz-se outras 3 riscas de giz a 5, 6 e 7 metros a frente das patrulhas. Colocam-se as quatro bandeiras montadas sobre a primeira risca de giz e imediatamente à frente de cada equipe. Ao sinal do chefe o primeiro elemento corre e começa a transportar a bandeira para a próxima risca de giz.

Regras: Não é permitido sobrepor as peças em ordem diferente da das cores originais da bandeira, isto é, o azul encima do amarelo e os dois encima do verde, não é permitido por ex: o verde sobre o amarelo e nem o amarelo sobre o azul. Cada movimento deverá ser feito por um escoteiro diferente. Somente poderá ser movimentada uma peça de cada vez. As peças poderão ser movimentadas tantas vezes quanto for necessário, para frente ou para traz. Vence a equipe que primeiro montar a bandeira sobre a terceira risca de giz.

Jogo do elefante 50

O primeiro elemento percorre uma pista correndo, cada vez que ele passar pela Patrulha, agrega um elemento. O primeiro passa a mão direita entre suas pernas e pega a mão esquerda do segundo e assim por diante até completar toda a patrulha. Vence a patrulha que completar a corrida primeiro.

Jogo do Gnomo 51

Escolhe-se um pegador que persegue os demais que só estarão protegidos na posição de “gnomos”: num pé só e com o braço direito passando por debaixo do joelho da perna levantada e com os dedos segurando o nariz. Quem for pega passa a integrar a equipe de pegadores e ajuda a pegar os demais.

Nó em Duplas 52

Revezamento por duplas, cada um dos elementos da dupla deve usar uma das mãos para juntamente com a mão do seu parceiro fazer um nó (direito, escota, etc.). O outro braço de cada uma estará enlaçado ao do companheiro. O nó deve ser executado enquanto os elementos percorrem uma pista pré-estabelecida. Ganha a Patrulha que completar antes os nós das diversas duplas e que tenham executado os nós com perfeição.

Corrente de Nós 53

Material corda ou sisal.

Pegar uma corda e fazer 7 nós espalhados pela corda distantes entre si pelo menos 1m. Os escoteiros deverão segurar com uma das mãos esta corda intercalando um escoteiro em cada nó. SEM TIRAR A MÃO ESCOLHIDA DA CORDA a patrulha deverá desfazer todos os nós. Ganha a que primeiro terminar.

Queimada 54

Divide a tropa em dois times e joga queimada

Centopéia 55

É corrida por patrulha, cada escoteiro segura na cintura do escoteiro da frente, assim que o chefe apitar a patrulha sai correndo até um determinado ponto da volta e retorna para o ponto de onde saiu, ganha a patrulha que chegar primeiro sem soltar as mãos da cintura.

Jogo de Bases 56

Base Penitenciária - Jogo - Douglas – a patrulha deverá fugir do presídio, só que só podem aparecer as pegadas de uma pessoa

Base da Corda – (comando Crow e deve pegar uma pedra dentro de uma lata)

Base de Nós – tem que dar o maior número de nós em uma corda

Tipo lencinho atrás 57

Forma uma roda, escolhem dois escoteiros um que foge e outro que tenta pegar. Os dois começam a correr por volta do círculo. O que foge tem que escolher um escoteiro dar um aperto de mão e uma saudação antes que o perseguidor tente pega-lo, e o escolhido depois do aperto de mão e a saudação corre atrás de quem estava perseguindo.

Pisar na Sombra 58

Cada escoteiro tem que pisar na sombra do outro, o que for pisado sai

Pisar no Jornal 59

Semelhante ao jogo do gelo, pode-se variar: o jornal em melhor condição.

Tipóia e Atadura 60

Por patrulha – pedir que façam uma atadura de cabeça, pé, joelho, tipóia, ganha a patrulha que acabar primeiro.

Quatro pontos, quatro cores 61

Fazer 2 linhas com 20 metros, que se cruzem ortogonalmente. No final delas instalar um bastão com uma bandeirola (verde, vermelho, azul e amarelo), cada equipe recebe a indicação de um ponto cardeal e ocupa uma das pontas da cruz, quando for anunciado que o norte é o vermelho, todas as equipes devem se reposicionar; A equipe que se deslocar e formar mais rápido recebe um ponto; vence a equipe que conseguir maior numero de pontos.

Os Cataventos 62

Os Escoteiros formam em uma fileira. Deve-se antes se determinar os quatro pontos cardeais: **norte, sul, leste e oeste**. Quando o Ch. Disser norte todos os Escoteiros viram-se para o sul, e vice-versa. Cada vez que o Escoteiro erra perde um ponto. Vence quem tiver menos erros.

“Streaptease” 63

A pista é escalonada de 10 em 10 metros. A cada 10m o Escoteiro tira e abandona uma peça de roupa. Ao chegar ao fim da pista voltam e vão vestindo as peça do uniforme que abandonaram, vencendo o que passar em primeira a linha de chegada. Desclassifica qualquer incorreção no uniforme.
1ª Base lenço; 2ª cinto; 3ª pé de sapato; 4ª outro; 5ª uma meia; 6ª a outra...

Teodolito 64

Coloca-se um nº de espeques no chão formando uma figura irregular. Pede-se para que os Escoteiros com o auxílio do Teodolito informem as coordenadas das arestas das figuras. Vence quem informar as coordenadas corretamente. As coordenadas serão aferidas pelo Chefe.

Dois círculos e uma bola 65

: a seção forma dois círculos concêntricos, tendo o de dentro o mesmo número de participantes do de fora. A cada participante de um círculo corresponde um outro participante do outro. Ao comando do chefe os participantes começam a andar em volta do outro circulo, cantando uma música. Somente o círculo de fora se movimenta enquanto o interno aguarda parado. Ao comando do chefe, cada participante do círculo externo deve correr até o seu par no círculo interno, passar por baixo de suas pernas e conseguir pegar a bola que está depositada no centro dos círculos. Anotar os pontos dos elementos.

Navios 66

Cada patrulha deverá construir um tripe com base a uma altura de 60 cm do chão bem reforçada utilizando os nós e as amarras, após serão colocados próximos e dado a cada patrulha um pedaço de corda que será utilizado para afundar os outros navios (os elementos colocarem os pés no chão ou a pioneria se desfizer), ganha a patrulha que ficar por último.
Objetivo: Social, físico.

Feira 67

Chefe nomeia os participantes com o nome de coisas que se vendem na feira. Todas as vezes que os nomes forem citados os participantes mudam de lugar e quando se falar da palavra feira todos mudam.
Objetivo: Intelectual, Social

Futebol sem bola 68

Dois times, saindo do seu campo atravessando até chegar ao gol marcando o ponto. Não poderá ser tocado pelo adversário no campo dele (parado), mas pode ser livre por um companheiro. Quando for marcado ponto volta-se ao início. Pode-se ocorrer diversos gols ao mesmo tempo nos dois lados.
Objetivo: Físico, Intelectual, Caráter

Futebol Sisal 69

Estende um sisal no meio do campo para marcar um gol é necessário que todo o time passe para o campo adversário passando por baixo do sisal (a altura deve ser para que passem rolando no chão).
Objetivo: Físico, Social

Corrida Associada de Costas 70

O primeiro elemento da patrulha percorre um caminho de costas cada vez que passar pela patrulha um novo elemento se junta a ele até todos percorrerem o percurso.

Objetivo: Físico e Social

Amarar o Porco 71

– Pag. 27 delimita-se uma área para o jogo de acordo com o número de participantes, distribui-se um pedaço de sisal para cada um. O objetivo de cada elemento é amarrar o sisal na perna do outro participante. Ganha o último(s) elemento(s) que não tiveram suas pernas amarradas. Sisal

Ataque as Bandeiras 72

– Pág. 24 Dentro da base de cada Patrulha (círculo de 1 metro de diâmetro) coloca-se uma bandeirola. As Bases deverão estar distantes entre si e o jogo consiste em cada patrulha tentar roubar a bandeirola das outras, sem perder a sua. Os elementos da patrulha não poderão entrar em sua própria base. Só é permitido o jogo de corpo para atacar e defender. Ganha a patrulha que capturar maior número de bandeirolas no tempo estipulado pela Chefia.

Transporte da Bomba 73

– Pag. 36 Corrida de revezamento executada por duplas, cada dupla leva uma tábua com 2 bolinhas de gude em cima, não se pode usar as mãos para segurá-las, evitando que caiam. Caso uma ou duas caiem a dupla deve recolocá-las na tábua e continuar a corrida daquele mesmo ponto. Ganha a dupla ou a patrulha que terminar primeiro. Tábua e bolinhas de gude

Jokempo 74

– duas patrulhas ficam em cada ponto de um determinado caminho cada elemento saí da sua ponta e ao encontra o elemento da próxima patrulha jogo o Jokempo quem vence continua até encontrar um novo jogador que perde volta para o ponto de partida. Vence a patrulha que passar todos os seus elementos. Papel perde para tesoura. Tesoura perde para pedra. Pedra perde para o papel. Sisal e trilha

Poste Elétrico 75

– Pág. 27 Toda a Tropa forma um círculo com as mãos dadas, ao centro coloca-se um bastão fincado que representa um poste eletrificado, o objetivo do jogo é afastar-se o máximo do poste fazendo com que outros elementos de outras patrulhas encostem ou derrubem, quem encostar é eliminado (no caso a Patrulha) ou perde ponto.

Corrida de Saco 76

Material: Saco estopa ou semelhante.

Corrida de revezamento onde cada elemento deve sair de uma linha de saída e chegada pulando dentro do saco. O elemento sai, faz um determinado percurso até o ponto de volta. Vence a patrulha que chegar em primeiro. Use as variações vai de frente volta de costas.

Corrida do Gelo 77

Material: pedaços de papelão.

Revezamento em cada elemento deverá percorrer uma pista sem pisar no chão, para isso usa dois pedaços de papelão para ir pisando. Vence a patrulha que completar o percurso em 1º lugar por todos os elementos.

Corrida da Colher 78

Material: 4 colheres, ovos ou bolinhas de ping-pong.

Revezamento onde cada elemento deverá percorrer uma pista com a colher na boca e o ovo ou a bolinha dentro da colher sem deixar derrubar. Use variações: vai de frente, volta de costas; se cair volta a linha para sair de novo ou cada vez que cai paga uma “brincadeira”.

Jogo do Kim Visual 79

Material: objetos diversos

Colocam-se todos objetos para serem observados pelos participantes por 1 minuto, após este tempo eles devem relacionar a maior quantidade possível de objetos. O jogo deve ser progressivo evoluído para cores, formas, tamanhos, etc.

Mensagem 80

Material: Semaforas

Cada patrulha será dividida em duas e colocadas a uma distância entre elas. Cada uma receberá uma mensagem para passar a outra. Ganhará a patrulha que conseguir transmitir e receber a mensagem no menor tempo possível e com maior número de acerto na mensagem.

Apanhar Chapéu 81

Material: um boné

Divide-se a tropa em duas equipes, cada equipe deverá ficar formada em linha de modo que fiquem de frente para o adversário. Coloca-se o chapéu ao centro do espaço que separa as duas turmas. Os participantes serão numerados em cada equipe. O chefe coloca-se próximo ao chapéu e chama o número, o participante que deste número em cada equipe terá que apoderar-se do chapéu, levando-o para o seu campo. Vence a equipe que mais se apoderar do chapéu.

Boliche Humano 82

Material: Lona, garrafas, água e sabão

Estende a lona que deverá ser ensaboada para que o jovem possa deslizar sobre a mesma. Objetivo é derrubar o maior número possível de garrafas. Vence a patrulha que derrubar o maior número.

Guerra Cores 83

Material: Bexigas, guaxes e água

Por patrulhas. A cada patrulha será distribuído um determinado número de bexigas contendo determinada cor, este número será distribuído proporcionalmente aos elementos da patrulha. Quando apitar, a guerra tem início, os elementos devem fazer o máximo para atingir seus adversários e tentar não ser atingidos, quando toda munição acabar faz-se a contagem dos “tiros” recebidos, a patrulha que tiver menos tiro será vencedora.

Festa no Céu 84

Conta uma história que todos foram convidados para uma festa do céu e devem levar um objeto. Ele pode ser permitido ou não. Somente pode ser levado objeto que iniciem com seu nome.

Tubarão 85

Material: Discos de madeira compensada com 130 cm de diâmetro (um por patrulha) ou um bambolê, a serem usados como barco. Deve-se lixar as arestas para não machucar as mãos dos escoteiros.

Participantes: 2 patrulhas

Um problema peripatético. O objetivo do jogo é ganhar o maior número possível de pontos na atividade, por meio da cooperação da patrulha e de ação rápida. O jogo desenvolve-se em campo aberto. Cada patrulha recebe um barco (disco ou bambolê), devendo todos os elementos da patrulha segurar na borda do disco enquanto percorrem o campo. As patrulhas correm até que um escotista grita TUBARÃO. Então, todos os jovens pulam para dentro do barco. A primeira patrulha a “embarcar” completa ganha um ponto. Esse movimento é repetido diversas vezes. A patrulha que alcançar o maior número de pontos ganha o jogo. Use variações.

Estrela 86

Material: um boné

As patrulhas são dispostas na posição de estrela. Ao apito o último elemento da patrulha sai gira através da formação passa pelos elementos da sua patrulha e tenta pegar o boné. Vence a patrulha que maior número de vezes conseguir pegá-lo. Use variações na passagem do elemento pela patrulha: por cima, por baixo, em zig zag, etc.

Quebra Cabeça/Canela 87

Material: Bastão ou Sisal

Colocam-se os participantes em fileira, dois chefes ou dois elemento, percorrem a fileira com um sisal ou com um bastão na altura do peito, fazendo com que os participantes abaixem-se para que não sejam atingidos ou na altura da canela, fazendo com que pulem o bastão ou sisal, os elementos que percorrerão a fila deverão gritar antes o que vão fazer. O chefe deve avaliar a tensão para não machucar os participantes. Alternar em pescoço e canela (vai canela, volta pescoço ou vice-versa).

Ônibus Cego 88

Material: Bambú

Divide-se a tropa em patrulha, cada patrulha deverá ter o “motorista” que estará de olhos abertos e estará de costas para o percurso, os passageiros (demais elementos) de olhos fechados e de frente para o percurso. O bambu estará entre as pernas de todos os elementos. Após o apito eles deverão percorrer um campo determinado (quanto mais difícil melhor). A primeira patrulha que percorrer o campo **mantendo as regras do jogo** será vencedora.

Jogo dos Sentidos 89

Cada patrulha deve ser dirigida por chefe por um determinado campo, os elementos da patrulha estarão com olhos fechados “sentindo” as dificuldades e atentos ao acontecimentos da trajetória. Pode-se usar vários sentidos de tato.

Bexiga Mata/Mata 90

Material: Bexigas

Individual. Cada elemento terá sua vida representada pelo lenço que estará amarrado nas costas do participante. O objetivo do jogo é retirar a vida do adversário, sempre protegendo a sua, para trocá-la por uma bexiga com água, está "matará" o adversário, ou seja, quem for acertado com a bexiga sai do jogo. O elemento que perder a vida vai até a base e retira sua vida para poder voltar ao jogo. Pois só será eliminado quem estiver molhado. Vence quem permanecer mais tempo no jogo.

Jogo Noturno 91

Material: fitas coloridas (2 cores)

Dividir duas equipes. Cada equipe será representada por uma fita colorida, que será amarrada no braço de cada um e cada equipe terá um standart que terá de ser escondido pela própria equipe. Antes do início do jogo são dadas para o presidente da Corte de Honra de cada tropa as tarefas que terão de ser realizadas durante o jogo. (na realização das tarefas, poderão estar perdendo suas vidas). O jogo consiste em "roubar" o standart do adversário sem perder a vida, e realizar as tarefas solicitadas no começo do jogo. Vence a tropa que realizar mais tarefas e tiver mais participantes, ou se uma das equipes conseguir entregar o standart do adversário na base da chefia, encerra-se o jogo. Obs. Os elementos que forem eliminados, (perdem a fita) podem estar cumprindo as tarefas.

Tarefas: Esquentar chá, preparar pão a caçador, fazer uma biga.