

## Jogos Ativos

### Apague a Velinha

Cada patrulha recebe uma lata com uma vela acesa dentro e uma seringa por elemento, além de uma panela com água. Esta lata fica dentro de um círculo de um metro de diâmetro onde ninguém pode entrar. Cada participante carrega também um lenço ou um cabo na cintura, que representa a sua "vida".

O objetivo, ao soar o apito é tentar apagar a vela das demais patrulhas, ao mesmo tempo protegendo a sua. Quem perde a vida fica 30 segundos (ou 1 minuto) fora do jogo, só então podendo retornar.

A chefia deve Ter latas com velas acesas de reserva, de forma a substituir as que forem apagadas (atenção, pois as velas uma vez molhadas tornam-se bem mais difíceis de serem acesas).

MATERIAL POR PATRULHA: 4 latas, 1 panela, 4 velas, fósforo, água

MATERIAL POR PARTICIPANTE: seringa, lenço ou cabo

### Nós ao Alvo

REGRAS: Espalhados pelo campos há diversos alvos, de tamanho e formas diferentes. O objetivo é acertar estes alvos com a bola, que é disputada pela tropa. Cada vez que alguém derruba o alvo informa a chefia o mesmo e receberá o nome de um nó correspondente a ele. Deve então fazer o nó pedido. Caso não consiga, o ponto não é validado.

Enquanto o jovem faz o nó, os demais prosseguem no jogo.

O mesmo alvo pode ter mais de um nó, alternando o que for pedido cada vez que o mesmo for acertado.

OBS: Cada jogador pode dar o máximo de 3 passos com a bola antes de passá-la.

MATERIAL : bola, latas e alvos diversos, cabos, tabelas com nomes dos nós e nomes dos alvos.

### Latas Suspensas

REGRAS: Cada patrulha escolhe um "lanceiro" que segura um bastão com uma lata na ponta. Estes "lanceiros" ficam posicionados dentro de círculos, onde mais ninguém pode entrar e de onde eles não podem sair. Os demais disputam uma bola com a qual devem acertar a lata que o seu "lanceiro" segura, fazendo-a cair. A lata não pode ser "deixada cair", devendo realmente ser derrubada pela bola, embora o "lanceiro" possa se movimentar para facilitar para o seu time.

MATERIAL POR PATRULHA: 1 bastão e uma lata de nescau vazia.

MATERIAL GERAL: Bola

Local: Quadra

### Buzkashi

REGRAS: Adaptação de um tradicional jogo do Afeganistão praticado por Stallone "Cobra". No jogo original dois times montados a cavalo disputam a carcaça de um carneiro, que funciona como bola, que deve ser levada de um canto a outro do campo.

Em nosso jogo os "cavalos" são os participantes que levam os outros nas costas, os "cavaleiros" . O "carneiro" é uma grande almofada com alças e o objetivo da mesma forma que no jogo original é pegar o "carneiro" e levá-lo ao canto oposto.

MATERIAL : Almofada, que possa ser utilizada como "Carneiro"

OBS: Jogo muito ativo, com possíveis quedas, devendo ser praticado em local preferencialmente em local gramado.

Muito bom com muitos participantes em campo de futebol.

Local: amplo

### Aves Migratórias

Em uma extremidade ficam o Canadá e Estados Unidos, enquanto na outra está a América do Sul tropical.

Chefe: Vocês sabem o que acontece com as aves da América do Norte, quando se aproxima o inverno ?

(Após um tempo para respostas)...

Elas migram, em bandos, para as Américas Central e do Sul, percorrendo longas distâncias, com formação em ponta de seta (forma de "V"), o que torna o vôo mais eficiente, onde todos fazem menos esforço do que se voassem separados.

Chefe: O que pode atrapalhar a migração das aves?

O Vento Forte, que lhes desvia do rumo, e as Nuvens de Chuva, que não podem ser atravessadas. 1/4 da tropa (uma ou duas patrulhas) serão os pássaros, ficando numa ponta do pátio.

Um escoteiro bem forte (gordo) será o "Vento Forte".

Os demais, de mão dadas, formarão a "Nuvem Cinzenta".

Dado o sinal de apito, as aves partem em direção à América tropical - de mãos dadas, sendo o primeiro da fila, o guia da migração. Se for rompida a cadeia, eles devem retornar ao ponto de partida e recomeçar novamente. No meio do trajeto, (ao comando do outro chefe) a corrente migratória é atacada pelo "Vento Forte" que, de braços cruzados, tenta romper a cadeia das aves.

- Os chefes devem manter atenção para evitar totalmente o uso das mãos, pés, joelhos e cabeçadas, na tentativa de atacar ou defender. - Passando pelo "Vento Forte" (ao comando do 3º chefe), a "Nuvem Cinzenta" (todos em fila e de mãos dadas) vai tentar envolver as "Aves Migratórias", que tentarão abrir passagem através da nuvem, para atingir seu objetivo.

Se os membros da nuvem conseguirem fechar um círculo, envolvendo totalmente as aves migratória, estas perdem o jogo. Se furarem a nuvem - sem se soltarem uns dos outros nesse intento - e atingirem a América tropical, vencem o jogo!

Local: amplo - maior que duas quadras.

### **Caça e Caçadores**

Divide-se a tropa em duplas. Metade é composta por caçadores e a outra metade pela caça.

O jogo consiste em que ao soar o apito a caça saia de sua base, e ao mesmo tempo os caçadores, distantes cerca de cinco metros saiam para caçá-los. A caça abraçada por um caçador está morta. Depois de algum tempo invertem-se os papéis, e vence o time que tiver capturado mais "caça".

As duplas devem estar sempre de braços dados.

### **Argola Indiana**

Cada time tem um lanceiro, que fica atrás de sua meta. O objetivo é pegar o "anel indiano" e acertar com ele a lança (bastão) de seu time. O "anel indiano" consiste de uma corda com as extremidades amarradas formando um grande anel de cerca de 40 cm de raio. Caso duas pessoas retenham o anel ao mesmo tempo, o chefe deve apitar interrompendo o jogo e prosseguir com o "anel ao alto".

local: amplo - quadra ou maior

material: um bastão por equipe e o "anel indiano".

### **BOLA/TEMPO**

Material: bola e muitas bolas de meia

**AMBIENTAÇÃO:** Delimita-se um quadrado, cada um dos seus lados é defendido por uma das equipes. No centro desse quadrado coloca-se uma bola normal de futebol. Objetivo das equipes é fazer com que a bola do centro atinja o limite do campo defendido por uma das outras Patrulhas. A forma de movimentar a bola é atingi-la com uma das bolas de meia. Como cada jovem tem sua própria bola de meia, existirá bastante movimentação. Caso esteja muito difícil, troque por uma bola mais leve.

### **CIDADE X CIDADE**

Material: 3 bastões e 1 bola

**Desenvolvimento:** Duas equipes (CIDADES) formadas na linha de fundos do campo, distante 20 m (vide ilustração). Cada jovem é numerado. No centro um tripé (PREFEITURA), feito com 3 bastões encostados. Atendendo ao chamado do chefe, o jovem de cada equipe que tiver o n.º chamado (PREFEITO) corre ao centro, pega a bola e a atira para sua CIDADE. Quando a CIDADE adversária estiver com a bola, o PREFEITO deve tentar atrapalhar a derrubada da PREFEITURA. Quando a sua CIDADE estiver com a bola, deve tentar evitar que o PREFEITO adversário atrapalhe a derrubada da PREFEITURA. OBS: podem ser chamados dois números, que atuam em conjunto como PREFEITO e VICE.

### **FORMANDO CÍRCULOS**

**AMBIENTAÇÃO:** Como em toda reunião especial, um dos Chefes de Seção faz um jogo geral para todos os ramos. Todo início de ano é bom arrumar a casa. Na semana passada estávamos na sede cortando a grama e arrumando as salas. Separar os jovens em grupos de 5 pessoas, misturando lobos, lobas, escoteiros, escoteiras, seniores guias, pioneiros, pioneiras e escotistas. Formar círculos marcando bem quem é o seu companheiro da direita e da esquerda. Em seguida colocar um círculo dentro do outro, soltar as mãos e embaralhar as pessoas. Para e dá as mãos para os companheiros e procura ficar ao lado de quem dava a mão originalmente, sem soltar as mãos.

### **CATA CABOS COM NÓS**

Material: 30 cabos, 4 chefes

**AMBIENTAÇÃO:** Ao sinal do apito os jovens se espalham em área devidamente delimitada como um quadrado. Cada lado do quadrado será a base de uma das equipes. Todos tem um cabo, cuja ponta é colocada dentro do bolso ou no cós da calça. Ao sinal de novo apito, o nome de um nó é anunciado e todos devem pegar um cabo de um jovem de uma outra Equipe, dar o nó solicitado e se posicionar no lado indicado para sua equipe. Marca dois pontos a equipe do jovem mais rápido e marca um ponto a equipe que todos terminarem mais rápido. Vence a equipe com mais pontos.

### **TORRE DE HANOI**

Material: 3 painéis diferentes

**Desenvolvimento:** Jogo de kim, com os objetos sendo observados apenas durante o tempo em que caem do andar superior para o gramado. Uma banca coberto com uma lona foi instalado, para evitar que continuem observando os objetos após estarem no gramado. Foram recolhidos listas individuais.

As equipes formadas em linha. Diante delas tem a Torre de Hanoi (3 painéis a menor acima, a média no meio e a grande embaixo). Explicar que a Torre de Hanoi nunca pode ter uma base pequena com um topo grande; e que ela deve ser remontada novamente na base n.º 3. Só pode ser transportada uma parte por vez, e andando sempre apenas uma base. Pode seguir adiante e voltar se desejado, respeitada as demais regras. Dar um tempo de 1 minuto para estratégias. Ao sinal do apito o primeiro jovem da equipe pega uma parte da Torre e a coloca na próxima base,

retorna à equipe para que o próximo jovem também faça o seu movimento. Assim se segue até que a Torre de Hanoi esteja montada corretamente na Base n.º. 3. Vence a equipe que mais rápido atingir o objetivo.  
Ordem de realização: 1 patrulha de cada vez

### **Círculos Andantes**

Cada patrulha tem um senior que será o "andante". Ele possui dois círculos que podem 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 e a bola vai para o alto 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 colocá-la no círculo.

local: quadra

material: bola, bambolê por patrulha.

### **Handebol de Balão de Gás**

Duas equipes. Cada uma tem um gol. O objetivo é fazer o gol na equipe contrária. A bola é um balão de gás que nunca pode ser seguro. O balão somente será impulsionado através de tapas com as mãos.

local: meia quadra

material: bolas de gás (várias pois há risco de estourarem).

### **Estoura Canela**

Cada participante prende um balão de gás atrás de cada tornozelo. O objetivo é, com os pés, estourar os balões dos membros das outras equipes. Quem tem seus dois balões estourados sai do jogo. O objetivo é ser a última equipe / participante a sobrar.

local: quadra

material: dois balões de gás por participante + balões reservas.

obs: bom jogo mesmo com a tropa pequena - 4 participantes.

### **Hoquei**

Cada participante tem um bastão ou cabo de vassoura. O objetivo do jogo é, com o bastão, impulsionar a bola até o gol adversário. As regras são como de futebol, não valendo, obviamente, chutar a bola.

local: quadra

material: um cabo de vassoura por participante. Uma bola pequena.

obs: CUIDADO com o "Bastão Alto"!!

### **Acertem os Alvos**

Espalhados pela quadra existem diversos alvos de diferentes tamanhos. O objetivo das patrulhas é acertar estes alvos. Os alvos maiores (por ex: balde, garrafa de big coke) tem valor menor do que o dos alvos menores (por ex. copo descartável, pedra). As regras são como de basquetinho.

local: quadra

material: diversos alvos de diferentes tamanhos e uma bola.

### **Futebol de Bola de Gás**

Partida de futebol sem goleiro. A bola é um balão de gás. Se houver muita gente podem haver mais de um balão. É importante que o gol seja grande, pois não é tão fácil marcar gol.

local: quadra

material: vários balões de gás.

### **Apagavela**

Cada patrulha tem uma (ou várias ) vela acesa colocada dentro de um círculo onde ninguém pode entrar. Cada integrante da tropa tem uma seringa. O objetivo é encher a seringa com água em uma das panelas que fica no centro da quadra e tentar apagar as velas das demais patrulhas. Vence a patrulha que ao final do jogo tiver o maior número de velas acesas.

local: quadra

material: uma seringa por senior, uma ou mais velas por patrulha.

### **Aviões ao Alvo**

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

local: quadra

material: revistas diversas e "alvos" - que podem ser caixotes de papelão.

### **Bola ao Cesto com Senior Numerado**

Numera-se os elementos de cada patrulha. Quando a chefia fala um numero, cada elemento que tem este numero (um de cada patrulha) corre até a área central e tenta pegar a única bola que existe lá e colocá-la dentro de um balde. Vence a patrulha que atingir este objetivo o maior número de vezes.

local: meia quadra

material: bola e balde

### **Volei de Palitinho**

Cada senior recebe dois palitinhos tipo de sorvete (abaixador de língua). O objetivo é, com os palitinhos, jogar uma partida de volei. Não vale usar as mãos e a bola de gás pode ser tocada no máximo 4 vezes antes de passar para o lado adversário. O saque deve ser realizado bem de perto.

local: meia quadra

material: dois palitinhos por senior, balões de gás

### **LÍQUIDO PRECIOSO**

Material: vide abaixo

**AMBIENTAÇÃO:** Alguns dizem quem é lenda, outros dizem que é verdade. Dizem que os Incas fabricavam duas bebidas muito populares entre eles. Uma era dourada e a outra escarlata. Dizem também, que essa bebida era muito difícil de ser fabricada e por isso era muito preciosa. Nossa tarefa será levar essa bebida da fábrica ao depósito, em segurança e com rapidez. Vence a equipe que tiver mais líquido guardado, quando soar os 3 apitos. **MATERIAL:** 1 Fanta laranja; 1 Fanta uva; 2 garrafas vazias; 1 copinho para cada participante; 2 chefes para distribuir o líquido e 2 chefes para segurar garrafa do depósito.

**REGRAS:** 1- Cada jovem recebe um copinho de café; 2- Só se participa com o copinho; 3- Se alguém estragar o copinho de outro, paramos o jogo; 4- Existe um local onde é fabricado o líquido precioso (dourado e escarlata); 5- Quem conseguir entrar na área da fábrica, pode encher o copinho, erguer um braço e levar o líquido até o seu local de depósito, sem ser molestado; 6- Vence a equipe que guardar mais líquido; 7- Um apito inicia e três apitos encerra; 8- Antes do início, um tempo de 3 minutos para táticas de equipe.

### **CATA PINHA**

Desenvolvimento:

Cada equipe deve reunir o maior n.º de pinhas que existem nas proximidades. A coleta inicia ao sinal do apito e ao sinal de outro apito todos devem parar e reunir as pinhas para serem contadas. Vence a patrulha que obteve mais êxitos. Obs. as pinhas serão usadas no Fogo de Conselho.

### **Caça às Bruxas do NorteYork**

Material: Lenços Escoteiros, esponjas, balde de água e tinta guache (não tóxica)

Desenvolvimento:

Todos os jovens são marcados com uma cruz (ou outro símbolo) no braço direito. É a marca do feitiço das bruxas de NorteYork. Dois dos jovens são escolhidos como os 'caçadores de bruxas'. Esses dois jovens terão lenços amarrados na cabeça (cobertura para diferenciar) e trazem consigo uma esponja molhada. E cabe-lhes 'libertar' as pessoas do feitiço, bastando tirar a marca do braço. Os jogadores 'libertados' serão novos caçadores. Ao final do jogo, vencerão as bruxas se sobrarem pelo menos duas delas. E os caçadores se não sobrar nenhuma das bruxas. O jogo terá um tempo determinado.

### **CHAMA, CHAMA**

Material: apitos

Desenvolvimento:

Cada chefe chama a Tropa e dá um sinal de formação diferente. A cada nova chamada, a Tropa ficava mais próximo do local do banho.

### **GLADIADOR CEGO**

Material: lenço e porrete de jornal

Desenvolvimento:

Formar um círculo. Pedir para um jovem de uma das equipes ficar no centro, vendado e com um porrete de jornal (jornal enrolado preso com durex). Uma das patrulhas (não a do jovem) é indicada para tentar tocar o gladiador, sem ser atingido pelo mesmo. Conta-se o n.º dos que conseguiram e dos que não conseguiram. Troca-se o gladiador e a Patrulha que tentará o toque. Vence a patrulha que obteve mais êxitos.

### **A MURALHA**

Desenvolvimento:

Duas equipes formadas na linha de fundos do campo. No centro do campo dois pegadores. Ao sinal do apito as equipes devem trocar de lado. Quem for tocado pelos pegadores passará a ficar no centro do campo, no local indicado pelos pegadores, formando uma muralha. Os demais jogadores não podem pular sobre a muralha, ou passar sob ela, uma vez que ela é maciça. Logo, haverá muita gente na muralha e restará pouco espaço para os que devem trocar de lado. Vence os jovem que mais demorarem a serem transformados em muralha.

## **CERTO OU ERRADO**

Material: 4 lenços e sisal

Desenvolvimento:

Formar duas equipes em linhas, distante 3 m uma da outra. Uma delas defende o CERTO a outra defende o ERRADO. É anunciada uma frase. Ao sinal do apito, se a frase estiver correta, a equipe que defende o CERTO correrá atrás da turma do ERRADO. Quem for tocado, paga uma prenda (qualquer objeto). Vence a equipe que tiver menos objetos como prenda.

## **Laçadores do Nordeste**

Desenvolvimento:

Todos os jovens serão 'bois'. Dois dos jovens serão os Laçadores. Eles terão como objetivo colocar cada 'boi' dentro de um espaço, previamente determinado como celeiro. Para isso utilizarão de todos os expedientes possíveis, somente utilizando as mãos. Não poderá haver ajuda no salvamento. Ao final de jogo vencerão os vaqueiros se conseguirem prender mais da metade dos 'bois', e os 'bois' se menos da metade estiver presa no celeiro. Importante - o tempo deverá ser curto, para evitar que os jogadores fiquem presos muito tempo, evitando o ócio.

## **Enchendo a casa**

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

Desenvolvimento:

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.

## **Espanjobol / Basquete de Sabonetes**

Material: Um balde para cada equipe e um quadrado de esponja de tamanho médio / Sabonete

Desenvolvimento:

Marca-se um campo de jogo retangular, suficiente para uma partida de basquetinho entre as equipes. Coloca-se em cada extremo um balde com água. E dentro de um deles a esponja (ou sabonete, dependendo do jogo). Ao sinal de início, será jogado uma partida de basquetinho (regras adaptadas aos jovens). E vence a Patrulha que conseguir maior número de pontos.

Nota: Não vale 'guardar caixaõ' (ficar junto ao balde impedindo que a esponja/sabonete entre). Para isso seria prudente o aplicador marcar uma linha neutra, em volta do balde, onde nenhuma das equipes pudesse ficar.

## **Pandemônio**

Material: Fichas com tarefas (uma por equipe)

Desenvolvimento: Cada equipe receberá uma tarefa para ser cumprida em determinado período de tempo. As tarefas seguirão o seguinte estilo:

Equipe 1 - Tire os tênis das demais equipes. Não deixe que ninguém prenda uma fita em vocês!

Equipe 2 - Prenda uma fita nos membros das outras equipes. Não deixem que tirem os tênis de vocês!

Equipe 3 - Evite que a Equipe 1 cumpra sua tarefa.

E assim sucessivamente.

Nota: Esse jogo será mais proveitoso para os Ramos Escoteiro e Sênior.

## **Pique Baratinha**

Desenvolvimento: Dentro da equipe será escolhido um(a) jovem para ser o(a) 'inseticida'. Os demais membros serão as 'baratinhas'. O jogo consiste em um 'pega-pega', onde o 'inseticida' toque a 'baratinha'. Para evitar ser pega, a 'baratinha' deve deitar no chão, de pernas para o alto, e mexer com os braços e as pernas (imitando uma baratinha), no que o 'inseticida' deverá deixar aquele membro fugir. Caso uma 'baratinha' seja pega pelo 'inseticida', ajudará o pegador (inseticida).

## **Scalps**

Material: Lenços Escoteiros

Desenvolvimento: Todos passam o lenço pelo cinto ou prendem na borda da bermuda. Os lenços devem ficar bem visíveis e não deverão ficar amarrados.

O jogo se desenrola na tentativa dos jovens retirarem os 'scalps' dos outros evitando que o seu próprio seja retirado.

## **Futebol de uma regra**

Material: Uma bola e um apito.

Desenvolvimento: O jogo é um futebol com uma área mais limitada, sem goleiro e com apenas uma regra - 'não pode machucar o adversário'.

Marcam-se dois tempos, de 5 minutos cada, ou estipula-se o placar, tipo: '- Quem fizer dois pontos (gols) ganha!'.

### **De mão em mão**

Material: Uma bola, um relógio e apito.

Desenvolvimento:

Delimita-se um campo de jogo proporcional ao número de participantes. Divide-se o número de jovens em duas equipes.

Uma será a detentora da bola. O objetivo da primeira será manter em seu poder a bola por mais de dois minutos (o tempo deverá ser acordado entre as equipes). O objetivo da segunda é a de interceptar a bola, e então como detentora da bola, mantê-la sob domínio por dois minutos.

É imprescindível que haja uma regra determinando que a bola passe de mão em mão, evitando ficar com um só jovem. Andar e correr com a bola é permitido.

### **CAÇA AO ESCALPO**

Material: 1 lenço

Desenvolvimento:

Duas equipes formadas na linha de fundos do campo. Cada um numerado. No centro do campo um ESCALPO (lenço). Um n.º é chamado e os jovens de cada equipe correm ao centro e pegam o lenço e retornam para sua equipe. Quem não pegou o lenço, pode tocar o outro para pegá-lo. Marca ponto quem conseguiu fugir ou quem conseguiu tocar o adversário, após pegar o lenço. Reforçar sempre que a mão esquerda deve ficar para trás. Vence a equipe com mais pontos, após algumas rodadas.

### **Jogos de Memória e Sentidos**

#### **Meus Pés, meus olhos**

Tipo: Tato e Memória

Material: Bacias plásticas (tam. médio), vários objetos por categoria, lenços escoteiros, papel e caneta/lápis.

Desenvolvimento:

Cada Patrulha, por sua vez, terá os olhos vendados, e sentará no local previamente definido, tirando os tênis e meias. Ao sinal de início, o aplicador) colocará as bacias ao alcance dos pés de cada jovem, passando de tempo em tempo, facilitando o toque dos objetos que estão na bacia pelos pés. Em cada bacia deverá haver pelo menos dois exemplares de cada objeto (dois copos, três parafusos grandes, dois carros de corrida, etc.). Depois de passar cada bacia por toda a equipe, as vendas serão tiradas, e cada um, individualmente, escreverá os objetos identificados. Depois de algum treino pode-se solicitar que sejam anotados os objetos tocados, e a ordem de apresentação.

#### **Caixa Louca**

Tipo: Tato e Memória

Material: Caixa de papelão (tamanho gde.), vários objetos, pedaços de pano e cabos de nó, papel e caneta/lápis

Desenvolvimento:

Cada Patrulha, por sua vez, terá a oportunidade de colocar somente as mãos dentro da caixa louca, que contém vários objetos, e misturados, panos e cabos solteiros.

Durante 3 minutos a caixa pertencerá a cada equipe. Ao final desse tempo, a equipe receberá lápis/caneta e papel, e deverá anotar os objetos que estão dentro da caixa louca.

Nota: Este jogo poderá ser feito como um Jogo de Revezamento, o que o tornará mais movimentado e atrativo.

### **Jogo Quebra Gelo**

#### **CHICOTINHO**

Material: pano enrolado

Desenvolvimento: Jogo semelhante ao lenço atrás. Todos formados em círculo. Um inicia o jogo correndo com um chicotinho na mão (toalha ou pano enrolado e preso com fita crepe). Coloca o chicotinho atrás de um jovem, que pega o chicote e corre atrás do seu vizinho da direita. Ele pode bater no vizinho ou em quem entregou o chicotinho, até que eles completem uma volta e cheguem novamente ao lugar de partida. Feito isso ele coloca o chicotinho em outro jovem, para dar continuidade ao jogo. OBS: Orientar para correr para a direita e só bater da cintura para baixo. Paralisar sempre que as regras forem desobedecidas

#### **Kaa X Shere Khan"**

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 do/a, 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.

#### **"Tartaruga ninja"**

Desenvolvimento: Os lobinhos devem ficar dispersos pelo campo (delimitado) Será escolhido um/a para ser o perseguidor. Ao sinal do chefe, o perseguidor tenta pegar uma tartaruga, que por sua vez tentará não ser pega, jogando-se no chão com os braços e pernas para o alto, balançando. Quem foi pego passa também a ser perseguidor. O jogo termina quando perder o interesse ou não houver mais tartarugas. Regras do jogo: O perseguidor não poderá ficar parado perto das tartarugas que estiverem com os braços e pés para cima, deverá estar sempre circulando. As tartarugas não podem ficar muito tempo deitadas. Se o perseguidor tocar na tartaruga em pé, ela não pode mais se deitar.

### **"A flor vermelha"**

Material: canetão ou giz vermelho

Desenvolvimento: Os/as lobinhos formarão um círculo e colocarão as mãos para trás. Um/a deles/as receberá do/a Velho lobo/a, a "flor vermelha" (canetão) . O velho lobo gritará "Fogo" e aquele que estiver com a flor vermelha, procurará queimar os bigodes de alguém. Aquele que for queimado deverá responder uma pergunta referente a adestramento, e depois continuar o jogo, procedendo da mesma forma.

### **"A ajuda de Jakala"**

Fundo de cena: Jakala, é um grande crocodilo que vive na Jângal, encontrou com os lobinhos que queriam passar para o outro lado do rio, que estava enfestado de piranhas, por isso resolveu ajudar os lobinhos, chamou 4 amigos e pediu que ajudassem-nos a cruzar o rio. Deveriam ficar, dois a dois, um ao lado do outro para que os lobinhos passassem em cima.

Preparação: delimite o espaço correspondente às margens do rio. Prepare os "crocodilos"

Desenvolvimento: forme 2 equipes, entregue para cada equipe 2 papelões (ou 2 folhas de jornal). O/a primeiro/a da fila, vai e volta a primeira vez sozinho, que é para marcar o caminho. Deve ir da seguinte forma. Coloca um papelão no chão e pisa nele, coloca o outro, bem grudadinho no primeiro e pisa nele, retira o de trás e coloca na frente, pisa nele e tira o de trás, assim sucessivamente até chegar ao local da outra margem. Tendo marcado o caminho, volta para pegar o segundo lobinho, que deve ir junto com ele. Chegando na margem, o primeiro fica e o segundo volta para pegar o terceiro, e assim sucessivamente. O último deve voltar para verificar se ninguém ficou lá (dessa maneira todos vão o mesmo número de vezes). Vence a equipe que terminar antes.

### **"A roupa nova de Kaa"**

Material: 2 elásticos de aprox 80 cm cada, amarrados nas pontas, formando um círculo.

Fundo de cena: Todos os anos Kaa troca sua pele. E está muito feliz com sua "roupa nova". Todos vão mudar de roupa como Kaa. Desenvolvimento: dividir os/as lobinhos/as em duas equipes, formando 2 filas. Na frente de cada fila, a uns 6 metros, colocar o elástico no chão. Ao sinal do chefe, o/a primeiro/a vai até o elástico, pega e veste por cima, como se fosse uma roupa, tira pelos pés, e deixa no mesmo lugar, volta até a fila, bate na mão do segundo que vai e repete o que o primeiro fez, assim sucessivamente até que todos tiverem passado. Caminhada: Nas trilhas da Jângal Faça uma caminhada com os/as lobinhos/as. Forme-os em fila indiana,. Um chefe deve ir à frente e outro atrás.

### **"Baseboll Brasileiro"**

MATERIAL: bola

DESENVOLVIMENTO: Marcar um quadrado ( com mais ou menos 5 metros de lado ) e por fora deste quadrado marcar um corredor em forma de "U". A tropa fica toda dentro do quadrado, enquanto um jovem fica no início do corredor com a bola , dado o sinal este jovem joga a bola para o alto ( porém em direção ao círculo) e sai correndo percorrendo o trajeto do corredor, o jovem que agarrar a bola dentro do quadrado arremessa tentando acertar o jovem que está correndo no corredor, tendo apenas uma chance. Cada lado do corredor vale um ponto, portanto se o jovem percorrer todo o corredor sem ser atingido pela bola ele faz 3 pontos, se for atingido no segundo lado do corredor ele marca 1 ponto, pois já conseguiu passar por um lado. Este jogo é interessante porque o jovem dificilmente não marca ponto, mesmo que for atingido ele marca algum ponto.

### **"Chocolate"**

MATERIAL: 1 barra de chocolate / garfo e faca / prato / dado / 4 adereços de fantasia.

DESENVOLVIMENTO: A Tropa forma um círculo, no centro é colocado um prato com o chocolate e os talheres, dado e a fantasia. Dado o sinal um jovem joga o dado, se acertar o número 6 ele vai até o centro, veste as fantasias e tenta comer o chocolate de garfo e faca, logo após que ele jogou o dado, o jovem ao lado tenta jogar e assim por diante, se o próximo jovem acertar o número 6, aquele que está no centro para e volta para seu lugar. Se o próximo jovem errar, o jovem fica no centro comendo chocolate até um outro jovem acertar o número 6.

### **"Gato e Rato Giratório"**

DESENVOLVIMENTO: A Alcatéia forma um círculo. Um lobinho é escolhido para ser o gato ( ficando fora do círculo ) e um outro lobinho é escolhido para ser o rato ( fazendo parte do círculo ). Ao sinal o gato tenta pegar o rato, para impedir, o círculo gira em sentido contrário ao gato.

### **"Guarita"**

MATERIAL: bacia c/ água / objetos ( pedras, balas...)

**DESENVOLVIMENTO:** A Alcatéia forma um círculo. Um lobinho (guardião) é escolhido para ficar no centro do círculo com os olhos vendados ( bacia fica a sua frente e pedras ao lado). Os lobinhos fora do círculo tentarão aproximar-se da guarita para pegar um dos objetos sem serem notados pelo lobinho que está no centro. O lobinho que está no centro (guarita) percebendo a aproximação de qualquer intruso, joga água com as mãos em direção ao intruso; se este for atingido volta para fora do círculo e tenta novamente aproximar-se; caso não seja notado pelo guardião da guarita pega um dos objetos, volta para fora do círculo e tenta novamente. O objetivo de cada lobinho será conseguir o maior número de objetos no tempo marcado desde de que um a cada tentativa.

## **Jogos de Círculo**

### **Encontro de Irmãos Escoteiros**

**Desenvolvimento:** Os jovens serão numerados, e colocados em círculo. No início do jogo o aplicador dirá um número, e ele sairá do círculo, rondando o mesmo. No momento oportuno esse tocará um segundo elemento do círculo, que terá que correr em sentido contrário. Ao se encontrarem, na corrida em torno do círculo, deverão parar, se cumprimentar (aperto de mão, saudação e lema), e reiniciar a corrida e ocupar o lugar de origem. Vence quem primeiro conseguir o objetivo. O(A) jovem que atingiu o objetivo por segundo, será o próximo a rondar o círculo, e reiniciar o jogo.

### **Touro no Escuro**

**Material:** Lenços escoteiros e um sino (ou molho de chaves, pedras dentro de uma lata, presa por um fio)

**Desenvolvimento:** As equipes formam um círculo, e dentro dele é colocado um "touro", que tem por objetivo mudar de local sem ser pego, durante 1 minuto (o tempo será definido entre o aplicador e as equipes). Todos terão os olhos vendados, e o "Touro" receberá o sino para colocar no pescoço. As mãos do "Touro" são amarradas para trás, e ele terá 3 chances para ficar livre dentro do tempo estipulado. Nenhum dos jogadores poderá sair de dentro do campo de jogo, previamente delimitado. O "Touro" vencerá se conseguir seu objetivo.

**Nota:** Este jogo poderá ser incluído em Sentidos - Audição.

### **CAÇA AO TESOURO EM CÍRCULO**

**Material:** Bola

**Desenvolvimento:** Equipes formadas em círculo, todos numerados dentro de cada equipe. O n.º chamado de cada corre para direita, dá uma volta no círculo e entra no círculo por entre as pernas do vizinho da esquerda e pega o tesouro (bola) que está no centro do círculo. Quem conseguir marca um ponto para sua equipe. Vence a equipe com mais pontos depois de algumas rodadas.

### **Carregando o Feijão**

**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.

### **Corrida do Caramelo**

**Material:** Cordões de 2m de comprimento e caramelos

**Descrição:** Em um cordão fino, de dois metros de comprimento, aproximadamente, se atará, no centro, um caramelo. Ao começar o jogo, as duplas que participam, se colocarão frente a frente, colocando a extremidade do barbante na boca. Ao sinal de "começar", cada um tratará de ir "comendo" o barbante, até obter o cobiçado caramelo. Os participante não poderão caminhar e tão pouco usar as mãos.

### **Círculos Andantes**

**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.

### **Uns e Outros**

**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.

### **Decifrando Códigos**

**Material:** Mensagem em código



Descrição: As patrulhas recebem um carta simples escrita em código e a devem traduzir. O código segue acompanhado de uma chave e é uma forma de se iniciar a "decifração" da carta. Usamos neste modelo a fonte Wingdings por ser comumente encontrada em todos os computadores, mas sugerimos fontes como Rei Tut, que transforma as letra em "hieróglifos". Pode se usada contudo qualquer fonte que imprima símbolos ao invés de letras.

Modelo da carta:

"TRADUZA-ME:

(LEMBREM-SE SEMPRE QUE O MAIS LONGO CAMINHO COMEÇA SEMPRE NO PRIMEIRO PASSO, E UMA DAS IDÉIAS MAIS LINDAS DO MUNDO, QUE FOI O ESCOTISMO, SURTIU DA CABEÇA DE UM HOMEM DE 50 ANOS, QUE MODIFICOU SUA VIDA E A DE MILHARES DE JOVENS.SUCESSO! SEMPRE ALERTA)

Obs.: O Texto entre parênteses deve ser convertido para a Fonte Wingdings.

## **Máquina Humana**

Descrição: As patrulhas devem criar "máquinas" em que os componentes sejam os próprio 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 (entrando 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.

## **Não seja quadrado! Fique só no Redondo**

Material: bombolês suficientes para marcar os círculos e 2 bolas.

Descrição: Em um campo grande, marcar as duas extremidades do campo com um círculo A e B. Entre um e outro, duas fileiras de pequenos círculos, correspondentes ao número de jogadores, menos 4. Distribuir as elementos nos círculos, ficando um partido de cada lado. Nos dois círculos das extremidades A e B , colocam-se também dois elementos em cada um, sendo também cada um de um partido. Os dois jogadores do círculo A , ficarão com uma bola na mão. Ao sinal eles passarão a bola para o elemento do círculo mais próximo do seu. Este joga para o da frente e assim por diante até chegar no círculo B . Os dois que estão ali, pegarão a bola e correrão pelo meio das duas fileiras indo se colocar no círculo A . Enquanto isso, os últimos jogadores que estavam perto do círculo B , ocupam o lugar dos que saíram, e todos os outros deverão ocupar os círculos à sua frente. Continua-se novamente, até que o que recebeu a bola pela primeira vez chegar no círculo A. Obs.: os jogadores só poderão mudar para o círculo seguinte, depois que o mesmo estiver vazio. Cada vez que a bola cair no chão, a equipe perde um ponto.

## **Jogo da Centopéia**

Material: 1 bastão por patrulha

Descrição:

As patrulhas ficam distantes uma das outras 2 metros. À frente de cada uma e a 5m de distância fica um marco (bastão). Os

participantes formarão a centopéia passando a mão direita entre as pernas e segurando a mão do companheiro de traz. Dado o sinal de

início, deslocam-se as colunas com o objetivo de contornar o marco e voltar ao ponto de partida sem romper a coluna durante a corrida.

Será considerada vitoriosa a patrulha que conseguir voltar primeiro ao lugar sem romper a centopéia.

## **Esconder e Procurar**

Material: Algum identificador para os elementos das equipes

Descrição:A tropa é dividida em dois times. Um deles terá 60 segundos para se esconder. O outro time deverá encontrar os membros do 1o. Quando um membro é encontrado, ele precisa ser tocado para ser capturado. Todo membro capturado é colocado em um lugar chamado Prisão. Uma vez na prisão, o membro não poderá sair, a não ser que outro membro do time escondido ainda livre, corra até a cadeia e toque nos membros capturados. O jogo termina quando todos forem capturados.

Varição: Dar chance para as duas equipes se esconderem, dar um tempo limite para uma e verificar a equipe atingiu o objetivo em menos tempo.

Objetivo: Uma equipe deve capturar todos os membros da outra equipe

Sobrevivência: Um Grande Jogo

Material:- fitas : cores: verde, azul, amarelo, laranja, branco, vermelho, preto; - cartões

Quantidade de Ajudantes 4

Duração média em Minutos >60

Quant. mín. participantes 30

Quant. máx. participantes 50

Regras para Atividade:

Este grande jogo para Lobos mais velhos, Escoteiros e Seniores simula as pressões para a sobrevivência dos animais na cadeia alimentar.Você precisa entre 30 e 50 participantes para jogar, o que faz deste jogo uma boa

atividade para grandes acampamentos. Uma das vantagens é que você pode adaptar a complexidade do jogo, de acordo com a idade dos participantes. O jogo envolve um humano, fogo, doença, grandes e pequenos carnívoros e grandes e pequenos herbívoros. Isto requer alguns preparativos. Dê a cada jogador um personagem, um papel no jogo. Em um jogo com 40 jogadores, a divisão será assim:

- Um humano
- Um jogador que é Fogo
- Um jogador que é Doença
- Cinco grandes carnívoros (onças)
- Sete grandes herbívoros (capivaras)
- Cinco pequenos carnívoros (graxains)
- 20 pequenos herbívoros (cinco de cada: preás, ratos, esquilos, tatus)

Você precisa de uma identificação colorida para cada grupo, uma faixa amarrada no braço serve. (pequenos herbívoros: verde; pequenos carnívoros: azul; grandes herbívoros: amarelo; grandes carnívoros: laranja; Doença: branco; Fogo: vermelho; Humano: preto). Você precisa também preparar cartões de vida para os animais. Estas são as vidas que eles dão aos predadores que os apanhar. Para sobreviver no fim do jogo, um animal deverá ter pelo menos UM de seus próprios cartões de vida - não um de algum herbívoro que ele capturou. Nós damos a cada animal um barbante onde estão presos seus respectivos cartões de vida. Corte os cartões em cartolina no tamanho de 5 x 7,5 cm:

- grandes carnívoros: 1 cartão de vida cada
- grandes herbívoros: 3 cartões de vida cada
- pequenos carnívoros: 4 cartões de vida cada
- pequenos herbívoros: 6 cartões de vida cada

Nas árvores, marque 10 estações numeradas de comida e água. Use placas de papelão de 25 x 30 cm, onde deverão estar presas 20 etiquetas de comida/água marcadas com o número da estação. Os herbívoros procuram as árvores para encontrar estas estações e pegar uma etiqueta. Para sobreviver no final do jogo, um herbívoro deve recolher uma etiqueta de cada estação. Avise que existem menos etiquetas que herbívoros, uma simulação da competição por comida no mundo natural.

Como Jogar

Inicie o jogo numa área central, onde um chefe fica para controlar as idas e vindas com um apito. Todos os animais devem ter um lenço escoteiro preso pelo cinto nas costas. Um predador faz uma captura puxando fora o lenço de sua presa. Explique o jogo e os sinais de apito (um silvo significa o início do jogo, dois silvos significa fim do jogo, por exemplo). Dê tempo para as perguntas, quando todos estiverem prontos, envie os pequenos herbívoros para iniciarem sua busca por comida e água.

Para o jogo ficar mais interessante, demarque uma grande área contendo diversos tipos de vegetação como campo aberto e mato, onde os herbívoros possam se esconder. Depois de alguns minutos de jogo, envie os graxains para caçar os pequenos herbívoros. Quando um predador captura sua presa puxando seu lenço fora, esta deve dar um cartão de vida (não uma etiqueta de comida/água) para o predador. Presas que ainda possuem vidas devem recolocar o lenço e retomar sua busca por comida e água. Um animal que perde todos seus cartões de vida morre e retorna ao local de início para aguardar o final do jogo. Para sobreviver, um graxaim deve possuir 6 cartões de vida de pequenos herbívoros no final do jogo.

Passados mais alguns minutos, envie as capivaras. Elas também devem procurar pelas estações de água/comida e recolher uma etiqueta de cada para sobreviver. Graxains são muito pequenos para capturar capivaras. Quando as capivaras já estiverem escondidas, envie as onças. Elas podem pegar qualquer animal. Para sobreviver, uma onça deve capturar pelo menos duas capivaras e três pequenos animais (inclusive graxains). Após algum tempo, envie o Fogo e a Doença. Eles podem atacar qualquer animal, e como os predadores, basta puxar o lenço da presa para isto. Eles, é claro, não precisam de comida ou água. Finalmente, envie o humano, como estes têm armas, basta ele se aproximar uns 10 metros de um animal para matá-lo. Estes animais estão mortos e fora do jogo, não importando o número de cartões de vida que possam vir a possuir. Encerrado o tempo estipulado, toca o sinal de fim de jogo. Quando todos estiverem de volta ao centro, conte os sobreviventes; animais que não foram mortos pelo humano, que mantém pelo menos um de seus cartões de vida, e encontrou comida/água suficiente, se for predador, ter recolhido suficientes cartões de vidas de suas presas.

O segredo agora é sentar e discutir o jogo para torná-lo uma experiência real de aprendizagem. Fale sobre a competição pela comida escassa e o que aconteceu quando os predadores começaram a aparecer. Como os herbívoros se sentiram? Como se sentiram os predadores? Fale sobre a devastação causada pelo humano. Embora o jogo use uma arma como símbolo, leve os participantes a discutir as diferentes formas com que os humanos afetam a vida selvagem destruição do habitat de animais, poluição, etc. Com os membros mais velhos, relacione o número de animais vivos e humanos.

Adaptações

Você pode mudar os elementos do jogo de acordo com as habilidades do grupo. Com jogadores mais novos, por exemplo, você pode simplificar as coisas reduzindo a competição por comida (fornecendo mais etiquetas de água/comida). Com jogadores mais velhos, pode-se introduzir o conceito de companheirismo. Dê a cada animal um cartão de macho ou fêmea e antes de procurar por comida, eles devem procurar por outro de sua própria espécie e trocar seus cartões de macho ou de fêmea. Jogadores mais velhos podem jogar também num local mais selvagem e com vegetação maior,

**Sobreviventes (Noturno)**

Material: 4 jogos de canudos (cada jogo de uma cor) - pedras

Quantidade de Ajudantes: 6

Duração média em Minutos >60

Quant. mín. participantes 32

Fundo de Cena: Num planeta do sistema solar de alfa centauri, chamado nebulom, haviam 4 raças distintas (podem ser mais ou menos); eram elas: Os Trideos, povo dos mares e das ilhas, que regia o que sob a água estivesse; Os drakios, feroz povo das estepes e dos desertos; Os Klingous, guerreiros das montanhas, senhores das alturas; Os Faunons, tribo das florestas, conheciam o verde como ninguém; Após o grande apocalipse, todas as tribos procuravam pelo grande crânio (ou qualquer outro símbolo), ele havia sido roubado do altar sagrado e aquela tribo que conseguisse juntar todas as partes do amuleto que indica onde está o mesmo teria o direito de possuir o crânio e seria a grande dominadora das outras, pois ele tinha poderes inimagináveis, aquele que conseguisse recolocar o crânio no altar teria a supremacia, seria considerado o Senhor da Guerra, mas para isso precisaria enfrentar todas as tribos, num combate sangrento em uma arena mortal.

Regras para Atividade: Vamos as regras que o resto da história é fácil de inventar:

1- cada patrulha receberá de véspera, uma folha com as regras e a história, e a ela será dado o nome de uma das tribos;

2- cada elemento da patrulha começa com uma vida, sendo que se pode dar mais duas (ou mais, a sua escolha) a vida consiste em um canudo com a cor de sua tribo (ou pedaço de lã atado no braço esquerdo ou um colar de lã com um pedaço de cartolina dizendo a qual tribo pertence) o monitor recebe uma vida especial, que pode ser um canudo com a cor de sua tribo mais uma fita da mesma cor amarrada a este canudo.

3- cada patrulha deverá achar um local para ser seu esconderijo, este local será feito com um círculo de mais ou menos 5m de diâmetro onde será feito o combate.

4- o objetivo do jogo é capturar os amuletos das outras patrulhas, e juntando todas as partes conseguiria o grande crânio (desde que o ache antes do final do jogo), ele deve ficar pendurado bem alto, e num local pouco provável de ser achado.

5- para conseguir os amuletos das outras patrulhas, os elementos devem capturar pelo menos 2 vidas de elemento e 1 de monitor, munidos destas, vão até alguma tribo inimiga, entregam estas para um chefe (deve haver um para cada tribo e mais um para controlar todo o jogo, quando um elemento perde sua vida, deve procurar o chefe da sua tribo para conseguir mais vidas) e desafia o campeão da tribo inimiga para o combate mortal.

6- o combate: Para cada tribo, deve ficar um elemento da patrulha dentro do círculo, acompanhado de um chefe, que será o juiz da luta (esta consiste em um jogo do lenço ou jacaré ou outro jogo rápido a sua escolha), o desafiante entrega as vidas capturadas para o chefe juiz e este inicia o combate, caso o desafiante vença, ele fica com o amuleto da tribo, as vidas que entregou ao juiz e mais a vida do campeão, então ele deve entregar o amuleto capturado para a sua tribo, para o seu campeão guardar (neste caso o campeão pode ficar com mais de um amuleto, e se ele perde, perde todos). Caso o desafiante perca, ele perde sua vida e as vidas que capturou para o campeão.

7- importante, nenhum elemento pode usar vidas de sua tribo para entregar para o combate, só valem vidas inimigas;

8- é muito importante contar bem a história, pois se os elementos não estiverem no clima do jogo este perde a graça, seria interessante entregar somente a história antes do acampamento, a fim de que todos pudessem entrar no espírito e talvez caracterizarem-se para o jogo;

9- ao final do jogo, pontua-se não somente a patrulha que capturou o crânio, mas também as vidas capturadas, as vidas da patrulha que foram mantidas, quantos amuletos a patrulha conseguiu.

10- para evitar os tradicionais (manheee to com medo), pode-se chamar mais um chefe, ou pioneiro, para ser um espírito errante (os INUATS), este tem o poder de puxar para o limbo qualquer elemento ocioso (com um simples toque, o espírito mata o elemento e o leva consigo para o limbo, ou seja, amarra o elemento pela cintura a sua cintura e fica vagando com ele pelo campo de jogo).

11- Para o jogo funcionar legal, é de vital importância que todos os chefes participantes e monitores saibam bem as regras; para evitar falhas, pense em todos os furos que podem ocorrer.

## **Emergência 190**

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

Descrição: 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.

## **Arrastando o Tronco**

Material: Vara de madeira ou bambu

Descrição: 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 último da sua equipe puxa o tronco até 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.

## **Jogo do Monge**

Material: Folha de papel retangular, canetas, manta, balas ou pontes.

Descrição

Quatro equipes são designadas. Elas podem estudar por 5 min., as leis escoteiras. Vários pedaços de papel são colocados em lugares secretos contendo 3 números separados por traço, as equipes saem a procura dos papéis que são na verdade enigmas que levarão as leis escoteiras, e só quem sabe o segredo que revela a lei que está no papel é o monge. Quando um enigma é encontrado este deverá ser levado imediatamente até ao monge, após o número da lei escoteira ser revelado o escoteiro deverá dizê-la imediatamente, caso não saiba, o monge poderá pedir para que ele fique meditando por um determinado período ao seu lado. A medida que os escoteiros forem respondendo as leis, receberão em troca um amuleto (bala), que deverá guardar consigo até o final do jogo. Vence a equipe que ao final de um determinado tempo conseguir o maior número de amuletos. Exemplo de composição: some o número da direita com o do meio e divida por dois.

### **Os Eletricistas**

Material: Corda, sisal

Descrição

Uma corda esticada entre dois postes ou árvores representa um fio de alta tensão. As patrulhas estão formadas em filas, atrás de uma determinada marca, onde cada elemento tem um pedaço de sisal ou cordão. As patrulhas são equipes de manutenção da rede elétrica e, ao sinal do chefe, devem ir se revezando para emendar seu pedaço de "fio elétrico" na corda, ou se outro elemento da patrulha já amarrou um pedaço na corda, emendar seu pedaço de fio no fio colocado pelo último companheiro. A pontuação dada a patrulha que terminar primeiro, com pontuação extra para todas as patrulhas para cada nó correto utilizado na emenda.

Variação: o chefe pode exigir um nó específico para cada rodada.

### **O Mistério**

Material: 1 mesa, 4 cadeiras, 4 copos, cigarros, batom, baralho, várias garrafas de aguardente,

Descrição: A Chefia prepara com antecedência uma "cena de um crime" criando para si a história verdadeira deste "crime". Em uma sala o ambiente necessário: uma mesa com 4 cadeiras (uma delas, caída no chão). Sobre a mesa, 4 copos (dois com batom), 2 cinzeiros com restos de cigarros (alguns com batom), cartas de baralho, uma garrafa de aguardente e outras coisas que não vem ao caso. No chão, outras garrafas de aguardente, um jornal aberto na página de um seqüestro que tenha acontecido, manchas de sangue (cat chup) e uma faca também suja de "sangue". Outra cadeira caída e cordas ao seu redor. As manchas de "sangue" no chão, fazem uma trilha até a porta.

Deve-se dar uma impressão de ter acontecido uma briga no local.

História Imaginária

Os Seniores, depois de observarem a cena do crime, em silêncio, reúnem-se em Patrulha e tentam "montar uma história" deduzindo os acontecimentos baseados nos indícios que observaram. Vencerá a Patrulha que mais se aproximar da "história verdadeira" montada pela Chefia.

Um exemplo de uma história: Dois casais realizaram um seqüestro. Amarraram a vítima na cadeira e enquanto aguardavam o contato com os familiares para pedirem o resgate, jogavam cartas e bebiam, fazendo planos para o futuro de como gastariam o dinheiro. A bebida forte começou a fazer efeito e eles brigaram. Um deles sacou uma faca e feriu o companheiro que mesmo ferido, conseguiu fugir amparado pela companheira, perseguido pelo outro casal. No decorrer da briga, o seqüestrado consegue desamarrar-se e quando fica sozinho, aproveita a oportunidade e foge. Com mais alguns detalhes pode-se dificultar a observação e a dedução, tornando a atividade mais "difícil", juntando-se o "dinheiro" do resgate, uma agenda telefônica, uma "carteira de policial" (para deduzir que havia um policial envolvido) e tantas outras coisas mais. Pode-se posteriormente, solicitar que cada Patrulha "monte" uma nova história para que seja repetida a atividade, em outra oportunidade.

### **Missão Alien (Noturno)**

Material: Apito, Sisal, Linha 10 para pipa, Papel, Canetas

Fundo de Cena:

"Cara Patrulha: Seguindo a tradição dos astronautas americanos vocês foram escolhidos para uma missão de reconhecimento do planeta Andorra. Ao ouvirem o sinal sonoro (dois apitos longos) sua patrulha deve explorar o planeta a procura de seres-vivos que são desconhecidos da raça humana. Mas antes disso vocês devem preparar sua indumentária de explorador planetário que consiste de um cinto de utilidades para cada explorador (feito de sisal) e um cabo vital (linha 10) ligando cada membro pelo cinto. Ao ouvirem outro sinal sonoro (três apitos longos) sua patrulha deve voltar ao seu campo-base.

Regras para Atividade:

- 1) O silêncio deve ser absoluto.
- 2) Fica proibido levar lanternas para a exploração.
- 3) Todo o tempo a patrulha deve estar ligada pelos cabos vitais, se estourar remende.

Pontuação:

10 Pontos por cada ser vivo descrito em um relatório.

10 Pontos por cada cabo vital intacto (mesmo tamanho e sem nós). Desclassificação se desobedecida alguma das três regras.

Sempre Alerta !"

As regras estão basicamente na carta Prego, só falta definir o limite do jogo (Tamanho do Planeta) e dar recomendações de segurança como por exemplo não correr. Os aliens serão chefes que estarão escondidos a caráter, lembrando que o jogo deve ser jogado em uma área bem escura.

### **Corrida de Barcos**

Material:Nenhum

Descrição

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**

Material:Nenhum

Descrição: 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.

### **Basebol Brasileiro**

Material:bola

Descrição: Marcar um quadrado ( com mais ou menos 5 metros de lado ) e por fora deste quadrado marcar um corredor em forma de "U". A tropa fica toda dentro do quadrado, enquanto um jovem fica no início do corredor com a bola , dado o sinal este jovem joga a bola para o alto ( porém em direção ao círculo) e sai correndo percorrendo o trajeto do corredor, o jovem que agarrar a bola dentro do quadrado arremessa tentando acertar o jovem que está correndo no corredor, tendo apenas uma chance. Cada lado do corredor vale um ponto, portanto se o jovem percorrer todo o corredor sem ser atingido pela bola ele faz 3 pontos, se for atingido no segundo lado do corredor ele marca 1 ponto, pois já conseguiu passar por um lado. Este jogo é interessante porque o jovem dificilmente não marca ponto, mesmo se for atingido ele marca algum ponto.