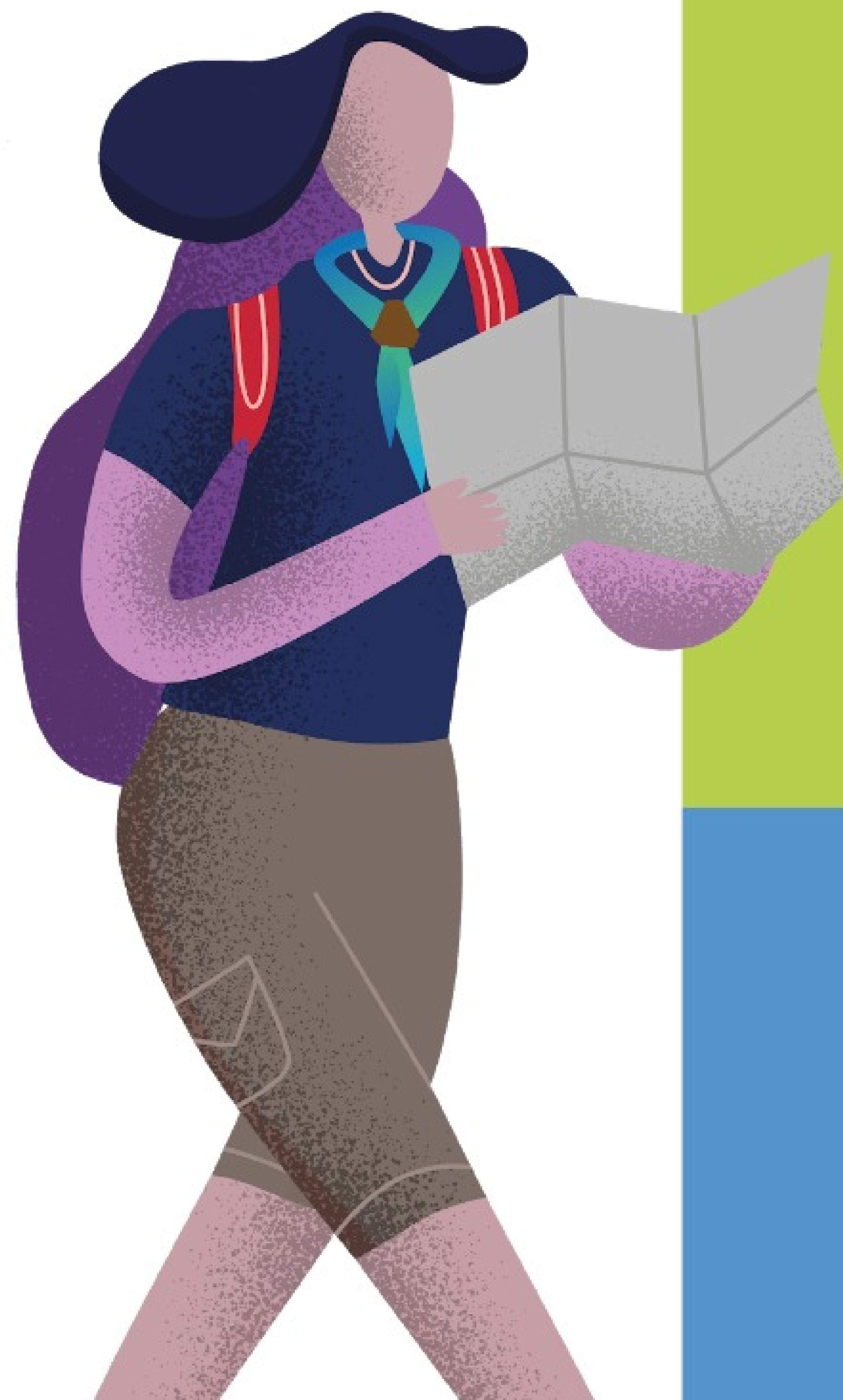




Grandes jogos e Canções

Curso Intermediário
Linha Escotista

Grandes Jogos e Jogos noturnos



Objetivo Geral

Compreender na prática a definição e como aplicar Grandes Jogos e Jogos Noturnos.

Objetivos Específicos

- Citar as Características de um Grande Jogo e de Jogos noturnos
- Identificar as necessidades para aplicação de um Grande Jogo e de um Jogo Noturno



GRANDE JOGO

O Grande Jogo Escoteiro é assim denominado, devido ao seu tempo de duração, por suas regras serem mais complexas.

- Ocasão para praticar as técnicas escoteiras aprendidas,
- Atender sua necessidade de desprendimento físico,
- Desenvolver sua iniciativa e responder a seu desejo de aventura/desafios.

Como todo jogo educativo, revela a índole e o caráter específicos de cada jovem, seus defeitos e suas qualidades.

TÉCNICA ESCOTEIRA

Dependendo do jogo, pode ser necessário:

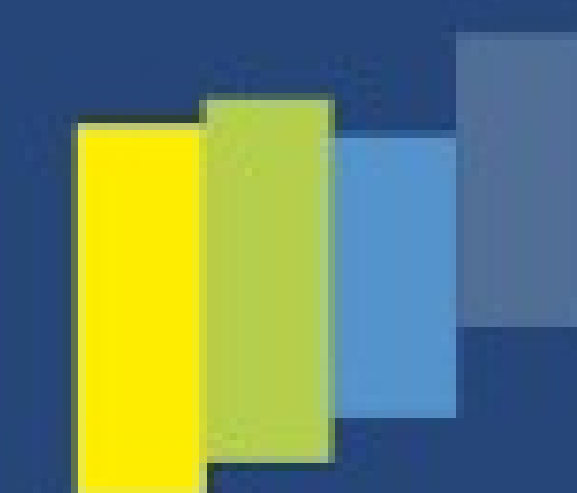
- orientar-se por vários métodos;
- utilizar um mapa;
- observar e deduzir;
- seguir uma pista;
- decifrar códigos e mensagens;
- sinalizar;
- estabelecer um plano;
- aplicar os primeiros socorros;
- cozinhar;
- vigiar cuidadosamente os adversários;
- “atacar o inimigo”;
- tocaiar; camuflar; rastrear; etc.



QUALIDADES FÍSICAS

- Resistência, exigindo dos jogadores um esforço controlado e proporcional a sua idade;
- Reflexos, agilidade e destreza;
- Alternar corridas e caminhadas para favorecer o processo respiratório;
- O Grande Jogo em si pede esforços físicos muito diversos: corridas, caminhadas, saltos, lutas, etc.





INICIATIVA

Não servirá de nada ter escoteiros “experts” em técnicas escoteiras, se não são capazes de colocar em prática outras qualidades.

Para ganhar é necessário:

- Refletir;
- Ter espírito de equipe;
- Obedecer as regras;
- Sacrificar-se para que sua equipe ganhe;
- Ter iniciativa, decisão, audácia, etc.

QUALIDADES MORAIS

1. Sentido de equipe
2. Responsabilidade
3. Jogo franco
4. Autodomínio
5. Jogo duro, mas leal

“Quando vocês brincarem, joguem duro; e quando trabalharem, trabalhem duro. Mas não deixem que os jogos e os desportos prejudiquem os seus estudos”. Theodore Roosevelt, em revista a alguns escoteiros em Londres.

créditos: Figueiredo 28PA, Escoteiros do Brasil





Os grandes jogos são normalmente realizados em excursões e acampamentos.

TERRENO DO JOGO

- local bem amplo;
- arborizado;
- boas condições de segurança;
- ter conhecimento prévio do terreno;
- certificar-se dos recursos que oferecem e seus inconvenientes.

Demarcar os limites da área do jogo, frisando isso muito bem aos jogadores, é importantíssimo para o sucesso do jogo.

AS REGRAS

O jogo será melhor quanto mais simples e claras forem as regras e quanto melhor elas forem compreendidas pelos jogadores.

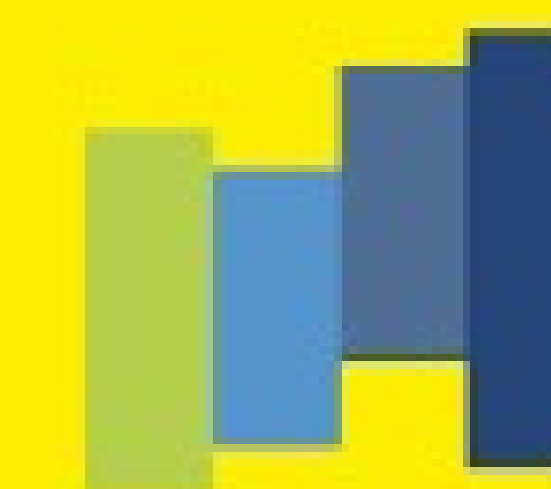
Regras precisas e claras quanto a:

- Limites da área e objetivos;
- Duração;
- Identificação dos distintos grupos;
- Meios de eliminação;
- Sinais de início e término do jogo.



QUALIDADES MORAIS

1. Sentido de equipe
2. Responsabilidade
3. Jogo franco
4. Autodomínio
5. Jogo duro, mas leal



DURAÇÃO DOS GRANDES JOGOS

Ramo Escoteiro - é maior do que a de um jogo normal, podendo variar de 30 a 120 minutos;

Ramo Sênior - a duração pode ser maior, dependendo dos objetivos e desenvolvimento do próprio jogo.

The background of the slide is a photograph of two megaphones mounted on a weathered wooden pole. One megaphone is positioned higher and further to the right, while the other is lower and further to the left. A red rectangular control box is attached to the pole between them. The sky is a clear, bright blue. A thin yellow horizontal line is at the top, and a thin blue horizontal line is at the bottom.

Como apresentar um grande jogo?

**FUNDO
MOTIVADOR**

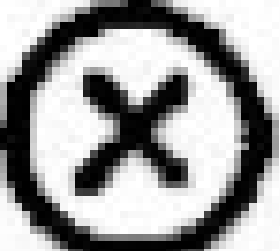
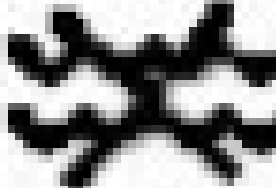
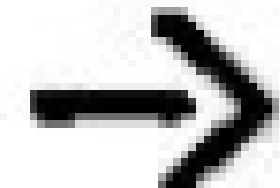
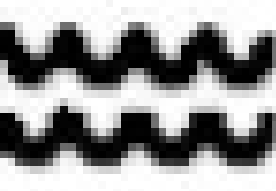
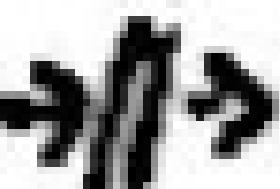
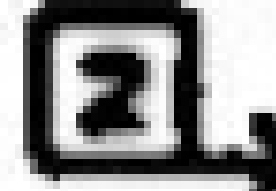
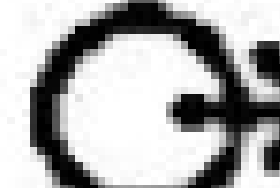
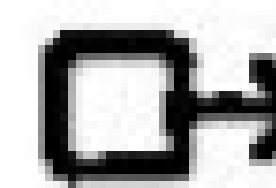
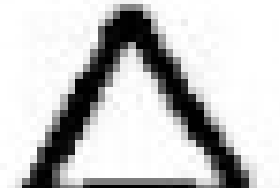
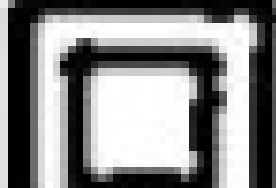
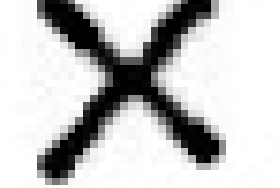
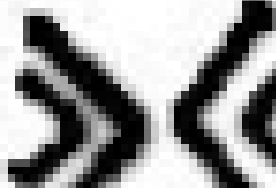
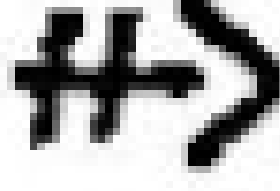
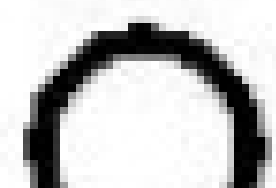
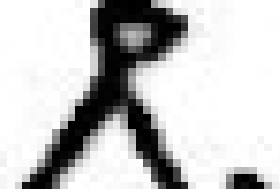
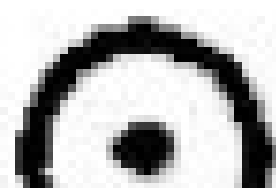
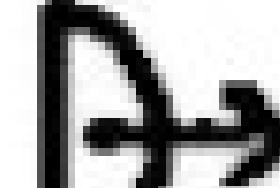
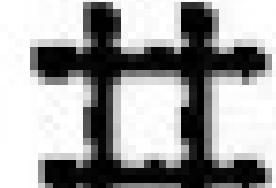
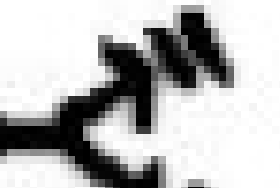
SINAIS E PISTAS

Sinais sonoros para início e fim dos jogos

Pistas:

- a) Os sinais de pista
- b) As pistas à moda dos índios
- c) As pistas do Pequeno Polegar
- d) Pistas aromáticas
- e) Outras pistas

Sinais de Pista:

 <i>Início de pista</i>	 <i>Água não potável</i>
 <i>Siga nesta direção</i>	 <i>Água potável</i>
 <i>Saltar obstáculo</i>	 <i>Objeto escondido a 2 passos</i>
 <i>Volte ao local de partida</i>	 <i>Objeto oculto nesta direção</i>
 <i>Perigo</i>	 <i>Espere</i>
 <i>Caminho a evitar</i>	 <i>Começo do jogo</i>
 <i>Siga nesta direção 2 Km</i>	 <i>Volte ao ponto de partida</i>
 <i>Acampamento nesta direção</i>	 <i>Volte ao ponto de reunião</i>
 <i>Siga rapidamente</i>	 <i>Final de pista</i>
 <i>2 seguiram em uma direção e 3 em outra</i>	

HISTÓRIAS QUE PODEMOS UTILIZAR COMO MOTIVAÇÃO



JOGOS NOTURNOS



São os realizados à noite ou com os olhos vendados.

Esses jogos fazem uma combinação singular de Jogos de Desenvolvimento dos Sentidos e Jogos Ativos

QUEM PARTICIPA?



O jogo noturno é uma atividade muito excitante e desejada pelas crianças e jovens.



Mas... requer atenção, cuidadosa preparação e vigilante acompanhamento.

OBJETIVOS PRINCIPAIS

1. Desenvolvimento da percepção da audição, olfato, tato, em geral menos priorizados do que a visão. Explorá-los com brincadeiras como Kim de som ou de tato, quebra-cabeças, coisas para montar ou modelar, pista de sons/ruídos, etc.



OS 5 SENTIDOS



2. Busca do autocontrole emocional: saber lidar com o medo do escuro, etc; mas atenção: não queremos dar sustos, amedrontar ou traumatizar as crianças.

O próprio fato de brincar no escuro, já constitui um grande desafio.

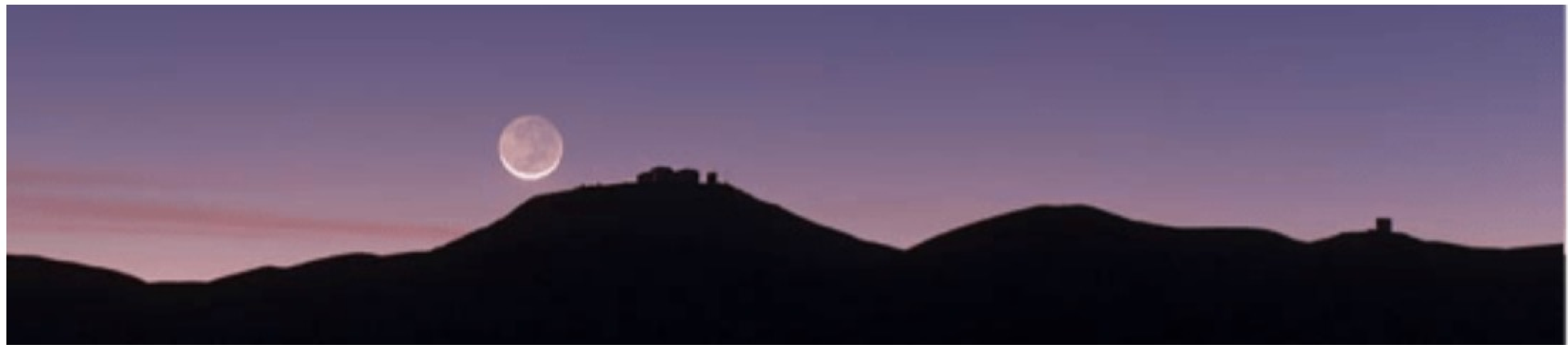
ESCOLHA DO LOCAL

Em geral o jogo noturno é realizado ao ar livre, em local preferencialmente plano, livre de obstáculos, (galhos, buracos, etc.), que possam levar a criança a cair ou machucar-se.

**O principal fator na escolha do local
é a SEGURANÇA.**



Esses jogos devem ser realizados próximos ao local do acampamento ou acantonamento, em espaço que não ofereça perigo, cuidadosamente inspecionado durante o dia, com limites sinalizados e potenciais riscos protegidos (planta com espinhos, piso escorregadio, galhos baixos, etc).



HORÁRIO

Convém que não seja realizado muito tarde da noite, pois as crianças estarão cansadas e não aproveitam o jogo e nem imediatamente após o jantar, pois, no caso de sentir muita ansiedade ou medo, podem sentir mal-estar ou algo mais grave.

Assim que escurece já é possível realizar o jogo noturno.

DURAÇÃO

A duração é variável, podendo ir de um jogo simples de 15 minutos até um Grande Jogo que pode durar de 15 a 60 minutos.



IMPORTANTE

Não se recomenda fazer Jogo noturno após a Lamparada ou Flor Vermelha (para Ramo Lobinho), pois essas atividades são o ponto alto do acampamento e seu efeito no emocional das crianças tem preferência.



No caso do acampamento ter só uma noite, melhor fazer o Jogo noturno antes do Jantar e depois dele começam as preparações para a Lamparada.

IMPORTANTE

Se o acampamento contar com 2 noites, pode-se oferecer na primeira noite um Grande Jogo noturno e depois dele proporcionar um momento de descontração para relaxar, desmistificar a ambientação e facilitar o sono, como por exemplo: canções, uma história alegre, um lanchinho, etc.





RECURSOS

Com ou sem lanterna, dependendo da claridade natural do local - em noites de luar, principalmente fora da cidade, consegue-se enxergar bem no escuro, o que é bastante interessante para contato com esse fenômeno cada vez mais raro nas cidades grandes.



Por outro lado, as crianças adoram brincar com lanternas e aguardam ansiosamente por isso.

A organização do jogo pode prever e explorar este fato.

SEGURANÇA

Além das considerações sobre o local e horário, cabe lembrar que durante todo o jogo os escotistas devem estar posicionados estrategicamente cobrindo toda a área, de posse de lanternas, com a caixa médica acessível e, como em todas as atividades, com um plano de socorro de emergência pensado (hospital mais próximo, meio de locomoção, etc...), para o caso de algum imprevisto.

SEGURANÇA

É bom ter em mente que as crianças não devem ter acesso a nenhum tipo de material potencialmente perigoso (tesoura, etc.) durante o jogo noturno.

Se assustada ou com medo, a criança tenderá a defender-se e fará uso daquilo que estiver ao seu alcance para tal, e fica difícil para os chefes vigiarem-nas em situação de pouca luz.



TIPOS E EXEMPLOS DE JOGOS

1. Jogos de bases:

Bases rotativas, cada uma explorando algum aspecto da relação da criança com o escuro.

a) jogo de Kim (tato, olfato, audição), identificando objetos/sons no escuro. Com objetos de diferentes texturas, que podem ter um tema em comum (higiene pessoal, por exemplo), aplica-se um jogo de adivinhação pelo tato, para descobrir de que objetos se tratam. Para aumentar o grau de dificuldade, deixa-se o relato, na forma escrita, para o final da série de objetos.





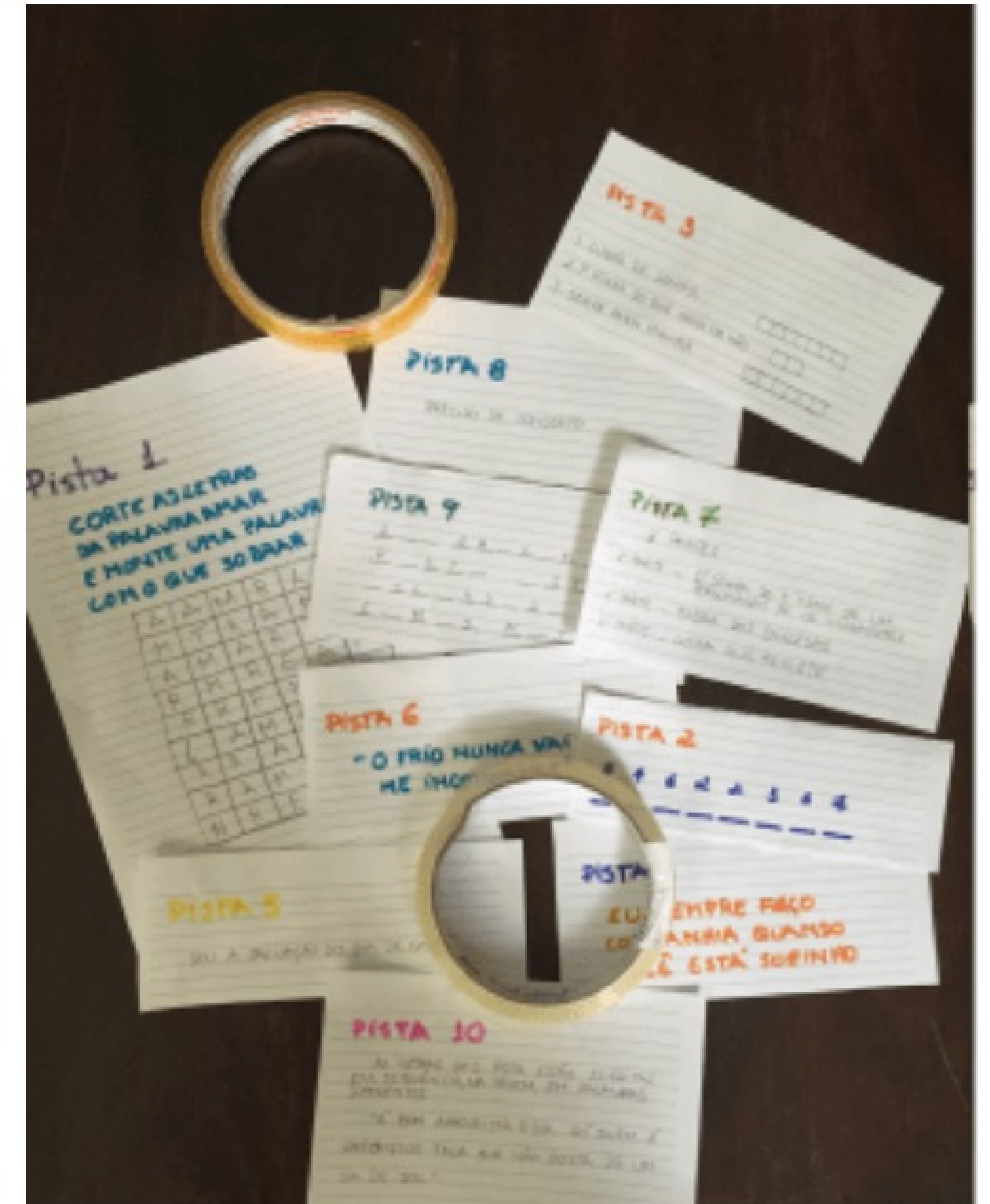
b) teatro de sombras usando lanternas, um lençol e sisal. Prendendo-se um lençol entre duas árvores, tem-se uma tela na qual se pode projetar imagens pela frente ou por trás. Conta-se uma história e ensina-se a cada criança um “animal de sombra” para que elas participem da cena.

c) utilizando um flash de câmera fotográfica, no escuro, explorar o fenômeno da retenção da imagem na retina: pede-se que as crianças façam poses ou olhem para as mãos no escuro e quando dispara-se o flash na cena, uma imagem parece fotografada pelo olho por alguns segundos. Requer um local bem escuro; teste com antecedência para perceber as características do equipamento a ser usado, e evite disparar o flash próximo aos olhos, pois isto pode prejudicar a visão.



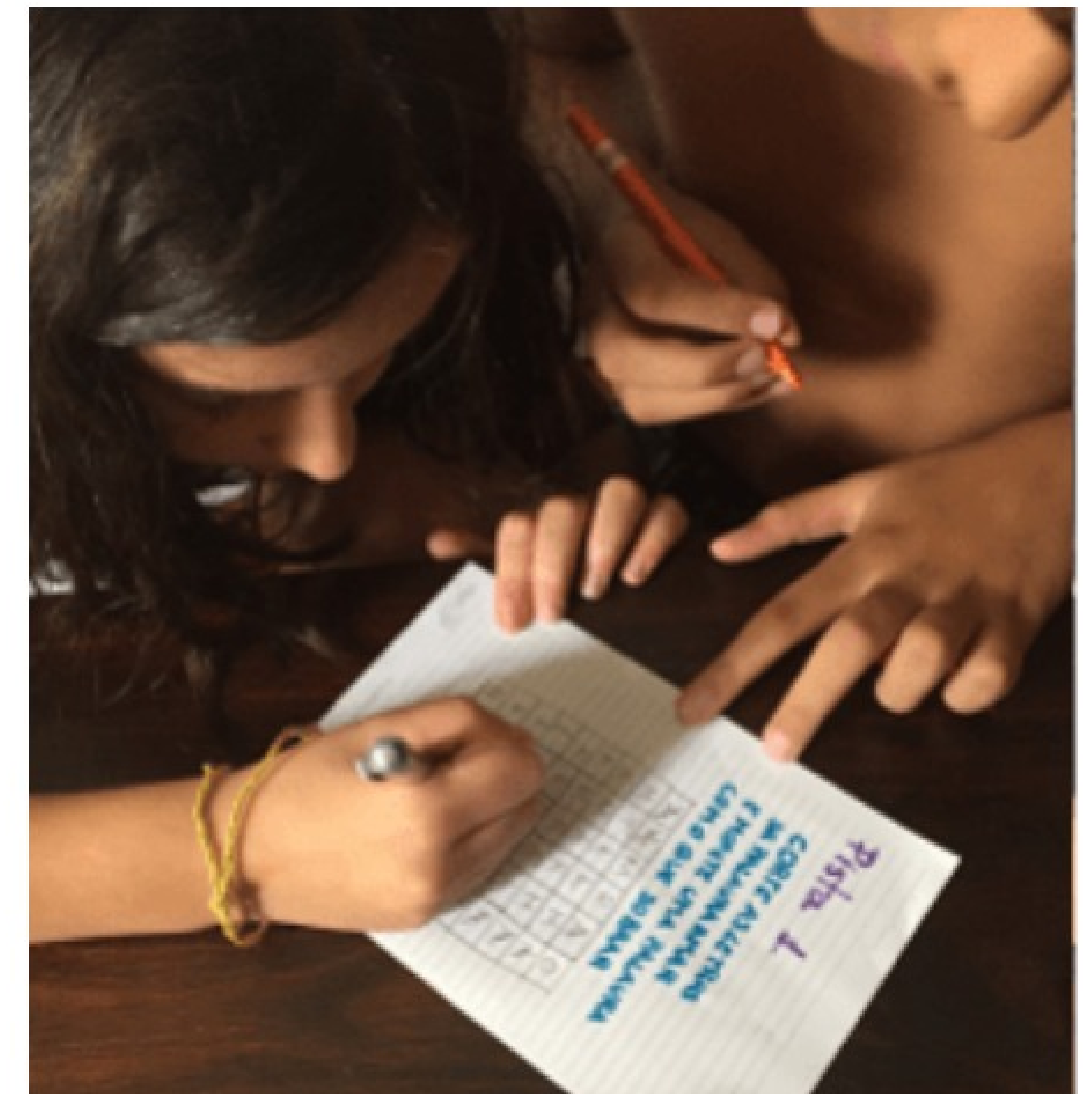
2. Jogos de pistas:

Numa área delimitada, procurar pistas para resolver um enigma proposto em uma história.



3. Trilhas:

Seguir um determinado percurso, por exemplo, observando no percurso pistas deixadas e relatando-as ao final.





“ Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.”

Canções e Jogos musicais no Movimento Escoteiro

Um recurso para desenvolver habilidades de forma
cooperativa e integrativa



Música como um recurso pedagógico

- 🎵 Auto descoberta: reconhece o potencial e supera limites
 - 🎵 Trabalha o afetivo, sentimentos , equilíbrio e o emocional
 - 🎵 Desenvolve autoconfiança e autonomia
 - 🎵 Integração social
 - 🎵 Atitudes sociais: respeito, cooperação, responsabilidade, senso de espaço, iniciativa pessoal e coletiva
-

Música nas atividades

-  Um meio complementar para o desenvolvimento das áreas de desenvolvimento
 -  Um recurso para outros objetivos serem atingidos
 -  Ocorre de forma lúdica e coletiva
 -  Cantos de fácil memorização
 -  Uso de paródias
 -  Uso do corpo, instrumentos melódicos e de percussão ou objetos sonoros (copo, bastão, bola, pedras, bambu)
-

O olhar do adulto voluntário sobre a prática da música nas atividades sobre a prática da música nas atividades

- Comportamento do jovem
 - Empenho pessoal e para com o próximo
 - Disposição para contribuir
 - Observação das atitudes
 - Cooperação e integração
 - Relacionamento com os demais
 - Habilidades, dificuldades e qualidades
-

DICAS PARA A BOA PRÁTICA DA MÚSICA

- Ter um repertório sempre à mão
- Interiorização do conteúdo
- Explicar com clareza o jogo e a canção
- Buscar recursos secundários (se não canta busque tenha um áudio da canção) • Para cada atividade observar o espaço e material em que se dará a atividade
- Estar motivado e sempre pronto para receber novos modelos

#ficaadica



Recursos para uma atividade musical

1. Dança circular (com cd ou cantado)
 2. Circle song (vocal, copo, bolas,
 3. Roda de tambores (construção e instrumentos com sucatas)
 4. Percussão Corporal
 5. Cânones (eco/pergunta e resposta)
 6. Tubos sonoros
 7. Canto solo ou grupal
 8. Tocar instrumentos
-

Canções oficiais do ME

1. Dos ramos
 2. Da despedida
 3. Da promessa
 4. Do fogo de conselho
 5. Canção de Gilwell
 6. Ging Gang Goo
-

"Nas atividades escoteiras a música é um recurso intermediador para proporcionar conscientizações individuais e interações humanas nos planos físico , afetivo

ou emocional , formativo de caráter , espiritual , intelectual e social.

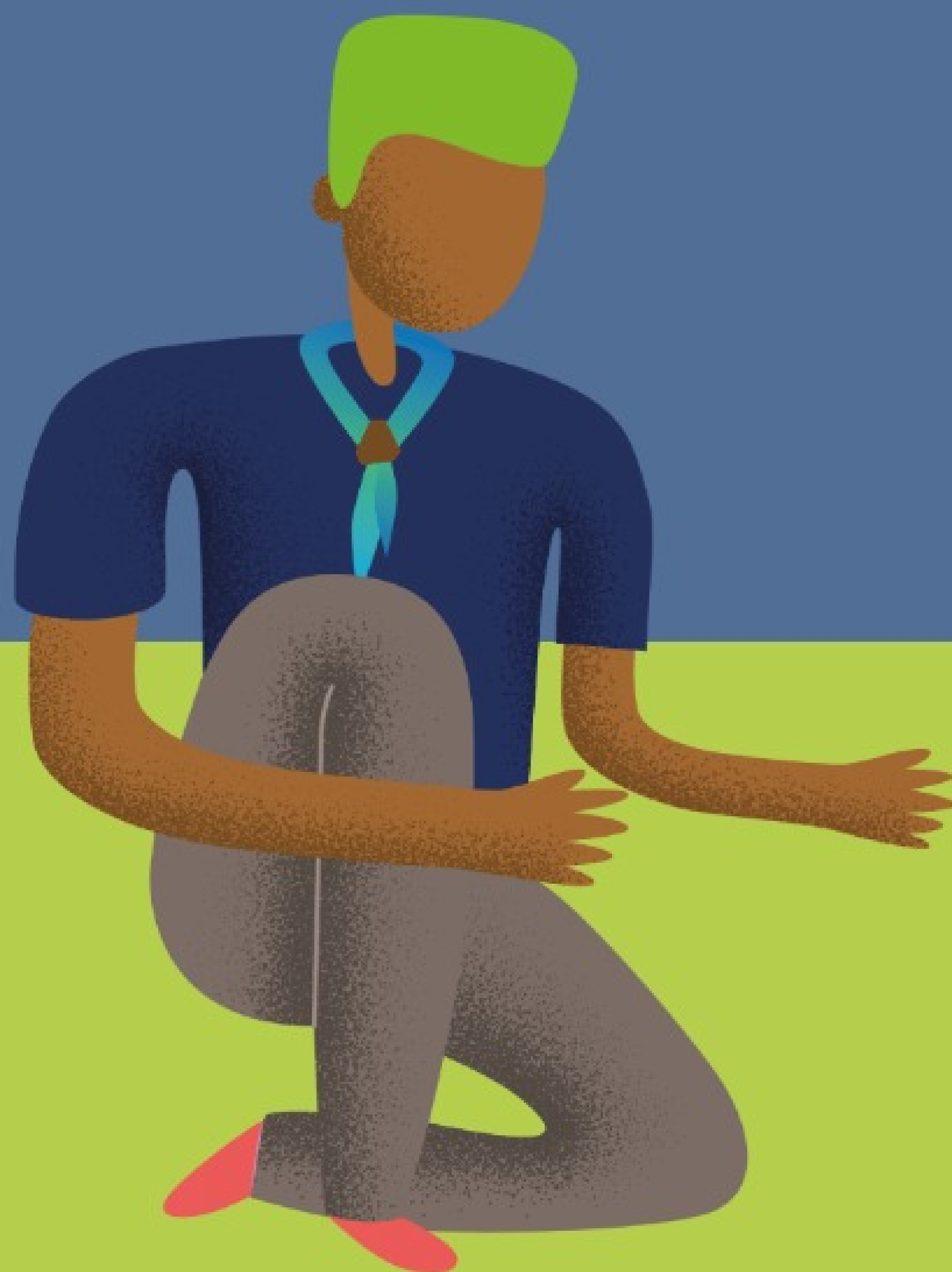
Os nossos escoteiros fazem sentido no mundo , constroem vínculos afetivos , apropriam se da cultura e a recriam e humanizam se brincando"

Lídia Ikuta



ESCOTEIROS
DO BRASIL

Obrigado!



www.escoteiros.org.br/



[instagram.com/escoteirosdobrasil/](https://www.instagram.com/escoteirosdobrasil/)



twitter.com/Escoteiros



facebook.com/EscoteirosDoBrasilOficial