

## Ramo: Escoteiro

### Informações:

**Duração:** 1 hora e 15 minutos

**Local:** Preferencialmente em ambiente aberto.

**Participantes:** sem limites

### Área de Desenvolvimento:

Caráter, Social, Espiritual e Intelectual

### Programa Geral da Atividade:

Tempo	Atividade	Responsável
15 min	IBOA	
20 min	Jogo Quebra Gelo: Among Us Escoteiro	
5 min	Intervalo para higienização de mãos e troca de máscara (se necessário)	
10 min	Luz Amarela	
20 min	Dentro dos Círculos eu ponho	
15 min	Encerramento	

### Atenção!

O preparo de cada uma das atividades deve obedecer às orientações e o protocolo de prevenção à COVID-19 nas atividades dos Escoteiros do Brasil.

Cada jovem deve levar em sua mochila o material de atividade, ou o/a escotista fazer kits individuais. Os materiais não devem ser compartilhados.

<p><u>Material Individual dessa reunião:</u> Bloquinho de Papel Caneta Copo Garrafa de Água Papel higiênico Máscara reserva</p>	<p><u>Outros materiais para preparo:</u> Papel Caneta Cartolina Canetão</p>
---	---

## Descrição das atividades:

### Jogo Quebra Gelo: AMONG US ESCOTEIRO

#### Recursos materiais necessários:

- Os/as escotistas devem fazer uma lista de tarefas que serão executadas pelas/pelos tripulantes e uma lista de tarefas que será executada, em segredo, pelo impostor ou impostora. Ambas as listas devem ser feitas de maneira que todos os participantes possam ler sem a necessidade de se aproximarem do papel.

#### Recursos humanos necessários:

Um ou mais escotistas.

#### Descrição da atividade:

- Todos os jovens devem fechar os olhos. O escotista responsável irá chamar um jovem por vez para mostrar a ficha em que diz se representará o papel de TRIPULANTE ou IMPOSTOR. O jovem chamado deve abrir os olhos e ler a ficha contendo sua função. Sugere-se que o jogo seja realizado com 2 ou 3 impostores
- Após cada um saber o seu papel, o jogo irá começar e terá duração de 20 minutos. Os tripulantes devem ler as tarefas na cartolina indicada, bem como o(s) impostor(es) deve(m) ler as suas tarefas na outra cartolina - por isso as cartolinas devem estar visíveis, para que todos possam ler ambas sem indicar o que estão lendo (se estão lendo a cartolina do IMPOSTOR, ou se estão lendo a cartolina da TRIPULAÇÃO) e sem aproximar-se.
- O jogo terá início ao sinal do escotista e será encerrado após 20 minutos, mesmo que as tarefas não tenham sido cumpridas. Vence a equipe que realizar as suas tarefas primeiro (EQUIPE IMPOSTOR ou EQUIPE TRIPULAÇÃO) ou se a tripulação expulsar do jogo o(s) impostor(es).
- **IMPORTANTE:** as tarefas da tripulação devem ser superiores em quantidade e complexidade se comparadas com as tarefas dos impostores. Deve-se evidenciar que para a tripulação vencer, TODOS devem realizar TODAS as tarefas
- Como a tripulação expulsa o impostor? Existe, ainda, uma área em que será convocada uma “reunião geral”. Todos os jovens podem convocar uma reunião a qualquer momento do jogo e por qualquer motivo, basta entrar

nessa área (demarcada em algum local do campo de jogo) para que algum dos escotistas responsáveis apitem. Nesse momento, todos os jogadores devem comparecer ao local demarcado para discutirem sobre quem, entre eles, seria o(s) impostor(es). A discussão tem um tempo de 2 minutos e acontece em formato de votação. O/a jovem mais votado/votada deverá ser transportada para outra área do jogo (para a área de espera, também demarcada previamente), sendo inocente ou não. Os /as escotistas devem organizar as falas e a votação para garantir que todos/todas possam ser ouvidos/ouvidas.

- Quando a votação eliminar todos os impostores, a TRIPULAÇÃO vence.
- Quando o IMPOSTOR cumprir todas as suas tarefas, ele vence.
- Quando toda a TRIPULAÇÃO cumprir todas as tarefas, ela vence.

#### Dicas:

- Sugere-se que os escotistas escrevam as tarefas dos tripulantes e impostores em cartolina, papel pardo, quadro branco/negro, várias folhas de A4 juntas etc.
- Lembrem-se de manter distância e de não compartilhar objetos, por isso, cochichar no ouvido de cada jovem ou, mesmo, entregar envelopes com as tarefas não faz parte da orientação desse jogo.
- **SUGESTÃO DE TAREFAS PARA TRIPULAÇÃO:** tomar um copo de água na cozinha; pular 10 vezes no pátio; equilibrar um copo de água na cabeça por 10 segundos na frente da tropa escoteira; ir para frente da alcateia e desenhar um coração em um papel e prender o desenho na cabeça etc. SUGERE-SE 8 tarefas por rodada.
- **SUGESTÃO DE TAREFAS PARA O IMPOSTOR:** encher uma garrafa de água e colocar a garrafa em cima da mesa da cozinha sem ser visto; escrever um bilhete e colar na porta da tropa escoteira sem ser visto; trocar os tênis (pé direito para o pé esquerdo) sem ser visto etc. SUGERE-SE 3 tarefas por rodada.

#### Progressão Pessoal:

**Pista e Trilha - Competência Física 2** - Participo das atividades organizadas por minha patrulha

cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.

**Pista e Trilha - Competência Física 6** - Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos

jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

**Rumo e Travessia - Competência Intelectual 8** - Posso analisar uma situação a partir de diferentes

pontos de vista estimulando meus amigos para que façam o mesmo.

## Descrição das atividades:

### **LUZ AMARELA**

#### Recursos materiais necessários:

- Cada jovem deve levar em sua mochila papel e caneta/lápis;

#### Recursos humanos necessários:

Um ou mais escotistas.

#### Descrição da atividade:

- São distribuídos papéis nos quais cada um deve escrever algo que gostaria que alguém da tropa realizasse. Após os recados serem escritos, as mensagens são invertidas e os jovens são informados que, aquilo que foi desejado para seus amigos, deverá ser realizado pelo próprio idealizador da tarefa.
- Esse jogo pode ser usado para discutir a frase “não deseje ao outro o que não gostaria que desejassem a você” e pode ser seguido de uma roda de conversa sobre empatia ou, mesmo, de uma sessão de cinema que trate do mesmo assunto.
- Lembrem de manter distância durante toda a atividade, seja ela a produção dos cartões, durante a realização das tarefas, a roda de conversa e/ou durante o filme!

#### Progressão Pessoal:

**Pista e Trilha - Competência Física 2** - Participo das atividades organizadas por minha patrulha

cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.

**Pista e Trilha - Competência Física 6** - Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

**Pista e Trilha - Competência Caráter 14** - Procuro me conhecer cada vez mais, analisando as críticas que recebo e definindo ações para melhorar dia a dia.

## Descrição das atividades:

### DENTRO DOS CÍRCULOS EU PONHO

#### Recursos materiais necessários:

- O/a escotista responsável pela atividade deve organizar cards solicitando que, por rodada, sejam colocados dentro dos círculos, determinadas partes do corpo ou determinados objetos. Caso a solicitação seja de objetos, os jovens devem ser informados previamente para que levem os objetos de casa, uma vez que não é permitido compartilhar objetos.

#### Recursos humanos necessários:

Um ou mais escotistas.

#### Descrição da atividade:

- Separados em patrulha e competindo por pontos, cada jovem tem, em frente de si, um círculo. Os jovens são proibidos de falar e devem conseguir enxergar seus companheiros de patrulha. A cada rodada, a/o escotista responsável lista objetos ou partes do corpo e suas respectivas quantidades que devem ser postos, em soma da patrulha, dentro dos círculos.
- Os jovens, sem falar, devem se organizar para cumprir a tarefa.
- **Exemplo:** uma patrulha com 5 pessoas e, conseqüentemente, 5 círculos afastados: se a/o escotista solicitar 8 braços, os jovens devem se organizar, em silêncio, para colocar a soma de braços dentro dos seus respectivos círculos.
- **IMPORTANTE:** cada jovem tem o seu círculo e deve preenchê-lo conforme a organização da patrulha. Os jovens não devem se reunir no mesmo círculo! A patrulha que realizar a tarefa antes das outras, ganha um ponto. O jogo termina quando uma das patrulhas atingir 10 pontos primeiro.

#### Dicas:

- Caso haja interesse em tornar o jogo ainda mais ativo, é possível colocar os objetos trazidos pelos jovens a uma determinada distância de cada um, para que eles tenham que correr e buscar o objeto.
- **IMPORTANTE:** cada jovem só pode pegar os objetos que trouxe de sua própria casa, ou seja, os jovens só podem ter acesso a seus próprios objetos.
- Não deve ser feita uma pilha com todos os objetos dos jovens, para evitar que eles cheguem próximos uns dos outros e compartilhem objetos que foram

trazidos por outros jovens.

**Progressão Pessoal:**

**Pista e Trilha - Competência Física 2** - Participo das atividades organizadas por minha patrulha

cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.

**Pista e Trilha - Competência Física 6** - Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos

jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

**Ficha de atividade elaborada por:**

Equipe Regional Pioneira - Rio Grande do Sul.