

## Ramo: Sênior

### Informações:

**Duração:** 2 hr

**Local:** Definido pelo aplicador

**Participantes:** de acordo com a Resolução

### Área de Desenvolvimento:

Intelectual, Físico, Social, Afetivo, Espiritual, Caráter

### Programa Geral da Atividade:

| <b>Tempo</b>      | <b>Atividade</b>                  | <b>Responsável</b> |
|-------------------|-----------------------------------|--------------------|
| <b>10 minutos</b> | <b>IBOA</b>                       |                    |
| <b>15 minutos</b> | <b>Quebra Gelo: Acrescentando</b> |                    |
| <b>20 minutos</b> | <b>Atividade 1: Bola bomba</b>    |                    |
| <b>15 minutos</b> | <b>Jogo: Chamado selvagem</b>     |                    |
| <b>50 minutos</b> | <b>Atividade 2: Capture a luz</b> |                    |
| <b>10 minutos</b> | <b>Encerramento</b>               |                    |

Descrição das atividades:

### 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.

## **Jogo Quebra Gelo: Acrescentando**

Objetivos: Coordenação motora; atenção; memorização

### **Área de aplicação da atividade:**

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

### **Recursos Materiais Necessários:**

Nenhum

### **Recursos Humanos Necessários**

- Escotista responsável pela aplicação

### **Desenvolvimento:**

Os participantes dispõem-se em círculo (em pé ou sentados), afastados de 1,5 a 2m entre si. Um participante inicia, fazendo um movimento. O próximo (definir previamente se será o da direita ou da esquerda) deve repetir o movimento e acrescentar um seu. O seguinte repetirá os movimentos dos seus antecessores e acrescentará o seu próprio; e assim por diante, percorrendo todo o círculo. Se alguém erra a sequência de movimentos, o jogo é reiniciado na próxima pessoa.

### **Material de Referência:**

- Mais jogos com distanciamento – Região de Minas Gerais.

OBSERVAÇÕES: Adaptado de Scout socially distanced game compendium, da Associação Escoteira do Reino Unido.

## **Atividade 1: Bola Bomba**

Objetivos: Atenção, coordenação motora, liderança

### **Área de aplicação da atividade:**

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

### **Recursos Materiais Necessários:**

- Apito; material para marcar o chão; bolas macias (tipo dente-de-leite).

### **Recursos Humanos Necessários:**

- Escotista responsável pela aplicação

### **Desenvolvimento:**

O terreno deve ser dividido em quatro quadrantes, marcando com giz ou fita. Uma equipe fica espalhada em cada quadrante, devendo defender sua área. Cada qual deve escolher o lugar em que ficará. A equipe deve fazer esse espalhamento de maneira judiciosa, pois uma vez ocupado o lugar, o jogador não pode mover-se dele. No lugar escolhido, cada jogador define se jogará em pé, sentado numa cadeira ou sentado no chão. Não poderá sair do lugar, uma vez iniciado o jogo. O aplicador põe em jogo, então, a bola-bomba. Cada equipe esforça-se para tirá-la de seu quadrante, passando para algum outro. Só podem chutar a bola; não se pode pegá-la com as mãos, e o deslocamento da bola deve ser a baixa altura. De tempos em tempos, o aplicador apitará. É o sinal para todos pararem, e onde a bolabomba estiver será marcada pontuação para a equipe daquele quadrante. Se a equipe precisar rever a estratégia e o posicionamento, pode fazer isso nesse intervalo entre uma rodada e outra. Coloca-se novamente a bola em jogo, e assim prossegue. Ao término do jogo, a equipe que pontuar menos (ou seja, que parou menos vezes com a bola-bomba em seu quadrante) é a vencedora.

### **Material de Referência:**

- Mais jogos com distanciamento – Região de Minas Gerais.

OBSERVAÇÕES: Adaptado de Scout socially distanced games, da página da Associação Escoteira do Reino Unido na internet ([www.scouts.org.uk/volunteers/running-your-section](http://www.scouts.org.uk/volunteers/running-your-section)).

### **Jogo: Chamado Selvagem**

### **Recursos Materiais Necessários:**

Marcações no solo ou áreas previamente designadas .

## Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

### Desenvolvimento:

O aplicador informará, em silêncio, a cada participante, o animal que ele representará (pode ser, por exemplo, por meio de uma papeleta). Os demais não devem saber. Deve haver no mínimo dois animais de cada tipo. Os participantes devem circular pelo espaço de jogo (observando o distanciamento entre si), imitando o som do animal atribuído. Quando o aplicador gritar: “JÂNGAL”, “ZOOLOGICO” ou “FAZENDA” – enfim, alguma expressão do conjunto do tipo de animais –, os participantes devem reunir-se por tipo de animal, sem falar, apenas pela emissão do som do animal, no espaço designado, mantendo o distanciamento entre si. O aplicador deve, então, percorrer os grupos para conferir. Se algum animal não estiver em conformidade com o grupo, deve voltar a buscar seu grupo correto, ouvindo os chamados dos outros grupos.

### Material de Referência:

- Mais jogos com distanciamento – Região de Minas Gerais.OBSERVAÇÕES: Adaptado de Scout socially distanced game compendium, da Associação Escoteira do Reino Unido.

## Atividade 2: Capture a luz

### Área de aplicação da atividade:

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

### Recursos Materiais Necessários:

Dois potes de boca larga (tipo de geleia) e suas tampas; duas velas; uma lanterna por participante. Marcações dos limites do campo.

### Recursos Humanos Necessários:

- Escotista responsável pela aplicação

### Desenvolvimento:

Formam-se duas equipes iguais. Cada equipe tem um pote com tampa e uma vela. Todos os jogadores devem manter distância de segurança (2 m)

entre si. Este jogo é uma variação da “Captura da bandeira”. As marcações devem ser bem nítidas. Os potes são colocados por cada equipe num quadrado em seu campo, com a vela acesa. A equipe deve conseguir que algum jogador seu chegue ao pote, coloque a tampa e, assim, extinga a vela. Os potes devem estar expostos sobre o solo (nada de pô-los em buracos ou no alto de árvores). Deve ser demarcada, também, uma “prisão” no meio do campo. O jogador é capturado quando um adversário, detectando-o, ilumina-o com a lanterna e diz o seu nome. Nesse caso, vai para a “prisão”, de onde só pode ser libertado se alguém do seu time chegar junto à “prisão” e disser o seu nome. Não se pode ficar com a lanterna acesa o tempo todo a varrer o campo de jogo; somente quando detectar um jogador adversário. Igualmente, não se pode manter foco luminoso sobre o local da vela. Quando o jogador entra no quadrado onde está o pote com a vela, ele está “imune”. Após cada rodada, higienizar os potes e as mãos dos jogadores. Um apito indica o início do jogo, dois apitos indicam o fim, quando todos os jogadores devem se encontrar na área da “prisão”.

### **Material de Referência:**

- Mais jogos com distanciamento – Região de Minas Gerais.

OBSERVAÇÕES: Adaptado de Scout socially distanced game compendium, da Associação Escoteira do Reino Unido

**Colaboraram na elaboração dessa ficha:** Coordenação Nacional do Ramo Sênior.