

QUE CELEBRAM O
**CUIDADO
MÚTUO**



REDE **MÃOS DADAS**

1. A GALINHA CARIJÓ

MATERIAL:

- Giz ou barbante para desenhar quadrados no chão em número igual ao número de participantes
- Playback da canção "Escravos de Jó" e equipamento para tocá-la https://www.youtube.com/watch?v=elmuib_3ztg
- Vídeo explicativo <https://youtu.be/nlFtRsXIRaU>

PROPÓSITO:

O propósito é fazer do jogo-dança um momento de união do grupo e proporcionar um espaço de adequação do ritmo grupal. Podem ser trabalhados valores como:

- Alegria e entusiasmo pela brincadeira do grupo (diversão entre erros e acertos);
- Harmonia na busca do ritmo grupal;
- Parceria e respeito para caminhar junto com o outro.

DESCRIÇÃO:

Cantando a letra abaixo com a melodia da canção "Escravos de Jó", todo o grupo tem que se deslocar na cadência e realizar os movimentos propostos formando uma espécie de balé brincalhão. Cada participante ocupa um quadrado desenhado no chão. A música tradicional dos "Escravos de Jó" é cantada com uma outra letra:

A **G**alinha Cari**JÓ** cis**CA**va um caxan**GÁ**
TIRA, PÔE, DEIXA o bambolê ficar,
Caran**GUE**jos bem li**GE**lros
Fazem **Zigue-Zigue-Zá** (2x)

OBS: Explique que a canção original não faz sentido para os estudiosos porque não há notícias de um jogo que se chamava caxangá. Caxangá significa siri na língua tupi. E siri nos remete a praia. Então criamos uma historieta a partir do sentido de caxangá. Colocamos uma galinha carijó na praia, perseguindo um siri enquanto os caranguejos correm em zigue-zague para não serem as próximas vítimas.

O grupo vai fazer uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas letras maiúsculas na música.

- A **GA**linha Cari**JÓ** cis**CA**va um caxan**GÁ** -- são 4 pulos simples em que cada um avança para o quadrado seguinte em sentido horário
- **TIRA** -- pula-se para o lado de fora do quadrado
- **PÕE** -- volta-se para dentro do quadrado
- **DEIXA** o bambolê ficar -- permanece-se no quadrado, agitando os braços erguidos
- Caran**GUE**jos bem li**GE**lros -- 2 pulos para frente nos quadrados
- Fazem **Zigue-Zigue-Zá** -- começando com o primeiro pulo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente

DICAS:

Este jogo-dança é uma gostosa brincadeira que exige uma certa concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e, se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade. Outra forma de aumentar o desafio é pedir para cada um dos pares fazer a coreografia de mãos dadas.

O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que a pessoa que focaliza o jogo pode dar.

Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o(a) líder pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias nesta ou em outras cantigas do domínio popular.

Vale dizer que o pessoal ri muito, que é um jogo legal para descontrair, ótimo quebra-gelo. O jogo pode acompanhar reflexão sobre temas de interesse específico ou simplesmente ser jogado pelo prazer de jogar-dançar.

2. PONTE SOBRE O RIO DA MORTE

MATERIAL:

- Uma tábua de 1,50m a 2,00m de comprimento por 25cm de largura.
- Figuras de jacarés, cobras, piranhas para serem distribuídas ao redor da tábua.

PROPÓSITO:

O propósito é levar os participantes a perceberem que muitas vezes precisamos negociar nossos objetivos sem prejudicar os objetivos das pessoas que nos cercam. Isso porque há perigos que são para todos. E essa tarefa de negociação inclui cuidar do bem-estar do próximo.

DESCRIÇÃO:

Disponha uma tábua de 25cm de largura e alguns metros de comprimento a alguns centímetros do chão. A tábua pode ser montada sobre tijolos para que fique suspensa. Mas, se o grupo for mais velho, ou muito novo, por segurança, é melhor colocar diretamente no chão.

Distribua as figuras de jacarés, cobras e piranhas no chão ao redor da tábua e diga que a tarefa é atravessar a ponte sem cair no rio, porque isso seria morte certa.

Distribua os jogadores de pé sobre a tábua (o número de jogadores depende do comprimento da tábua). Divida-os em dois grupos e atribua uma faixa de TNT de duas cores diferentes para diferenciá-los. As faixas devem ser amarradas nos braços dos participantes. Por exemplo, o grupo azul ocupará a metade direita da tábua, o grupo vermelho, a metade esquerda da ponte.

Peça para que, sem pôr o pé no chão, os jogadores se desloquem sobre a ponte de modo que os que estão na metade esquerda passem a ocupar a metade direita e vice-versa. O grupo que entrou em um lado sai do outro lado, mas só pode fazer isso quando todos os integrantes estiverem juntos, tendo ultrapassado o outro grupo. Se um jogador tocar o chão, precisa voltar para o lado por onde entrou na ponte e começar tudo de novo. Se um jogador for "jogado para fora da ponte," os dois, o que jogou e o que foi jogado, voltam para o início novamente.

DICAS:

É possível aumentar o desafio, colocando, por exemplo, algumas pessoas com venda nos olhos para representar necessidades especiais, tampando a boca de alguns para não poderem falar, adicionando protetor de ouvido para terem dificuldade de ouvir etc.

Conversar sobre a brincadeira depois é essencial para que os participantes reflitam sobre o que experimentaram como metáfora do que acontece na vida real. Há também uma escolha a se fazer: o líder pode falar no começo da atividade que o objetivo não é a competição entre os dois grupos, mas sim que todos cheguem sãos e salvos do outro lado. Ou o líder pode omitir esse detalhe.



3. CAMPO MINADO

MATERIAL:

- Fita-crepe para criar a matriz no chão
- Folha contendo o mapa do campo minado
- Apito

Obs: A matriz pode ser feita com barbante amarrado em estacas em um gramado, por exemplo.

PROPÓSITO:

O jogo desenvolve o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado caso aprenda com as próprias experiências, e se essas experiências foram acumuladas, incorporadas e transmitidas para os integrantes do grupo no momento apropriado.

Este jogo permite também vivenciar a diferença entre conhecer a saída do campo estando do lado de fora e como a situação parece mudar completamente quando se está atravessando o campo, necessitando da ajuda dos outros integrantes do grupo.

O sucesso do grupo depende do sucesso de cada pessoa. O sucesso de cada pessoa depende do apoio que cada um recebe do grupo.

DESCRIÇÃO:

Objetivo do jogo: Cruzar um campo minado representado por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contém uma mina explosiva, será informada pelo escotista. O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessar.

Número de participantes: Este jogo torna-se interessante quando exercitado a partir de 10 pessoas. Com grupos acima de 30 pessoas, porém, pode se tornar um pouco demorado e causar desinteresse pela formação de subgrupos.

O líder conduz o grupo para o local onde o chão foi antecipadamente demarcado com fita-crepe (ou uma matriz de barbante). Todos os membros do grupo são convidados a ficar atrás de uma linha que marca o início do campo minado. São passadas as seguintes instruções ao grupo:

Vocês deverão atravessar este campo minado, uma pessoa de cada vez. Quando a pessoa que está na travessia pisar em



uma mina, o líder irá soar o apito, que simboliza a explosão da mina. A pessoa que "sofreu" a explosão deverá voltar para junto do grupo e oportunamente tentar outra vez a travessia. Durante o jogo, o grupo não poderá falar, podendo, entretanto, emitir sons. É permitido andar uma célula de cada vez, e sempre para uma célula adjacente. O grupo terá cinco minutos iniciais, quando poderão falar, para elaborar a estratégia a ser adotada durante a travessia.

A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4
A5	B5	C5

Um exemplo de caminho pode ser visto na tabela ao lado: O caminho correto neste exemplo é dado pelas células: A1, B2, B3, C4 e B5.

DICAS:

O jogo deve ser conduzido em silêncio, podendo o grupo utilizar sinais físicos ou sonoros previamente combinados. Entretanto, é normal que as pessoas deixem escapar algumas palavras.

Nesse momento, o líder deve paralisar o jogo e relembrar a regra. Não é aconselhável instituir uma punição para o caso de pessoas que falem. Quando algumas pessoas insistem em falar, o líder deve novamente paralisar o jogo e colocar a questão para o grupo, pedindo que eles a resolvam.

Uma outra versão do mesmo jogo é vendar os olhos da pessoa que tenta a travessia. Se ela esbarrar na linha entre uma célula e outra ou se cair na célula da mina, ela deve começar tudo de novo. Neste caso, o caminho é revelado colocando-se algum indicador de uma "bomba" nas células minadas. Os colegas do grupo dão as instruções para que a pessoa com os olhos vendados não esbarre nos limites das células nem avance para as células minadas.



4. LABIRINTO

MATERIAL:

- Vendas em TNT para cada participante.
- Um percurso previamente desenhado ou demarcado com clareza.

PROPÓSITO:

O propósito é levar os participantes a aprenderem sobre a importância da comunicação em situações de estresse. A comunicação precisa ser rápida e precisa. Todos precisam estar atentos. Eles vão treinar a paciência e tolerância com o desconhecido e também exercitar a capacidade de confiar no colega.

DESCRIÇÃO:

Os participantes se dividem em dois grupos. Cada grupo fará uma fila. Nessa fila, apenas a última pessoa pode enxergar. As outras estarão de olhos vendados. A última pessoa da fila recebe instruções sobre um percurso a seguir. O percurso pode ser mais ou menos difícil dependendo da idade das crianças, adolescentes, jovens ou adultos. Sabendo onde se deseja chegar, a última pessoa da fila começa a orientar os seus colegas. O objetivo é fazer com que o grupo complete o percurso do labirinto da entrada até a saída.





- Um toque no ombro direito --> virar à direita
- Um toque no ombro esquerdo --> virar à esquerda
- Um toque ao mesmo tempo nos dois ombros --> seguir em frente
- Puxar os ombros --> parar
- Ninguém pode falar

DICAS:

A dificuldade pode ser aumentada ou diminuída levando-se em conta dois fatores:

O percurso (mais ou menos difícil) e o número de pessoas na fila (quanto maior o número, maior a dificuldade).



5. RESGATE DO SOLDADO RYAN

MATERIAL:

Multiplicar os materiais abaixo para se adequar ao número de participantes. Para cada 4 participantes serão necessários:

- 1 elástico de dinheiro (gominha, liga)
- Barbante
- 1 copo de plástico
- 1 bonequinho representando o soldado Ryan
- 1 balde com água

Obs: Caso a brincadeira seja feita em uma piscina, elimina-se a necessidade do balde.

PROPÓSITO:

O propósito é levar os participantes a resolverem juntos um problema. O desafio requer coordenação entre os movimentos e comunicação entre os participantes para que a tarefa seja cumprida de forma satisfatória.

DESCRIÇÃO:

Os participantes se dividem em grupos de quatro. Cada grupo será responsável por resgatar o soldado Ryan (bonequinho), que está perdido no mar (piscina ou balde), num bote salva-vidas (copo descartável). Para isso, cada pessoa pega uma ponta dos quatro barbantes conectados a uma liga. Cada pessoa precisa se posicionar a dois metros de distância do balde. Eles devem aplicar pressão puxando os barbantes ao mesmo tempo para abrir a liga e com cuidado fazer a liga abraçar o bote salva-vidas (copo). Isso deve ser feito sem deixar o soldado Ryan cair na água. Feito isso, eles precisam erguer cuidadosamente o bote (copo) no ar e retirá-lo para fora da água depositando-o em terra firme (chão) sem em momento algum colocar o soldado em perigo.



DICAS:

Depois da brincadeira, é importante conversar sobre a missão, quer tenha sido bem-sucedida ou não.

Alguém tomou a liderança? Isso foi bom?

Se todos tomassem a liderança, isso seria positivo ou negativo?

A atenção concentrada fez diferença?

Como foi a comunicação entre os quatro participantes?

O que você faria diferente se fosse realizar a mesma missão novamente?



The page is decorated with several green circles of varying sizes and thin green curved lines. One large circle is in the top left, another in the top right, and a third in the bottom left. There are also several smaller circles and two wavy lines, one on the left and one on the right side of the page.

Fotos: James Gilbert
Roteiro: Elsie Gilbert
Diagramação: Lucas Rolim

Os jogos nesta coleção foram inspirados e adaptados a partir dos jogos contidos na Coleção de Jogos Escoteiros, compilada por Alexandre Fejes e editada por Aldo Chioratto, Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro, 9º Distrito Escoteiro – Lapa (SP)

União dos Escoteiros do Brasil, aldochioratto@gmail.com

Uma cópia em PDF pode ser baixada em <http://cev.org.br/biblioteca/320-jogos-escoteiros/>