



Jogos Noturnos para lobinhos

Paulo Roberto Gomes

Jogos noturnos para lobinhos? Por que não?

O jogo noturno é uma atividade muito excitante e desejada pelos lobinhos e lobinhas. Mas... requer atenção, cuidadosa preparação e vigilante acompanhamento.

Seus objetivos principais são:

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.
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, para esta faixa etária, 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.

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.





Não se recomenda fazer Jogo noturno após a Lamparada ou Flor Vermelha, 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.

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.

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. Exemplos de bases:

a) jogo de Kim (tato, olfato, audição), identificando objetos/sons no escuro. Com objetos de diferentes texturas (aprox. 10, variando conforme a aptidão da alcateia), 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. Exemplo: “A nave alienígena”

Material: para os óculos – cartolina preta, papel celofane vermelho, cola, lápis e tesouras; para o quebra-cabeças – cartolina vermelha, tesoura e lápis para desenhar a nave alienígena e a mensagem.

Dinâmica: um chefe, caracterizado de “Homens de Preto”, traz uma mensagem ultra-secreta para as crianças “Uma nave alienígena caiu próximo ao acampamento. E vocês, agentes especiais X, precisam encontrar os destroços para reconstituir a nave e descobrir se são amigos ou inimigos.”

Para isso, formam-se equipes de exploradores para encontrar os destroços das naves, munidos de “óculos de visão infravermelha”, confeccionados em papelão, com “lentes” de papel celofane vermelho, que podem ser feitos pelas próprias crianças em algum momento que antecede o jogo noturno, em ambiente bem iluminado – por exemplo, enquanto se faz a digestão do jantar. Em um gramado, por exemplo, que é verde, um pedaço de papel vermelho, iluminado por um luz branca ou de uma lanterna, e visto através dos “óculos de visão infravermelha”, destaca-se bastante do fundo, que fica quase preto. Isso acontece porque o papel celofane filtra a luz, deixando passar o vermelho, e quase nada do verde, complementar do vermelho. Os pedaços de papel a serem encontrados são as partes de um quebra-cabeças que formam o desenho de uma nave espacial alienígena e que, quando montados, trazem uma mensagem de paz.

Pode-se fazer um quebra-cabeça por equipe ou um para todos, dependendo do objetivo que se deseja atingir ou do número de participantes.

3. Trilhas:

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





Exemplo: traçar um percurso, levando-se em conta as considerações de segurança feitas acima, posicionando alguns objetos (aproximadamente 10, variando conforme a aptidão da alcateia), para que sigam o caminho e relatem os objetos que perceberam ao final do percurso.

Pode-se atribuir qualquer tema, adequando os objetos a ele, como: “os Bandar-Log roubaram a mochila de um caçador no meio da noite e saíram pulando pelos galhos da floresta, deixando um rastro de objetos para trás”. Então, estariam no caminho calças, sapatos, chapéu, cinto, meias, etc.

Observação importante: Disputas de equipes com "vidas" envolvidas devem ser evitadas e trabalhadas em outras situações que não o jogo noturno. Além do mais, dependem muito da maturidade das crianças e de seu relacionamento, e recomenda-se que não sejam realizados com crianças recém chegadas à alcateia: os lobos novatos podem sentir-se intimidados ou desconfortáveis, principalmente os menores, e os maiores podem criar antipatia a partir de alguma situação desagradável criada pelo jogo. Lembre-se: à noite, as emoções estão à flor-da-pele!

DEMONSTRAÇÃO:

1 – A Fada que tinha ideias

A FADA QUE TINHA IDEIAS- Ajudando Clara Luz a recuperar a chuva colorida
(Colaboração: Márcia Thais Garcia Gomes – SP)



Ambientação

Clara Luz era uma fadinha, de seus dez anos de idade, que morava no céu com a Fada-Mãe. Vermelhinha, a estrela, e Amarelinha, a gota de chuva eram suas melhores amigas. Clara Luz parecia uma fada comum, exceto pelo fato de ter muitas ideias e opiniões. A fadinha não gostava de seguir as emboloradas lições do Livro de Fadas e criava suas próprias mágicas.

A Fada-Mãe ficava muito triste e preocupada com a desobediência da filha e não conseguia fazer com que a menina passasse da primeira lição do livro. A zelosa mãe





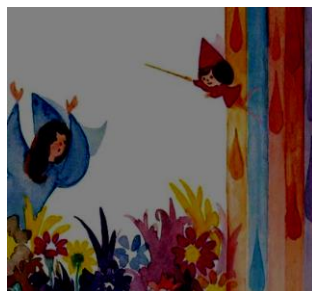
temia a punição da Rainha das Fadas. Por diversas vezes, teve que reverter ou anular as mágicas da travessa menina. Como exemplos, a vez em que a fadinha inventou um passarinho com três asas, o dia em que Clara Luz não seguiu corretamente a receita de bolinhos de luz e a massa cresceu tanto que escorreu até a Terra...

A jovem fada justificava-se afirmando que “quando alguém inventa alguma coisa, o mundo anda. Quando ninguém inventa nada, o mundo fica parado”.

Durante uma de suas invenções, a menina convence sua mãe de que seguir as mágicas do livro era muito monótono e que isso todas as fadas poderiam fazer. O interessante era inovar, ou seja, realizar mágicas novas. Entretanto, ao nascer do novo dia, a Fada-Mãe voltou atrás em sua decisão por imaginar que poderia estar sendo um mau-exemplo para a filha.

Após inúmeras peripécias, Clara Luz e todas as fadas do céu foram convocadas a comparecer ao palácio da Rainha das Fadas para justificar, entre outras coisas, a invasão dos animais à sua nobre residência e o conteúdo do bilhete enviado pela Bruxa Feiosa, que reclamava sobre o colorido da chuva que caíra na Terra.

As fadas tinham verdadeiro horror ao que a Rainha poderia fazer ao descobrir a verdade e acabaram, quase que em sua totalidade, desmaiando. Clara Luz, muito corajosa, explicou a causa de todos os “fenômenos” (suas próprias travessuras!) à majestade, que se sentiu muito orgulhosa pela inteligência da garotinha e acabou nomeando-a Conselheira-Chefe do palácio das fadas.



A fada inovadora faz chover colorido; prepara iguarias, como os bolinhos de luz; convence sua professora de Horizontologia a conhecer de perto os horizontes novos que anseia revelar. Mas Clara Luz faz mais, muito mais.

Desenvolvimento:

1. Contar brevemente a história de Clara Luz
*“Clara Luz uma fada que adora transformar coisas, usa muito sua criatividade, e adora explorar o mundo ao seu redor. Em uma dessas travessuras ela coloriu a chuva, deixando o mundo mais colorido e feliz.
Mas a Rainha das Fadas não podia saber de suas peripécias, pois a chuva já estava espalhada pelo mundo afora.*



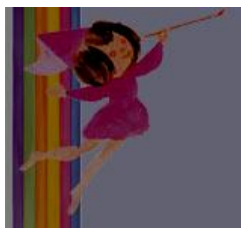


Ela então pede ajuda aos lobinhos para recuperar as gotas de chuvas e voltar com todas elas antes que a Rainha das Fadas soubesse”.

2. Em matilhas, os lobinhos recebem um baldinho e saem a procura das gotinhas. Ganha a matilha que recolher mais gotinhas.

Material utilizado:

- Balde pequeno plástico colorido.
- 06 Folhas de EVA brilhante (recortar em formato de gotas, diversas cores e tamanhos)
- Lanterna (individual)
- 01 Chapéu de fada:
- 01 Varinha de condão.
- 01 Caracterização de Fada
- 20 metros TNT colorido (variados) para decoração da casa da Clara Luz.



2 – Kim de objetos musicais (Colaboração: Márcia Thais Garcia Gomes)

Desenvolvimento:

Colocar vários objetos musicais (chocalho, matraca, flauta, violãozinho, entre outros) sobre a mesa cobertos com uma toalha.

Os lobinhos sentam ao redor, de costa para a mesa.

Ao sinal os lobinhos viram e com as lanternas acesas, olham os objetos dispostos em cima dela por 10 a 15 segundos.

Depois os lobinhos em matilhas, devem procurar através do som correspondente o objeto que observaram na mesa.

Os objetos musicais estarão espalhados pelo campo com chefes fazendo barulhos incessantemente até que as matilhas os encontrem.

Vence a matilha que encontrar mais objetos.

Material utilizado:

Lanternas / 12 objetos musicais diversos / 1 mesa / 1 toalha





3 – Mensagem do Povo miúdo (Colaboração: Sônia Jorge – SP)

Prepare abelhas em E.V.A. e no verso de cada uma escreva uma das seguintes palavras: ATITUDE - CONHECIMENTO - CRIATIVIDADE - MOTIVAÇÃO - CORAGEM.

Coloque as abelhas sobre pulseiras de neon e as espalhe pelo local, preferencialmente em árvores, arbustos, etc.

Os lobinhos devem coletar abelhas diferentes e decifrar a mensagem do povo miúdo, que se refere às qualidades necessárias para vencer os desafios, especialmente aquela que está oculta nas abelhas. Esta qualidade é descoberta juntando as letras em destaque de cada uma das palavras.

ATITUDE - CONHECIMENTO - CRIATIVIDADE - MOTIVAÇÃO - CORAGEM

4 – Guerreiros da Tribo Borogodó (Colaboração: Janete Arasaki / SP)

Nos confins da Amazônia, uma comunidade indígena esquecida pelo tempo, mantém acesa a chama da tradição da Tribo Borogodó.

Todos os anos, na noite da Lua Nova, um grande desafio tribal é lançado para os jovens guerreiros cujo objetivo é unir as 7 peças do Grande Totem Gororoba, o protetor da tribo.

Os jovens são divididos em 4 equipes (Skambô, Sarakutiko, Borokoxó, Piripaki – fazer o grito) e deverão cumprir 4 grandes desafios:

1. Raxa-Kuka – mensagem cifrada
2. Puxa-kabo – cabo de guerra
3. Kaça-cabeça – procurar as cabeças do totem
4. Riska-giz – cada um deverá desafiar outro (da equipe oponente) para combate do riska-giz. Ao vencer 3 oponentes, terá direito a uma cabeça do totem, mas poderá ser desafiado e perder ou ganhar mais. Vence a equipe que conseguir o maior número de cabeças do totem. A equipe vencedora será contemplada como guardiões sagrados da Tribo Borogodó e terão muitas regalias durante um ano, até o próximo evento.

Ambientação

Nos confins da Amazônia, uma Tribo esquecida pelo tempo, mantém acesa a chama da tradição da Tribo Borogodó. Todos os anos, na noite da Lua Nova, um grande desafio tribal é lançado para os jovens guerreiros cujo objetivo é unir as 7 peças do Grande Totem Gororoba, o protetor da tribo.





Desenvolvimento:

Os jovens são divididos em 4 equipes (Skambô, Sarakutiko, Borokoxó, Piripaki – fazer o grito e se caracterizar com algum adereço ou pintura indígena) e deverão cumprir 4 grandes desafios:

1. **Raxa-Kuka** – mensagem cifrada
2. **Puxa-kabo** – cabo de guerra.
3. **Kaça-cabeça** – procurar as cabeças do totem.
4. **Riska-giz** – cada um deverá desafiar outro (da equipe oponente) para combate do riska-giz.

Ao vencer 3 oponentes, terá direito a uma cabeça do totem, mas poderá ser desafiado e perder ou ganhar mais. Vence a equipe que conseguir o maior número de cabeças do totem.

A equipe vencedora será contemplada como guardiões sagrados da Tribo Borogodó e terão muitas regalias durante um ano, até o próximo evento.

Finalizar cantando “Oh Yeppo” em dança circular.

Material utilizado:

- Pinta cara
- 10 Cartolinas coloridas / variadas
- 05 jogos de canetinhas coloridas
- 02 Tubos de cola branca
- 02 Grampeadores com grampos
- Corda (para cabo de guerra)
- 10 Giz
- 10 folhas papel sulfite

Música / dança:

OH YEPPPO

OH YEPPPO E THAY THAY IÊ
OH YEPPPO E THAY THAY IÊ
OH YEPPPO E THAY THAY, YEPPPO
EH TUKI TUKI YEPPPO
EH TUKI YEEPPO





Mensagem cifrada

As equipes receberão uma cartela contendo as cifras correspondentes ao alfabeto
INDIO BOROGODO DEVE SER INTELIGENTE, FORTE,
PERSISTENTE, OUSADO E HONRADO PARA SER
GUARDIÃO SAGRADO DA TRIBO.



• Recorte e monte o cocar.
Dêem às crianças uma atividade e peça para elaborar a atividade de recorte.

DIA DO ÍNDIO – 19 DE ABRIL



