

Ramos ESCOTEIRO E SÊNIOR

Siga o comando

Informações:

Duração: 30 min

Local: sala, quadra ou ar livre

Participantes: sem mínimo

Área de Desenvolvimento:

Intelectual, físico e afetivo

Materiais:

Lenço ou venda para vendar os olhos, um rádio por equipe e um rádio para o comando do resgate, pista de obstáculos: cadeiras, cordas, mesa, trilha, etc....

Descrição da atividade:

Fundo de cena: um jovem ou toda a patrulha perdidos em um local de mata a noite, sem lanterna, só com o seu HT. O jovem ou equipe que forem passar na pista de obstáculos, estarão vendados.

O jovem ou equipe seguirão pela pista de obstáculos (tendo que abaixar ou passar por cima de algo, se segurando em uma corda, passar debaixo da corda ou cadeira, passar por uma árvore, etc... Seguindo sempre as orientações passadas via rádio, e conforme o ambiente proporcionar o trajeto) farão um trajeto conforme as dicas da outra equipe que está vendo de longe. Ao final do trajeto, retira a venda e observa o trajeto que fez, refletindo sobre as dificuldades.. Vence a equipe finalizar a pista em menos tempo primeiro.

Esta ficha foi elaborada por:

Pâmela Zarpellon - PY2MEL