

Pegue o seu barco

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: por matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter e social

Materiais

1 folha de papel por matilha/equipe/patrulha e corda

Descrição da atividade

É delimitado um quadrado de dois 2x2 no chão usando fita zebreada, sisal ou barbante. Cada matilha/equipe/patrulha receberá uma folha de papel e deverá montar um barco, a partir de dobraduras. Em seguida, todos os barcos serão colocados no centro do quadrado.

O objetivo do jogo consiste que as matilhas/equipes/patrulhas retirem o barco de dentro do quadrado sem entrar, pisar ou triscar qualquer parte do corpo no interior do quadrado. Não há nenhum outro recurso, tipo vara de pescar, cabo de vassoura, nem os mesmos podem ser adquiridos pelas equipes como recurso. O único recurso que os jovens têm é o próprio corpo.

Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro e Livia Rodrigues Bento