

# FICHA DE ATIVIDADE

## Encontre sua Direção

### Informações

**Duração:** 15 a 20 minutos

**Local:** Área externa pavimentada

**Participação:** 16 jovens - divididos em 2 equipes

### Objetivo

Trabalhar integração e cooperação entre membros da equipe, estimulando raciocínio lógico, estratégia, capacidade de organização e tomada de decisão coletiva em um ambiente de desafio e limitação de movimentos.

### BNCC

- EF35EF05

### Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

### ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



### EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades  
para a Vida



Saúde e  
Bem-estar



criatividade e  
inovação

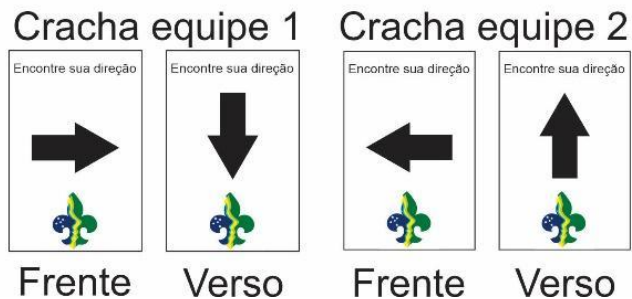


cuidado com o corpo

## Encontre sua Direção

### Materiais

- Giz para traçar o quadriculado
- [16 crachás \(80 × 120 mm\) com flechas:](#)
  - 8 com flecha para a direita e no verso flecha para baixo
  - 8 com flecha para a esquerda e no verso flecha para cima



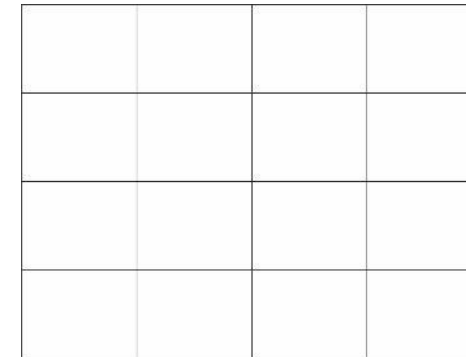
- Cordões para pendurar os crachás
- 3 cartões de bomba



- Modelo do quadriculado

### Preparação

- Traçar no chão um quadriculado 4 × 4 (16 quadrados);



- Distribuir os crachás:

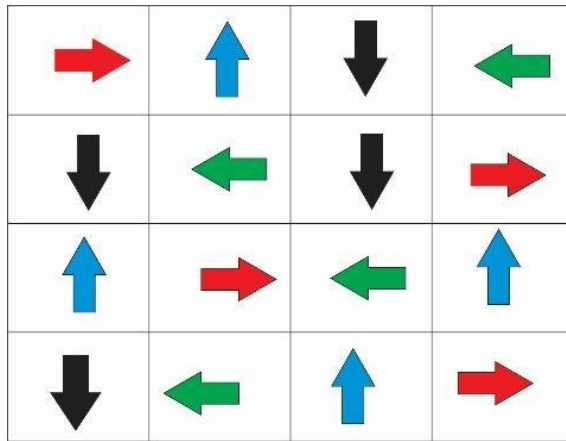
Equipe 1:

- 4 jogadores com flecha para a direita
- 4 jogadores com flecha para baixo

Equipe 2:

- 4 jogadores com flecha para a esquerda
- 4 jogadores com flecha para cima

## Encontre sua Direção



Modelo do quadriculado preenchido

### Descrição da atividade

Esta é uma atividade cooperativa, cujo objetivo é fazer com que todos os jogadores saiam do quadriculado, respeitando a limitação de movimentos indicada em seus crachás.

Jogadores se posicionam livremente dentro do quadriculado, evitando que os membros da mesma equipe fiquem muito próximos.

### 1 - Movimentos iniciais

- Jogadores observam suas flechas e discutem estratégias;
- Somente quem tem flecha voltada para fora do quadriculado pode sair inicialmente;
- Todos que tiverem essa condição saem e aguardam ao lado.

### 2 - Virada dos crachás

- Ao sinal do escotista, todos viram seus crachás para o verso, alterando completamente a configuração direcional;
- Novas estratégias são discutidas;
- Jogadores saem conforme as direções permitidas.

### 3 - Repetição estratégica

- O processo pode ser repetido mais uma ou duas vezes;
- A ideia é que os jogadores criem estratégias cada vez mais aperfeiçoadas.

### 4 - Uso das Bombas

- Se o grupo perceber que algum jogador está bloqueando a saída de muitos outros, podem optar por usar uma bomba, removendo esse jogador do quadriculado;
- Existem três bombas no total, sua gestão faz parte do desafio.

### 5 - Finalização:

- O jogo termina ao final do tempo determinado;
- Conta-se quantos jogadores conseguiram sair;
- A equipe pode repetir o jogo para tentar superar sua própria marca ou competir contra outro grupo.