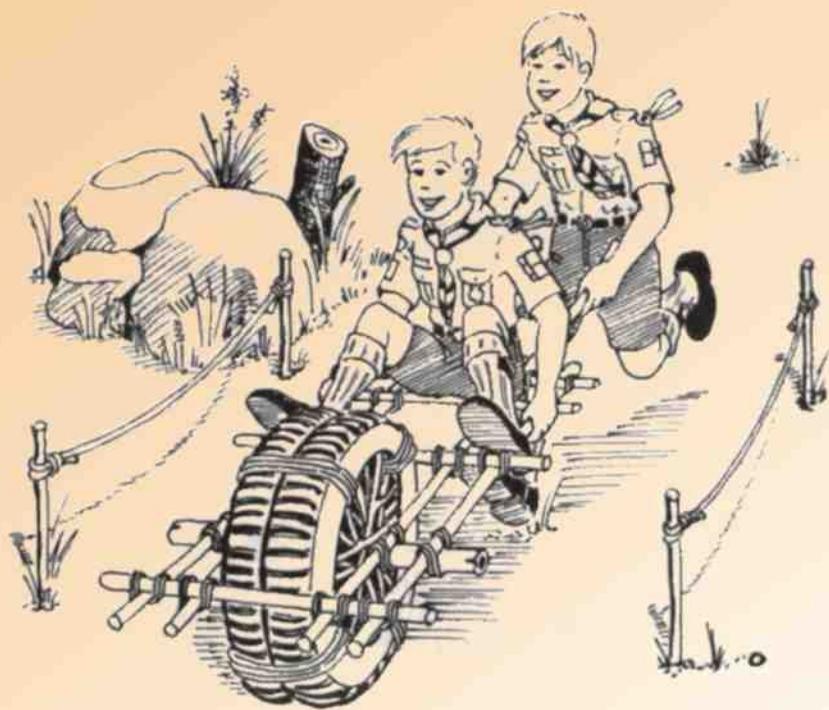




Atividades e jogos com pioneirias



Coleção



Série Ar Livre 9

Esta é mais uma publicação
TAFARA



Série Ar Livre
Volume 9
**ATIVIDADES E JOGOS
COM PIONEIRIAS**

1a. Edição: 1500 exemplares
Diagramação e Edição: Carlos Alberto F. de Moura
Coordenação: Mario Henrique P. Farinon
Tradução: Luiza Christ Volkmer

**"OBRA INDEPENDENTE, NÃO OFICIAL OU
AUTORIZADA PELA UEB."**

**"Direitos da 1a. Edição cedidos à União dos Escoteiros
do Brasil, Região do Rio Grande do Sul"**

Porto Alegre, RS, 2000

EDIÇÃO IMPRESSA PELA DIRETORIA REGIONAL 2001/2003

Diretoria	Mario Henrique Peters Farinon
Diretoria	David Crusius
Diretoria	Márcio Sequeira da Silva
Diretoria	Ronei Castilhos da Silva
Diretoria	Oswaldo Osmar Schorn Correa

EDIÇÃO DIGITAL DISPONIBILIZADA PELA DIRETORIA REGIONAL 2004/2006

Diretoria	Ronei de Castilhos da Silva
Diretoria	Neivinha Rieth
Diretoria	Waldir Sthalschmidt
Diretoria	Paulo Roberto da Silva Santos
Diretoria	Leandro Balardin

COMITÊ GESTOR

Carlos Alberto de Moura
Marco Aurélio Romeu Fernandes
Mario Henrique Peters Farinon
Miguel Cabistani
Paulo Lamego
Paulo Ramos
Paulo Vinícius de Castilhos Palma
Siágrio Felipe Pinheiro
Tania Ayres Farinon

APRESENTAÇÃO

Na Páscoa de 1998, de 10 a 12 de abril, um grupo de escotistas e dirigentes reuniram-se, em um sítio denominado **TAFARA CAMP**, tomando para si a incumbência de suprir a lacuna deixada pela falta de definição do tema das Especialidades, concebeu e criou o que hoje constitui-se no Guia de Especialidades da UEB.

O mesmo grupo, na seqüência, participou decisivamente na elaboração dos Guias Escoteiro, Senior e Pioneiro.

Visto que este trabalho informal e espontâneo estava tendo resultados positivos, e, entendendo que a carência de instrumentos, principalmente literatura, é um grande obstáculo ao crescimento do Escotismo, resolvemos assumir como missão "disponibilizar instrumentos de apoio aos praticantes do Escotismo no Brasil".

Este grupo, que tem sua composição aberta a todos quantos queiram colaborar com esta iniciativa, também resolveu adotar o pseudônimo **TAFARA** para identificar-se e identificar a autoria e origem de todo o material que continuará a produzir.

Os instrumentos que **TAFARA** se propõe a produzir, tanto serão originais como os Mapas de Especialidades, de Etapas Escoteiro, de Etapas Senior e de Planejamento, já editados pela Loja Escoteira Nacional, como também, traduções, adaptações, atualizações, consolidações, etc., de matérias já produzidas em algum momento, e que, embora sejam úteis, não mais estão disponíveis nos dias de hoje.

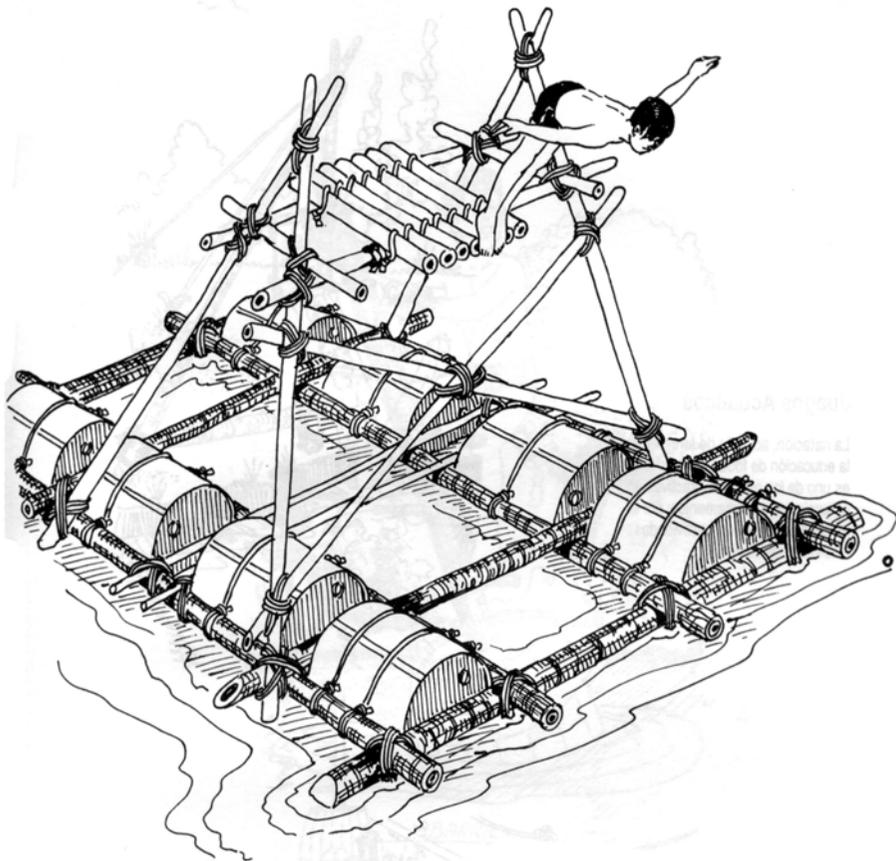
O material produzido por **TAFARA** é feito de forma independente. Não temos a pretensão de fazermos obras primas, mas instrumentos que possam auxiliar a todos quantos pratiquem Escotismo no Brasil.

Envie-nos sugestões para criarmos e aperfeiçoarmos qualquer material que seja necessário.

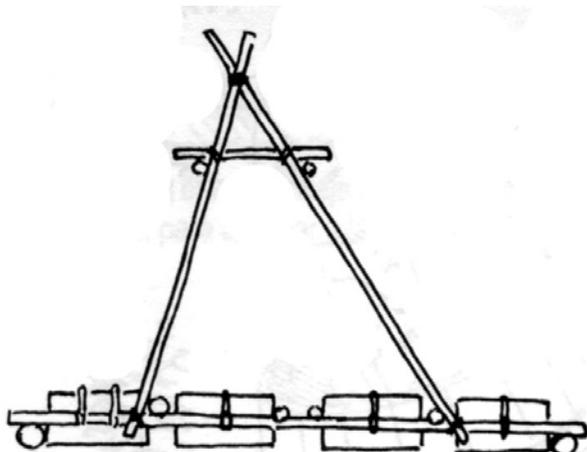
Este é mais um instrumento de apoio a suas atividades. Ele é uma coletânea de idéias de obras editadas em vários países.

Boa Atividade.

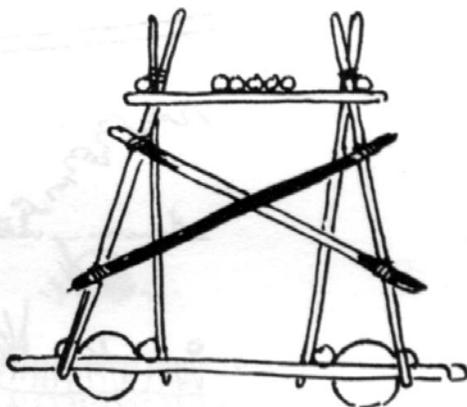
Mario Henrique Peters Farinon

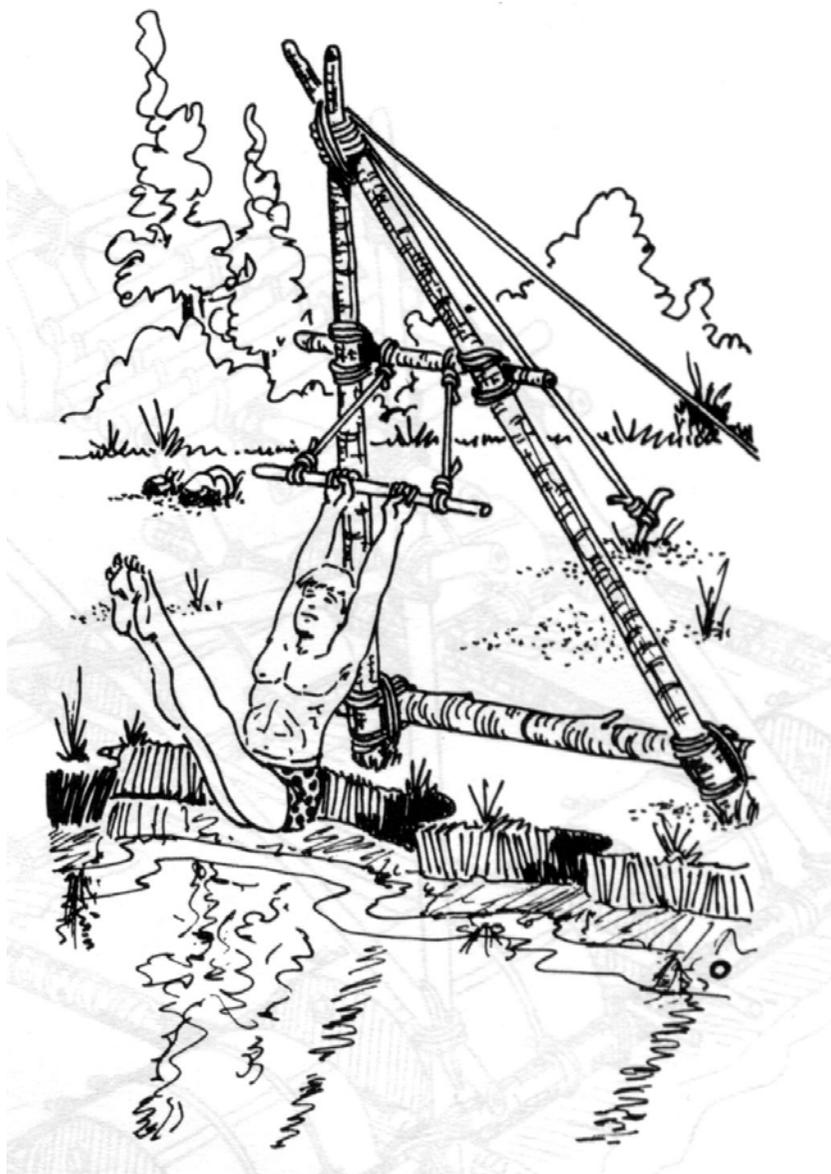


Os trampolins flutuantes se montam em águas de nível alto, se ancoram com pedras atadas no fundo do rio ou lago e se verifica se não crescem algas ou plantas que podem se enrolar no corpo dos nadadores; feito isto, o salto mais conhecido é o natural em que a cabeça entra primeiro na água com os braços estendidos, as mãos juntas e os pés para trás.



Aqui você vê um trampolim flutuante sob dois ângulos diferentes, feitos com tonéis e armação em madeira.

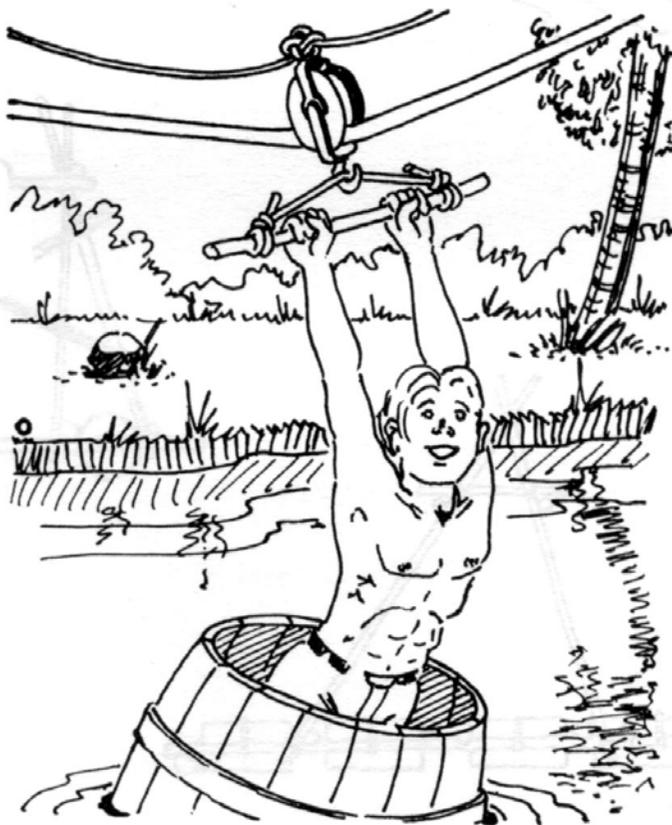




Jogos Aquáticos

A natação, além de fazer parte da educação dos jovens, é um dos grandes atrativos em excursões e acampamentos, pela diversidade de jogos e atividades festivas e saudáveis.

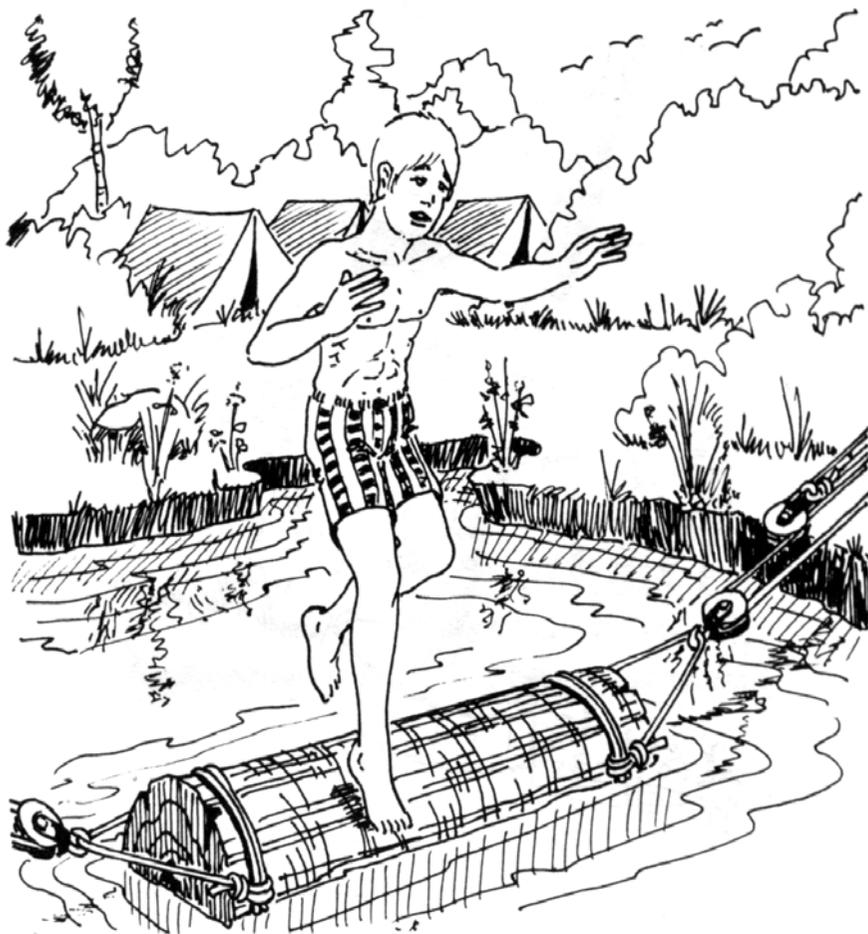
Porém, nunca esqueça das regras de segurança neste tipo de atividade.

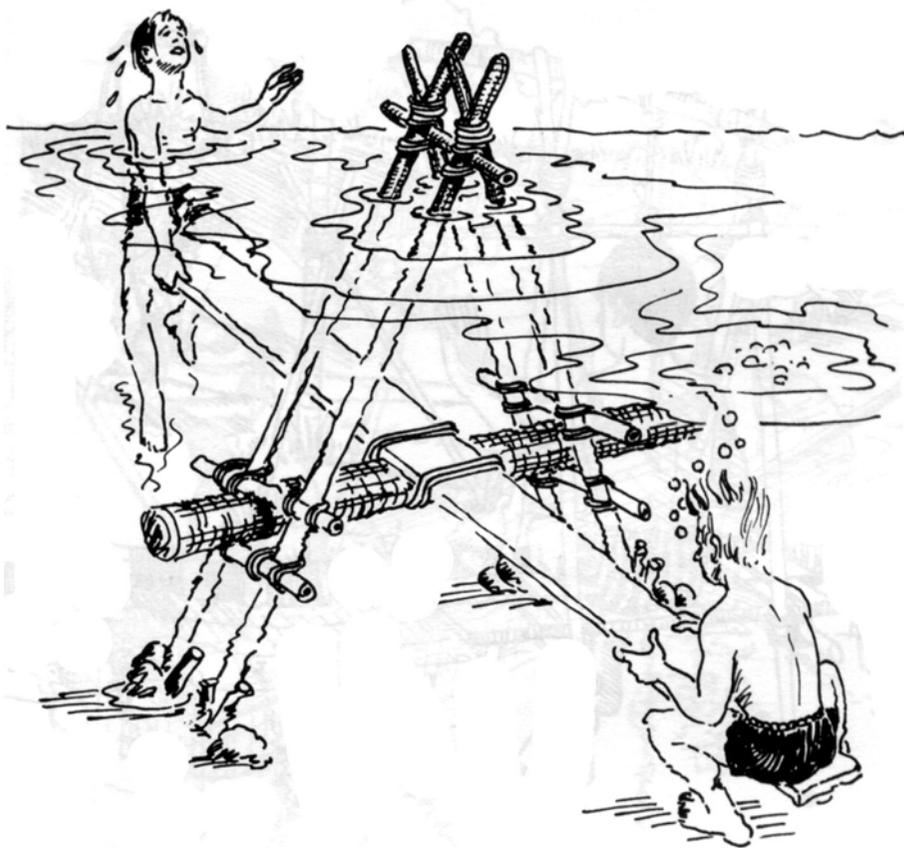




A melhor forma de aprender a nadar é perdendo o medo da água. Os jogos aquáticos são um meio eficaz para flutuar e feito isto, o medo desaparece; posteriormente se inicia o aprendizado de propulsão com movimentos ordenados, para avançar na direção desejada.

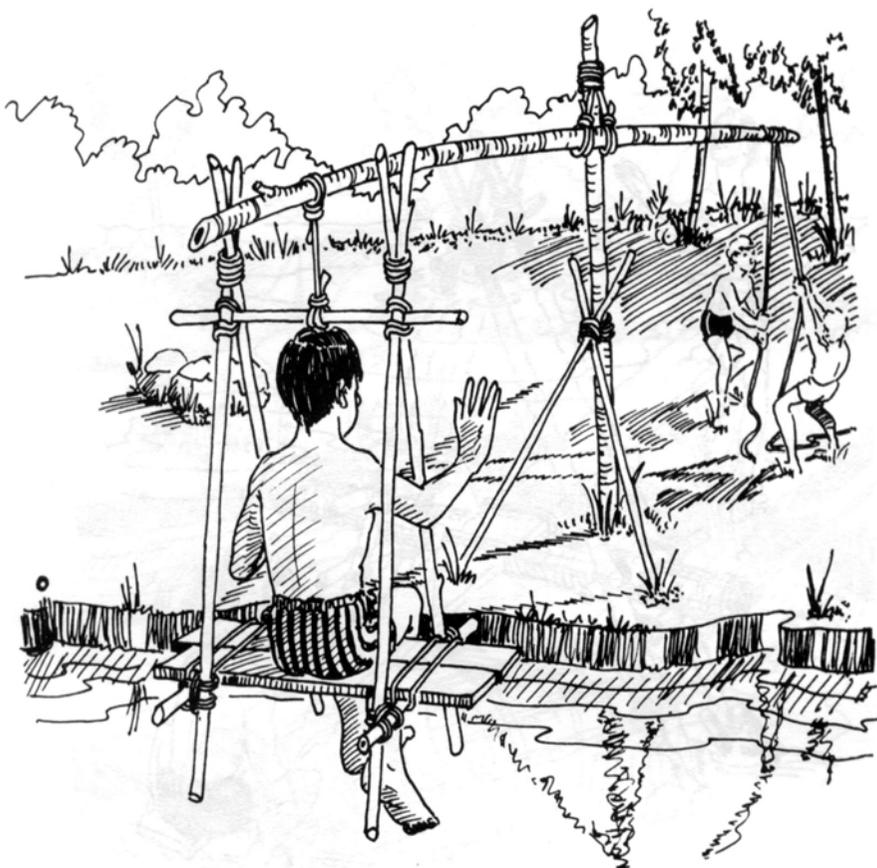
Os jogos de equilíbrio na água são bastante motivantes por fazer com o jovem adquira domínio sobre si e perca o medo da água. Destaca-se a importância de se manter junto às atividades aquáticas adulto com equipamento e preparo para um eventual salvamento.



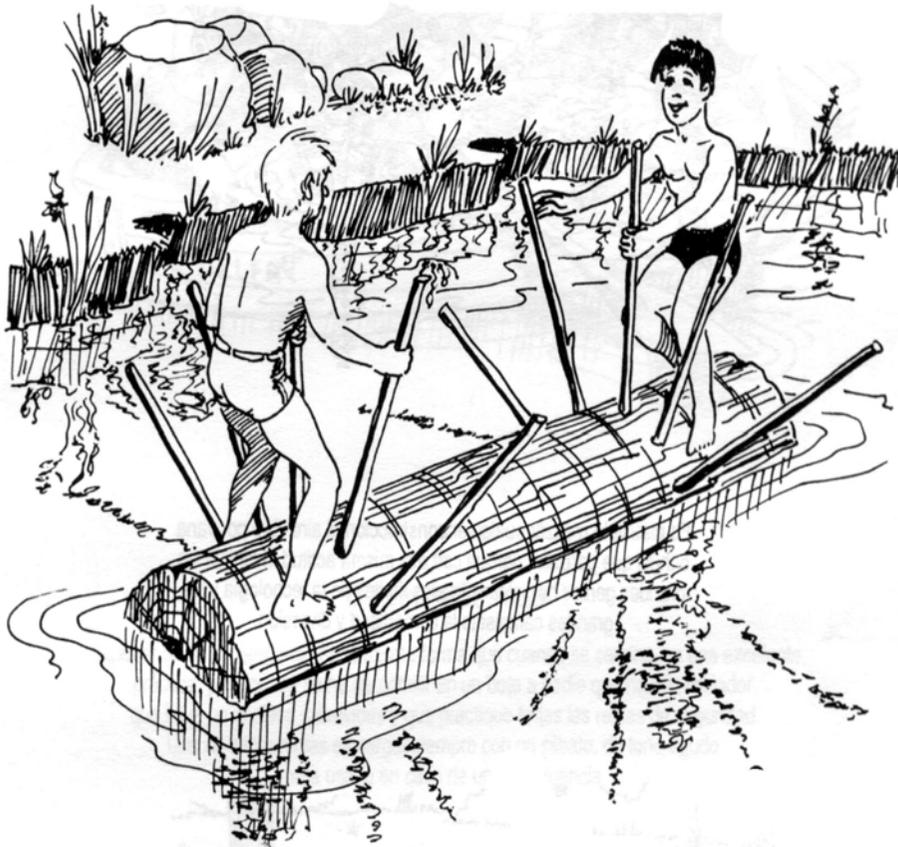


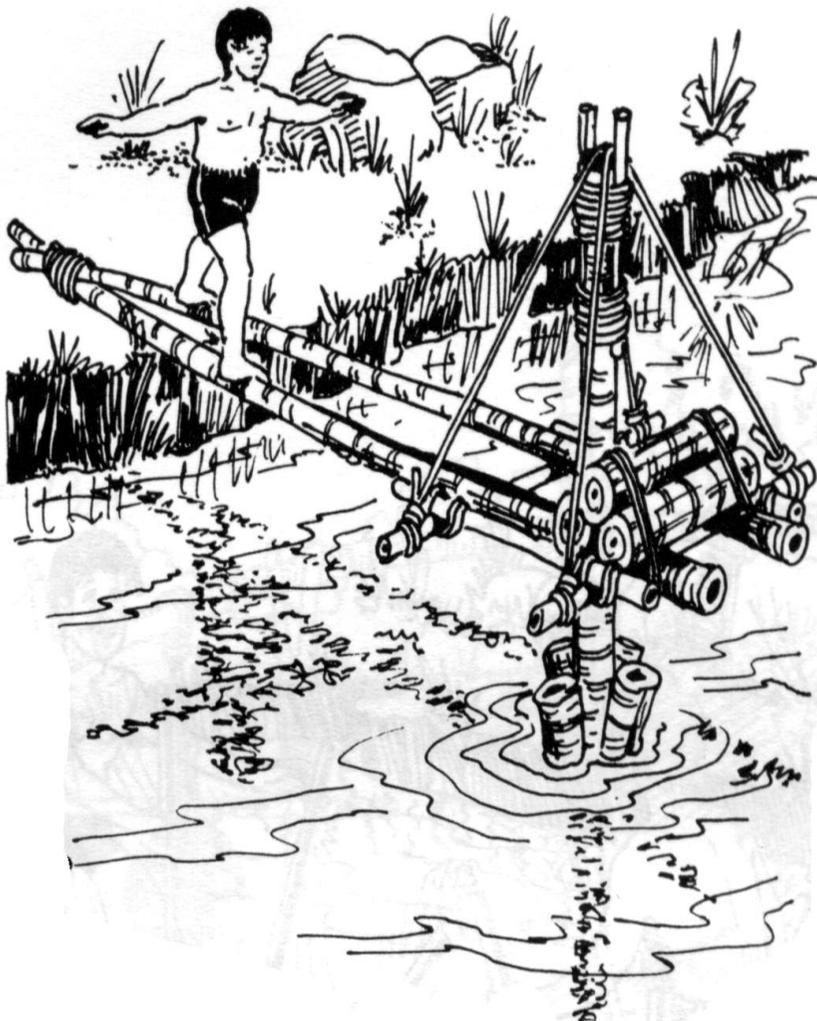
Fora da cidade, no campo, se tem a oportunidade de desenvolver jogos simples ou sofisticados porque se tem liberdade de ação e criação para arrancar uma risada do jovem mais rebelde, sacudir o apático e motivar o introvertido.

Todas as construções feitas para atividades aquáticas devem ser preparadas com cuidado para evitar acidentes desagradáveis, oportunizando o desenvolvimento físico do jovem em toda a sua plenitude.

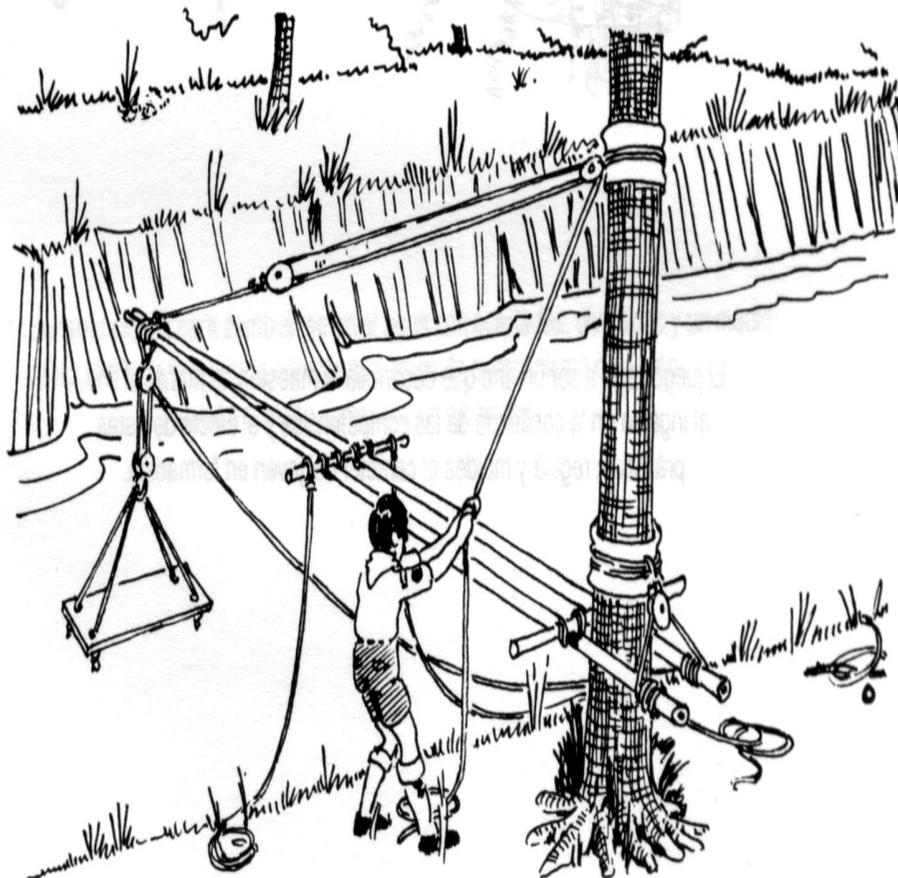


O jogo chega a ser uma arte que desenvolve o jovem através da competição regulando e moldando a formação de seu caráter.





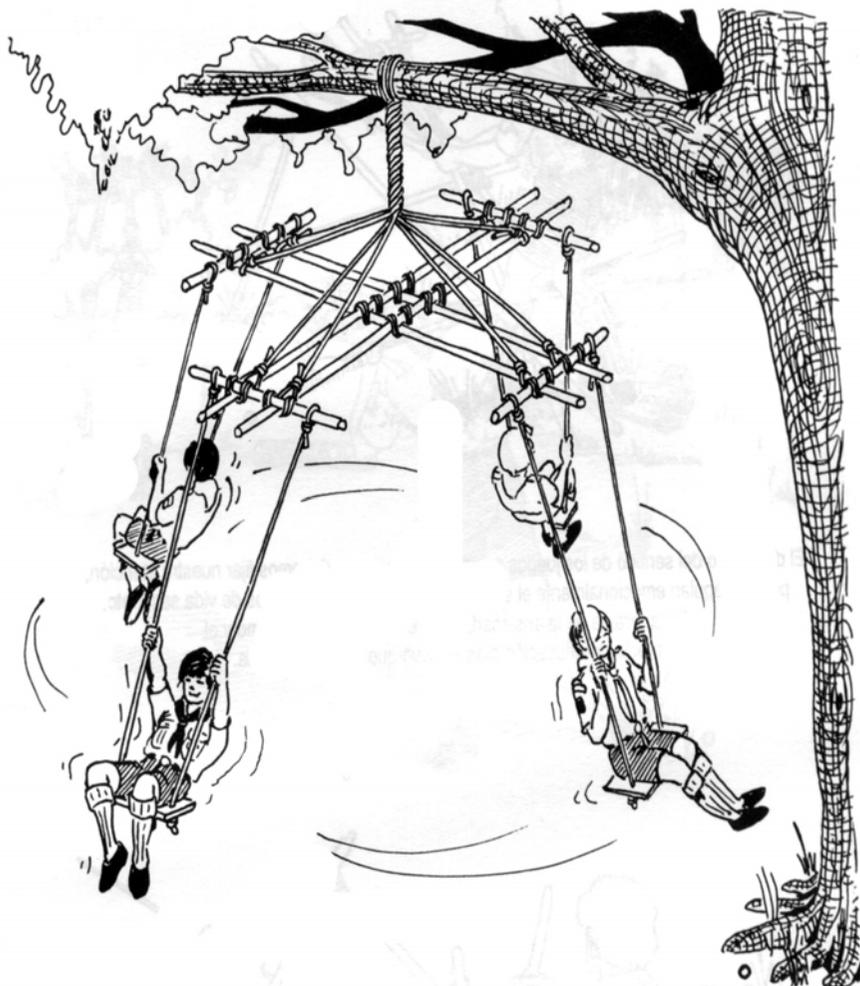
É plausível realizar qualquer construção ao ar livre por mais inútil que pareça, porque, com essa mesma atitude inventiva os grandes gênios tem alcançado os limites da tecnologia e os grandes acampadores a comodidade e diversão.

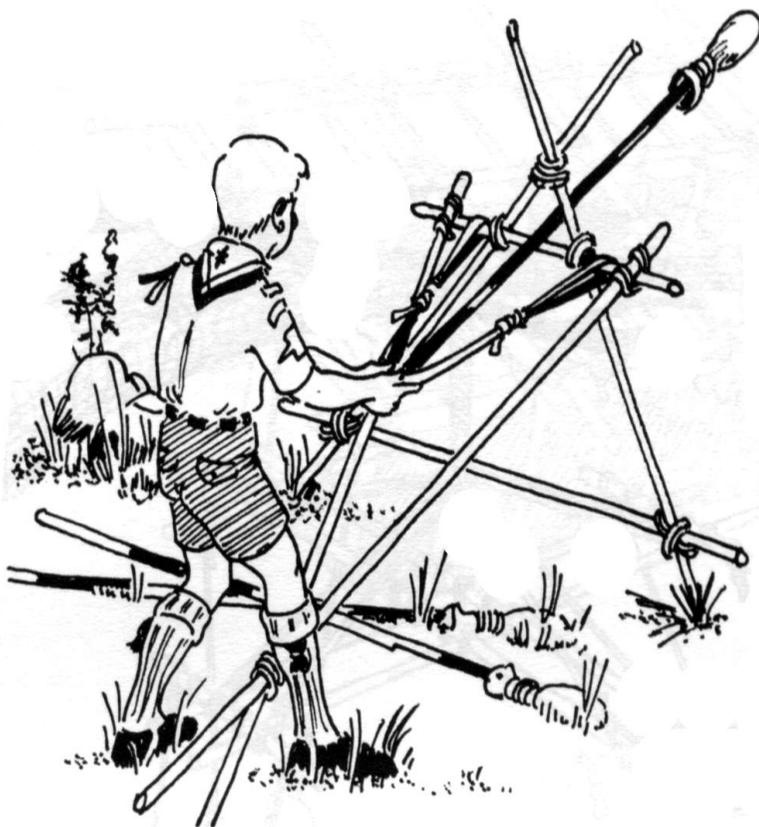


A arte de construir boas pioneirias para se ter atividades interessantes deve ser fator motivador para o escoteiro.

Jogos

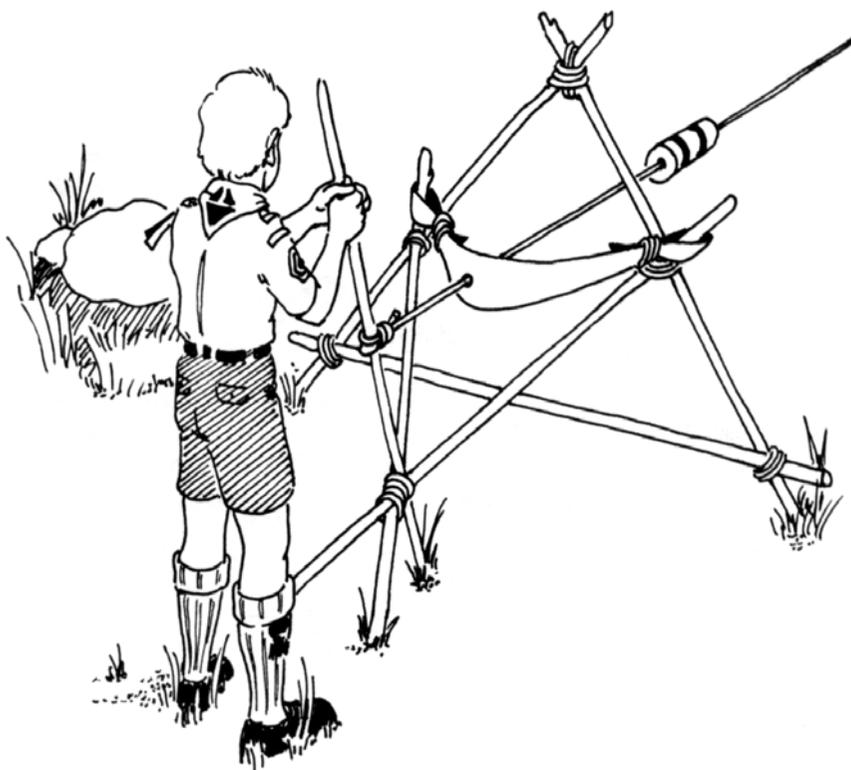
A pedagogia que propõe os jogos escoteiros são simples, estimulantes, divertidos, sugerem verdadeiras aventuras com espírito de equipe, desmotivam o uso de passatempos sedentários, horas em frente a um televisor e dão uma fonte de idéias realizadas ao ar livre em acampamentos e excursões.





O desenvolvimento dos sentidos nos jogos é um ponto que devemos fixar a nossa atenção pois regulam emocionalmente o sono, a alimentação, hábitos de uma vida sadia, etc. É uma terapia contra a ansiedade, do medo e do consumismo e é o meio de educação mais efetivo que existe na vida.

Existem infindáveis maneiras de se motivar os jovens a competir, de forma saudável, nos jogos oferecidos no Escotismo. Entretanto devemos motivá-los a criar novas maneiras de competir entre si, objetivando um convívio prazeroso entre seus companheiros.

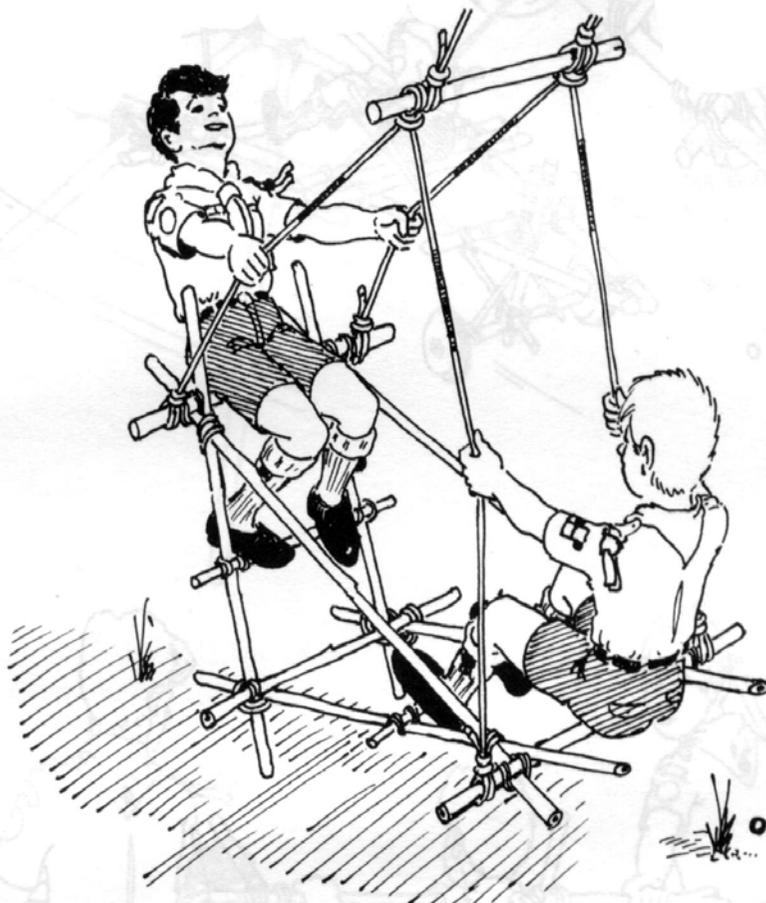


Marca uma meta, lança um tronco ou pedra pesada até onde tuas forças alcançam, estabelece regras, joga e diverte-te com atividades que estimulem teu organismo a desenvolver-se vigorosamente, porque a energia acumulada em teu organismo se transforma em bem estar geral.

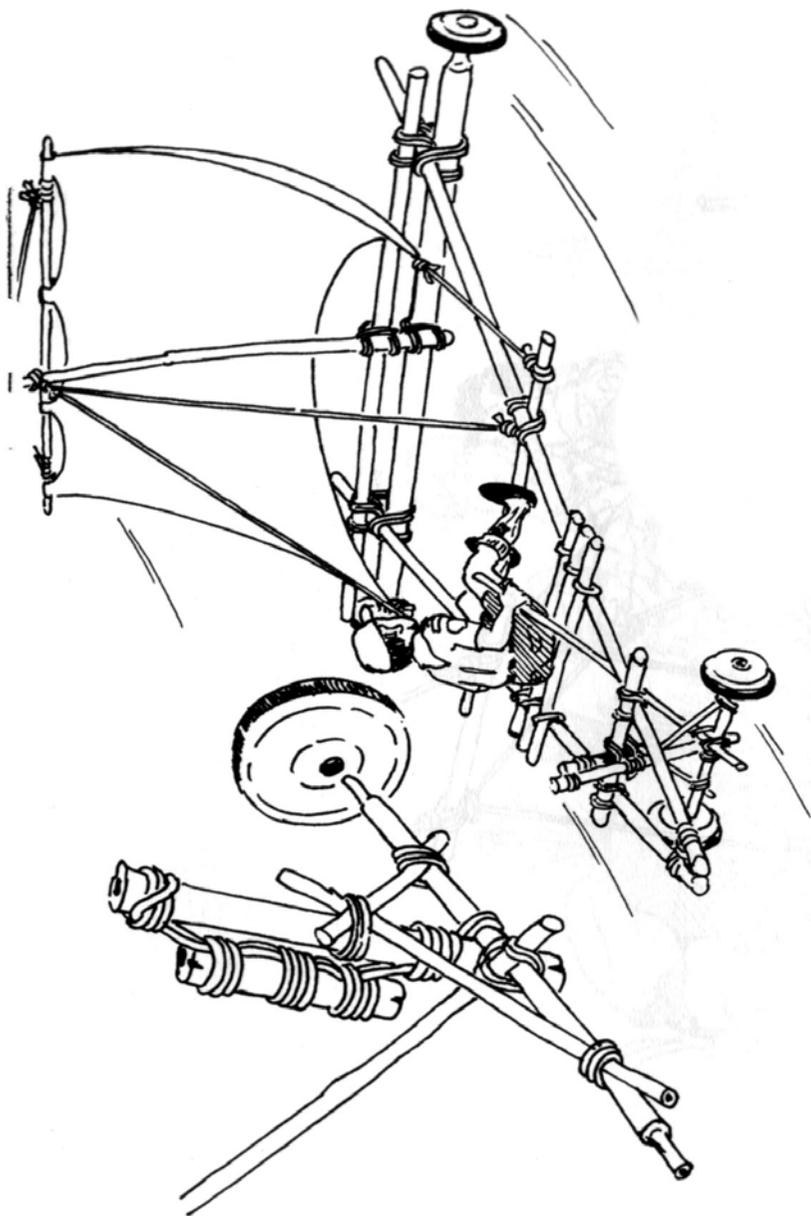




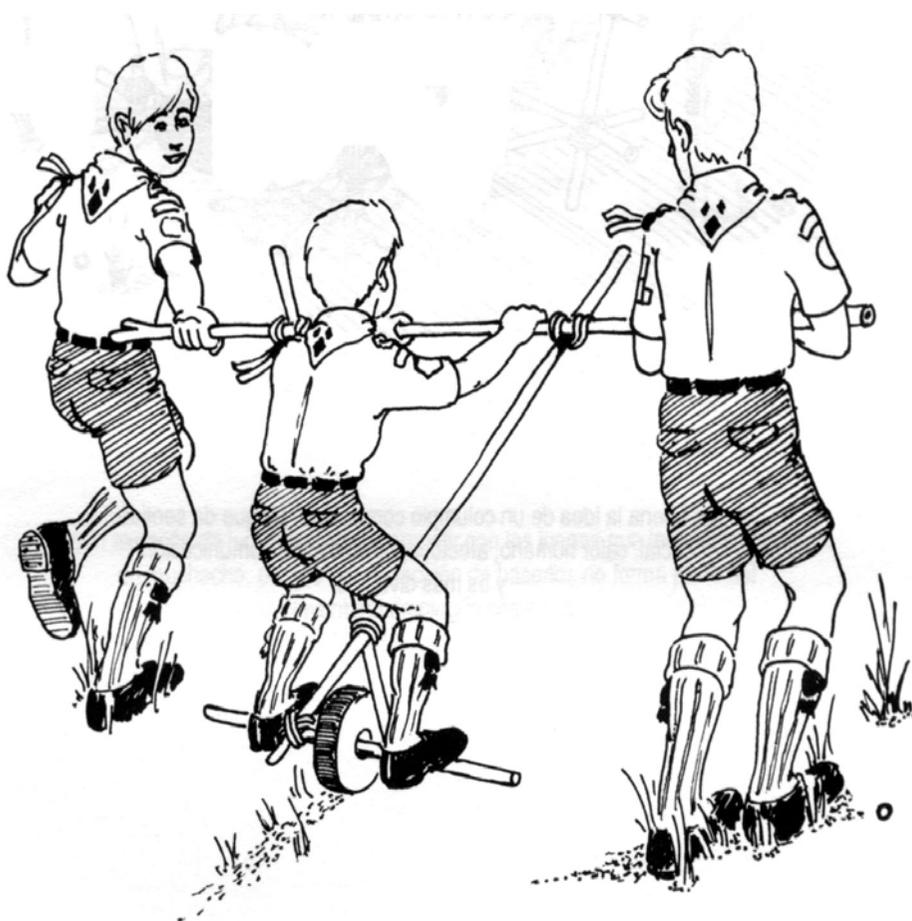
Devemos explorar a criatividade e a imaginação dos jovens, para que construam inventos diferentes do que existe no mercado.

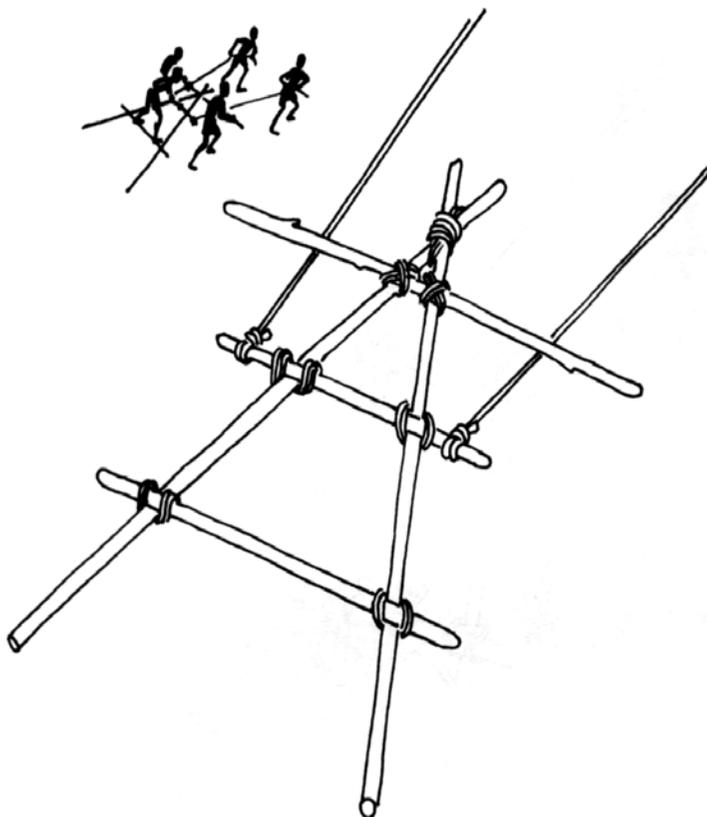


Vejam como é fácil e divertido construir um balanço para que dois escoteiros se divirtam e brinquem de forma saudável.



Motivados pelo descobrimento da roda na era arcaica os escoteiros podem fabricar transportes de uma só roda, considerados em seu gênero os mais velozes. Porém podem também construir outras mais complexas, como na figura da página anterior.

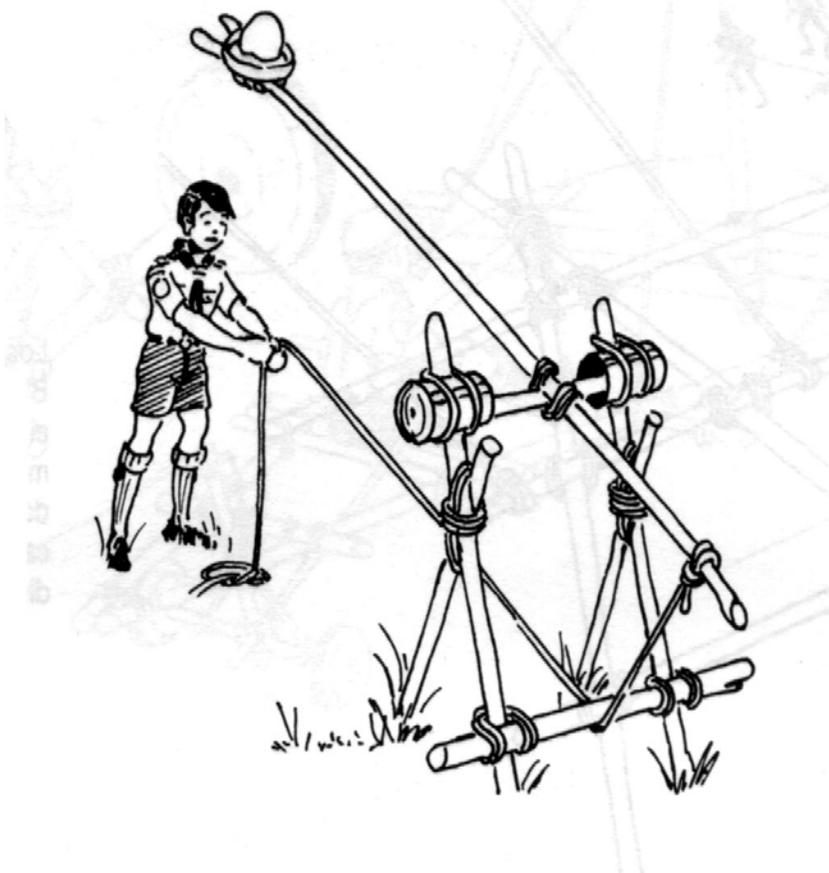




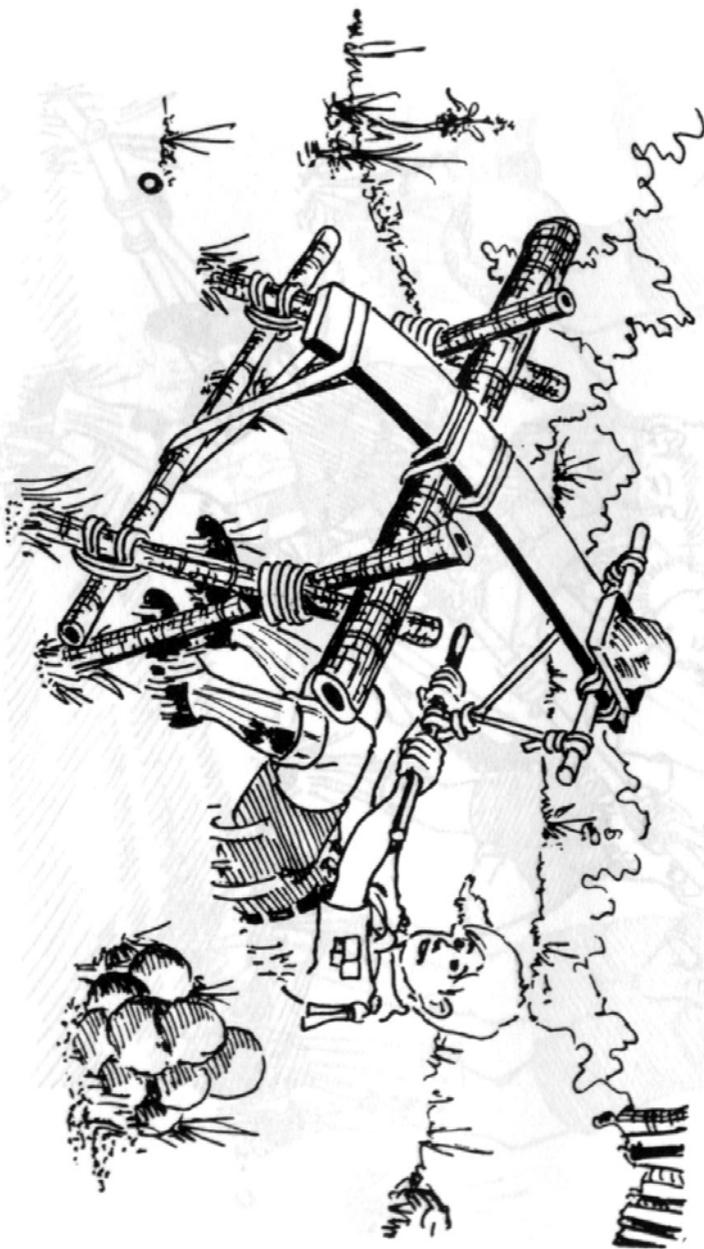
Os carros romanos nos recordam Ben Hur competindo dentro de um circo romano. Os escoteiros também podem se divertir praticando a corrida de bigas.

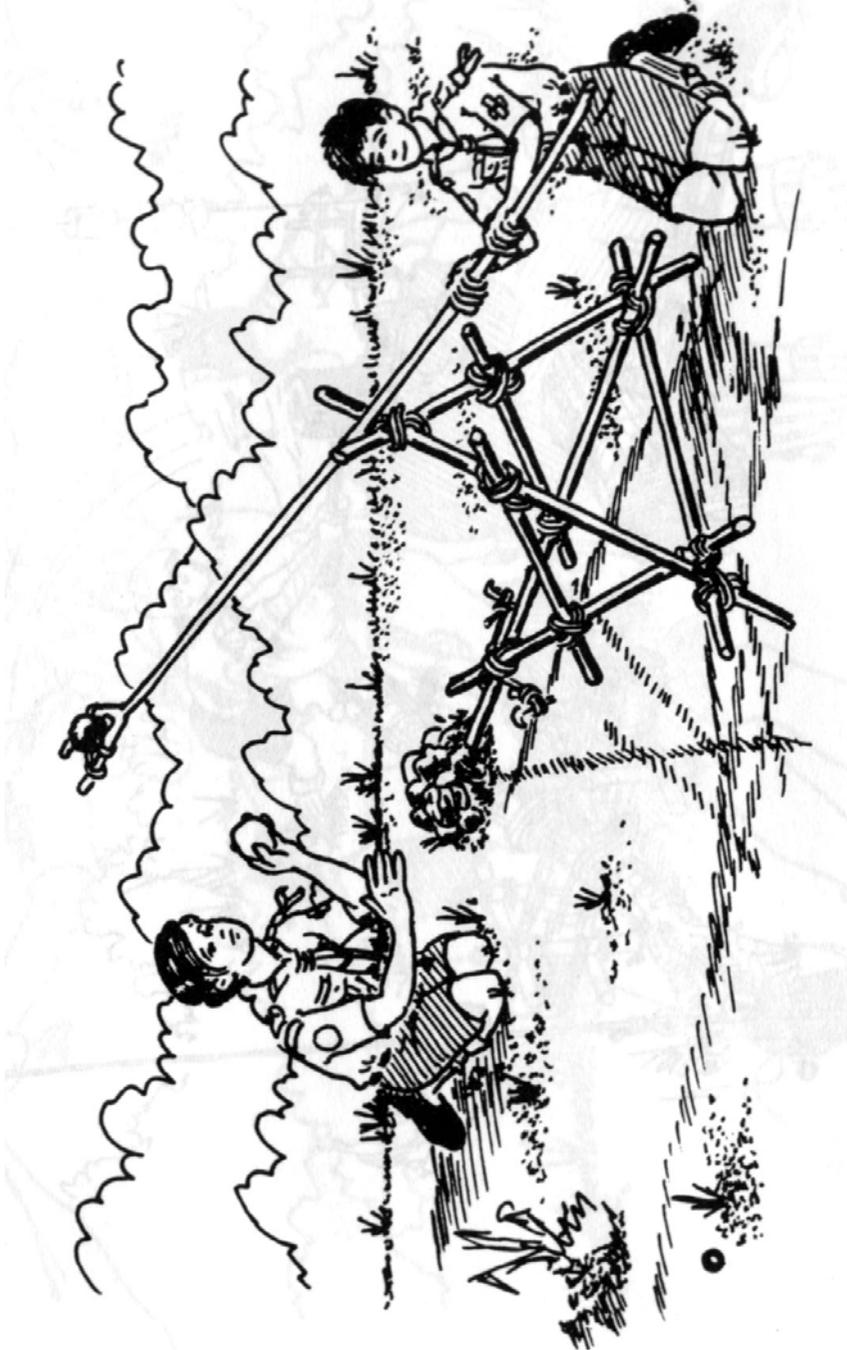
A corrida de bigas é uma atividade bastante atraente pois envolve todos os membros da patrulha na competição.

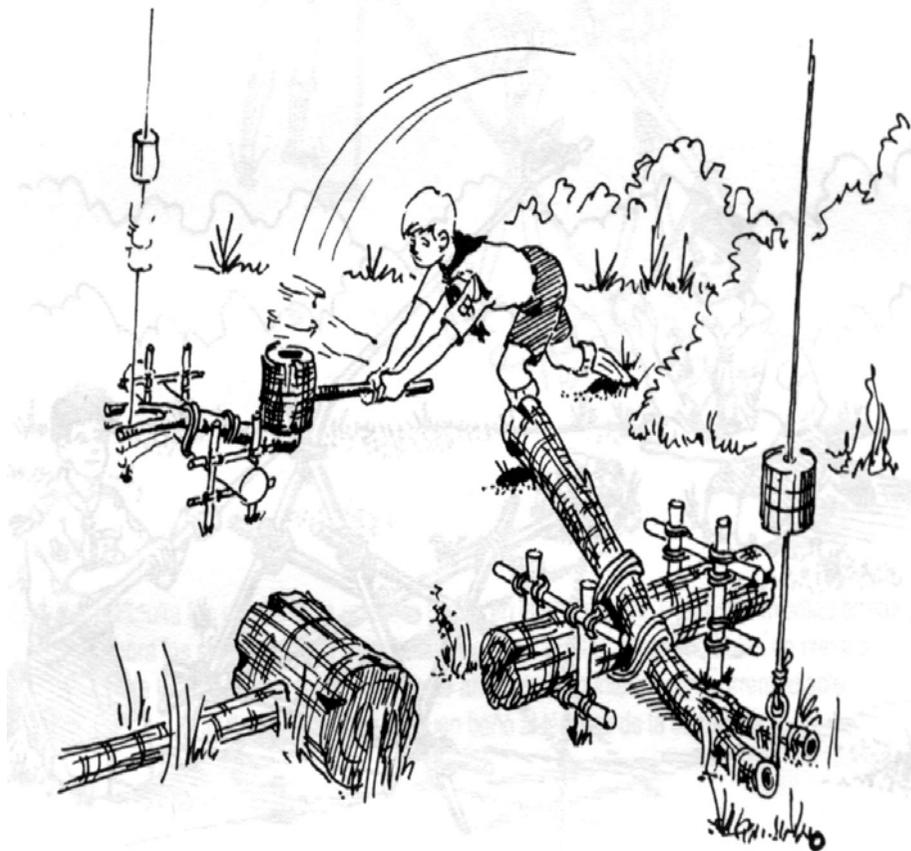




A catapulta foi um artefato de guerra usada na antigüidade. Os escoteiros podem divertir-se lançando balões com água nas outras patrulhas.



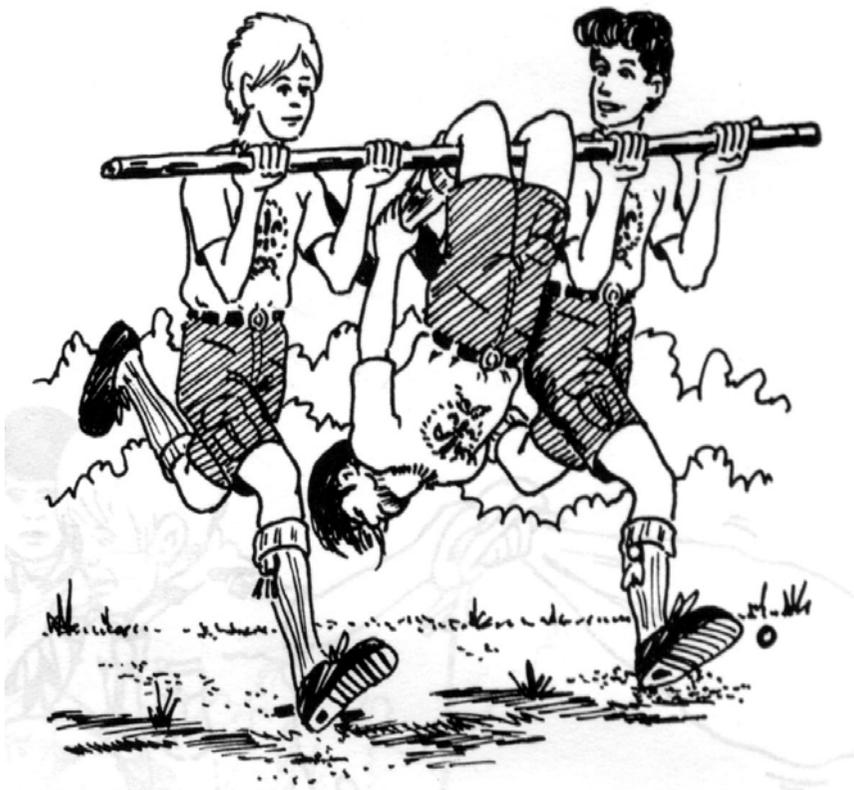




Veja aqui um jogo divertido que pode ser
construído no campo, com o uso de um
martetele de madeira você bate na base para
ver até onde o cone chega. Vence quem
atingir o ponto mais alto.

Entre os jovens e adultos os jogos
estimulam o espírito de
camaradagem e reforçam os laços
de amizade.





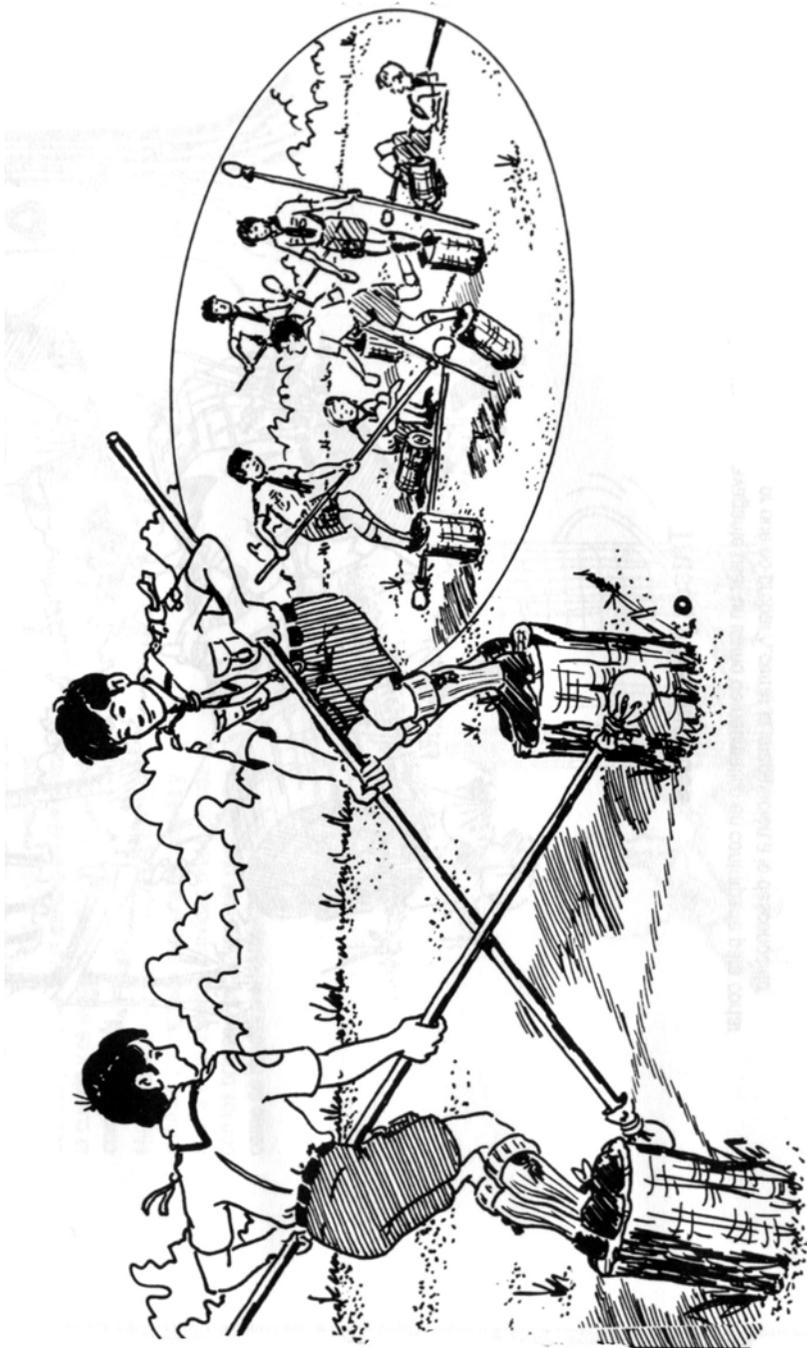
Os jogos ao ar livre se combinam com ações, meios e estratégias diferentes, mantendo os efeitos interessantes, cada vez mais ativos e divertidos.

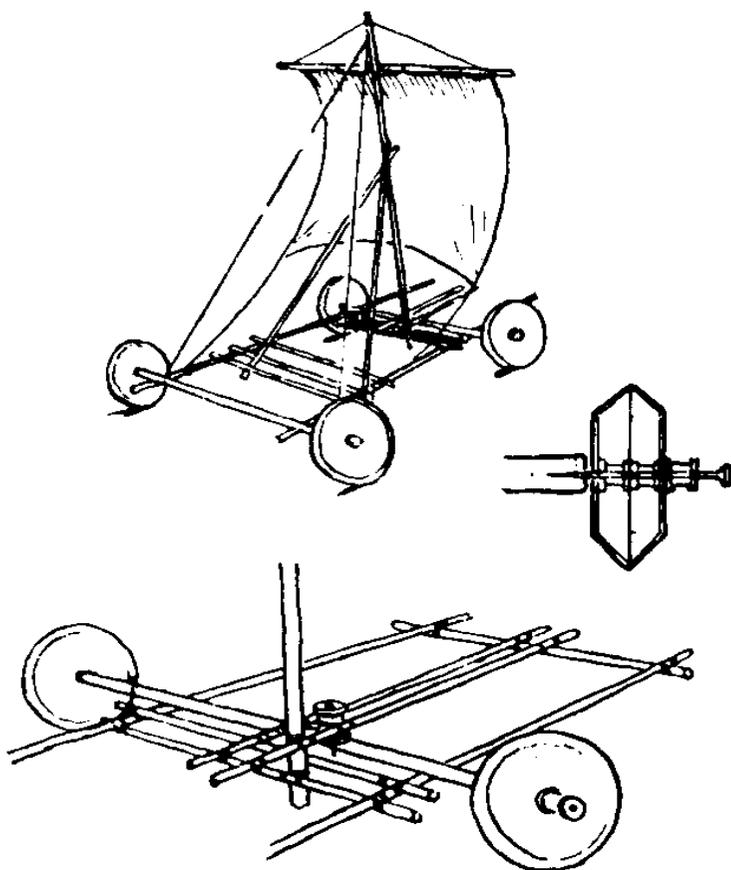
Jogar é uma arte, quer seja individual ou coletivo, o gosto pela disputa é uma marca do ser humano.



Difícilmente encontraremos outro atrativo que venha a substituir os jogos em nossas atividades. Eles enunciam um conjunto de atitudes e qualidades que muitas vezes encontram-se despercebidas nos jovens.

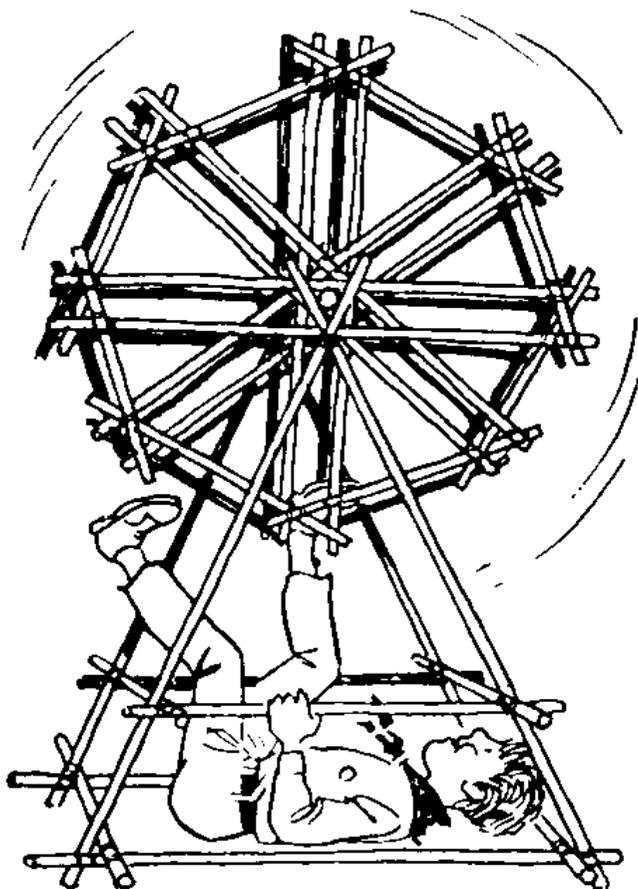


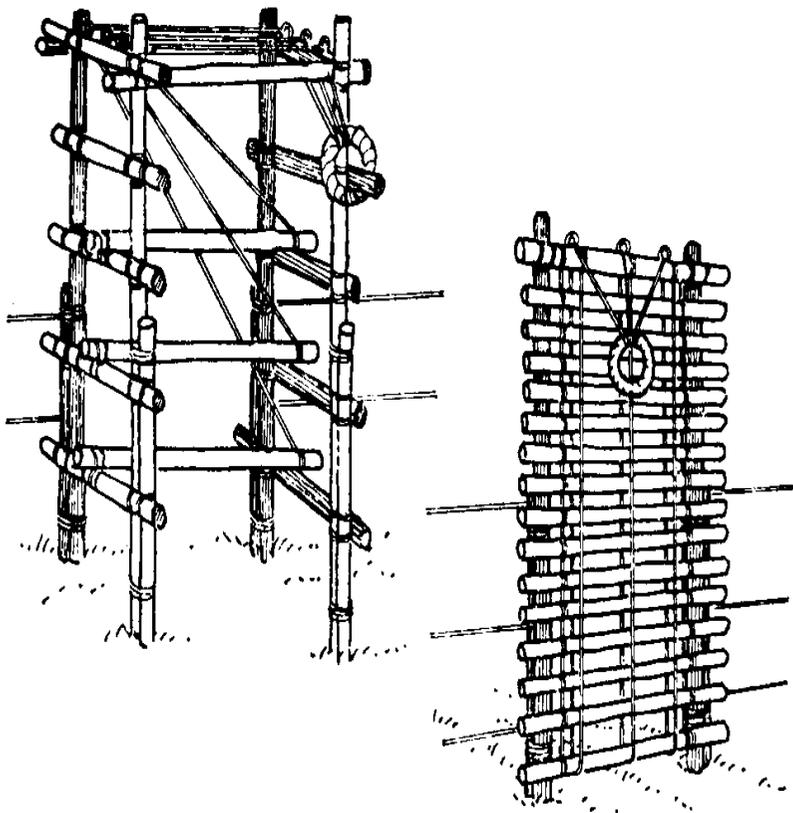




Que tal construir um wind-car para brincar à beira-mar, nada que quatro rodas e uma estrutura de madeira e uma vela. Feito isso basta se divertir.

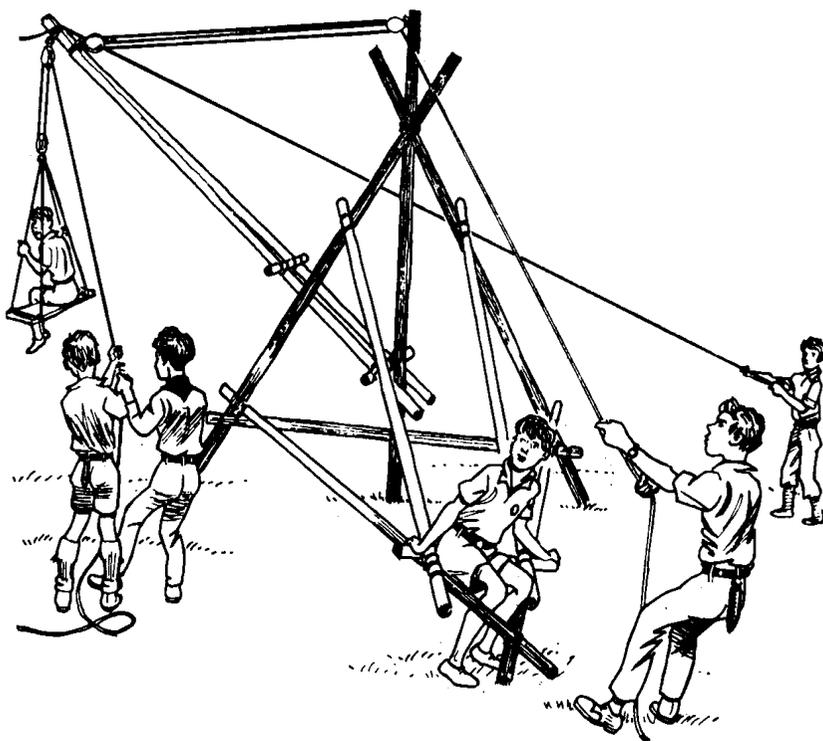
Gostou da roda-gigante? Esta é uma maneira de praticar sua habilidade em construir pioneirias e ainda por cima praticar um exercício diferente.

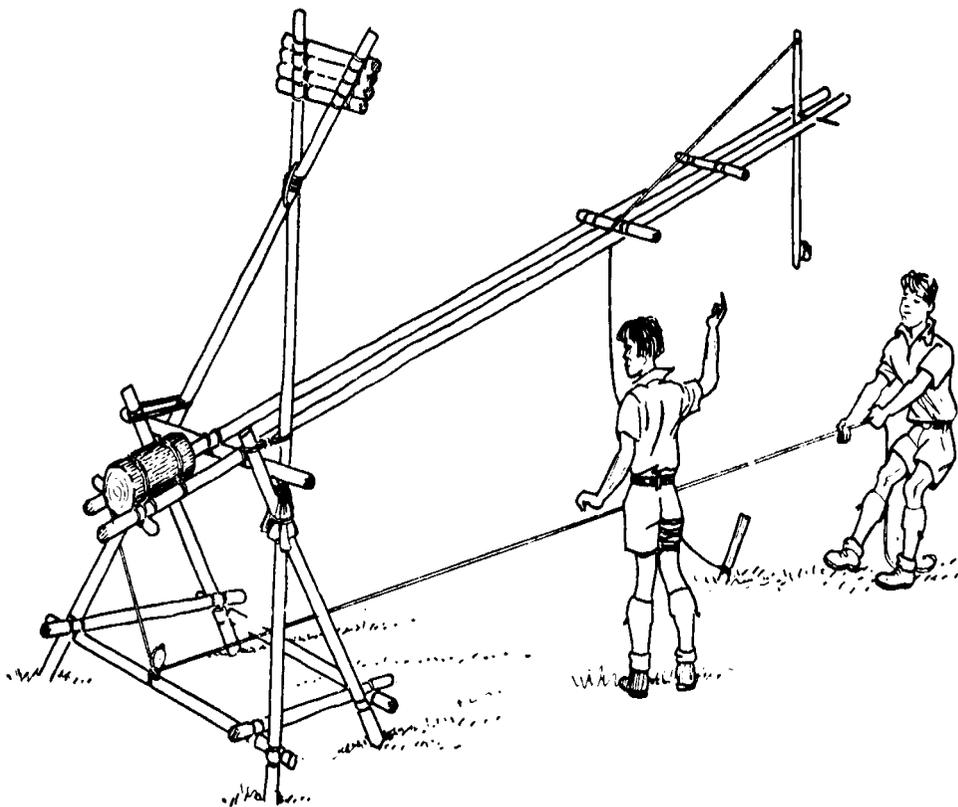




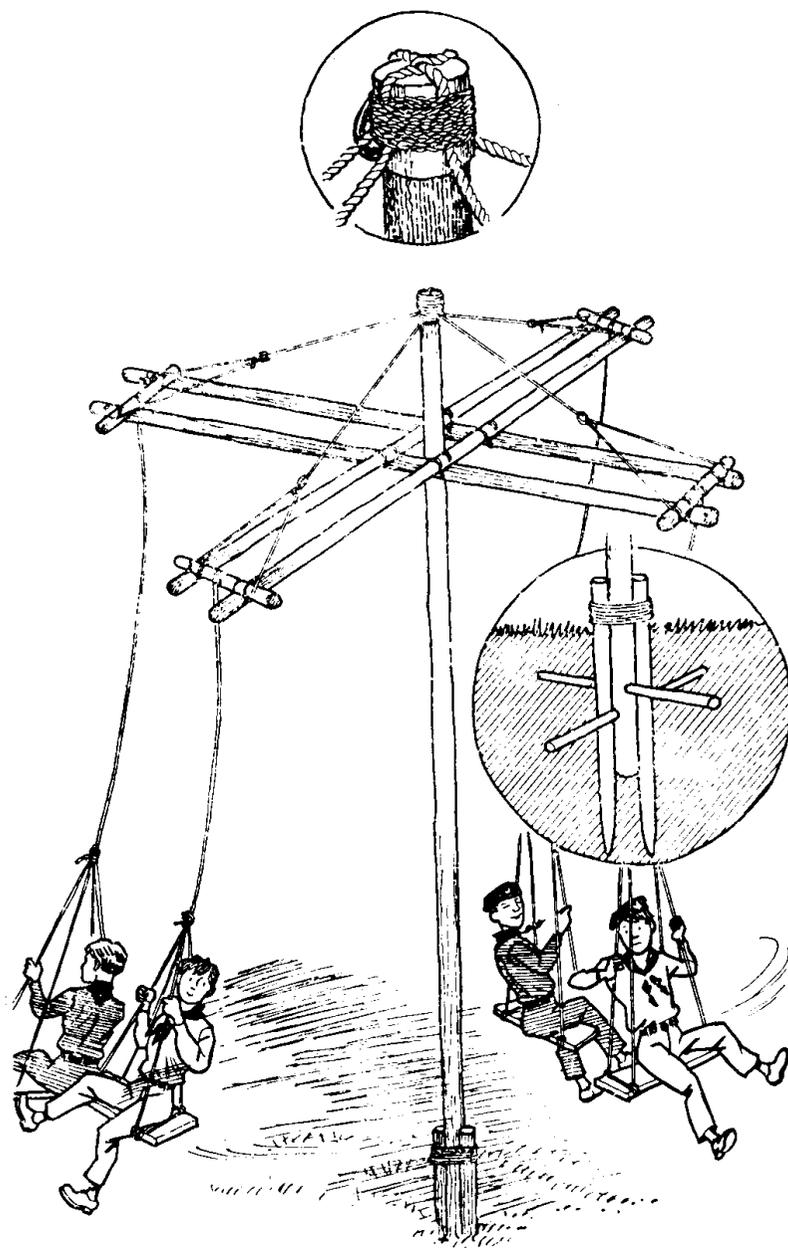
Uma pista de obstáculos é algo realmente interessante de construir tanto no campo como na sede. A vantagem é que pode ser utilizada em qualquer momento.

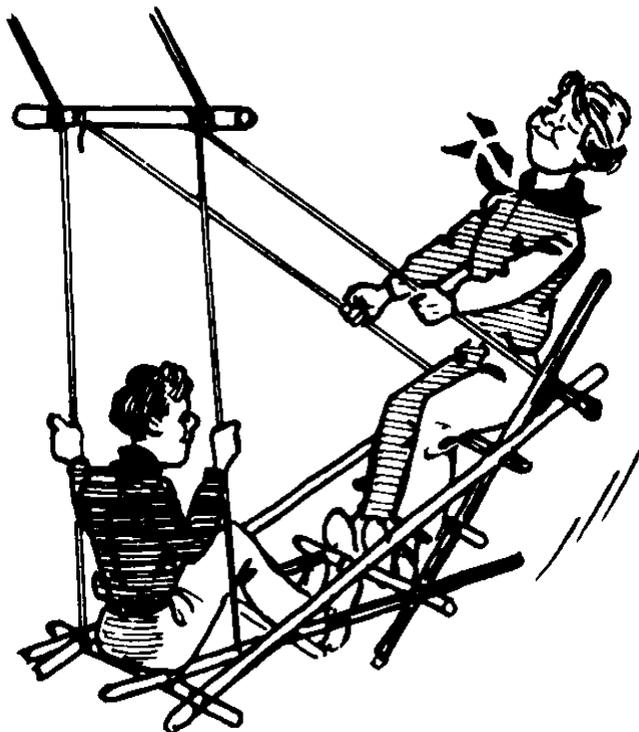
Construa um balanço móvel, onde todos os elementos da patrulha participam efetivamente de sua construção.





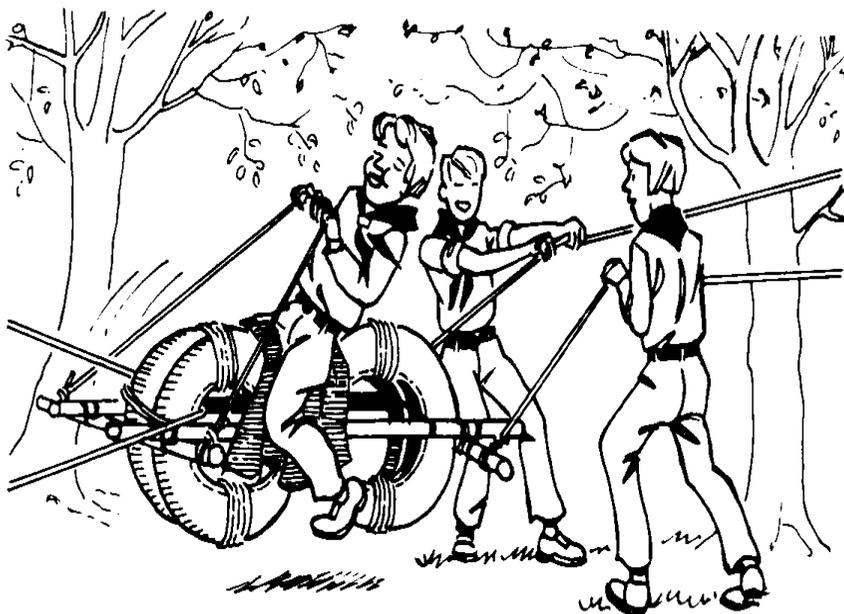
Construções mais complexas podem ter dois objetivos: diversão ou trabalho. Aqui você pode ver uma catapulta e um balanço.

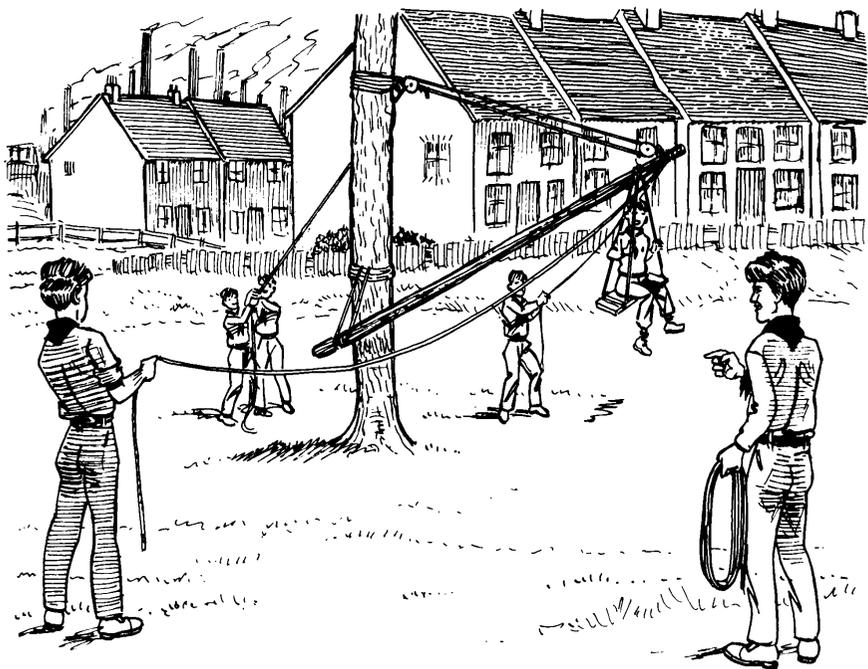




O balanço é um ótimo brinquedo para lobinhos, além de requerer pouco material é muito fácil de ser construído.

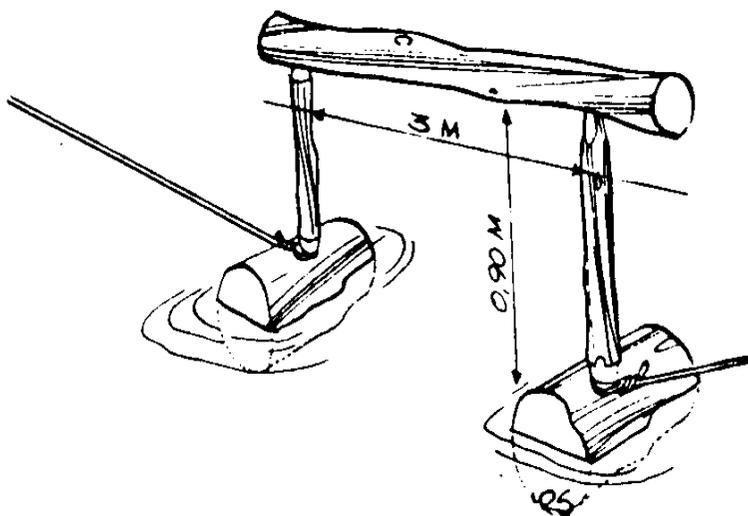
Pneus velhos também servem para se fazer algumas brincadeiras. Use a imaginação e utilize-os em balanços, pista de obstáculos, etc....



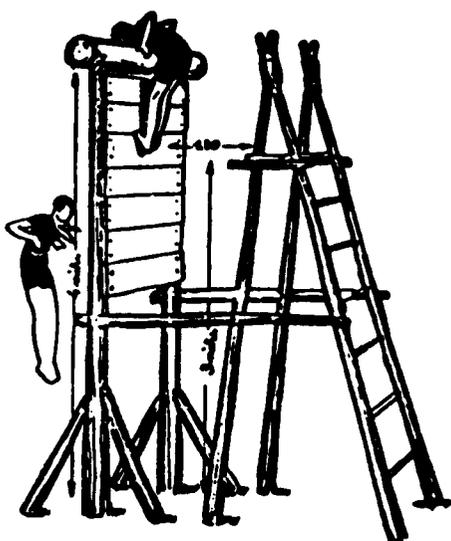


Na sede, é fácil e útil armar um balanço para a patrulha praticar nós e amarras e se divertir com o desafio.

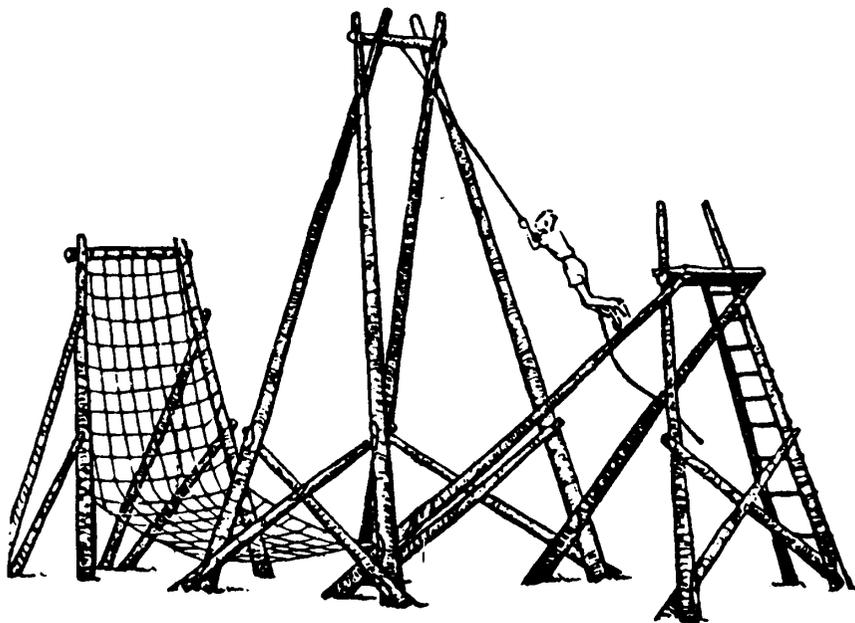
Tome cuidado e observe as regras de segurança utilizando somente materiais de qualidade e em bom estado de conservação.



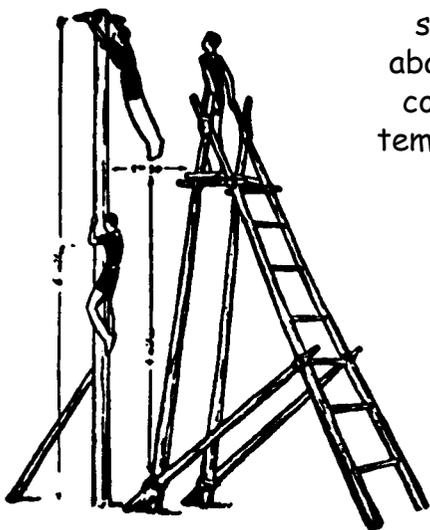
Quer jogar pólo aquático? Acima você tem as medidas ideais para a construção da goleira.



Uma pequena construção para a prática de exercícios manterá os jovens ocupados em algo realmente saudável.



Uma pista pode ser simples, como a figura abaixo, ou mais complexa, como acima, depende do tempo e material disponível para o intento.



SÉRIE AR LIVRE

- 1 - NÓS E AMARRAS
- 2 - ABRIGOS E BARRACAS
- 3 - FERRAMENTAS NO CAMPO
- 4 - BALSAS E CANOAS
- 5 - PONTES
- 6 - TORRES E MASTROS
- 7 - INSTALAÇÕES DE CAMPO
- 8 - TRUQUES E HABILIDADES
- 9 - ATIVIDADES E JOGOS COM PIONEIRIAS
- 10 - INSTALAÇÕES DE COZINHA
- 11 - TRABALHANDO COM CABOS
- 12 - INSTALAÇÕES DE CAMPO 2
- 13 - INSTALAÇÕES DE COZINHA 2
- 14 - FOGOS E COZINHA MATEIRA

