



Os Jogos

nas veladas de Patrulha



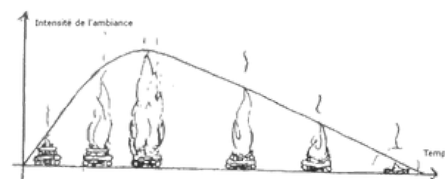
Os jogos nas veladas de patrulha

Durante um fim de semana de patrulha ou um campo de patrulha, a velada é um momento importante que não pode ser negligenciada. A fogueira deve ser bonita para que todos/as tenham vontade de passar um bom momento ao seu redor com toda a patrulha. É importante que cada um/a seja ativo/a: a animar as canções, a apresentar os números, a participar dos jogos, a cuidar da fogueira, etc.

Respeitando o ritmo da velada, é preciso pensar em alternar momentos calmos e momentos agitados. Os jogos devem ter um lugar importante na velada, mas cuidado para que os participantes não sejam ridicularizados! Aqui estão alguns exemplos de jogos que podem animar uma velada de forma agradável.

Jogo de mímica

Escreve-se em pedaços de papel uma ação simples (objeto a manipular, movimento, verbo de ação, etc.). Há tantos pedaços de papel quanto elementos na patrulha, e eles são dobrados e colocados numa boina. Cada elemento, por sua vez, pega num pedaço de papel e deve imediatamente, sem preparação, fazer adivinhar a ação escrita.



Jogo de mímica em escalada

São escolhidos 3 pessoas da audiência e, quem está a orientar a velada dá um papel com uma ação que deve ser reproduzido pelo primeiro elemento escolhido; depois, o primeiro elemento deve repetir o movimento que viu para o segundo e assim até terem repetido todos e a audiência deve tentar adivinhar qual o movimento é que estava escrito no papel.

Jogo de imaginação

Um elemento começa a ler um texto e, à medida que avança, escolhe aleatoriamente alguém para inventar o resto da história. Ele não tem direito a tempo para pensar. Ao sinal de mudança, passa para outro elemento, e quando for feito o sinal de conclusão, a história deve ser concluída sem demora. É claro que, no seu todo, ela deve fazer sentido.