

Jogo das Minas

(Expedição/ Flotilha, 10-14 anos)

Resumo:

O “Jogo das Minas” aborda questões cruciais relacionadas com o preconceito e os estereótipos, com ênfase especial na afetividade e sexualidade. O jogo promove também o desenvolvimento de habilidades como orientação, coordenação, observação e memória. Os jogadores têm a oportunidade de testar as suas habilidades de trabalho em equipa, observar e memorizar sequências corretas. No entanto, o objetivo principal do jogo é fornecer ferramentas de compreensão sobre a complexa relação entre sexualidade, afetividade e fé, numa oportunidade única para promover o diálogo e a reflexão sobre questões sensíveis, enquanto fortalece os laços entre os participantes.

Nota (disclaimer): Este jogo foi criado para ir ao encontro de inquietações identificadas nos elementos de um grupo (bando, patrulha, equipa, secção) e não deve ser usado sem que haja a prévia identificação destas questões na vivência do grupo. O dirigente (a equipa de animação) deve perceber se o jogo vai ao encontro de dúvidas e questões que o grupo levantou; se, pelo contrário, estes temas ainda não foram levantados pelos escuteiros, então não devem ser expostos pela EA, a despropósito. A ideia é que este jogo seja usado apenas como resposta a questões e posições já identificadas nos escuteiros.

Duração:

30/ 45 minutos

Objetivos do Jogo:

Combater o preconceito e estereótipos dando especial ênfase aos da sexualidade / afetividade;

Desenvolver a capacidade de orientação, coordenação, observação e memória;

Testar o trabalho em patrulha*, observando os outros e memorizando as sequências mais corretas;

Construir chaves de leitura sobre a afetividade/ sexualidade e a relação com a fé.

Materiais:

Giz / Marcador para chão;

Campo quadrado de 5x5m, dividido por quadrículas de 30x30cm e marcado com números de 1 a 20. Em cada espaço/quadrícula existe uma mina;

Cartão com matriz com a localização das minas; cada quadrícula está predefinida com a mesma pergunta (ver em anexo);

Lista com as questões e Notas para “Resposta Longa”.



Descrição do Jogo:

Se houver oportunidade, o campo minado deve ser desenhado no chão de acordo com o mapa (em anexo).

Cada elemento da patrulha terá de percorrer o campo de minas até à outra margem. Todas as patrulhas jogam ao mesmo tempo, um jogador de cada vez. Os jogadores, um de cada patrulha, lançam os discos em simultâneo. A quadrícula onde cair o disco definirá o tipo de situação/ resposta a dar; o dirigente faz uma pergunta ou lança um desafio ao qual cada jogador deve dar a resposta correspondente. Caso não acerte em nenhuma quadrícula, o jogador terá uma segunda oportunidade para lançar.

Todos terão oportunidade de atravessar o campo minado até à zona segura. De acordo com a indicação das quadrículas onde pode cair o disco, uns jogadores passarão sem terem de responder a qualquer questão e outros terão que manifestar a sua opinião sobre um tema.

Se o jogador não tiver qualquer opinião ou não for capaz de a manifestar, poderá pedir ajuda a algum membro da sua patrulha; nesse caso, regressa ao início do jogo e reinicia o caminho pelo campo minado.

A patrulha vencedora será aquela que mais rápido tiver conseguido colocar todos os seus elementos do outro lado do campo minado.

Cada jogo pode ser jogado com 2 ou mais patrulhas em simultâneo. Deve manter-se a equidade no número de participantes por patrulha. Caso haja só uma equipa, pode ser jogado, mas sem competição entre as patrulhas.

Informação para o dirigente:

O dirigente* faz a gestão do jogo evitando manifestar a sua opinião; poderá e deverá complementar com alguma informação no momento da “Resposta Longa”, funcionando como moderador/ árbitro e/ ou impulsionador da resposta, bem como dando alguma explicação adicional.

Carta com “Resposta Longa”: pede-se que o elemento explique (troque por miúdos) a situação exposta ou que proponha uma solução para essa situação; poderá haver um complemento dado pelo dirigente de acordo com as propostas.

O dirigente deve ter em conta a faixa etária e a maturidade dos exploradores na escolha das frases a serem apresentadas. Pede-se o cuidado e atenção habituais para adequar as particularidades do jogo à realidade da Expedição.

Sugere-se que no fim do jogo (logo depois ou mais tarde), deverá haver oportunidade para se dialogar procurando uma reflexão pedagógica que oriente o sentir dos escuteiros para este tema.

Objetivos Pedagógicos

F2; F3; F6

A1; A4; A5

C2; C6; C7; C8

E3; E8

I5; I6

S5; S6; S7; S8

*Aquando da leitura deste documento encontra-se subentendida a respetiva nomenclatura marítima e aérea.

