

Jogo da Pesca

(Expedição*, 10 aos 14 anos)

Resumo:

O “Jogo da Pesca” é uma atividade educativa e divertida com o propósito de abordar questões sensíveis, como sexualidade, afetividade e fé, enquanto promove a quebra de estereótipos e preconceitos associados a esses temas. Além disso, o jogo estimula o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas, ao mesmo tempo que reforça o trabalho em equipa. Em resumo, o “Jogo da Pesca” oferece uma abordagem interativa e envolvente para explorar tópicos importantes que podem moldar as perspectivas e atitudes dos jogadores.

Duração do jogo:

15 / 30 minutos para construir os materiais.

15 / 30 minutos de jogo.

Objetivos do Jogo:

- Construir chaves de leitura sobre a sexualidade e afetividade e a relação com a fé;
- Combater o preconceito e estereótipos dando especial ênfase aos da sexualidade e afetividade;
- Estimular a coordenação e motricidade grossa e fina;
- Testar a capacidade e espírito de patrulha*;
- Saber jogar entre patrulhas.

Materiais:

Os materiais serão construídos por cada patrulha:

- 1 cana por patrulha de 1 metro, com fio de pesca (cerca de 1 metro), com anzol/ arame arqueado na ponta;
- 20 ou mais peixes feitos de esferovite ou outro material, com argola na lateral ou na boca;
- Cartas com as questões (correspondentes ao número de peixes pretendidos) (ver materiais em anexo).

Descrição do Jogo:

Criar, num espaço no chão, algo semelhante a uma piscina, com uma lona e umas paredes ou usar mesmo uma mini piscina insuflável com água (nesse caso os peixes devem ser identificados com números que correspondem às cartas). Jogam duas ou mais patrulhas ao mesmo tempo.

Cada elemento da patrulha terá de pescar um peixe, utilizando a cana com um gancho amarrado na ponta da linha, introduzindo o gancho no orifício que se encontra na boca do peixe. O elemento que conseguir pescar mais rápido o seu peixe terá uma bonificação. Aos restantes pescadores será atribuída pontuação pela rapidez em ordem decrescente (haverá sempre pontuação).



Retirado o peixe da piscina, o pescador terá de ler a pergunta (e as opções de resposta) e responder à mesma, argumentando-a. Os restantes elementos da patrulha poderão ajudar o colega, se este o solicitar.

As questões corresponderão, por exemplo, a situações práticas, ou situações limite. Alguns cartões têm alternativas de resposta, sendo que o jogador pode escolher uma das alternativas apresentada ou sugerir uma outra opção de resposta, que considere mais adequada. Pela resposta haverá sempre pontuação. A não resposta implica uma perda de pontos.

É pontuada a rapidez na pesca e na resposta. A rapidez na pesca dá 10 pontos; os restantes terão pontuação sucessiva; qualquer tipo de resposta dará direito a 5 pontos; a ausência de resposta retira 2 pontos; o pedido de ajuda à patrulha implica ter apenas direito a 3 pontos.

Informação para o dirigente:

O dirigente* vai atuar como moderador / árbitro e ou impulsionador da resposta, podendo prover alguma explicação adicional.

No final da atividade, deverá haver oportunidade para se dialogar procurando uma reflexão pedagógica sobre este tema.

O dirigente deve ter em conta a faixa etária e a maturidade dos seus elementos na escolha das frases; do mesmo modo, poderão ser acrescentadas novas questões adaptadas à realidade onde se insere o agrupamento / secção e outros peixes em branco para novas questões ou outras questões que se considerem pertinentes.

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.

A1; A4; A5; A8.

C2; C6; C7; C8.

E3; E8.

I5; I7.

S4; S6; S8.

* aquando da leitura deste documento encontra-se subentendida a respetiva nomenclatura marítima e aérea. Dirigente/ animador

