

# Informações sobre jogos ao ar livre



Este artigo oferece dicas e truques úteis para uma boa preparação e realização de jogos ao ar livre. Com o conhecimento necessário, o planejamento e a execução ficam bem mais fáceis.

## A emoção e o sucesso dependem de

- um conceito de jogo (história) interessante, adequado à faixa etária e bem apresentado.
- regras de jogo bem elaboradas e claramente explicadas.
- o mestre do jogo.
- o tamanho e o formato da área de jogo.
- o espírito do jogo e a motivação dos jogadores e da equipe.
- o envolvimento de cada jogador.

## Preparação

- Reconhecimento da área (Onde estão os riscos? Onde estão as áreas protegidas?)
- Verifique se a área é um local de caça, um campo de tiro militar ou uma reserva natural; informe as partes relevantes, se necessário
- Se necessário, demarque a área de jogo e monte as estações
- Explique o jogo aos participantes, distribua tarefas e defina com antecedência que tipo de ajuda é permitida...
- Prepare os materiais necessários

## **Introdução**

- Preparando os jogadores para o estado de espírito certo
- Os jogadores são familiarizados com a situação inicial
- Assumindo um papel (programa de unidade, etc.)

## **Instruções do jogo**

- Delimite a área de jogo com pontos de controle e estações; marque os limites do campo de jogo e as zonas de perigo; informe a localização do posto de primeiros socorros
- Explique o jogo de forma que todos possam ver e ouvir você; preste atenção à escolha das palavras
- Explique o jogo a partir de diferentes perspectivas
- Reserve tempo suficiente e permita que os participantes façam perguntas
- Garanta silêncio

## **Regras do Jogo**

- Pense bem nas coisas, preste atenção aos detalhes e tente identificar as áreas cinzentas
- Tudo o que não foi proibido é permitido (área cinzenta)
- Algumas regras influenciam a dinâmica do jogo, enquanto outras têm como objetivo garantir a segurança.
- Evite que as coisas saiam do controle, mas dê margem suficiente para permitir o desenvolvimento de estratégias

## **Formação de grupos**

- Os grupos devem ser formados de maneira equilibrada ou aleatória?
- Antes do início do jogo, reserve um tempo para distribuir as funções e discutir a estratégia dentro do grupo
- Peça aos jogadores que se alinhem por ordem de idade (do mais novo ao mais velho) e, em seguida, peça que se contem. Isso geralmente é justo...
- Identificação dos grupos

## **Gerenciamento do jogo**

- Você e o kit de primeiros socorros estão localizados em um ponto central e podem ser acessados pelos jogadores a qualquer momento
- Se necessário, membros adicionais da equipe patrulharão a área de jogo para esclarecer quaisquer dúvidas.

## **Área de recreação**

- Trace os limites em um mapa e sinalizá-los claramente (com fita de isolamento, bandeiras etc.)
- Use limites naturais que se destaquem o máximo possível (caminhos, valas, clareiras, etc.)
- Atenção: o campo de jogo costuma ser escolhido grande demais!
- Marque as zonas de risco

## **Início e fim do jogo**

- devem ser claramente definidos; deve-se utilizar um sinal sonoro
- Os jogadores devem saber para onde devem se dirigir no início e no final da partida.

## **Duração do jogo**

- O tempo total inclui a explicação do jogo, a formação dos grupos, o tempo de jogo, o tempo de deslocamento até o local do jogo e as considerações finais
- Às vezes, o entusiasmo pode diminuir durante jogos mais longos; cabe à equipe manter os jogadores motivados
- Anuncie o tempo de jogo, se for o caso

## **Momento de encerramento**

- Fase de relaxamento (especialmente para jogos noturnos ao ar livre), por exemplo, um chá ao redor da fogueira, uma caminhada tranquila de volta ao acampamento; deve haver uma reconciliação entre as equipes (incluindo entre os membros da equipe organizadora!)
- Anuncie os resultados do jogo, saia do papel e permita que haja discussão; enfatize o resultado/a experiência compartilhada, em vez da equipe vencedora
- Cerimônia de premiação e entrega de prêmios
- Tente tirar a seriedade do jogo abordando certos aspectos com humor.

## **Erros comuns**

- Áreas cinzentas e regras mal elaboradas, que surgem no decorrer do jogo e são então resolvidas de alguma forma pela equipe nas estações (frustração)
- Em jogos em que os membros da equipe atuam como “inspetores”, a proporção entre equipe e participantes deve ser ajustada. Às vezes, isso se transforma em uma competição para ver “quem consegue pegar mais participantes”, o que pode ser frustrante para os participantes. É melhor usar menos membros da equipe, já que, do contrário, fica difícil manter tudo sob controle.
- Os membros da equipe não estão suficientemente informados, especialmente sobre os detalhes.
- Ao explicar, você automaticamente parte do seu próprio entendimento e conhecimento, mas muitas vezes os outros interpretam as mesmas palavras como significando coisas ou procedimentos diferentes — por exemplo, como lidar com as fitas de vida, mostrar a fita do adversário ao repassá-la, etc.
- Os percursos são muito longos e passam por terrenos variados, como matagais, espinhos, valas...
- Lembre-se de se hidratar durante as provas
- Não se leva em conta tempo suficiente, especialmente para os preparativos antes do início da prova; isso muitas vezes não é considerado no tempo real da prova (estresse)
- Preste atenção à disposição dos grupos e aos pontos de cruzamento entre eles; os grupos posicionados nas bordas podem ter uma vantagem
- Grupos cujas estações estejam no topo ou na base de uma ladeira podem estar em vantagem ou desvantagem
- Funcionários desnecessários ficam parados sem fazer nada (frustração, queda na motivação)
- Os materiais não estão devidamente preparados (faltam canetas, etc.)
- Os membros da equipe discutem com os jogadores o que deu errado logo após a partida, prejudicando assim o clima
- Se houver reclamações, não as expresse na frente dos participantes; em vez disso, aborde-as de forma construtiva com o responsável, exceto em casos de erros muito graves

## Tipos de jogos ao ar livre

- **Jogos de contrabando:** um objeto deve ser contrabandeado para algum lugar.
- **Jogos de combate e tática:** atacar e defender usando astúcia e artimanhas.
- **Caça ao tesouro:** procurar e resolver tarefas.

## Referência da fonte

- Imagem da capa: **Clip art** cedida pela editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) , extraída de: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Segunda edição revisada, 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**