

COMUNICADO 4 - FUNCIONAMENTO DO DESAFIO ESCOTEIRO

“Um misterioso crime ocorre no Teatro Municipal e sua patrulha será convocada a elucidar esse caso buscando as pistas espalhadas em diferentes locais. Mas cuidado, pois o criminoso pode estar escondido na próxima esquina...”

Pegue o seu caderno, o seu chapéu e a sua “lupa” de “Detetive” e venha conosco vivenciar e explorar o universo de Sherlock Holmes.”

1- A ATIVIDADE

A atividade será ambientada no Centro do Rio de Janeiro em fins do século XIX. As patrulhas farão parte do mundo investigativo de Sherlock Holmes. Os jovens receberão o relato com a descrição do crime, local, personagens e suspeitos. Cada patrulha deverá percorrer as ruas do Centro do Rio de Janeiro visitando locais históricos e inusitados em busca das pistas necessárias para elucidar o caso.

Os locais onde as patrulhas poderão obter as pistas serão denominados de “Estações”. Nestes locais poderá haver algum tipo de tarefa a ser realizada antes que a pista seja fornecida. A junção das peças desse imenso quebra-cabeça levará à solução do mistério.

Apenas a primeira “Estação” será indicada pela coordenação para cada patrulha, para melhor distribuição do contingente pela área do jogo. A partir da segunda estação cada patrulha poderá traçar seu próprio caminho e estratégia.

Serão quatro questões a serem respondidas para a elucidar o caso. As patrulhas não estarão obrigadas a percorrer por todas as estações. Dependerá apenas da quantidade e qualidade das pistas obtidas e da capacidade de dedução de cada equipe. Porém, recomendamos que fiquem sempre alertas e não tenham pressa, pois nosso criminoso é muito esperto e pode deixar “pistas-falsas” pelo caminho.

Também teremos distribuídos pela área do jogo três personagens inusitados: os “Viajantes do Tempo”. Esses personagens não são do nosso século e somente as patrulhas mais atentas poderão perceber sua presença pelas ruas. Eles conhecem a solução completa do caso! Porém, a viagem do tempo os deixou com uma pequena sequela na capacidade de comunicação e eles só conseguem falar duas palavras: “Sim” e “Não”. A patrulha que conseguir localizar um “Viajante do Tempo” poderá lhes formular uma pergunta, que possa auxiliá-los na elucidar o caso (lembrando que a resposta será apenas “sim” ou “não”). Cada “Viajante do Tempo” poderá responder a apenas uma pergunta por patrulha!

Dentro do mapa haverá dezenove Estações marcadas e uma estação não terá a sua localização apontada (totalizando vinte estações). As patrulhas irão receber as dicas para localização desta “Estação-oculta”. As estações estarão localizadas exatamente conforme a indicação do mapa. Em caso de dúvida quanto ao deslocamento para as estações as patrulhas poderão consultar o adulto acompanhante.

Como bons escoteiros, devemos observar todas as regras de segurança no trânsito. Por isso, teremos que redobrar nossa atenção na travessia de ruas e avenidas, observando sempre a **sinalização de trânsito** e utilizando as respectivas **faixas de pedestres** .

Quando a patrulha entender que já possui todas as respostas do mistério (ou ao final do tempo de jogo estipulado) deverá retornar a Secretaria, para entrega da sua ficha de respostas e aguardar o encerramento do evento.

O objetivo da atividade é a solução do mistério, não será um jogo com pontuação. A participação nas atividades das estações não influenciará no sucesso da patrulha, tendo como objetivo apenas entreter, informar e divertir os jovens.

Uma forma de já ir treinando a capacidade de dedução com a sua tropa/patrulha é apresentando a eles alguns jogos de mistério como o jogo “**Detetive**” (Estrela) ou mesmo o jogo “**Scotland Yard**” (Grow).

2 - PARTICIPAÇÃO DOS ADULTOS

O papel dos escotistas que acompanharão as patrulhas é de orientação e zelo pela segurança dos jovens. É imprescindível que os adultos estimulem seus jovens no jogo, porém sem participarem efetivamente dele (dando respostas ou dicas), pois perderá toda a graça do Desafio Escoteiro.

Ao chegar a cada estação, o adulto deverá procurar o Chefe da Estação para auxílio/orientação da sua patrulha, com o objetivo de dinamizar as atividades.

O escotista acompanhante deverá estar preparado para caminhar com a patrulha durante **TODA** a atividade. Portanto, não recomendamos a inscrição de adultos com algum tipo de limitação física ou contraindicação médica para caminhar por mais de seis horas.

QUER SABER MAIS? IREMOS SOLTAR DIVERSAS DICAS SOBRE O TEMA. ACOMPANHE

Site da UEBRJ: <http://www.escoteirosrj.org.br/eventos/desafio>

NÃO PERCA, NO COMUNICADO 5, COMO MONTAR SUA PATRULHA.