

Ficha de Prova

The Whirling Jackstay

Prova:	<p>É demarcada uma zona de jogo (círculo +- 3m de raio) sendo distribuídos objetos dentro deste círculo no centro fica colocada uma estaca, o chefe deverá estar amarrado pelo tornozelo a esta estaca.</p> <p>Chefe irá girar a corda em seu redor de forma a evitar que os elementos da equipa consigam apanhar os objetos de dentro do círculo. Quando um dos elementos é atingido pela corda é eliminado (ver imagem)</p>
Material:	<p>Corda 3m; Estaca; Esponja; Objetos; água para molhar a esponja</p> <p>Objetos: macho, machado, serra, faca do mato, sisal, lanterna, bússola, estacas, pano tenda, tacho.</p>
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Nº de objetos capturados em três minutos
Dirigentes:	André Correia (I30I); Luís Matos (I2I3); João Libério (II23)
Tempo:	10min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler o imaginário abaixo.- Devem registar na folha de jogo número de objetos capturados.- O jogo termina ao fim de 10 minutos ou quando todos os elementos da equipa tiverem sido eliminados
Imaginário:	<p>O Jackstay foi um dos jogos realizados por B.P no primeiro acampamento na Ilha de Brownsea, este jogo permitia testar a destreza física quer dos elementos das patrulhas quer dos monitores.</p> <p>Convidamos-vos a reviver este jogo escutista, cumprindo as regras que vos forem indicadas pelo dirigente deste posto.</p>
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Caracter; Físico

The Whirling Jackstay



Ficha de Prova

Caça à Baleia

Prova:	<ol style="list-style-type: none">1. A baleia é colocada num ponto equidistante de ambas as equipas.2. Ao sinal do apito as duas equipas partem aproximando-se da baleia3. Quando a baleia for apanhada por uma das equipas esta rema até ao ponto de partida4. A baleia só é considerada caçada quando a equipa chega ao ponto de partida
Material:	2 Baleias; 2 canoas; 4 coletes; "arpões para caçar as baleias"
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	10 pontos para a equipa que "caça" a baleia
Dirigentes:	Célia Marques (1301); Paulo Leirião (1272); Ricardo Frazão (1187); Maria Bento (1187);
Tempo:	30min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler o imaginário abaixo.- Verificar a colocação dos Coletes.- Registrar a pontuação na folha de jogo.
Imaginário:	<p>B.P. adorava histórias de heróis, e os rapazes do seu tempo tinham uma admiração muito grande pelo Ismael, um veterano do mar, que decide caçar baleias, este era nada mais nada menos que o herói da obra Moby Dick.</p> <p>Com base na história de Moby Dick, a baleia branca, B.P. decidiu no primeiro acampamento experimentar um jogo que permitisse aos rapazes vivenciar a grande aventura de Ismael e a sua demanda na caça à famosa baleia branca.</p> <p>Hoje são vocês que são convidados a reviver esta grande aventura, vamos lá caçar uma baleia?</p>
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Quadriga

Prova:	Cada equipa constrói uma quadriga e depois realiza a corrida de quadrigas. Cada equipa tem de transportar um elemento da equipa na quadriga durante um determinado percurso.
Material:	24 Varolas; 1 Rolo de Sisal
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	1 ponto por cada nó bem aplicado na quadriga 6 pontos extra para o vencedor da corrida 4 pontos extra para o segundo lugar na corrida 2 pontos extra para o terceiro lugar na corrida
Dirigentes:	Patrícia Gaspar (44); João Faria (65)
Tempo:	30min
Observações:	- Ler o imaginário abaixo. - Registrar a pontuação na folha de jogo - Avaliar só 4 nós na quadriga
Imaginário:	Quando B.P realizou o primeiro acampamento baseou-se num código de conduta dos cavaleiros para que todos se respeitassem e cumprissem as regras, sendo cavaleiros uns com os outros. Para reviver este código de conduta convidamos-te a realizar um jogo que tem como base as corridas dos cavaleiros do império romano, as famosas corridas de quadrigas, não vale fazer batota, não se esqueçam os cavaleiros são leais.
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	Equipa
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Percurso de Canoa

Prova:	Realizar um percurso com a canoa no menor tempo possível
Material:	2 Canoas
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Tempo
Dirigentes:	Helena Faria (1272); Natália Marques (1187); Vasco Serra (1140); António André (1040)
Tempo:	30 minutos
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler o imaginário abaixo.- Verificar se os coletes se encontram bem colocados- Registar o tempo de cada equipa na folha de pontuação
Imaginário:	<p>Na ilha de Brownsea existe um canal que dá acesso à mesma, onde os jovens que participaram no primeiro acampamento realizaram uma corrida de jangadas.</p> <p>Neste jogo desafiamos-vos a testar as vossas capacidades, não terão de construir uma jangada, mas poderão testar qual seria o tempo que demorariam a atravessar este canal.</p>
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Caça ao Urso (Tiro ao Alvo)

Prova:	Tiro ao alvo a uma determinada distância
Material:	4 arcos; 4 alvos (fardos de palha); Folhas de Alvos
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Verificar pontuação no alvo. (Ex: 10 pontos no centro)
Dirigentes:	Patrícia Homem (941); Filipe Ramos (1012); Pedro Dias (1120); Raquel Costa (1140)
Tempo:	15 minutos
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler o imaginário abaixo.- Registrar na folha a pontuação- Ter atenção que não pode existir movimento de pessoas por de trás dos alvos
Imaginário:	<p>No primeiro acampamento um monitor era o urso e os elementos das patrulhas tentavam caçá-lo com "bastões", rebentando-lhe um balão que tinha nas costas.</p> <p>Neste jogo o vosso urso não se mexe, pois é um alvo fixo, e o vosso bastão é um arco com flechas, tentem acertar no centro do alvo que simboliza o urso.</p>
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Físico

Ficha de Prova

Socorrismo

Prova:	1. Realizar uma maca com um pano tenda, 2 varolas; 2. Imobilizar um membro inferior com 2 talas 3. Transportar o doente num determinado percurso
Material:	8 varolas; 4 panos tenda; 8 talas
Material: (equipa)	Lenço de escuteiro
Pontuação:	5 pontos para maca bem realizada; 5 pontos para imobilização correta; Tempo de transporte do doente;
Dirigentes:	Inocêncio Cruz (583); Luís Bernardino (698); Mariana Branco (945); Sofia Oliveira (1140)
Tempo:	30min
Observações:	- Ler o imaginário abaixo. - Registar na folha de jogo a pontuação e tempo de percurso com o doente.
Imaginário:	O socorrismo é muito importante em qualquer acampamento, deve estar sempre previsto a possibilidade de alguém se magoar. B.P estava bem consciente disto e preparou os elementos presentes no primeiro acampamento para a possibilidade de terem de realizar um salvamento. Desafaimo-vos a vivenciar este treino na primeira pessoa.
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Jogo do Kim

Prova:	Os Pioneiros devem observar durante 1 minuto os dez objetos e depois escrever numa folha os objetos observados.
Material:	Maço, panela, colher de pau, canivete, pano da loiça, lanterna, garfo, faca, colher, caneca, estaca, zagaia, corda, bússola, escalímetro, carta topográfica, boné, kit primeiros socorros e pano para tapar objetos,
Material: (equipa)	Lápis
Pontuação:	Um ponto por cada objeto identificado
Dirigentes:	Manuel Barreiros (945); Maria Moreira (1123)
Tempo:	10min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler o imaginário abaixo.- Devem ir rodando os vinte objetos.- Devem registar na folha de jogo o número de objetos identificados corretamente.- Devem garantir que nenhuma equipa que esteja à espera veja os objetos- Ao atingir o tempo as equipas devem parar de escrever
Imaginário:	<p>O jogo do Kim é baseado na História do Kim do autor Rudyard Kipling.</p> <p>Kimball O'Hara (Kim), que era filho de um sargento de um regimento Irlandês. O pai e a mãe morreram-lhe quando era criança e ficou entregue aos cuidados de uma tia. Por companheiros tinha só rapazes indígenas e pôde, assim, aprender a falar a língua deles e a conhecer todos os seus costumes.</p> <p>Ora Kim conheceu um certo Lurgan, que pertencia aos serviços de informação governamentais. Que achou que Kim poderia vir a ser um elemento valioso dos serviços de informação. Deu-lhe por isso lições sobre a maneira de observar e fixar pormenores.</p> <p>Da preparação de Kim fez parte um jogo, em que Lurgan começa por mostrar a Kim uma salva cheia de pedras preciosas de variedades diferentes. Deixou-lhas ver durante um minuto, depois cobriu-as com um pano e perguntou-lhe quantas e que qualidade de pedras vira. A princípio Kim não conseguia lembrar-se senão de algumas, e não sabia descrevê-las com exatidão, mas com alguns ensaios não tardou a fixar tudo muito bem. E o mesmo se fez com muitas espécies de objetos.</p> <p>Ora um escuteiro também tem de ser um bom observador, por isso vamos lá testar as tuas capacidades.</p>
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Carácter;

Ficha de Prova

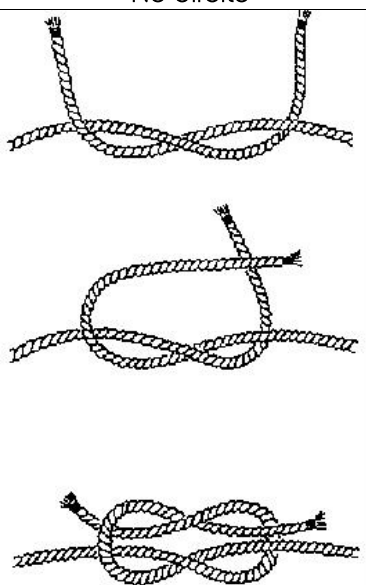
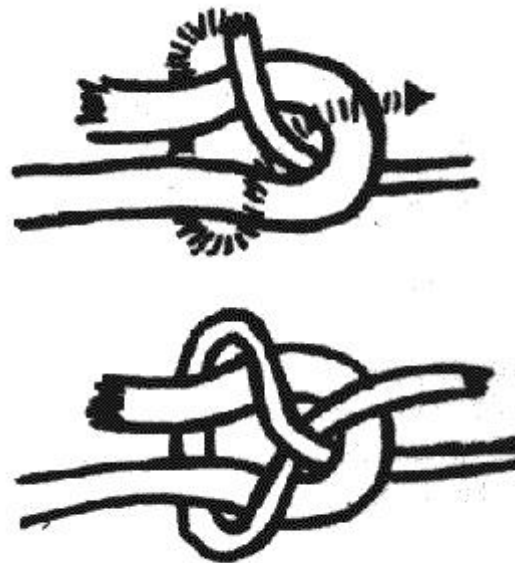
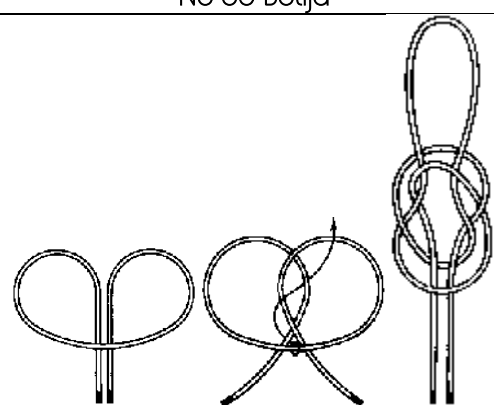
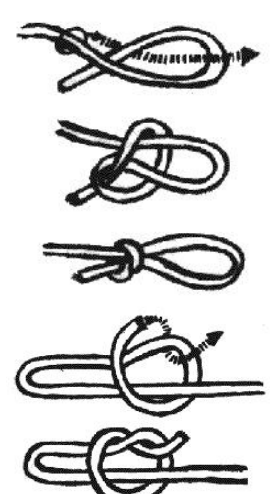
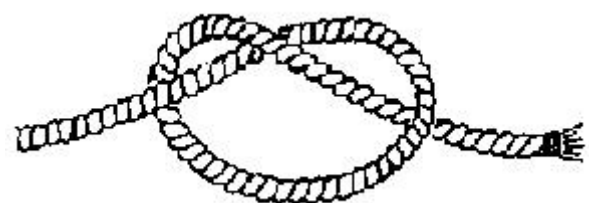
Tração

Prova:	<ol style="list-style-type: none">1. Marca-se um ponto que fique à mesma distância das duas equipas2. Coloca-se o mesmo os elementos de cada uma das equipas de cada lado da corda.3. Cada equipa tenta puxar a outra e arrastá-la até ao ponto definido4. Vence a equipa que arrastar a outra até ao ponto marcado.
Material:	2 Cordas grossas
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Equipa vencedora 10 pontos; em caso de empate 5 pontos para cada equipa
Dirigentes:	Rita Carreira (1159); Claudina Pereira (1272)
Tempo:	5min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Atenção ao número de elementos da cada equipa que deve ser o mesmo de cada lado da corda.- Registrar a pontuação na folha de jogo
Imaginário:	<p>B.P realizou um jogo de tração com os jovens, pois este permitia-lhe avaliar quais eram os rapazes com mais força dentro de cada uma das patrulhas, bem como identificar os mais estrategas, por forma a poder dividir tarefas privilegiando as capacidades de cada um.</p> <p>E tu és estratega ou tens mais capacidade física?</p>
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	Equipa
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Competição de Nós

Prova:	Realizar cinco nós diferentes: Nó de escota, nó direito, nó simples, nó de botija e nó de correr simples.
Material:	2 Rolos de Sisal
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	2 pontos por cada nó bem realizado
Dirigentes:	João Nunes (403); Cláudia Constantino (404)
Tempo:	20min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Registar a pontuação na folha de jogo.- Não ajudar as equipas na realização dos nós.
Imaginário:	<p>B.P ensinou aos rapazes a técnica com base na elaboração de nós, para que estes pudessem realizar as construções que iriam utilizar durante o acampamento.</p> <p>Neste jogo desafiamos-vos a realizar alguns desses nós bastante importantes para a técnica escutista aplicada no pioneirismo.</p>
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Caracter; Físico

<p>Nó direito</p> 	<p>Nó de Escota</p> 
<p>Nó de Botija</p> 	<p>Nó de Correr Simples</p> 
<p>Nó simples</p> 	

Ficha de Prova

Torpedo

Prova:	<ol style="list-style-type: none">1. As equipas colocam-se em fila com uma determinada distância e seguram na varola acima das cabeças;2. A varola deve ser passada para a frente sem que os elementos andem;3. Quando o último elemento ficar sem a varola passa para a frente e assim sucessivamente até a equipa chegar ao alvo;4. O alvo pode ser um dirigente que se encontra a uma determinada distância das equipas;
Material:	Varolas
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Vence a primeira equipa a atingir o alvo (10 pontos).
Dirigentes:	Abílio Dias (65); Cláudia Gomes (403)
Tempo:	15min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Registrar na folha de jogo a pontuação
Imaginário:	<p>B.P nas suas observações dos povos nativos de África observou que para caçarem os elefantes os aborígenes faziam-no em grupo, este jogo replica os movimentos e técnica realizada por estes para matarem os elefantes.</p> <p>O nome de torpedo a este jogo foi dado mais tarde após a segunda guerra mundial.</p> <p>Estão prontos para caçar um elefante?</p>
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Físico

Ficha de Prova

Arrastar o Tronco

Prova:	<ol style="list-style-type: none">1. Colocar duas equipas uma em frente à outra a cerca de 20 metros de distância uma da outra;2. A meio da distância entre as equipa colocar uma varola com dois cabos de sisal amarrados;3. Entregar a cada equipa 8 pedaços de sisal;4. Avisar que não devem informar aos restantes elementos da equipa o nó que aplicaram;5. Ao sinal de partida o primeiro elemento da cada equipa corre e amarra o seu pedaço de sisal ao cabo já existente no tronco. Retorna e toca no segundo elemento que faz igual. Assim sucessivamente até amarrarem os 8 pedaços;6. O último a dar o nó puxa o tronco para a sua equipa, ou seja, o último elemento da primeira equipa a terminar os nós leva o tronco para o lado da sua equipa;
Material:	Varola, sisal
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Por cada nó diferente aplicado a equipa ganha um ponto, a equipa que arrasta o tronco ganha 2 pontos extra.
Dirigentes:	Jorge Soares (634); Paula Véstias (52)
Tempo:	20min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Devem registar o número de nós diferentes e se houve pontos extra.
Imaginário:	<p>No primeiro acampamento B.P. ensinou aos jovens como realizar diferentes tipos de nós e amarrações, como tal ao logo dos dias as patrulhas eram testadas constante, para que B.P. pudesse avaliar a sua aprendizagem. Para isso ele realizava maratonas de nós.</p> <p>Este é mais um jogo que vos permite testar a técnica escutista em equipa, realizando diferentes nós na corda que vos for atribuída.</p>
Equipas	4 equipas em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Carácter; Físico

Ficha de Prova

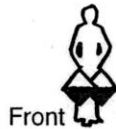
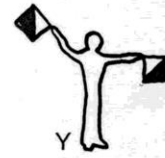
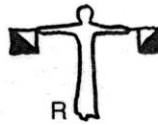
Os Eletricistas (Nós e Ligações)

Prova:	<ol style="list-style-type: none">1. Estica-se uma corda entre duas árvores, esta representa um “fio de alta tensão”;2. Faz-se uma marca no chão a uma determinada distância do “fio de alta tensão”;3. Dá-se a cada equipa 8 pedaços de sisal, em que cada pedaço representa um “fio elétrico”;4. Ao apito o primeiro elemento da equipa avança e coloca no fio de alta tensão o seu fio elétrico com o nó de botija;5. Os elementos da equipa vão-se revezando, em que cada elemento vai ligar o seu fio elétrico ao dos outros elementos da equipa;6. Após o nó de botija cada equipa tem de realizar mais 7 nós que têm de ser os seguintes: nó de escota, nó direito, nó simples, nó de correr;7. Terminam quando realizarem os 8 nós;
Material:	Sisal
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	2 pontos para a equipa que terminar primeiro e 1 ponto por cada nó bem executado.
Dirigentes:	Tatiana Mindrico (404); Carlos Chora (490); Rui Bento (1187)
Tempo:	15min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Registrar a pontuação na folha- Cada equipa deve desfazer os nós que realizou no final
Imaginário:	<p>Aquando do primeiro acampamento a electricidade ainda era novidade, como tal B.P imaginou um jogo em que cada elemento fosse um electricista, profissão de topo e de risco nessa altura.</p> <p>Neste jogo desafiamos-vos a realizar uma linha de baixa tensão para dar energia à vossa equipa.</p>
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Homógrafo

Prova:	<ol style="list-style-type: none">1. Entregar as bandeiras ao mensageiro da equipa2. Um elemento da equipa afasta-se com as bandeiras para o ponto definido para a transmissão da mensagem.3. Transmite mensageiro transmite a mensagem e os restantes elementos da equipa decifram-na4. Escrevem a mensagem no papel e entregam ao dirigente do posto <p>Frases:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rosa Dos Ventos Indica Norte• Os Pioneiros Constroem Mundo Melhor• Machada Ictus Bússola Gota Água• Nós E Construções Indica Pioneirismo
Material:	Papel; bandeiras
Material: (equipa)	Lápis
Pontuação:	2 pontos por cada palavra decifrada de forma correta
Dirigentes:	Vasco Cordeiro (1159); Tânia Brites (945); Rui Pereirinha (593)
Tempo:	20min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Entregar uma folha a cada equipa com o código do homógrafo.- Verificar se a mensagem quando é entregue tem o nome da equipa.- Registrar pontuação na folha de jogo
Imaginário	
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Caracter;



Front

Ficha de Prova

Teia

Prova:	Quatro elementos da equipa vão ter de passar pela teia sem ativar os guizos.
Material:	Sisal; 16 guizos
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	5 pontos por cada elemento que passe a teia 2 pontos de penalização cada vez que acionar um guiso
Dirigentes:	Catarina Félix (945); António Correia (1213)
Tempo:	15min
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Têm de ser montadas duas teias entre duas árvores que tenham o mesmo grau de dificuldade.- Registar pontuação na folha de jogo.
Imaginário:	<p>Para se viver em sintonia com a natureza tem de se respeitar o silêncio que nela existe, por vezes tem de se ter cuidados acrescidos para não interferir com o habitat natural. Ora B.P. estava bem ciente da importância do equilíbrio entre a natureza e o homem e quis transmitir este ensinamento aos jovens que participaram no primeiro acampamento, para tal realizou um jogo com estes que lhe permitiu testar a destreza física, a capacidade de trabalhar em equipa de cada uma das patrulhas e ao mesmo tempo refletirem sobre a importância do silêncio em determinadas alturas quando nos encontramos no meio da natureza,</p> <p>Estão prontos para as capacidades da vossa equipa? Olhem que o silêncio vale ouro...</p>
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Caracter; Físico

Ficha de Prova

Percurso com Andas

Prova:	- Estafeta em cima de andas; - Espalhar os 4 elementos da equipa ao longo do percurso;
Material:	4 andas
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Tempo de realização da prova Cada vez que cair das andas 1 ponto de penalização
Dirigentes:	Mário Sequeira (945); José Santos (1040); Elisa Rodrigues (68)
Tempo:	10min
Observações:	- Ler imaginário abaixo. - Registar o tempo e penalizações na folha de jogo.
Imaginário:	Os jovens da época de B.P. adoravam realizar corridas em andas, pois era um jogo fácil implementar nas ruas de Londres. Desafiamos-vos a realizar uma estafeta em equipa em que o meio de deslocação são as andas.
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Físico

Ficha de Prova

Aguadeiro

Prova:	Transportar dois baldes de água numa varola através de um percurso de pneus
Material:	4 baldes; 20 pneus; 2 varolas
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Medida de água ou tempo de prova
Dirigentes:	João Lopes (1139); António Moreira (1123); Sofia Cardoso (403)
Tempo	15min
Observações:	- Ler imaginário abaixo. - Registar medida de água dos baldes no final da prova
Imaginário:	Como devem perceber na altura do primeiro acampamento não existia água canalizada na ilha de Brownsea, como tal, os elementos das patrulhas tinham de realizar o transporte da água para o local do acampamento por caminhos muitas vezes tumultuosos. Transportem água para a vossa equipa com dois baldes seguindo as instruções dadas pelo dirigente.
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Físico

Ficha de Prova

Orientação (Azimutes)

Prova:	Tirar os azimutes indicados pelo dirigente.
Material:	-
Material: (equipa)	Bússola
Pontuação:	10 pontos para azimute bem tirado.
Dirigentes:	André Duarte (1186); Cláudia Horta (583); Hélder Santos (44)
Tempo:	15min
Observações:	- Ler imaginário abaixo. - Escrever pontuação na folha de jogo.
Imaginário:	No primeiro acampamento não se realizou só orientação através de pistas, B.P. também transmitiu aos seus rapazes técnicas militares para se orientarem no meio da natureza, realizando um rido de sobrevivência em que o único meio de orientação era a bússola. Neste jogo também vocês têm de retirar os azimutes que vos são solicitados pelo dirigente.
Equipas	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Carácter;

Ficha de Prova

Zarabatana

Prova:	Cada equipa tem 5 tiros disponíveis para acertar no alvo.
Material:	Zarabatanas (60 cm de tubo VD); balas (jornal e pregos); 4 alvos; folhas de alvos; álcool e compressas;
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Pontuação indicada no Alvo (Ex.: 10 pontos no centro)
Dirigentes:	José Mendes (1012); Marta Lopes (1073); Maria Raposeira (1040); Maria Cartaxo (837)
Observações:	<ul style="list-style-type: none">- Ler imaginário abaixo.- Devem limpar o bucal com as compressas embebidas em álcool entre cada um dos participantes- Ter atenção ao movimento de pessoas atrás dos alvos
Imaginário:	<p>B.P enquanto este em África aprendeu a caçar como os Aborígenes, estes caçavam com uma Zarabatana, pois não gostavam das armas de fogo. B.P. tornou-se num grande caçador com esta arma, sabendo manuseá-la tão bem como um Aborígene,</p> <p>Desafiamos-vos a tentar ser tão certos como B.P com esta arma.</p>
Equipas:	4 em simultâneo
Nº de Participantes	4 elementos
Áreas	Intelectual; Físico

Ficha de Prova

Skis

Prova:	Realizar um percurso em equipa com skis.
Material:	2 pares de Skis
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	Tempo
Dirigentes:	António Simões (698); Anabela Gomes (542);
Tempo:	15min
Observações:	- Ler imaginário abaixo. - Registar na folha de jogo o tempo de cada equipa.
Imaginário:	Em Londres os Invernos são rigorosos e por vezes neva, um dos divertimentos preferidos dos jovens no tempo de B.P., era realizar corridas de ski na neve com uma tábua de madeira. No primeiro acampamento B.P. decidiu por os jovens a realizar um percurso com uns skis, mas estes eram especiais, pois cada patrulha tinha de ir completa em cima do ski. Replica este jogo seguindo as instruções do dirigente.
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Carácter;

Ficha de Prova

Rebenta a Bolha

Prova:	1. Cada elemento da equipa ata um balão ao tornozelo com sisal; 2. Após o apito cada equipa tenta rebentar os balões do adversário; 3. O jogo termina quando uma das equipas já não tiver balões;
Material:	Sisal e balões
Material: (equipa)	Nenhum
Pontuação:	10 pontos para a equipa vencedora.
Dirigentes:	Paulo Sousa (542); Duarte Almeida (404); João Figueiredo (68)
Tempo:	15min
Observações:	- Ler imaginário abaixo. - Registrar a pontuação na folha de jogo
Imaginário:	Um dos jogos nocturnos realizados no primeiro acampamento, foi o assalto ao castelo, em que cada elemento das patrulhas tinha um balão atado ao tornozelo e tinha de defender o seu território sem que o balão rebentasse. Quando o balão rebentava significava que o elemento tinha sido abatido, deitando-se no chão como se estivesse morto. Defendam o vosso “castelo” e não deixem que vos rebentem os balões.
Equipas	2 em simultâneo
Nº de Participantes	4
Áreas	Intelectual; Social; Afetivo; Carácter;