

SELVOPOLY

Criado por: Alcateia 64 – Agrup. 541 Pio XII - Lisboa

INSTRUÇÕES PARA DIRIGENTES

Nota dos Autores:

Apesar de ter sido criado para uma actividade específica (nomeadamente o JAMBOREE NO AR/JAMBOREE NA INTERNET 2004) para que Lobitos o possam jogar sozinhos, apercebemo-nos, ainda assim, que poderá ser um pouco complicado para os Lobitos jogarem o **SELVOPOLY** sem o acompanhamento de um dirigente.

Acreditamos que este jogo, no qual procurámos misturar harmoniosamente vários elementos da Metodologia da Iª Secção, poderá ser uma ferramenta de trabalho e, ao mesmo tempo, um elemento de diversão nas várias Alcateias. Procurámos transpôr o famoso jogo **MONOPOLY** para o mundo de Maugli, adaptando-o no que achámos conveniente, mas tentando manter os seus ingredientes básicos.

Cremos ser importante chamar a atenção para alguns dos elementos incluídos neste jogo, por forma a poderem ser referidos na altura em que os Lobitos o jogarem e aproveitando dessa forma o seu conteúdo pedagógico:

- A casa “Capturado”, correspondente à casa “Cadeia” do **MONOPOLY** faz alusão à captura de Maugli pelos Banderlogues, no 2º Capítulo do Livro da Selva – A Caçada de Cá, que faz parte da 9ª prova facultativa da Etapa de Bronze;
- A casa “Vá para a cadeia” do **MONOPOLY** foi substituída por um ataque do Xer-Cane, arqui-inimigo de Maugli na Selva¹;
- As casas do tabuleiro podem dividir-se em dois tipos: as casas de Sorte e as casas de Jogo.
 - o As casas de Sorte estão marcadas como “Partida”, “Sorte”, “Mensagem Escondida”, “Campo”, “Capturado” e “Foge e é Capturado”²;
 - o As casas de Jogo são todas as demais, que podem ainda ser subdivididas em:
 - Casas das Etapas de Progresso – onde as perguntas efectuadas fazem parte das provas da correspondente etapa;
 - Casas de Insígnias de Competência – onde as perguntas efectuadas fazem parte das provas da insígnia correspondente; estas insígnias pertencem a 4 das 7 áreas diferentes e foram escolhidas de forma mais ou menos arbitrária;
 - Casas do Livro da Selva – onde as perguntas efectuadas dizem respeito à História do Livro da Selva;
- Os hotéis e as casas do **MONOPOLY** foram substituídos pelas “Patras” e “Moglis”. As Patras e os Moglis estarão distribuídos pelas etapas do Sistema de Progresso e pode pensar-se neles como nos “Lobitos” nessa Etapa.

As instruções detalhadas acerca da forma de jogar o **SELVOPOLY** podem encontrar-se no ficheiro *Instrucoes.pdf*.

¹ Nesta casa, o jogador foge a Xer-Cane e vai cair nas mãos dos Banderlogues. Ver *Instruções de Jogo*.

² Ver *Instruções de Jogo* para mais pormenores.

Conteúdo:

O ficheiro `Selvopoly.exe` fornecido contém os seguintes ficheiros:

- `Cartoes_S_e_ME.pdf`;
- `Cartoes_SP.pdf`;
- `Instrucoes.pdf`;
- `Moglis_e_Peoes.pdf`;
- `Selvopoly.tif`;
- `Notas.pdf`;
- `Readme.pdf`.

O ficheiro `Cartoes_S_e_ME.pdf` contém os cartões correspondentes às casas “Sorte” e “Mensagem Escondida”, os correspondentes no **SELVOPOLY** às casas “Sorte” e “Caixa da Comunidade” do **MONOPOLY**.

O ficheiro `Cartoes_SP.pdf` contém os cartões de propriedade, com a estrutura indicada na figura 1.

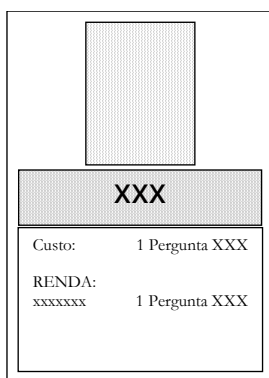


Figura 1. Cartão de Propriedade.

O ficheiro `Instrucoes.pdf` é o documento referido como *Instruções de Jogo* e que tem, basicamente, as regras e objectivos do jogo.

O ficheiro `Moglis_e_Peoes.pdf` tem os ícones para criar os peões de jogo e as peças correspondentes às casas e aos hotéis do **MONOPOLY**: as patas e os Moglis. As peças denominadas Patas e Moglis estão representadas na figura 2.



Figura 2. Patas e Moglis.

O ficheiro `Selvopoly.tif` é o tabuleiro do **SELVOPOLY**.

O ficheiro `Notas.pdf` contém as “notas” do Selvopoly. As notas do Selvopoly deverão estar sempre na posse da figura do “Grande Chefe”, correspondente à figura da Banca no **MONOPOLY**, e têm, de um lado, as perguntas e respectivas respostas a serem respondidas pelos jogadores. Do outro tem um desenho representativo de uma nota (ver exemplo na figura 3).

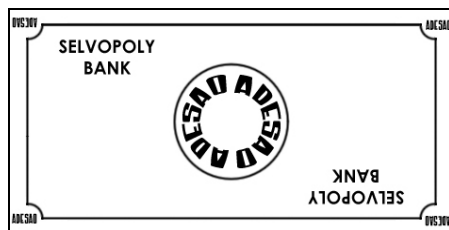


Figura 3. Verso de uma nota correspondente a uma pergunta de adesão.

Por último, o ficheiro `Readme.pdf` é o presente ficheiro de ajuda.

Instalação:

O ficheiro `Selvopoly.exe` é um ficheiro zip auto-executável. Ao executá-lo (clikando duas vezes com o rato sobre o ficheiro), aparecerá o diálogo da figura 4.

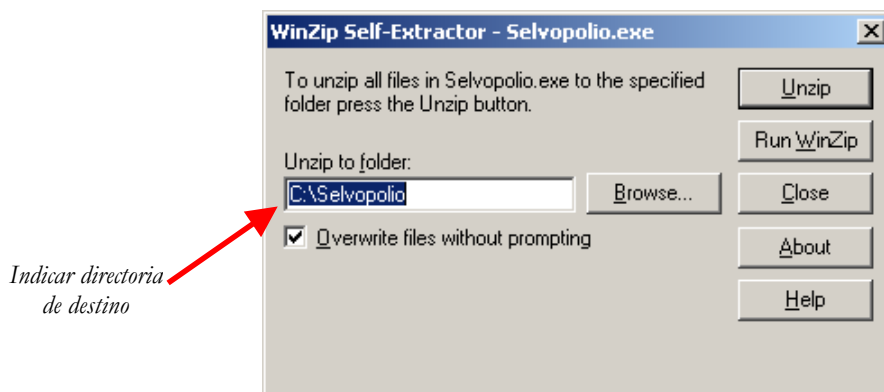


Figura 4. Diálogo ao executar `Selvopoly.exe`.

Na caixa de texto indicada na figura deve indicar-se o nome da directoria para a qual os ficheiros deverão ser extraídos.

Uma vez extraídos, os ficheiros com extensão pdf podem ser abertos com o Acrobat Reader, que pode ser obtido, por exemplo, através do link <http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html>. O ficheiro `Selvopoly.tif` pode ser aberto com qualquer programa gráfico (ex: *Microsoft Imaging*, *Microsoft Photo Editor* ou mesmo *Microsoft Paint*) e impresso a partir daí.

Dicas:

Para tornar o jogo mais “composto”, deixamos aqui algumas dicas e sugestões.

- O tabuleiro deverá ser impresso numa folha A3. O comprimento do lado do tabuleiro está dimensionado para ter o comprimento de uma folha A4, pelo que, impresso numa folha A3 ficaria com o aspecto indicado na figura 5.



Figura 5. Tabuleiro do **SELVOPOLY** impresso numa folha A3.

- O ficheiro `Cartoes_S_e_ME.pdf` contém a frente e o verso dos cartões “Sorte” e “Mensagem Escondida”. Basta imprimir o documento numa folha A4, frente e verso, e os cartões ficam prontos a usar. O seu tamanho está dimensionado para um tabuleiro impresso numa folha A3, como indicado atrás. Podem imprimir-se em cartolina branca ou de cor.
- Os documentos `Cartoes_SP.pdf` e `Instrucoes.pdf` basta imprimi-los tal e como estão. Em particular, o documento `Cartoes_SP.pdf` pode imprimir-se em cartolina branca.

- O ficheiro *Moglis_e_Peoes.pdf* deve imprimir-se tal e como está. Em seguida, devem recortar-se os Moglis, Patas e Peões e colarem-se, por exemplo, em pedaços de rolha (ver figura 6).

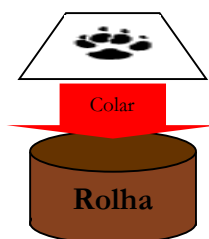


Figura 6. Como criar os peões, Moglis e Patas.

- O ficheiro *Notas.pdf* contém as frentes e os versos das notas. Porém, contém apenas um verso de cada tipo. Assim, se existem 3 páginas de perguntas de ADESÃO, todas essas páginas teriam que ser impressas tendo como verso a **única** página de verso de ADESÃO. Para dar mais graça, pode imprimir-se cada tipo de notas em papel de cor diferente (ex: ADESÃO em papel verde, BRONZE em papel laranja, etc.). O ficheiro tem as seguintes páginas:
 - o Verso ADESÃO;
 - o Verso BRONZE;
 - o Verso PRATA;
 - o Verso OURO;
 - o Verso LIVRO da SELVA;
 - o Verso BIBLISTA;
 - o Verso CAMPISTA;
 - o Verso COMUNITÁRIO;
 - o Verso SOCORRISTA;
 - o 3× frente ADESÃO;
 - o 2× frente BRONZE;
 - o 2× frente PRATA;
 - o 2× frente OURO;
 - o 2× frente LIVRO da SELVA;
 - o 1× frente SOCORRISTA;
 - o 1× frente COMUNITÁRIO;
 - o 1× frente CAMPISTA;
 - o 1× frente BIBLISTA.
- É ainda necessário, para jogar o **SELVOPOLY**, ter um dado para lançar.

Esperamos que este jogo possa ser de utilidade para outras Alcateias e que este documento possa auxiliar os seus possíveis utilizadores a construírem o seu kit SELVOPOLY, podendo assim utilizá-lo como ferramenta de formação dos seus Lobitos.

Com uma canhota amiga,
Sempre Alerta para Servir

A Equipa de Animação