



Introdução

Trivial da Selva é um jogo didáctico para Lobitos, cujo principal objectivo é promover, de uma forma agradável e divertida, a aquisição de conhecimentos sobre o Lobitismo e o Escutismo, mas também sobre saúde e segurança, técnica e natureza, nos aspectos que lhes estão mais associados. Os seus outros objectivos fundem-se nos desta associação e do escutismo, como é o desenvolvimento do sentido de pertença e decisão em grupo, a entreaajuda e a distribuição de tarefas entre pares para um fim comum, o saber estar atento ao que o rodeia, sobretudo às outras pessoas...

Este jogo pretende também colmatar aquelas súbitas necessidades de substituição de uma actividade ao ar livre que ficou inviabilizada por causa de um temporal imprevisto... podendo ser jogado individualmente ou por bandos, tantos quantos o desejarem, bastando para isso ter o material necessário ou executá-lo como indicado.

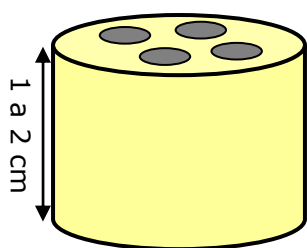
Material

Para obter o material, torna-se necessário imprimir o tabuleiro do jogo, os cartões com as perguntas, os cartões das palavras, os cartões de apoio e elaborar as marcas do jogo.

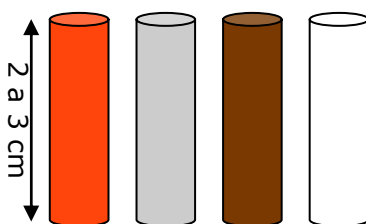
O **tabuleiro** deve ser imprimido, duas páginas, a cores ou a preto e branco, podendo esta última versão ser pintada pelos Lobitos. Depois de imprimidas podem ser ampliadas para o tamanho A3 e coladas uma à outra, formando um tabuleiro quadrado.

Os **cartões** também devem ser imprimidos, havendo a possibilidade de preencher alguns com questões ou palavras mais próprias de cada Alcateia. As páginas com os cartões com as perguntas estão preparados para que as costas das perguntas sejam coladas às costas das respostas, numa peça única. Para criar maior resistência ao uso, aconselha-se uma plastificação a quente de todos os cartões.

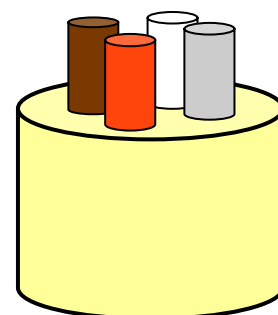
As **setas** (pinos) e os **totens** podem ser manufacturados de acordo com a sugestão que se segue.



o **Totem** para cada equipa ou jogador



as 4 **Setas**, uma de cada cor



aspecto do **Totem** com as 4 **Setas**

Cada jogador (ou bando) tem direito a **1 Totem** e **4 Setas**. Uma solução de construção destas peças usa os seguintes **materiais e ferramentas**:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">•pauzinhos para espetadas, à venda nos supermercados;•cabo de vassoura ou uma vara de madeira;•tintas: amarelo, branco, vermelho, castanho e cinzento (ou preto misturado com branco);•pincel;•diluyente para lavar o pincel; | <ul style="list-style-type: none">•serra para madeira;•lixa para madeira;•berbequim;•broca para madeira com espessura imediatamente superior à dos pauzinhos para espetadas;•torno ou grampos;•caneta de acetato; |
|---|--|

Execução:

- Com a serra, cortar o cabo da vassoura em pedaços com cerca de 1 a 2 cm de comprimento, que serão os totens.
- Ainda com a serra (ou com um canivete) cortam-se os pauzinhos de espetada em pedaços com 2 a 3 cm de comprimento, que serão as setas.
- Prende-se cada totem num torno (ou com os grampos) e, com o berbequim, fazem-se quatro furos, um para cada seta.
- Passa-se com a lixa em todos os pedaços de madeira, para tornar as superfícies mais suaves e sem lascas.
- Pintam-se as peças com as cores respectivas (ver desenhos).
- Com a caneta de acetato, inscreve-se no Totem uma marca que distinga cada equipa (números, letras, cor do bando, nome da selva, etc.)

As Cores

As questões agrupam-se em quatro grandes áreas de conhecimento, designadas por cores:

Ruivo - CNE, escutismo, BP;

Branco - saúde, segurança;

Cinzento - lobitismo, Alcateia;

Castanho - técnica, natureza;

As cores das casas do tabuleiro indicam qual a questão que deverá ser respondida em cada cartão retirado do monte.

O Jogo

Este jogo deve ser jogado por equipas ou bandos. Como já foi referido atrás, cada equipa tem uma peça chamada **Totem**, na qual podem espetar as **Setas** coloridas que forem conquistando.

Objectivo:

Ganha a equipa que, depois de conquistar as **quatro Setas de cores diferentes**, chegar ao centro do tabuleiro (cabeça do lobo) e acertar numa pergunta de uma área escolhida pelas outras equipas.

Início do Jogo:

Cada equipa lança o dado. A que tiver maior pontuação é a primeira a jogar, partindo da casa no centro do tabuleiro (cabeça do lobo).

Desenrolar do Jogo:

Conforme o número de pontos no dado, assim a equipa avança o seu totem, na direcção que quiser.

Terá que responder a uma pergunta da cor correspondente à casa onde parar. Se acertar na resposta, joga novamente, se errar, joga a equipa seguinte.

Se calhar numa **Casa com Seta** e acertar a resposta, ganha uma seta dessa cor.

Se calhar num **Canto** do tabuleiro, só poderá jogar novamente se executar com sucesso a tarefa respectiva.