



## II Secção – Exploradores/Moços

### Se podes olhar, vê.



Para a dinâmica da segunda secção, propomos exercitar a capacidade dos exploradores em observar o que está a sua volta, refletir e agir sobre o que há de bom e de mau na sua comunidade local.

### O Jogo

O grupo explorador irá participar num jogo de vila/cidade onde vai por as suas capacidades de observação em prática.

Os facilitadores do jogo devem ter a preocupação de selecionar postos que promovam a reflexão sobre questões em que o explorador possa fazer a diferença, seja a mudar aquilo que está mal, seja a replicar ou a ajudar a concretizar aquilo que está bem.

Para cada posto, cada equipa deverá associar um estado de espírito e justificar.



Exemplos de postos:

- Uma zona com muito lixo no chão;
- Uma zona com uma vista bonita para a cidade (para um rio, para um jardim...)
- Um monumento/edifício histórico que esteja degradado;
- Um lar de idosos, um abrigo para animais ou outra associação local;
- Um ecoponto.

## **Boa-Ação**

No final do jogo, cada patrulha deverá selecionar um dos cenários a que tenham associados os símbolos “triste” ou “zangado” e propor medidas para solucionar a questão. No final, deverão selecionar uma causa e colocá-la em prática, em patrulha ou em expedição.

## **Preparação**

A Equipa de Animação deverá fazer um levantamento de possíveis postos e para cada um deles criar um texto que ajude à reflexão, pois nem sempre conseguimos “ver” aquilo que “olhamos”.

Deverão registar a execução das dinâmicas propostas (jogo e boa-ação) em vídeo e/ou fotografias para que possam complementar a realização do relatório de candidatura à insígnia.

Deverão criar uma forma de avaliar esta dinâmica, o grupo explorador e com a equipa de animação.

## **Objetivos Educativos a trabalhar**

A5; C2; C3; C7; I5; S5; S7.