**Coração Valente – Brincadeira da Tarde**

Retiro de Adolescentes PIB Penha 2022

**Local:** Acampamento inteiro

**Material Necessário:**

* Cerca de 50 fitas de cada cor dos times (para colocar na cintura de cada acampante);
* A bandeira de cada time;
* Fita Zebrada (ou algo parecido)
* Caixa de som e microfone para música ambiente e avisos em algum lugar central no acampamento;

**Contexto e informações iniciais:**

Estamos nos primórdios da Idade Média. Os 4 grandes Reinos (times) do Vale batalham heroicamente entre si, atacando os seus adversários e defendendo seu território, em busca do domínio total sobre o território.

Cada time tem sua base alocada em um local específico do acampamento.

A base é uma área delimitada por uma fita zebrada (aprox. 2m de diâmetro), e no centro de cada base fica localizada a bandeira do time.

Os integrantes de um determinado time NÃO podem entrar na sua própria base, mas podem entrar dentro da base dos outros times, de modo que, quando um jogador consegue invadir a base do time adversário, ele está seguro enquanto permanecer lá dentro.

Cada jogador, ao início da partida, vai receber uma fita com a cor do seu time para pendurar na cintura. A fita deve ser colocada de modo a deixar cerca de 30 cm para fora, à mostra.

Haverá um líder em cada base e outros circulando pelas áreas comuns do acampamento para fiscalizar o cumprimento das regras. A palavra deles é soberana em caso de qualquer discussão ou aparente descumprimento das regras.

**Objetivos do Jogo:**

* Roubar a bandeira dos times adversários, trazendo-a para sua base.
* Coletar o máximo de fitas dos jogadores adversários.

**Como jogar:**

A brincadeira se inicia quando todos os jogadores já estão alocados na região de suas bases. Nesse momento, a rádio vai avisar que a brincadeira iniciou. Cada time deve montar sua estratégia.

Para coletar uma fita, o jogador deve conseguir puxá-la da cintura do adversário, retirando-a completamente.

O jogador que está sem fita não pode continuar jogando até que tenha uma nova fita, e para isso, deve dirigir-se à ilha, onde há um líder distribuindo.

O jogador que pegou a fita também deve ir até a ilha, onde irá entregá-la a um líder, que irá anotar os pontos. (Fica à critério de cada time decidir se uma pessoa vai ficar responsável por levar as fitas até a ilha periodicamente ou se cada jogador vai levando). Ou seja, só será contado pontos para as fitas que forem entregues na ilha.

Para roubar a bandeira, o jogador deve conseguir invadir a base de algum dos adversários, pegar a bandeira, sair da base, correr até sua própria base e colocar a bandeira dentro dela.

Caso o jogador que carrega a bandeira tenha sua fita removida em alguma parte desse percurso, ele deve soltar a bandeira no lugar que está, pois não pode continuar jogando até que tenha uma fita nova (pegar na ilha).

Essa dinâmica continua até acabar o tempo da brincadeira.

Sinal de emergência: Em alguns momentos aleatórios da brincadeira, irá soar uma sirene da rádio. E durante o tempo em que ela estiver tocando, os jogadores poderão entrar em suas próprias bases, de modo que os adversários que estiverem lá dentro não estarão mais em um “espaço seguro”. Cessando a sirene, a regra volta ao normal.

**Quem ganha o jogo:**

Ganha o jogo o time que tiver mais bandeiras dentro de sua base no momento final do jogo, e que tiver coletado o maior número de fitas.

**Regras adicionais:**

* Você só pode retirar a fita de jogador do mesmo sexo que você (menino tira de menino e menina tira de menina). Qualquer jogador que não respeitar estará expulso da brincadeira;
* Caso o jogador esconda a fita, ou amarre a fita na cintura, dificultando a retirada, será descontado o equivalente a 10 fitas do time desse jogador;