

1 - IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

A importância atribuída aos jogos pelos Ingleses data de séculos. Inúmeros jogos, hoje difundidos em todos os países do mundo, são originários da Grã-Bretanha. Sempre fizeram parte integrante da vida do povo inglês



Deve-se a John Strachan, professor da Universidade de Edimburgo, o primeiro trabalho sobre o valor biológico do jogo e a Spencer, uma das contribuições mais valiosas sobre a posição do jogo no programa de educação física infantil.

Para Spencer (1820-1903) a ginástica é um sistema de exercícios factícios. Embora sempre melhor que a ausência de exercício, jamais será um substituto de valor igual aos jogos. Os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante. A felicidade assim obtida é o melhor dos tônicos.

Na Alemanha Guts Muths (1759-1839) realizou grande obra consagrando seu nome como "avô da educação física alemã". O valor educativo dos jogos lhe mereceram atenção especial e uma das suas obras dedicada a realçar o valor dos jogos como exercício e recreação do corpo e do espírito é a primeira obra fundamental do gênero escrita por um professor de educação física. Mas ninguém exerceu uma influência tão surpreendente, não só na Alemanha como em todo o mundo como Groos, psicólogo a quem se deve a elaboração de uma filosofia do jogo, exposta em suas obras básicas, considerou o jogo sob tríplice aspecto do exercício preparatório, da atividade complementar e da recreação, não deixando de acentuar que a descarga aliviante dos impulsos (catarse) deve ser também considerada no estudo teológico do jogo.

Na França foi elaborado e publicado pelo Ministério da Guerra o "Regulamento Geral de Educação Física" dividido em tres partes: a primeira bases fisiológicas e pedagógicas, a segunda do treinamento esportivo e a terceira da educação física. Partindo do princípio de que o jogo não pode constituir um método completo de educação física, o texto original reconhece que o jogo é a regulamentação mais ou menos metódica de movimentos instintivos que todo ser vivo é levado a realizar espontaneamente ao sentir a necessidade de exercício. Afirma, outrossim, que o jogo constitui a forma de ginástica mais apropriada para a infância porque adapta-se às aptidões físicas da criança como às suas exigências morais. É ao mesmo tempo, higiênico e recreativo.

Do ponto de vista físico não exige esforços muito intensos nem contrações musculares excessivamente localizadas.. A sua prática é acompanhada sempre de prazer e este constitui para a criança o mais notável excitante da energia vital e o mais ativo estimulante para fazê-lo perseverar no exercício físico.

O extremo interesse que as crianças demonstram pelos jogos e a alegria com que a eles se entregam são tão importantes quanto os exercícios que os acompanham.

2 - PORQUE AS CRIANÇAS JOGAM

A criança joga para satisfazer um instinto. Desde a mais tenra idade vemos que além das atividades de comer, beber e dormir, imprescindíveis para o desenvolvimento orgânico geral da criança, resta-lhe somente lúdica.

O bebê p. ex. não joga para ganhar e sim para satisfazer um instinto primário de jogar. O mesmo acontece nos períodos dos três aos sete e dos set aos doze anos. No primeiro, estando criança já na posse dos mecanismos perceptíveis e motores, o seu desenvolvimento psíquico se dirige para os interesses concretos. As suas funções de aquisição, a atenção, a memória, a associação são utilizadas com maior intensidade. O mesmo acontece com a curiosidade, a observação e a atenção que constituem tendências educativas.

No segundo, dos 7 aos 12 anos, surgem os interesses especiais e objetivos. Somente ao penetrar na pré-adolescência, ao transpor o limiar da adolescência e no princípio desta, surgem os interesses éticos e sociais aos quais está intimamente ligado o instinto combativo.

Despontam então as tendências e os sentimentos típicos do desejo de ganhar. O amor-próprio muito desenvolvido, a vaidade exagerada que se manifesta sob todas as formas, não só do ponto de vista de ser um bom jogador, um ótimo esportista, como nos atributos físicos e exteriores, o arranjo do penteado, o esmero no traje, a linguagem, os gestos, as atitudes estudadas são revestimentos da intensa vaidade do adolescente.

O desejo de ganhar não constitui o móvel da ação infantil de jogar. Esse desejo aparece mais tarde, caracterizando o período adolescente.

A prova que a criança joga para satisfazer um impulso e não para ganhar está no fato observado diariamente e com frequência espantosa de que, integrando uma turma, time ou grupo evidentemente mais fraco que o adversário, nem por isso deixa de jogar. Joga, não uma, duas, três vezes, mas quantas lhe forem proporcionadas. Pouco lhe importa perder ou ganhar. O que ela quer é jogar.

No jogo individual, a saber, de dois jogadores um contra o outro, sucede o mesmo. A recusa de jogar quando não há possibilidade de ganho dá-se raramente, sempre com crianças que, dotadas de certas aptidões naturais como agilidade, velocidade ou força, colhem louros nas competições individuais de que participam. Posto à frente de outra criança, também dotada ou superior, manifesta desprazer em jogar. O seu sentimento de superioridade abala-se fortemente. Reluta ao ver-se colocada diante de uma situação nova, inédita, um adversário igual ou superior, embora da mesma idade. Há um conflito interior que a faz sofrer. Não pode mais ser a primeira, a melhor, a única.

3 - JOGOS NO ESCOTISMO

Quando os jovens falam de Escotismo, contando aos amigos as novidades, são os jogos que causam a maior impressão, e isto não ocorre por acaso. O Movimento Escoteiro, quando foi idealizado pelo seu fundador, Baden Powell, utilizou-se sempre do efeito “mágico dos jogos”. Os jogos são meios pelos quais os fins educacionais do Movimento são atingidos. Esta vontade natural de competir, tão comum nos jovens, os acompanha desde a infância, dotando-os de espírito de tolerância, da vontade de progredir, do respeito pelas regras e pelos companheiros.

A - As bases do Jogo Escoteiro

Ação - O Escotismo é a educação pela ação. Sugere atividades atraentes onde se aprende a partir das experiências realizadas. Existe sempre um toque de surpresa e emoção.

Imaginário - Cada ramo é motivado por um apelo próprio a faixa etária: a fantasia dos Lobinhos; a aventura dos Escoteiros e Escoteiras; o desafio dos Seniores e Guias.

Associações - Os jovens aprendem a viver em pequenos grupos sociais; são Matilhas, Patrulhas e Grupos de interesse.

Funções - Assumem funções de líderes (Primos e Monitores) e as funções de seguidores (cozinheiros, lenhadores, almoxarifes).

Regras - A Lei Escoteira está presente em todas as atividades do Movimento e nelas os jovens aprendem lições para suas vidas.

B - Onde iniciam e onde terminam os jogos no Escotismo

A partir do momento em que os jovens entram na Alcatéia ou na Tropa, inicia-se o clima de um jogo com conquistas individuais, orientado por um sistema de etapas e especialidades. Apenas pensando ou planejando como realizá-las o jovem já está jogando.

As Patrulhas se preparam para um acampamento, conferem seus materiais, estabelecem o cardápio e as funções de cada elemento. É chegado o grande dia. Iniciam com a escolha do local mais apropriado para armar a barraca e montar o toldo da cozinha. Já se passaram três ou quatro horas e alguém de fora poderia dizer: “coitadinhos! trabalharam tanto e ainda não fizeram nenhum jogo para se divertir.” Ledo engano ! A montagem do acampamento possui todos os cinco elementos do jogo Escoteiro e não pode ser dispensada ou atenuada. As dificuldades encontradas nesta montagem, os imprevistos, são o toque de surpresa e emoção.

Vencidas algumas etapas, um conjunto de experiências, outra seção recebe o jovem e o jogo novamente tem sabor de algo desconhecido para ser vivido intensamente.

4 - TÉCNICA DO JOGO ORGANIZADO

Para a organização dos jogos é necessário o conhecimento de uma série de princípios fundamentais. A verdadeira técnica, no entanto, não se baseia somente no conhecimento teórico desses princípios. Decorre, também da prática. Os princípios que se seguem são elementos básicos para a organização e direção dos jogos.

A - Dos preparativos

a - O local

Onde realizar os jogos ? Evidentemente o mais apropriado é o "ar livre". Muitas vezes a principal dificuldade para a realização dos jogos reside na falta de local apropriado. Os galpões ou mesmo a sala da Tropa ou da Alcatéia também se prestam para a execução dos jogos, principalmente quando o clima não ajuda.

Os dois principais fatores para a boa realização dos jogos são : O Sol e o Ar livre.

A área A área está condicionada ao local e deve ser suficiente para o número de jogadores

b - O material

O material deve ser o mais reduzido possível não só por motivos econômicos como pela facilidade de transporte e guarda.

É recomendável que o Chefe possua uma caixa de jogos onde possa guardar os materiais mais utilizados nos jogos aplicados. Esta caixa deve conter essencialmente bolas, apitos, saquinhos de areia, giz, etc.

B - Dos jogadores

Número O número de participantes em cada jogo dependerá do tipo do jogo aplicado, o mínimo são dois jogadores nos jogos individuais, passando pela Patrulha, Tropa e até centenas nos grandes jogos.

Classificação Os jogos são classificados principalmente pela idade dos participantes e pela capacidade física de cada um deles.

Formação A formação depende do tipo do jogo utilizado, pode ser em fileira ou linha, coluna, roda, círculos, patrulhas, estrela e outros esquemas.

C - Dos Jogos

Fases do Jogo Qualquer jogo motor pode ser decomposto em três fases perfeitamente distintas que são a preparação, a evolução e o final.

Preparação: consiste no arranjo do local, no congregamento das crianças e na disposição dos jogadores.

Evolução: é o meio do jogo propriamente dito, aquele que vai do início da movimentação até o final da ação. É a parte principal e o momento por excelência para observar e analisar a conduta dos jogadores. A criança está em ação, livre, despreocupada e nessa hora o seu comportamento é totalmente espontâneo, ela se revela como é, em toda expressão de sua personalidade.

Final: é o término do jogo, o último momento, aquele que encerrou a ação dos jogadores. Deve ser também o momento máximo para as expansões de alegria, com gritos de entusiasmo, saudações ao adversário com bravos e gratos.

A criança tem absoluta necessidade de alegria. O jogo jamais pode ser totalmente silencioso. A criança "torce", canta, grita e estes atos não só constituem evidentes manifestações de prazer mas também verdadeiros exercícios de ginástica respiratória. Na feliz expressão de Lagrange, "o grito é para os pulmões o que o salto é para as pernas".

Elementos do Jogo Os elementos constitutivos do jogo, aqueles que regulam a sua intensidade, são a duração, o ritmo, a velocidade e a distância. **Duração** é o tempo total do jogo, **Distância** é o maior percurso a ser vencido ou a soma de vários percursos segmentários nos jogos de corrida. **Velocidade** é o grau de rapidez a ser desenvolvido por meio da pronta execução dos movimentos e passagem célere entre os lances. **Ritmo** é a coordenação de movimentos e lances num tempo determinado.

Convém esclarecer e distinguir bem entre lance e movimento. **Movimento** pede a deslocação do corpo, de qualquer forma que se opere, correndo, saltando, marchando, transportando...

Lance é a passagem de um momento para o outro e pode dar-se sem deslocação do corpo. Os lances são, em geral, gestos, ações que caracterizam o jogo. No jogo de pegador p. ex., correr é o movimento e pegar é o lance.

D - Tipos de Jogos

Jogos de cobrança - utilizados como cobrança técnica do adestramento para avaliar o conhecimento.

Jogos iniciais ou quebra-gelo - jogos simples e rápidos para quebrar a apatia ou gelo dos jovens quando iniciam as atividades.

Jogos de revezamento - constituídos de ações repetitivas, são freqüentemente usados como cobrança do treinamento. É considerada vencedora a equipe que concluir as tarefas corretamente em menor tempo.

Os jogos de revezamento tem uma classificação especial porque são na maioria jogos de correr, e a corrida é o exercício por excelência da criança. Mais do que marchar, saltar, transportar, lançar, atacar e defender, correr é o jogo típico da infância. O desenvolvimento torácico e a capacidade pulmonar se operam pela corrida.

Jogos de equipe - são jogos onde as equipes se confrontam. Para a realização deste tipo de jogo são necessárias duas condições básicas: a presença de um árbitro honesto, imparcial e inteligente e uma área ou campo de jogo perfeitamente

delimitada. Também são importantes as regras, que podem se adequar ao momento, e os limites de tempo.

Jogos noturnos - a diversão que os jogos noturnos propiciam é enorme, como também o valor que deles se obtém. Muitos Escoteiros conseguem dominar seu medo da escuridão praticando estes jogos.

No preparo de jogos noturnos é conveniente levar em consideração as condições climáticas e do terreno, evitando possíveis transtornos. Nada é mais deprimente para um jovem do que participar de um jogo que não entenda. Para um jogo noturno ter êxito, precisa de muita ação e movimento.

Jogos amplos - estes são jogos caracterizados pela surpresa, espaço, tempo e a participação parcial do Chefe como fiscal (as distâncias impedem). Estes jogos podem ser de caráter bem simples - tais como seguir uma pista ou a caça ao tesouro - ou bem mais complicados, requerendo muitos preparativos previamente elaborados e um grande número de Escoteiros de diferentes Tropas.

Jogos de cidade - este tipo de jogo proporcionam ao jovem um conhecimento do local onde vivem.

Jogos de observação e adestramento dos sentidos - conhecidos como jogos de Kim devem ser variados tanto na forma quanto nos objetos. O adestramento dos sentidos deve ser progressivo para dar bons resultados. Deve começar por objetos simples e ir aumentando pouco a pouco a dificuldade.

Jogo individual - o jogo individual oferece vários inconvenientes sendo o mais grave, sem dúvida, a formação de crianças chamadas por elas mesmas "convencidas".

A criança envaidecida ou mimada pelos seus resultados no jogo não tardará a tornar-se vaidosa, arrogante e egocêntrica.

A adoção de jogos coletivos não impede, de forma alguma, que a criança brilhe, sobressaia. Mas é um fato aceito tacitamente pelos companheiros. O que importa acima de tudo é que a criança não obtenha "sozinha" o resultado.

Na atividade individual, a criança realiza, consegue este ou aquele resultado "sozinha". Na atividade coletiva ela consegue ou realiza tal proeza ou façanha "em conjunto".

Este é um dos princípios fundamentais dos jogos coletivos. Visam, acima de tudo, o desenvolvimento do espírito cooperativo e a educação do senso social.

Jogos Coletivos - oferecem a vantagem de poder ser realizado com elevado número de participantes. Devem ser organizados preferencialmente com duas equipes de jogadores, porque essa é a forma típica do jogo coletivo, aquela que dá à criança uma compreensão mais perfeita e mais rápida do jogo.

Jogos Co-educativos - até os nove anos os jogos não precisam ser diferenciados entre meninos e meninas. Na idade de 9 a 10 anos aproximadamente, conforme o desenvolvimento morfológico, dinâmico-humoral e psicológico da criança, o interesse do menino volta-se para jogos de determinado feitio, os mesmos que, para as meninas, começam a perder o interesse.

Os meninos vão adquirindo gosto cada vez mais acentuado pelos jogos de força, combatividade, persistência, tenacidade, em suma, a virilidade. As meninas por aqueles que contêm elementos de graça, que são delicados, que educam acima de tudo o gesto, a atitude, o andar. A própria natureza se incumbem de despertar no pré-adolescente um interesse diferente de acordo com seu sexo.

Não se deve levar a rigor, no entanto, os preceitos de distinção de sexos nos jogos motores. Nem a escolha de jogos para meninas, com receio que sejam brutais, violentos ou de choque. A menina ainda não está em idade de apurar os gestos, a atitude, os movimentos, a ponto de poder ficar deselegante ou desgraciosa.

E - Da Execução dos Jogos

A execução dos jogos divide-se em quatro fases perfeitamente distintas, a saber: a escolha, o ensino, a condução e a avaliação.

a - como escolher um Jogo

O primeiro cuidado na escolha é não impor um determinado jogo, é importante que o jogo seja de interesse dos participantes. O segundo é o objetivo - onde pretendemos chegar, qual é o fim educacional que pretendemos atingir.

b - como ensinar um jogo

O primeiro processo consiste em explicar minuciosamente o jogo, fazendo com que as crianças repitam a explicação a fim de mostrar que compreenderam o desenvolvimento do jogo. As regras devem ser bem entendidas por todos, pois delas dependerá o bom andamento do jogo.

Outro processo recomendável para jogos difíceis, de regras especiais ou de desenvolvimento complexo, consiste em decompor o jogo nas suas várias fases, ensinando fase por fase, a saber, a preparação, em primeiro lugar, a evolução e o final.

c - como conduzir um jogo

Para a boa condução do jogo deve-se exigir o rigoroso cumprimento das regras, interromper imediatamente em face de qualquer irregularidade, falta ou infração. Somente essa atitude constante daquele que dirige os jogos pode levar as crianças a jogarem bem, com alegria e satisfação. O cumprimento rigoroso das regras não acarreta, como pode parecer à primeira vista, um comportamento grave. A alegria, o riso, o entusiasmo, o barulho não são incompatíveis com a obediência às leis do jogo. Exigindo da criança o cumprimento das leis do jogo, o condutor não deve tirar a alegria, a camaradagem e o entusiasmo.

d - Como avaliar um jogo

Para termos certeza de que aplicamos corretamente o jogo e que o jogo aplicado era o mais adequado, é necessário que façamos uma avaliação dos resultados da

aplicação onde possamos verificar se os objetivos foram alcançados, registrar pontos fortes e pontos fracos para servir de subsídio no planejamento de novos jogos.

e - O jogo ideal para cada ramo

Uma dificuldade na escolha dos jogos é a falta de uma fronteira definida entre os jogos para cada ramo. É recomendável que não se repitam jogos de um ramo para outro. Os jogos devem ter graus de dificuldades progressivos e as fronteiras podem ser estabelecidas no Conselho de Chefes.

RESUMO

Classificação dos Jogos

- a) Local mais adequado - jogos internos ou externos
- b) Disposição dos participantes - jogos de equipe, gerais, de círculo, de revezamento, individuais, grandes jogos.
- c) Atividade desenvolvida - jogos ativos, calmos, de inteligência, de observação, técnicos.

Requisitos para bem aplicar jogos

- ser de agrado dos jovens
- serem disciplinados
- possuírem regras simples
- exigir silêncio na aplicação

Observar - ambiente, recursos materiais e humanos, finalidade e equilíbrio

- dê um clima ao jogo antes de iniciá-lo
- não inicie o jogo antes que todos o tenham entendido
- tenha todo o material necessário disponível antes de iniciá-lo
- não perca o controle, se perder pare e recomece
- incentive os mais fracos, mas apoie a todos
- tenha um objetivo para cada jogo, mesmo que seja para divertimento
- não exagere nos jogos favoritos
- delimite claramente o local do jogo
- interrompa o jogo no climax
- jogos eliminatórios não são interessantes

Atividades repetitivas, fundos de cena imaginários mal colocados ou inexistentes, regras que geram dúvidas, mau cumprimento de regras, dificuldades artificiais ou sem propósitos, improvisação dos materiais necessários e a falta de entusiasmo dos dirigentes podem desmotivar os participantes e levá-los ao fim do jogo. Eles podem se retirar não só dos jogos, como também, do Movimento Escoteiro.

O Chefe Escoteiro deve ter:

- imaginação para inventar variantes dos jogos que já conhece
- espírito de pesquisa para encontrar novos jogos em livros e revistas e trocar experiências com outros Chefes
- organização para arquivar jogos e avaliações dos já aplicados
- entusiasmo na aplicação dos jogos

Fichas de Jogos

Entregar aos cursantes cópias das fichas de jogo anexas explicando a necessidade de se manter arquivados em ordem os jogos escoteiros.

As fichas de jogos são especialmente importantes para que o Chefe possa controlar a aplicação dos jogos escoteiros em sua seção.

Os jogos devem ser catalogados por tipo, facilitando sua escolha e aplicação.

O Psiquismo Infantil e os Jogos Motores

O jogo organizado visa o desenvolvimento físico, mental e moral da criança. Os primeiros benefícios, os mais palpáveis, são os efeitos fisiológicos locais e gerais. O sentido muscular, as funções de equilíbrio, os órgãos sensoriais se aperfeiçoam. As grandes funções isto é, a respiração, a circulação, a digestão são estimuladas. Em primeiro plano, pois, acima de tudo o jogo visa a saúde da criança. Paralelamente, mas não em plano secundário, o aperfeiçoamento das funções mentais, como a atenção, a imaginação, a memória, o raciocínio e a aquisição de hábitos ou virtudes morais, como a lealdade, a bondade, o cavalherismo, o espírito de cooperação, o senso social.

Mas o jogo não é somente um processo de aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos.

Os jogos motores, em particular, constituem precioso recurso para o estudo da personalidade infantil. Neles tem o Chefe um dos meios mais eficientes para apurar as qualidades e corrigir as falhas inerentes a cada criança.

O comportamento da criança

A fase evolutiva do jogo motor é o momento por excelência para observar a conduta infantil. A criança está em ação, livre, despreocupada, e nessa hora o seu comportamento é totalmente espontâneo, ela se revela como é, em toda a expressão de sua personalidade. Em nenhuma outra atividade a auto-expressão da personalidade infantil é talvez tão completa como no jogo motor.

Outra vantagem que apresenta o jogo motor organizado é de ser a investigação coletiva e não individual. A observação é feita individualmente estando a criança em coletividade que é sua Matilha, Patrulha ou turma.

Como observar a criança

A observação da criança nos jogos motores requer um conhecimento seguro da psicologia e do jogo nos seus vários aspectos. Além da preparação científica, no entanto, outro requisito se torna imprescindível: o treino de observação que demanda tempo e experiência. As crianças diferem profundamente entre si nas suas características mentais, nos seus instintos, nas suas capacidades, nos seus interesses congênitos e adquiridos. Não havendo duas crianças perfeitamente iguais é natural que os estímulos produzam reações diferentes conforme a natureza de cada indivíduo.

Toda observação deve visar sempre o progresso moral da criança.

O jogo como verdadeiro Fator Educacional

O jogo organizado constitui o melhor método para inculcar princípios, normas e estabelecer padrões morais. A formação do caráter não decorre do jogo em "sí", mas resulta, surge através do jogo. A conduta revelada no jogo organizado transfere-se para outras atividades de sorte que, pode-se dizer sem receio de errar, o comportamento da criança no jogo organizado é idêntico ao seu comportamento social em toda e qualquer outra atividade. A necessidade de ser o jogo organizado é óbvia. Ao passo que o jogo livre pode ser causa ocasional de hábitos, costumes e atitudes condenáveis, o jogo organizado é fonte e causa eficiente de hábitos morais. A diferença reside em que no jogo livre a criança está totalmente entregue à atividade. Nenhum poder a domina, nenhum agente a fiscaliza, nenhum conselheiro a adverte. No jogo organizado a liberdade de jogar é um tanto restrita. A criança não pode infringir a regra, isto é, a lei. A presença do Chefe ou do Instrutor inibe-a de cometer gestos ou atos que pode praticar no jogo livre, como p. ex. desobedecer a regra sem maiores consequências, insultar os adversários, censurar ou criticar os companheiros, oprimir os menores e inúmeros outros atos indesejáveis no campo do jogo hoje, e no campo da vida amanhã.

O jogo organizado é uma conquista psicológica recente. Funda-se no princípio de que o jogo é um método de educação da própria natureza. Mas a natureza não padroniza a qualidade do jogo. Os padrões devem ser estabelecidos pelo adulto.

Uma das funções do Chefe ou Instrutor é suprir as falhas, deficiências, faltas, erros, com o ensino, o conselho, a advertência. Esse suprimento não se opera somente do ponto de vista mecânico. Vai muito além. O simples corrigir ou aperfeiçoar o movimento constitui valor material. O valor formal é a educação. Por isso mesmo o jogo livre pode constituir uma arma de dois gumes, despertando ou estimulando um comportamento reprovável, nocivo à vida da comunidade ou proporcionando e incentivando uma conduta desejável ou socialmente benéfica.

O jogo revela os traços fundamentais da personalidade, proporciona o seu desenvolvimento, o seu apuro, precisa a forma de expressão e determina as qualidades do caráter, fazendo com que este possa ser melhorado pela direção, orientação ou liderança do instrutor. O jogo motor guia as tendências da criança e determina a autodisciplina que prosseguirá na vida adolescente e adulta.

Os jogos motores devem ser selecionados com uma tríplice finalidade, a saber, aumentar a resistência orgânica, fortalecer a vontade e formar o caráter, tudo para o fim último de proporcionar eficiência social à criança, tornando-a mais tarde um ser valioso à coletividade. A prática do jogo motor organizado constitui dessa maneira um verdadeiro laboratório de construção do caráter, de ação moral e de pensamento.

O comportamento moral da criança no jogo motor pode ser resumido no termo "cavalherismo". "Cavalherismo" significa jogar o jogo ou praticar o jogo limpo. O cavalherismo é a lei básica do jogo. Dela decorrem todas as outras leis: jogar para o grupo e não para sí, obedecer às ordens do capitão ou chefe, respeitar a decisão do juiz e jamais protestar contra ele, vencer sem orgulho, perder sem lamúrias, obedecer

as leis do jogo. Não censurar os companheiros, jamais praticar uma deslealdade, tudo isso significa em última análise, cavalherismo.

O caráter baseia-se principalmente nas emoções e nas atitudes que lhe estão intimamente ligadas. A criança passa do estágio das experiências elementares, como a dor e o prazer, para um estágio mais elevado ou superior na adolescência. Mas para essa passagem é necessário a ajuda de adultos ou de guias que a orientem no seu comportamento. Na adolescência, o indivíduo já não se satisfaz com o simples motivo de praticar ou deixar de praticar um ato porque os pais, professores, instrutores, "acham" que está errado. Precisa saber a razão de tal comportamento. A razão é a base dos atos morais pois a moral nada mais é do que a reta razão dos atos humanos. O adolescente está apto a adquirir a consciência de seus atos.

A consciência é que dirigirá os seus atos na vida adulta porque a consciência é que dirige a vontade na ação.

Razão - É a base moral dos atos morais

Moral - É a reta razão dos atos humanos

Somente nos tornando verdadeiros educadores, poderemos realizar algo imperecível em prol da Pátria e da humanidade.

