

# **Acampamento da Alcateia Mohwa - 2015**

## **Grupo Escoteiro Ipê Amarelo - 14/SC**



Neste segundo semestre de 2015 a Alcateia fará seu acampamento. Ocorrerá nos dia 3 e 4 de outubro, no Campo Escoteiro Paulo dos Reis no Rio Vermelho em Florianópolis.

A saída da sede será as 08:00 chegada ao local por volta das 09:00. Após levantar o acampamento faremos o hasteamento da bandeira e iniciaremos as atividades. O regresso para a sede será a partir das 15:00 do dia 4, domingo.

### **Programação**

Tema: **A Flor Vermelha**

Objetivos: Relembrar o significado do personagem Shere-Khan com a segunda parte da história, assim como a relação de Mowgli com os outros personagens da Jângal.

### Desenvolvimento

Após a chegada, montagem do acampamento e bandeira. Neste momento teremos a criação da Matilha Marrom e distribuição dos lenços. faremos o reconhecimento do local e outras atividades. No meio da manhã e no meio da tarde também teremos um lanche, que será basicamente frutas. Na tarde de sábado faremos uma visita ao Parque da FATMA (3665-4492/3232-5450 ou [trilha@fatma.sc.gov.br](mailto:trilha@fatma.sc.gov.br)).

No começo da noite faremos uma pequena atividade noturna (em busca da Flor Vermelha), após isso será o jantar e em seguida a Flor Vermelha.

A manhã e tarde de domingo seguirão do mesmo molde, porém com um Momento de Espiritualidade após o café.

As crianças dormirão em 6 barracas (masculino e feminino) e os adultos em suas barracas.

Tivemos a inscrição de 22 Lobinhos (11 Lobinhos e 11 Lobinhas), 7 chefes e mais 2 adultos. Faremos a divisão em 4 Matilhas logo no início, formando mais a Matilha Marrom e possivelmente seu Primo e Segundo.

<b>Sábado - 3 de outubro</b>			
7:45	Chegada à sede e chamada		
8:00	Deslocamento	50'	
9:00	Chegada ao local e montagem do acampamento	25'	Todos
10:30	Bandeira - Matilha Amarela	15'	Todos
10:45	Oração e Promessa (Maria Luiza) - Matilha Cinza	5'	Todos
10:50	Grande Uivo - Matilha Vermelha	5'	Akelá
10:55	Entrega do lenço/Mudança de uniforme e Lanche 1	20'	Rikki
11:15	Quebra-gelo: Estou Vendo!	15'	Akelá
11:30	Higiene, música (Mi Chefe Chegô)	5'	Rikki
11:35	Reconhecimento da área	25'	Akelá
12:00	História: Irmãos de Mowgli II (1ª parte)	20'	Akelá
12:20	Músicas: Para espantar o aborrecimento	5'	
12:25	Higiene e Almoço 1 e aniversário	60'	Todos
13:25	Brincadeira: Caçando a "sobremesa"	20'	Raksha
13:45	Atividade: Tirando Espinhos	25'	Rikki
14:10	Músicas: Bom dia como vai você	5'	
14:15	História: Irmãos de Mowgli II (2ª parte)	25'	Akelá
14:40	Músicas: Seu Matias e Andar de Trem	35'	Todos
14:40	Jogo: A Conspiração!	40'	Akelá
15:20	Atividade: avaliação do jogo (por matilha)	20'	Todos
15:40	Deslocamento para o parque	10'	Todos
15:50	Visita ao parque da FATMA	40'	Todos
16:30	Lanche 2 (no parque) e deslocamento	15'	Todos
16:45	Músicas: Espírito de BP e Talharim	5'	Todos
16:50	Atividade: distribuição de esquetes	15'	Raksha e Kaa
17:05	Atividade: ensaios	20'	Akelá
17:25	Bandeira - Matilha Cinza	10'	Rikki
17:35	Arrumar a barraca	40'	
18:15	Jantar	30'	Todos
18:45	Banho	30'	
19:15	Atividade noturna: Em busca da Flor Vermelha	25'	Milton
19:40	Instrução: Cruzeiro do Sul	15'	Akelá
19:55	Flor Vermelha - preparação e deslocamento	60'	Graziela
20:55	Ceia	10'	
21:05	Preparar para dormir	15'	Todos
21:20	Silêncio		

**Observações:** procurar sempre fazer canções antes das refeições e entre uma atividade e outra.

<b>Domingo - 4 de outubro</b>			
7:30	Alvorada	15'	Milton
7:45	Higiene e Café	30'	Todos
8:15	Bandeira: Matilha Vermelha	15'	Todos
8:30	Momento de espiritualidade: A Lenda do Algodão...	30'	Rikki
9:10	Quebra-gelo: A corrida do abraço	20'	Akelá
9:30	Atividade: Fogueira	60'	Akelá
10:30	Lanche 3	15'	Todos
10:45	Músicas: O Pato e Canguru	5'	
10:50	Atividades: reorganização das Matilhas	15'	
11:05	Roca do Conselho: avaliação	20'	Todos
11:25	Atividade: Buscando notícia	25'	Pablo
11:50	Músicas: A Dança da serpente	5'	
11:55	Higiene e Almoço 2	60'	Todos
12:55	Jogo: Esconda o Lobinho	30'	Graziela
13:25	Músicas: Piolho Roxo	5'	
13:30	Levantar acampamento - Guardar pertences	60'	Todos
14:30	Atividade: Caçando um sambur	15'	Milton
14:45	Bandeira: Cinza	5'	
14:50	Oração: Matilha Amarela	5'	
14:55	Grande Uivo: Matilha Vermelha	5'	
15:00	Deslocamento para a sede	60'	
16:00	Chegada à sede		

Observações: procurar sempre fazer canções antes das refeições e entre uma atividade e outra.

## Descrição das atividades

### **Divisão das Matilhas**

<b>AMARELA</b>	<b>CINZA</b>	<b>VERMELHA</b>	<b>Marrom</b>
<b>Lucas</b>	<b>Gabriel</b>	<b>Isabelli</b>	<b>Maria Eduarda (?)</b>
<b>Yasmim</b>	<b>Muryel</b>	<b>Maria Eduarda</b>	<b>Artur</b>
Yasmim	Israel	Mateus *	João Marcelo *
Ananda *	Luiz Artur	Valentina	Beatriz **
Liz *	Nícolas *	Giuliana *	Yasmim (?)
Maria Luiza *	Leonardo	Gabriel *	Isabelly **

### **Quebra-gelo: Estou vendo!**

É uma atividade para local aberto e com árvores ou obstáculos.

Reúne-se os Lobinhos em frente ao Chefe e atrás dos Lobinhos as árvores. O Chefe explica que vai se virar e contar até 33 e se virar e se ele conseguir olhar algum lobinho por inteiro este se separará (ou sairá da brincadeira) e vai ficar com o Chefe. A ideia é que eles corram fiquem em fila atrás de alguma árvore, "se escondendo" do Chefe, que ao ver algum Lobinho dirá: Estou vendo o ...

A quantidade de Lobinhos vai diminuindo e a contagem também.

Fundo de cena: contar que os olhos de Akelá são muito ativos e dificilmente algum Lobinho consegue se esconder dele.

Tempo: 15 min

Material:

### **Reconhecimento da área**

Passear com os lobinhos por todo local, mostrar os limites de onde eles podem ir, onde não podem ir, onde vão dormir e onde procurar os adultos do local. Ao longo do percurso orientá-los em relação aos pontos da Rosa dos ventos>

- norte, inicial N, também chamado "Setentrional,Boreal".
- sul, inicial S, também chamado "Meridional ou Austral".
- leste ou Este, inicial L ou E, também chamado "Oriente, Nascente ou Levante".
- oeste, inicial O ou W, também chamado "Ocidente ou Poente".

Tempo: 25 min

Material: bússula

### **História:**

Lembrar da história Irmãos de Mowgli e continuar na segunda parte, depois de 10 anos.

Tempo: **20 min**

Material: anotações

**Músicas:** Para espantar o aborrecimento

### **Brincadeira: Caçando a “sobremesa”**

Esta atividade deve ser feita logo após o almoço e consiste em atirar as “flechas do Gonds” em sua caça, representada por balões com chocolate dentro (Bis ou Baton). Quando conseguir estourar poderá pegar a “sobremesa”.

Levar alguns chocolates a mais para o caso daqueles que não acertarem ...

*Fundo de cena:* fazer um paralelo com a história, alegando que haviam Lobos dizendo que Mowgli caçava como os Gonds ...

Tempo: **20 min**

Material: sisal, 50 balões, 40 bis e pinhas

### **Atividade: Tirando Espinhos**

Colar com fita adesiva desenhos de espinhos em papel no corpo de alguns ou todos Lobinhos. Pode ser no braço, canela, nuca, no calçado, etc. O objetivo é que eles procurem os espinhos em seus amigos, explicando que só Mowgli sabe tirará-los e eles não conseguem.

Orientar o Lobinho que ele não pode tirar o espinho e nem dizer onde está.

Separar os espinhos por cor conforme as matilhas e colocar também nos chefes. Vencerá a Matilha que trazer a maior quantidade de espinhos, lembrando que só acaba quando todos os espinhos forem reunidos.

*Fundo de cena:* Lembrar que Mowgli já havia tirado espinhos de quase todos os Lobos da Alcateia.

Tempo: **25 min**

Material: fita adesiva transparente e espinhos.

**Músicas:** Bom dia como vai você

### **História: Irmãos de Mowgli II (2ª parte)**

Concluir a história.

Tempo: **25 min**

Material: anotações

**Músicas**: Seu Matias e Andar de Trem

### Jogo: **A Conspiração!**

Informar que um Lobinho de cada matilha tem uma habilidade e ele terá que demonstrar, ou melhor, sua habilidade será colocada a prova por uma determinada Matilha, que fará o possível para que ele não demonstre, erre ou coloque muitas imperfeições.

- Lobinho 1: sabe fazer o nó de correr e aselha;
- Lobinho 2: imita com perfeição um Bandar-log;
- Lobinho 3: sabe todas as Leis do Lobinho e a Promessa;
- Lobinho 4: conhece todos os detalhes da história.

O ideal é que as matilhas estejam afastadas e caso seja possível, fazer mais de uma vez.

Fundo de cena: lembrar da intriga que Shere-khan fez para que Akelá errasse o bote.

Tempo: **40** min

Material: Leis e Promessa, cabos para os nós

### Atividade: **Avaliação do jogo**

Avaliar a atividade anterior, escutando a opinião de cada um e conduzir a uma conclusão. Fazer com um chefe em cada Matilha. É importante que cada chefe faça um paralelo com os acontecimentos da história.

Tempo: **20** min

Instrução: **Pistas** → atividade extra

Explicar o significado e para que servem utilizando o desenho abaixo.

Material: folhas impressas com os desenhos das pistas. (figuras na outra página)

Tempo: **10** min

### Atividade: **Seguir uma trilha de pistas**

Montar uma trilha com os sinais de pista saindo de pontos mais distantes e chegando ao acampamento para o lanche.













Material: da natureza

Tempo: **25** min

### Sinais de Pista:

- |  |   |
|--|---|
|  Início de pista                        |  Água não potável            |
|  Siga nesta direção                     |  Água potável                |
|  Saltar obstáculo                       |  Objeto escondido a 2 passos |
|  Volte ao local de partida              |  Objeto oculto nesta direção |
|  Perigo                                 |  Espere                      |
|  Caminho a evitar                       |  Começo do jogo              |
|  Siga nesta direção 2 Km                |  Volte ao ponto de partida   |
|  Acampamento nesta direção              |  Volte ao ponto de reunião   |
|  Siga rapidamente                       |  Final de pista              |
|  2 seguiram em uma direção e 3 em outra |   |





### Sinais de Pista:

- |  |   |
|--|---|
|  Início de pista                        |  Água não potável            |
|  Siga nesta direção                     |  Água potável                |
|  Saltar obstáculo                       |  Objeto escondido a 2 passos |
|  Volte ao local de partida              |  Objeto oculto nesta direção |
|  Perigo                                 |  Espere                      |
|  Caminho a evitar                       |  Começo do jogo              |
|  Siga nesta direção 2 Km                |  Volte ao ponto de partida   |
|  Acampamento nesta direção              |  Volte ao ponto de reunião   |
|  Siga rapidamente                       |  Final de pista              |
|  2 seguiram em uma direção e 3 em outra |   |

### Sinais de Pista:

- |  |   |
|--|---|
|  Início de pista                        |  Água não potável            |
|  Siga nesta direção                     |  Água potável                |
|  Saltar obstáculo                       |  Objeto escondido a 2 passos |
|  Volte ao local de partida              |  Objeto oculto nesta direção |
|  Perigo                                 |  Espere                      |
|  Caminho a evitar                       |  Começo do jogo              |
|  Siga nesta direção 2 Km                |  Volte ao ponto de partida   |
|  Acampamento nesta direção              |  Volte ao ponto de reunião   |
|  Siga rapidamente                       |  Final de pista              |
|  2 seguiram em uma direção e 3 em outra |   |

### Sinais de Pista:

- |  |   |
|--|---|
|  Início de pista                        |  Água não potável            |
|  Siga nesta direção                     |  Água potável                |
|  Saltar obstáculo                       |  Objeto escondido a 2 passos |
|  Volte ao local de partida              |  Objeto oculto nesta direção |
|  Perigo                                 |  Espere                      |
|  Caminho a evitar                       |  Começo do jogo              |
|  Siga nesta direção 2 Km                |  Volte ao ponto de partida   |
|  Acampamento nesta direção              |  Volte ao ponto de reunião   |
|  Siga rapidamente                       |  Final de pista              |
|  2 seguiram em uma direção e 3 em outra |   |

## **Deslocamento e visita ao Parque ecológico da FATMA**

Fazer o deslocamento de carro até o parque não esquecendo do lanche que será feito lá.  
Contato: 665-4492/3232-5450 ou <http://www.fatma.sc.gov.br/conteudo/parque-estadual-do-rio-vermelho>

Material: lanche

Tempo: **65** min

**Músicas**: Espírito de BP e Talharim

Atividade: **Distribuição de esquetes**

Atribuir cenas da História Caçadas de Kaa para as Matilhas e informar que serão apresentadas na Flor Vermelha.

1. Rapto de Mowgli
2. Pedido de ajuda a Kaa
3. Luta com os Bandar-logs
4. Agradecimento a Kaa e sua refeição

Tempo: **15** min

Atividade noturna: **Em busca da Flor Vermelha**

Reunir os Lobinhos em uma área central e explicar que chegou a hora de Mowgli buscar a Flor Vermelha.

As Flores Vermelhas serão lanternas vermelhas que ficarão próximas ao mato e que se apagarão quando eles estiverem chegando, porém uma outra se acenderá mais distante e assim por diante. O último deverá deixar a lanterna acesa e se afastar. Caso seja necessário ele pode se mover.

Orientar que esta atividade não tem tempo, que não é para correr e não terá ganhador.

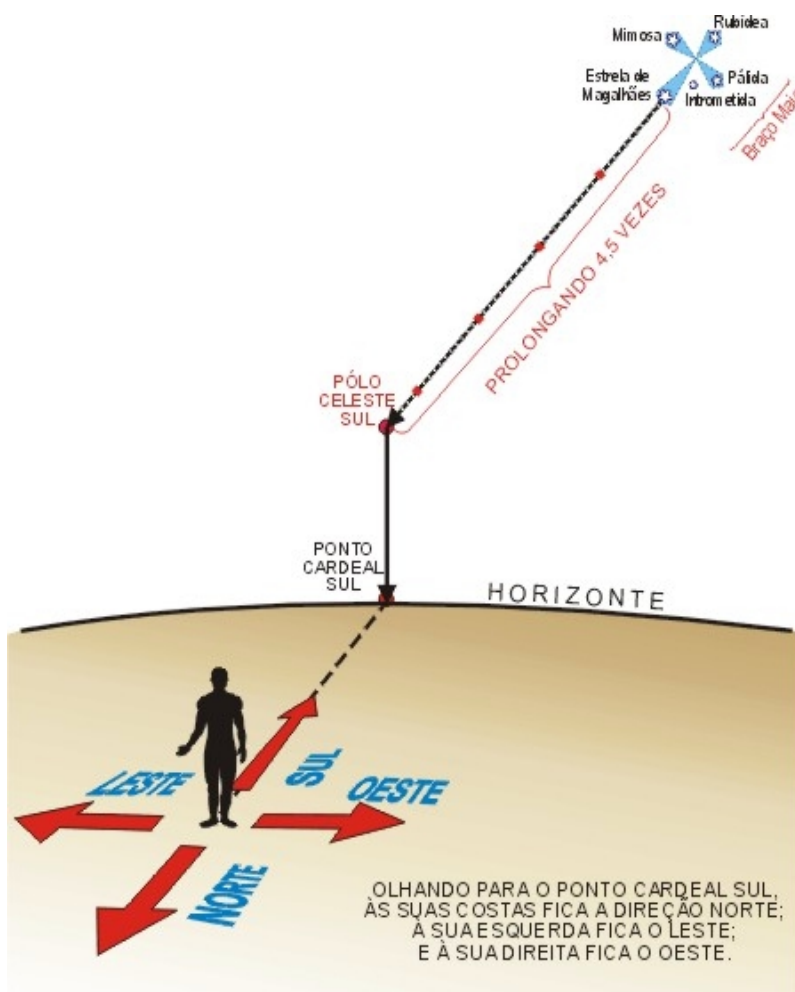
Material: lanternas, papel celofane vermelho e roupa ou capa preta.

Tempo: **25** min

Instrução: **Cruzeiro do Sul**

Levar os Lobinhos em uma área aberta e ensinar com se orientar pelo Cruzeiro do Sul. Não esquecer de pedir que todos uivem para a lua!





Tempo: 15 min

Material: bússola

### **Momento de espiritualidade:** A Lenda do Algodão...

Era uma vez...uma pequena aldeia onde o dinheiro não entrava. Tudo o que as pessoas compravam, tudo o que era cultivado e produzido por cada um era trocado entre eles!

A coisa mais importante, a coisa mais valiosa, era a AMIZADE! Quem nada produzia, quem não possuía coisas materiais, que pudessem ser trocados por alimentos, ou utensílios, davam seu carinho.

O carinho era simbolizado por um floquinho de Algodão; muitas vezes era normal que as pessoas trocassem floquinhos sem querer nada em troca, 'penas pelo simples prazer de "DOAR" e ver o outro feliz!

As pessoas davam seu CARINHO pois sabiam que receberiam outros num outro momento ou em outro dia.

Um dia, uma mulher muito má que vivia fora da aldeia e que não havia experimentado o prazer de doar; convenceu um pequeno garoto a não dar mais seus floquinhos. Desta forma, ele seria a pessoa mais rica da cidade e teria o que quisesse; iludido pelas palavras da malvada, o menino

que era uma das pessoas mas populares e queridas da aldeia, passou a juntar CARINHOS. e em pouquíssimo tempo sua casa esta repleta de floquinhos, ficando até difícil de circular dentro dela!

Daí então, quando a cidade já estava praticamente sem floquinhos, as pessoas começaram a guardar o pouco de CARINHO que tinham e toda a HARMONIA da cidade desapareceu: Surgindo a ganância, a desconfiança, o primeiro furto, o ódio, a discórdia, as pessoas passaram a se xingar e a se ignorarem uma às outras pelas ruas pela primeira vez.

Como era o mais querido da cidade, o garoto foi o primeiro a sentir-se triste e sozinho. Isto fez o menino procurar velha mulher para perguntar-lhe se aquilo fazia parte da riqueza que ele acumularia...

Não a encontrando mais, ele tomou a decisão: Pegou uma grande carroça, colocou todos os seus floquinhos em cima e caminhou por toda a cidade distribuindo aleatoriamente seu carinho! A todos que dava carinho, apenas dizia:

"Obrigado por receber meu carinho"

Assim, sem medo de acabar com seus floquinhos, ele distribuiu até o último carinho sem receber um só de volta.

Sem que tivesse novamente tempo de sentir-se sozinho e triste, alguém caminhou até ele e lhe deu carinho...Um outro fez o mesmo....e outro...mais outro...até que a aldeia voltou ao normal!!!

Como desenvolver: fazer eles sentarem em um circulo e contar a história e distribuir 1 bola de algodão para cada um dos adultos presentes inclusive. Começando pela chefia cada um vai pegar um pouquinho de algodão e vai começar doar para quem está ao seu lado dizendo. " Obrigado por receber meu carinho".

No final todos vão ficar com uma bola maior pois o algodão tende a expandir. Ai fazer eles refletir sobre a historia. Da importância de doar tempo, carinho, amor. Ouvir o que eles pensaram sobre a história.

Para encerrar vamos pedir para fazer um prece coletiva, explicar que é um momento de respeito pedir para todos fecharem os olhos e ficarem em pé bem juntinhos eles poderão fazer um pedido e ou um agradecimento.

Opcional: colocar para eles escutarem a oração de São Francisco.

Material: bolas de algodão

Tempo: 30 min

### Quebra-gelo: **A corrida do abraço**

Esta é uma corrida em que cada matilha deverá correr todos abraçados até certo ponto, lá encontrarão um prêmio, o qual deverá ser dividido entre eles.

Um detalhe importante é que nesta atividade seria muito interessante reforçar o fundo de cena (afetivo).

Fundo de cena: reforçar que existe uma união muito forte na Alcateia de Seeonee e que mesmo depois de abalada com as intrigas de Shere-khan, continuou forte.

Tempo: 20 min

### Atividade: **Fogueira**

Fazer instrução de fogueira, mostrando as técnicas e cuidados. Também lembrar a Flor Vermelha, dizendo que Mowgli conheceu o fogo.

Material: lenha, facão e fósforo

Tempo: **60** min

Músicas:

### Atividades: **Reorganização das Matilhas**

Falar que a Alcateia só sobrevive porque é unida e trabalha em equipe, mas também é organizada. Dar oportunidade de quem quiser, mudar de Matilha.

Tempo: **15** min

Material: lápis e papel

### **Roca do conselho**: avaliação

Fazer uma avaliação de toda a atividade.

Tempo: **20** min

Material: máquina fotográfica

### Atividade: **Buscando notícia**

Esta atividade pode se tornar muito divertida, desde que os Lobinhos estejam animados. Consiste em que cada matilha vai passear pela Jângal e trazer alguma novidade para o Akelá, como por exemplo: um ninho caído, uma pegada diferente, a mudança do tempo, algum local molhado ou pessoas diferentes ...

Uma Matilha vai motivar a outra a trazer "notícia"!

Tempo: **25** min

Músicas:

### Brincadeira: **Esconda o Lobinho**

Parecido com "brincar de se esconder", porém não é individual. Uma matilha procura um lugar na sede para esconder um de seus lobinhos. Depois de escondido uma outra matilha tem que achá-lo, mas a matilha que escondeu tentará distraí-los ou levá-los para outro lugar. A atividade poderá ter tempo determinado, para todos brincarem. Pode-se definir se o lobinho escondido poderá ou não sair do esconderijo.

Fundo de cena: se Sherekan aparecer enquanto os lobinhos estão brincando, e um deles não puder escapar, ele terá que se esconder, pois conhece o local. os outros terão que distrair Sherekan e atraí-lo para outro local. Lembrar aos lobinhos que muitos animais fazem isso para esconder seus filhotes.

No acampamento pode-se cobrir a Matilha que vai procurar com uma lona.

Fonte: <http://ipeamarelo.pbworks.com/Esconda-um-lobinho>

Fundo de cena: Lembrar do quero-quero e outros animais

Material: lona

Tempo: 30 min

Brincadeira: **Caçando um Sambur**

Como os lobinhos já sabem os pontos cardeais, pedir para eles procurarem a imagem de um Sambur conforme o Ponto Cardeal: norte, sul, leste e oeste.

Logicamente a chefia vai esconder uma imagem em cada direção e posicioná-los em um ponto central.

Distribuir um dos 4 pontos para cada Matilha e verificar se eles vão para a direção certa, impedindo que duas ou mais Matilhas se dirijam para o mesmo lugar.

Material: desenhos de Sambur (o maior possível)

Tempo: 15 min



## *Promessa Lobinha*

*«Prometo fazer o melhor possível  
para cumprir meus deveres para  
com Deus e minha pátria, obedecer  
a lei do lobinho e fazer todo o dia  
uma boa ação.»*





# Lei da Jânqal

1. O lobinho ouve sempre os velhos lobos.
2. O lobinho pensa primeiro nos outros.
3. O lobinho abre os olhos e os ouvidos.
4. O lobinho está sempre limpo e alegre.
5. O lobinho diz sempre a verdade.



## Estrutura para o Acampamento

O Campo Escoteiro apresenta uma boa estrutura para acampar e tem muitas árvores.

Armaremos um ou dois toldos e nossas barracas em volta, sendo que 6 serão para os lobinhos.

### Cardápio:

Lanche 1: maçã, banana e água.

Almoço 1: Careteiro, salada, suco e melancia.

Lanche 2: maçã, banana, laranja e suco.

Jantar: cachorro quente e suco.

Ceia: bolacha e nescau.

Café: pão, café, nescau, leite, presunto, queijo, banana e maçã.

Lanche 3: maçã, banana, laranja e suco.

Almoço 2: macarrão com carne moída, salada, suco e frutas.

Material para o cardápio: Tabela em anexo já com a lista de compras.

Material para o acampamento (adultos): Bandeira, adriça, lanterna, primeiros socorros, dinheiro, faca, fósforo, bola, cordas, papel, canetas, canivete, repelente, machado, máquina fotográfica, material para faxina, material de cozinha, cordas, lonas, barracas, ...



# Material para Acampamento

## Vestuário

- Uniforme completo
- Roupas para se sujar (camisetas, bermudas/calças, roupa íntima, meias, etc.): uma jogo para cada dia mais um jogo sobressalente)
- Pijama
- Calçados e chinelos
- Agasalho
- Cobertura para a cabeça (chapéu ou boné)
- Capa de chuva

## Higiene

- Escova e creme dental
- Sabonete e xampu
- Toalha de banho
- Pente ou escova para cabelo

## Cozinha

- Prato e caneca
- Talheres (garfo, faca e colher)
- Pano de prato

## Outros

- Saco de dormir ou cobertor
- Autorização de Participação
- Documentos pessoais
- Saco para roupa suja
- Repelente contra insetos
- Protetor solar
- Lanterna com pilhas extras (opcional)

## Observações:

1. É importante que o material esteja identificado para que não se perca ou se confunda com o de outros Lobinhos. Pode-se usar nome, iniciais ou alguma marca própria para facilitar a identificação.
2. Cuide para não levar mais do que o necessário para não pesar na mochila, dificultando o transporte e ocupando muito espaço.
3. Não levar alimentos, balas, doces, etc. Toda a alimentação será fornecida.

## **Flor Vermelha (Fogo de Conselho)**

- Dirigente de Fogo de Conselho: Akelá
- Foguista: Pablo e Carlos
- Narrador: Marcelo
- Bandar-Logs: Rikki e Milton
- Apresentador: Akelá
- Assistentes: Marli e Raksha
- Madame Charlatane: Graziela
- Assistentes: Sidineia
- Minuto do Chefe: Akelá
- Oração: Raksha

### **Acendimento do fogo**

O Narrador vai dizer que no início não existia fogo, por isso a escuridão, mas existiam os Bandar-logs! Logicamente a desordem também. Eles chegam fazendo “macaquices”. No final brincam com duas pedras e batendo uma na outra acendem o fogo, que terá uma poça de combustível e vai queimar até a fogueira. Assustando-se vão embora.

### **Gincana do ovo**

São preparados alguns ovos (4), sendo que alguns são cozidos e outros “falsamente crus”. É chamado um lobinho que responderá uma pergunta, caso acerte, deixará de ter um ovo quebrado em sua testa. Se errar o ovo é quebrado em sua testa, mas ele pode ter a opção de não responder e escolher outro.

Mostrar para todos que existem alguns ovos cozidos, outros crus que provavelmente estejam podres e na hora deixar que ele escolha. Os assistentes deverão isolar aquele que receber o ovo “quebrado”, assim como apoiá-lo durante a “quebrada do ovo”.

#### Perguntas:

1. Qual a idade de Mowgli quando enfrentou Shere-khan?
2. Quem estava naquela (citada acima) roca do conselho?
3. Qual a quantidade aproximada de bandar-logs na história caçadas de Kaa?
4. Mowgli aprendeu várias línguas, entre elas está a do chacal?
5. Quem é o mais velho da Jângal: Baloo, Hathi, Akelá, Kaa ou Shere-khan?
6. Qual a perna que Shere-khan mancava?
7. Em relação a Toca de Raksha, as Tocas frias ficava de que lado do Rio Waingunga?
8. O que Bagueera ofereceu para a Alcateia de Seeonee em troca de Mowgli?
9. Quem tem direito de falar na Roca do conselho da Alcateia de Seeonee?
10. Chil é um corvo, urubu, abutre ou borboleta?
- 11.

## Madame Charlatane

Com um turbante e “lindamente” vestida, esta senhora tem o poder de sugar coisas da memória das pessoas. Ela é a Madame Charlatane! Para mostrar seu poder sua assistente, a Charlatina, vai escolher um voluntário e este dirá um número de 1 a 10 em segredo.

Sua assistente se aproximará da madame e esta, apenas tocando em seu cérebro, sugará a informação. É importante que somente a assistente passe por esta provação, pois seu cérebro já é meio vazio e caso ocorra algum problema não se perderá muito. É muito perigoso ter sua mente “sugada”.

## Minuto do Chefe

Um homem muito doente, e pressentindo que não viveria mais tanto tempo, chamou seus 10 filhos que não se entendiam e mandou que cada um pegasse na floresta um graveto e trouxesse até ele.

Assim fizeram, e um a um dos filhos foi chegando. Quando todos estavam ao lado da cama, o pai pediu que cada um quebrasse seu graveto. Sem muita dificuldade, todos cumpriram a tarefa, e indignados, reclamaram com o pai.

Muito sábio, o pai pediu, então, que voltassem à floresta e trouxessem outro graveto.

E, assim fizeram.

Quando todos chegaram novamente ao lado da cama do pai, ele pediu que juntassem os gravetos. Os filhos novamente obedeceram.

O pai, então, pediu que um a um dos filhos tentasse quebrar o feixe de gravetos. Cada um deles se esforçou, mas nenhum conseguiu. Por mais força que fizessem, o feixe de gravetos não se quebrava.

O pai, então, concluiu:

- Vocês viram, meus filhos? Um a um, sozinho, foi fácil quebrar um graveto. Mas juntando todos eles, ninguém conseguiu quebrar.

Obs.: fazer reflexão sobre a vida de Lobinho (Dia do Lobinho).

Materiais: lenha, lanterna, celofane vermelho, fósforo, querosene, cera, pedras, fantasia de Bandar-logs, feixe de gravetos, ovos preparados, toalha, fantasia da Madame, cadeira,

## Canção da Despedida

Por que perder as esperanças  
De nos tornar a ver?  
Por que perder as esperanças  
Se há tanto querer?

Não é mais que um até logo  
Não é mais que um breve adeus  
Bem cedo junto ao fogo  
Tornaremos a nos ver

Com nossas mãos entrelaçadas  
Ao redor do calor  
Formemos esta noite  
Um círculo de amor

Pois o Senhor que nos protege  
E nos vai abençoar  
Um dia certamente  
Vai de novo nos juntar

<b>Flor Vermelha</b>			
19:55	Deslocamento	10'	
20:05	Chegada ao local	5'	
20:10	Introdução: No princípio não existia o fogo	10'	
20:20	Existiam os Bandar-logs	1'	
20:21	O bandar Log acende o fogo	3'	
20:24	Música: Um animal em particular e Can-gu-ru	3'	
20:27	Brincadeira: ovo na cara	10'	
20:37	Esquete da Matilha Vermelha	5'	
20:42	Aplauso da Matilha Cinza	4'	
20:44	Música: Baloo	2'	
20:46	Esquete da Matilha Marrom	5'	
20:51	Aplauso da Matilha Vermelha	4'	
20:55	Brincadeira: Madame Charlatane	10'	
21:05	Esquete da Matilha Amarela	5'	
21:09	Aplauso da Matilha Marrom	4'	
21:13	Esquete da Matilha Cinza	5'	
21:18	Aplauso da Matilha Amarela	4'	
21:22	Música: Espírito de BP e Kumbaiah	2'	
21:24	Minuto do chefe	1'	
21:25	Canção da despedida	2'	
21:27	Encerramento		

## Lista de compras

### Lanches:

1. maçã 90 unidade ou 50 Un
2. banana 100 ou 110 un

### Almoço 1:

- 2 kilos de arroz
- 2 kilos de linguiça calabresa
- 2 kilos de carne
- 5 kilos de tomates (jantar e almoço 2)
- 2 kilos de cebola (jantar e almoço 2)
- 5 unidades de alface ou 3
- 25 pacotes de sucos
- 2 melancias

### Jantar:

- 3,500k de salsichas ou 50 Salsichas
- 50 pães para cachorro quente

### Ceia:

- Bolacha e Nescau
- 2 latas de Nescau
- 4 pacotes de bolacha

### Café da manhã:

- 500gr de manteiga
- 250g de café solúvel
- 9 litros de leite

- 4 pacotes de pães de fatias
- 35 fatias de queijo
- 1 kilos de açúcar

Almoço 2:

- 4 pacotes de 500gr de macarrão
- 3 kilos de carne moída
- 1 azeite
- 1 pct de sal
- 8 latas de milho
- 50g de colorau
- 5 saches de molho de tomate
- 2 kilos de batata palha

**Atividades:**

1. lenha
2. querosene
3. 50 balões
4. 60 bis (ou baton)
5. algodão em bola
6. sabão (detergente)
7. esponja
8. pano de prato
9. faca grande (melancia)
10. bacia (frutas)
11. facão
12. chaleira (elétrica)

13. Maleta de primeiros socorros
14. fantasias
15. cordas
16. fita adesiva
17. sisal
18. espinhos
19. bandeira e adriça
20. lenços
21. arganeis
22. caixinhas
23. distintivo de promessa/arganel/lenço/certificado
24. bússula
25. balas
26. 4 ovos ocos
27. 2 ovos cozidos
- 28.
- 29.
- 30.
- 31.
- 32.
- 33.

## Relação de telefones

(11 Lobinhos e 11 Lobinhas)

1. Arthur dos Santos Bridon --> 9607-3633 e 9957-9447 e 8418-3118
2. Gabriel Antunes Buehring --> 9917-6465 e 9629-9451 e 3348-6423
3. Isabelli Oliveira De Almeida--> 8431-0927 e 9916-6476
4. Israel Rodrigues F. Da Silva--> 9801-7171 e 9106-3515
5. Leonardo Prim Büchele --> 3258-7951 e 9938-4965
6. Liz Ogiboski Belloni --> 3047-3128 E 9191-1554
7. Lucas Böhs Baixo --> 8448-4661 E 8464-9112 E 3258-5080
8. Luiz Arthur L. Quinteiro D. --> 3372-4402 E 9646-9248
9. Maria Eduarda Venturi S. --> 8829-0588 E 8807-5349
10. Maria Luiza Prado --> 3259-9958 E 9670-1127
11. Muryel Patrick Dos Santos --> 9152-9204 E 9969-9490 E 3374-0032
12. Nicolas Ardigo Flores -->9805-5403 E 8412-8099 E 3034-6399
13. Valentina E. Gomes --> 3343-0593 e 8407-8782
14. Yasmin C. Wawrzyniak --> 3244-8161 e 9655-8314
15. Yasmin Nogueira Ferreira --> 9137-4921 e 9148-1113
16. Giuliana -->
17. Gabriel -->
18. João Marcelo --> 9184-2978 (Adriana)
19. Mateus --> 9184-2978
20. Beatriz -->
21. Ananda -->
22. Isabelly -->



Adultos:

1. Neiva → 3259-7508 e 9972-3011
2. João → 3035-2011 e 9915-9030
3. Milton
4. Graziela
5. Pablo
6. Sidineia
7. Marcelo
8. Marli
9. Eli
10. Carlos

**Relatório**

**Receitas e despesas**



14/SC - IPÊ AMARELO

**ATIVIDADE FORA DA SEDE -  
INFORMAÇÕES IMPORTANTES**

Senhores pais, tutores ou responsáveis pelo(a) associado(a) \_\_\_\_\_

Conforme calendário da(o) Alcateia Mohwa \_\_\_\_\_, estamos reiterando o convite feito para a participação do(a) associado(a) na atividade escoteira descrita abaixo, e pedimos especial atenção nas seguintes informações.

1. Para segurança de todos, e conforme legislação em vigor, solicitamos que o Senhor(a) preencha as informações faltantes e assinie a AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO DA ATIVIDADE em anexo;

2. Lembramos que sem o preenchimento e a assinatura da Autorização de Participação da Atividade, o(a) associado(a) NÃO poderá participar;

3. Informações sobre a atividade:

<b>Atividade:</b>	Acampamento da Alcateia Mohwa			<b>Local:</b>	Campo Escoteiro Paulo dos Reis - Rio Vermelho - Florianópolis
<b>Data início:</b>	03/10/2015	<b>Data término:</b>	04/10/2015		
<b>Data saída:</b>	03/10/2015	<b>Hora saída:</b>	08:00	<b>Local saída:</b>	Sede
<b>Data chegada:</b>	04/10/2015	<b>Hora chegada:</b>	04:00	<b>Local chegada:</b>	Sede
<b>Custo da atividade:</b>	R\$ 30,00				

4. Esta folha deverá permanecer com os pais/responsáveis, sendo que a "Autorização de Participação" deverá ser entregue a Chefia no dia da atividade.

5. Telefones para contato:

<b>Chefe Seção:</b>	João Luiz de Amorim Filho	<b>Telefone :</b>	(48) 3035-2011	<b>Celular :</b>	(48) 9915-9030
<b>Coordenador:</b>	João Luiz de Amorim Filho	<b>Telefone :</b>	(48) 3035-2011	<b>Celular :</b>	(48) 9915-9030
<b>Assistente:</b>	Eli Regina da Silva Amorim	<b>Telefone:</b>	(48) 3035-2011	<b>Celular:</b>	(48) 9915-0711
<b>Assistente:</b>	JAINA LAPA ESPINDOLA	<b>Telefone:</b>	(48) 3259-4681	<b>Celular:</b>	(48) 9936-0934
<b>Assistente:</b>	NEIVA REGINA KOHLS COLVARA	<b>Telefone:</b>	(48) 3259-7508	<b>Celular:</b>	(48) 9972-3011

Atenciosamente

**Chefe da Seção:** João Luiz de Amorim Filho**Seção:** Alcateia Mohwa



14/SC - IPÊ AMARELO

**AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADE FORA DA SEDE (EM BRANCO)**

 Eu, \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
(nome do pai/mãe ou responsável legível) (CPF do responsável)  
 como \_\_\_\_\_, autorizo \_\_\_\_\_  
(grau de parentesco)

membro do Movimento Escoteiro, a participar da seguinte atividade externa:

Acampamento da Alcateia Mohwa

localizada em Campo Escoteiro Paulo dos Reis - Rio Vermelho - Florianópolis

realizada pela/o

do Grupo Escoteiro IPÊ AMARELO a realizar-se entre os dias 03/10/2015 e 04/10/2015

Saída: 03/10/2015 08:00 - Sede

Chegada: 04/10/2015 04:00 - Sede

**Custo individual da atividade: R\$ 30,00**

 Tendo total ciência de que o Grupo Escoteiro, na figura do/a Chefe null é responsável pelo(a) associado(a) apenas durante a realização da referida atividade, ficando isento de responsabilidades pelo deslocamento do(a) associado(a) de sua residência até o local de saída da atividade, como seu retorno do local de chegada da atividade até sua residência, subscrevo-me.

**Srs responsáveis - Informe eventuais restrições com relação à participação do jovem acima a esta atividade:** \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Cidade Data Assinatura
**FICHA MÉDICA DO PARTICIPANTE (FAVOR PREENCHER TODOS OS CAMPOS ABAIXO)**

Altura: \_\_\_\_\_ Peso: \_\_\_\_\_ Tipo sanguíneo: \_\_\_\_\_ Fator RH: \_\_\_\_\_

**UTILIZA OS SEGUINTE EQUIPAMENTOS DE AUXÍLIO** ( ) Não ( ) Sim

( ) Óculos ( ) Lentes de contato ( ) Aparelhos dentários ( ) Sondas ( ) Marcapasso ( ) Aparelhos de audição

( ) Outros Cite: \_\_\_\_\_

**DOENÇAS JÁ OCORRIDAS OU EM TRATAMENTO** ( ) Não ( ) Sim

( ) Asma ( ) Bronquite ( ) Catapora ( ) Caxumba ( ) Convulsões ( ) Desmaios ( ) Dengue ( ) Diabetes

( ) Epilepsia ( ) Hemofilia ( ) Hemorragias ( ) Hepatite ( ) Rubéola ( ) Sarampo ( ) Sinusite

Em tratamento: \_\_\_\_\_

Informações: \_\_\_\_\_

**MEDICAMENTOS EM USO (CONTÍNUO OU NÃO)** ( ) Não ( ) Sim

Nome do medicamento	Uso contínuo	Informações

Permite administrar medicamentos por profissionais em saúde que atuam no Grupo? ( ) Sim ( ) Não

Informações: \_\_\_\_\_

**EMERGÊNCIAS MÉDICAS**

( ) Aguardar acompanhamento dos Pais/Responsáveis ( ) Aceita decisões médicas

Avisar em Emergências ( ) País ( ) Outro: \_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_

Plano de saúde: ( ) Não/SUS ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_ Nº Carteirainha: \_\_\_\_\_

Médico de Preferência: \_\_\_\_\_ Telefone(s): \_\_\_\_\_

**ALERGIAS** ( ) Não ( ) Sim

( ) Picada de inseto Cite: \_\_\_\_\_

( ) Medicamentos Cite: \_\_\_\_\_

( ) Plantas Cite: \_\_\_\_\_

( ) Alimentos Cite: \_\_\_\_\_

( ) Outro Cite: \_\_\_\_\_

**INFORMAÇÕES GERAIS**

Possui impedimento físico? ( ) Não ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_

Restrições a alimentos? ( ) Não ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_

Problemas cardíacos? ( ) Não ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_

Sabe nadar? ( ) Não ( ) Sim

É sonâmbulo? ( ) Não ( ) Sim

**DISTÚRBIOS PSICOLÓGICOS**

Apresenta Distúrbio de Comportamento? Exemplo: Conduta, Hiperatividade por déficit de atenção, oposição desafiante, etc.

( ) Não ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_

Apresenta Distúrbio Alimentar? Exemplo: Anorexia nervosa, bulimia nervosa, etc.

( ) Não ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_

Apresenta Distúrbio de Ansiedade Fóbica? Exemplo: Distúrbio de pânico, Agorafobia (lugares fechados ou aberto), Fobia Social, etc.

( ) Não ( ) Sim Cite: \_\_\_\_\_

**DEFICIÊNCIAS** ( ) Não ( ) Sim

( ) Física Cite: \_\_\_\_\_

( ) Visual Cite: \_\_\_\_\_

( ) Auditiva Cite: \_\_\_\_\_