



União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

Alcateia Mohwa



FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

Data: 10 de outubro de 2015

Local: Sede nova

Tema: Habilidades

Objetivo da Reunião da Sessão: treinar as habilidades motoras, assim como a memória.

Programação Detalhada:

14:30 – IBOAGU

15:00 – Canção: **Baloo e Animal em Particular** (5 min ///A)

15:05 – Quebra-gelo: **Pega-pega do amigo** (15 min /FS/RiR)

15:20 – Canção: **Mi Chefe Chegô** (5 min ///A)

15:25 – Atividade: **A Lei Antiga** (30 min //IS/A)

15:55 – Atividade: **Irmãos de Mowgli** → citar as partes faltantes (15 min //C/AG)

16:10 – Atividade: **Tarefa prévia JOTA Lobo** → foto com os cartazes (10 min //S/Ri)

16:20 – Atividade: **Passando a bola** (15 min //SF/MR)

16:35 – Canção: **Bom dia como vai você! E Oiepô!** (filmagem) (5 min ///ARiR)

16:35 – Jogo: **Procurando Lobinhos ou Escravos de jó** (15 min //F/MRi)

16:50 – **Caçada:** JOTA Lobo e Boa Ação da semana (10 min ///ARiR)

17:00 – IBOAGU

Avisos: **Toten:** Maria Luiza → Matilha de serviço: **Marrrom**, Estrela de atividade: Gabriel, Muryel e JOTA/JOTI

Legenda: Hora/Atividade/Duração/AD/Resp(R- Raksha, A- Akelá, K- Kaa, Ri-Rikki-Tikki-Tavi, T-Taise, L-Leo, G- Graziela, M- Milton, P- Pablo)

AD (Área Desenvolvimento): (F)ísico/ (I)ntelectual/ (S)ocial/ (A)fetivo/ (E)spiritual/ (C)aráter

Descrição das Atividades

Pega-pega do amigo

Pede-se para cada Lobinho escolher um amigo e depois todos se reúnem, mas tem que ficar longe do amigo que escolheu. O chefe vai escolher um Lobinho e quem vai pegar será o amigo deste, que

começará de imediato a pegar. Cada um que for pego deve ficar com o amigo que não está pegando e este poderá ajudar no controle de quem foi pego. Vence a dupla que mais pegar.

É interessante deixar os Lobinhos em uma área reduzida, quando escolher um amigo, assim a surpresa será maior.

Fundo de cena: o Lobinho tem que estar atento em tudo que está a sua volta, assim como Kaa faz.

A Lei antiga → corrigida

Material: Lei antiga codificada, codificação e prêmios

Entrega-se 2 leis para cada uma das 4 matilhas, as quais deverão ser decodificadas. Para ganhar a primeira parte da codificação a matilha deverá dizer a promessa do lobinho em coro, então será entregue $\frac{1}{4}$ da decodificação. Para o outro $\frac{1}{4}$ a matilha deverá dizer três leis para o chefe. A outra metade deverá ser pedida para a outra matilha. Depois de decodificado e corrigido poderão ganhar os prêmios.

Seria legal que cada $\frac{1}{4}$ entregue seja diferente para cada Matilha, pois vai chegar um momento que eles poderão perceber que basta trocar de informação com a outra Matilha. Caso não ocorra no início, provavelmente ocorrerá no final.

Fundo de cena: lembrar que Baloo é o responsável por ensinar as leis para os lobinhos. Na cidade perdida, onde Kaa salvou Mowgli, Baloo e Baghera, Baloo trouxe algumas escritas muito antigas, de alguma alcatéia que desapareceu. Dizem que eram ancestrais dos atuais moradores e desapareceram durante uma Trégua das Águas.

Irmãos de Mowgli

Citar as partes que faltaram e interar aqueles que faltaram ao contexto, avaliando como foi a história.

1. O choro
2. Pagamento de dívida
3. Vida na Jângal X Fora da Alcateia de Seeonee

Passando a bola

Material: uma bola de frescobol por matilha (ou bola de papel)

Este jogo é bem simples e vai testar as habilidades dos lobinhos. Consiste em formar duas ou mais matilhas em fila e o Primo passa a bola para quem está atrás até chegar no Segundo e volta para o Primo, movendo somente os braços, numa seqüência que o chefe vai fixar: só com a mão direita --> só com a mão esquerda --> por cima da cabeça --> pelo meio das pernas --> com a mão direita mas pelo lado esquerdo --> com a mão esquerda mas pelo lado direito --> e assim por diante ... Depois pode-se fazer um seqüência com as matilhas sentadas, deitadas, num pé só, de mãos dadas, abraçados, etc. Quem errar devolve a bola para o Primo e recomeça. Ganha a matilha que terminar primeiro.

Uma variação bem divertida é deixar um copo de água próximo a cada primo e a matilha que conseguir terminar primeiro pode jogar a água na outra matilha. Neste caso as "equipes deverão estar bem equilibradas.

Fundo de cena: Quando uma matilha está caçando, é muito importante que todos se entendam e façam as coisas de forma coordenada.

Conhecendo nossa Jângal → continuar a caminhada

Material: corda e lona (só para o caso de chuva)

Fazer um passeio com toda a Alcateia por todo o local, indicando os perigos, locais proibidos, histórias de algo que havia ali e tentar localizar ou fixar locais da Jângal com eles como a Roca do Conselho, **Toca de Raksha**, Waingunga, **Tocas Frias**, **Aldeia**, **árvore de Baloo**, etc. Pode-se aproveitar para cantar músicas em cada parada.

Num local propício, parar e contar a história Caçadas de Kaa, mas como eles já conhecem, começar normalmente e continuar no ritmo de “história sem fim”, onde cada um conta uma parte inventada por ele e o próximo continua e assim por diante. Provavelmente vai sair uma história bem diferente! É bom estar sentados em círculo.

No caso de chuva, instituir a “tartaruga” (que é Oo) da Jângal, que poderá ser uma lona segurada por 3 ou 4 adultos nas extremidades e uma corda em volta.

Músicas → Elefantão, Gatito, Talharim, Barata, Vomitaram no Trem, Baloo, espírito de BP, 1, 2, 3, 4,

Tarefa prévia JOTA Lobo

Material: cartazes, máquina fotográfica, cartões QSL, lápis de cor e giz de cera.

- Cartaz

Encontrão 1 - TAREFA PRÉVIA

O Escotista da Alcateia deverá desenvolver cartazes na sede com os lobinhos para levar no Encontrão 01 do JOTA LOBO – “O Planeta terra precisa de você”.

Os cartazes apresentarão motivação ambiental: visando economizar água, economizar energia elétrica, contra o desmatamento da floresta amazonas ou com conteúdo social: contra a escravidão infantil, contra a discriminação racial, religiosa ou de gênero e pela paz no Mundo etc.

Os escotistas juntos com os lobinhos deverão realizar um debate em sua sede para escolher os temas dos cartazes.

O cartaz pode ser no papel A4 ou na cartolina, no mínimo um cartaz por matilha. Depois os escotistas, na sede escoteira, até o dia 15 de outubro de 2015, deverão tirar uma foto com a alcateia segurando os cartazes.

- Cartão QSL

BASE 04- TAREFA PRÉVIA:

Os escotistas, em sua sede, antes do dia oficial do 58o JOTA, devem elaborar cartões QSL dos lobinhos e montar um varal de cartão QSL ou mesmo uma exposição dos Cartões QSL. O escotista deverá tirar uma foto da exposição e postar no facebook do JOTA-JOTI BRASIL. No verso dos cartões QSL, os lobinhos deverão desenhar o retrato do Planeta Terra com muito verde, brinquedos, animais e muita alegria. O cartão QSL deverá conter logo do Grupo Escoteiro ou do Distrito ou região. A exposição dos Cartões deverá ser postada no facebook do JOTA-JOTI do

Brasil.

Procurando Lobinhos → no caso de chuva: Escravos de Jó

Tradicional brincadeira de se esconder.

Fundo de cena: Treinamento que Bagheera sempre fazia com os Lobinhos para eles aprenderem caçar e se esconder.

Escravos de Jó → fazer primeiro por Matilha, depois juntar todos.

Escravos de Jó, jogavam caxangá.

Tira, põe, deixa ficar...

Guerreiros com guerreiros, fazem zigue zigue zá,

Guerreiros com guerreiros, fazem zigue zigue zá.

O objep pode ser os bonés.

Caçada: Avisar do JOTA Lobo. Perguntar sobre a Boa Ação e lembrar da gincana.

Avaliação da Reunião:

1. Alcance dos objetivos:
2. Presença do Método Escoteiro (mística, Lei, vida em equipe, valores etc):
3. Metodologia/estratégia na aplicação dos elementos:
4. Desempenho dos aplicadores:
5. Explicação/cumprimento das regras:
6. Resultado:

AMARELA	CINZA	VERMELHA	Marrom
Lucas	Gabriel	Isabelly	Luiz
	Muryel	Maria Eduarda	Yasmim
Mateus *		Isabeli *	João Marcelo *
Ananda *	Luiz Artur	Valentina	Israel
Liz *	Nícolas *	Giuliana *	Yasmim
Maria Luiza	Leonardo	Gabriel * Beatriz	

*Sem promessa ** Sem registro

Lista de material: corda, Lona, sisal.

(Para a próxima: <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/25106058/Corrida%20da%20Mensagem>)



1. EL LOBATO CONOCE Y CUIDA SU CUERPO

2. EL LOBATO TRATA DE SOLUCIONAR SUS PROBLEMAS

3. EL LOBATO ES ALEGRE Y DICE LA VERDAD

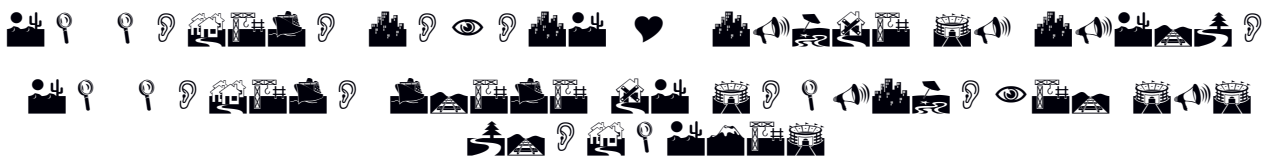
4. EL LOBATO SABE ESCUCHAR Y DICE LO QUE SIENTE

5. EL LOBATO ES AMISTOSO Y AYUDA A LOS DEMÁS

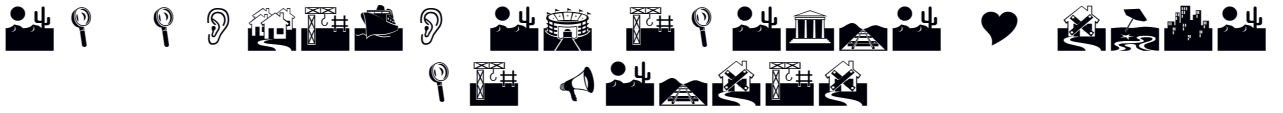
6. EL LOBATO APRENDE A CONOCER A DIOS

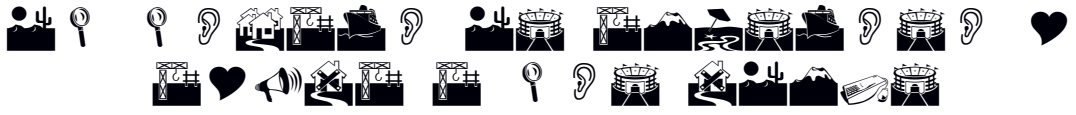
2. EL LOBATO TRATA DE SOLUCIONAR SUS PROBLEMAS



























3. EL LOBATO ES ALEGRE Y DICE LA VERDAD









A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		X	
K		Y	
L		W	
M		Z	





BRAZILIAN AMATEUR RADIO STATION

ITU 15 WAZ 11

NAME: _____

Q1 MHz: _____ Lat. - 27.602584 Log. -48.619714
 São José - SC

TO RADIO	DAY	MONTH	YEAR	UTC	MHZ	ZWAY	RST
						SSB	59

PSE QSL TNX QSL

731 _____





BRAZILIAN AMATEUR RADIO STATION

ITU 15 WAZ 11

NAME: _____

Q1 MHz: _____ Lat. - 27.602584 Log. -48.619714
 São José - SC

TO RADIO	DAY	MONTH	YEAR	UTC	MHZ	ZWAY	RST
						SSB	59

PSE QSL TNX QSL

731 _____





BRAZILIAN AMATEUR RADIO STATION

ITU 15 WAZ 11

NAME: _____

Q1 MHz: _____ Lat. - 27.602584 Log. -48.619714
 São José - SC

TO RADIO	DAY	MONTH	YEAR	UTC	MHZ	ZWAY	RST
						SSB	59

PSE QSL TNX QSL

731 _____





BRAZILIAN AMATEUR RADIO STATION

ITU 15 WAZ 11

NAME: _____

Q1 MHz: _____ Lat. - 27.602584 Log. -48.619714
 São José - SC

TO RADIO	DAY	MONTH	YEAR	UTC	MHZ	ZWAY	RST
						SSB	59

PSE QSL TNX QSL

731 _____

Músicas

Elefantão

Olhando sem cessar
O mundo que está lá
É um grande animal
De bicicleta vai
É um elefantão
Que peças ele tem
Uma tromba para frente
E um rabinho para trás

lá lá lá lá lá lá
O mundo que está lá
É um grande animal
De bicicleta vai
É um elefantão
Que peças ele tem
Uma tromba para frente
E um rabinho para trás

(Vai substituindo as frases cantando lá lá no lugar, continua fazendo os gestos, até que no fim a música fique só no lá lá lá)

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ZhyILtZW-ul&feature=g-upl>

Vomitaram no trem

Vomitaram no trem (2X)

Era só macarrão! (2X)

Com pedacinhos de carne, (2X)

Misturados com pão! (2X)

Lá vem (Lobinho), gritando! (2X)

Hoje tem sopa! Com pão! (2X)

Eu não! Foi (outro Lobinho)!

Fonte: <http://musica.com.br/artistas/cancoes-escoteiras/m/andar-de-trem/letra.html> e
<http://www.youtube.com/watch?v=d7024IWquVs>

Mi chefe chegô

Mi chefe chego
Mi chefe chegô, desde Porto Rico
E mi trago para mi, um abanico
Mi chefe chegô, desde Pequim,
E mi trago para mi, um balancim
Mi chefe chegô, desde Madagascar
E mi trago para mi, uma goma de mascar
Mi chefe chegô, desde Perequê,
E mi trago para mi, um bambolê
Mi chefe chegô, desde Manancera,

E mi trago para mi, una tijera (tirrera)
Mi chefe chegô, desde Hong Kong,
E mi trago para mi, una bola de Ping-Pong
Mi chefe chegô, desde Assunción,
E mi trago para mi, o final desta canción!

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=kOA-gHetU50&list=PLn6d9TCNGqzE1bFnrgpJq71k-hg1avn_a&index=6

Bom dia!

Bom dia como vai você
Meu amigo como é bom te ver
Palma, palma, mão, mão, mão
Agora um abraço no coração

Oiepo

Oiepo e tata iepo
Oiepo e tata iepo
Oiepo e tata iepo
E tuque tuque iepo
E tuque tuque iepo

<https://www.youtube.com/watch?v=hCY-gtncHykc> e https://www.youtube.com/watch?v=LPMikKUa_rQ

Baloo

Baloo eu vou dar um grito
Não grita não que eu te dou um pirulito
Baloo o que é um pirulito?
É uma bala espetada no palito
Baloo o que é um palito?
É um pauzinho que segura o pirulito
Baloo eu quero um pirulito
Lobinho eu prefiro ouvir um grito!
AAHHHHHHHHhhhhhhhhh

Fonte: <http://musicasescoteiras.wordpress.com/2010/05/08/baloo/> e <http://musicasescoteiras.wordpress.com/page/2/?cat=18335127>