



União dos Escoteiros do Brasil  
G. E. Ipê Amarelo-14/SC  
**Alcateia Mohwa**



## FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

**Data:** 29 de outubro de 2016

**Local:** Sede

**Tema:** Lobinho explorador

**Objetivo da Reunião da Sessão:** promover o entusiasmo em conhecer a sede com a história e a Caçada Nacional.

Programação Detalhada:

14:30 – IBOAGU

14:45 – Canção: **Escravos de Jó** (com coreografia!) (5 min //Ri)

14:50 – Quebra-gelo: **Roubo do escalpe 2** (15 min /F/B)

15:05 – Canção: **Andar de trem e Oiepo** (5 min //A)

15:10 – História: **Ankus do Rei - I** (25 min /S/A)

15:35 – Caçada Nacional: **Kim na trilha** (35 min //T)

16:10 – Caçada nacional: **Jogos Nunca Vistos** (25 min/SI/A)

16:35 – Atividade: **Imitar seu super-herói** (15 min /C/A)

16:50 – Caçada: **Boa ação e gincana** (10 min)

17:00 – IBOAGU → **Avisos:** Matilha de serviço: Marrom, especialidade de confeitaria

**Legenda:** Duração/Área de desenvolvimento/Responsável → R-Raksha, A-Akelá, K-Kaa, Ri-Rikki-Tikki-Tavi, K-Graziela, B-Carlos, T – Todos.

**Músicas para as caminhadas:** Andar de trem é bem legal, Alabum, Baloo, Gatito, Barata, Vomitaram no trem, ...

**Áreas Desenvolvimento:** (F)ísico/ (I)ntelectual/ (S)ocial/ (A)fetivo/ (E)spiritual/ (C)Caráter

### Descrição das Atividades

#### **Roubo do escalpe 2**

**Material:** cabinhos de sisal em três cores

Cada Lobinho coloca um sisal preso na calça atrás, como se fosse um rabo. Uma área deve ser delimitada e algumas regras básicas deverão ser lembradas, como não empurrar ou derrubar.

O objetivo é retirar o máximo possível de "rabos", quem ficou sem fica para o lado de fora. Pode jogar com a Alcateia toda ou dividir em matilhas.

A diferença desta versão é que aqueles Lobinhos que mais capturaram "rabos" receberão um de outra cor, sendo que esta nova cor poderá valer por 3, 5 ou conforme a situação. Numa outra rodada acrescenta-se mais uma cor e segue valendo mais.

**Fundo de cena:** os lobinhos tem que ser rápidos e atacar ao mesmo tempo se defender.

#### **História: Ankus do Rei - I**

Contar a primeira parte da história.

Caçada Nacional: **ATIVIDADE 4 – KIM NA TRILHA**

Material: 24 objetos

Durante a Grande Caçada, os escotistas convidam as matilhas a fazerem uma trilha. Previamente os escotistas irão colocar ao longo da trilha 24 objetos ou situações não demasiadamente evidentes, algumas semiocultas, que devem ser descobertas pelos lobinhos.

Dentro do bosque crescem estranhas árvores de cujos ramos se desprendem alguns garfos; sobre uma pedra se encontra um sapato perdido, no canto do caminho, sobre um lenço colorido, descansa o livro "Mowgli – O Menino Lobo", junto ao tronco há uma fotografia de uma alcateia acampando, em uma encruzilhada há um sinal de "pare", e assim muitas outras coisas divertidas.

Lobinhos e lobinhas seguirão pela trilha em completo silêncio, tratando de memorizar os objetos 15e situações que descobrirem, não podendo anotar nada por escrito. Os escotistas caminham entre eles sem dar sinais de assombro, relembando todas as regras do jogo. Ao final da trilha os lobinhos se reunirão por matilha e tentarão confeccionar uma lista, a mais completa possível, com todos os objetos e situações que cada um tenha descoberto. Receberão dois pontos por cada descoberta, tornando-se ganhadora a matilha que tiver maior pontuação.

O caminho de volta se faz seguindo a mesma trilha, detendo-se na frente de cada situação para que todos possam ver e recolher os objetos para deixar o local da mesma forma que estava antes da preparação do jogo.

Caçada nacional: **ATIVIDADE 3 – JOGOS NUNCA VISTOS**

Material: Bambolês, cordas, bandeirolas, bússula, alfabeto em LIBRAS, ...

Utilizando diversos materiais que os escotistas entregarão a cada matilha e dando rédea solta para sua capacidade de imaginação, cada matilha deverá inventar um jogo que cumpra os seguintes requisitos básicos:

- Ter duração máxima de 10 minutos;
- Utilizar todos os materiais entregues pelo escotista;
- Permitir a participação de toda alcateia.

Entregue os materiais, cada matilha contará com um tempo determinado para inventar um jogo segundo as condições estabelecidas. Quando as surpreendentes criações estiverem prontas, a alcateia se reunirá e, com a condução de seus próprios autores, aplicarão estes jogos "nunca vistos".

Os jogos de maior êxito podem ser replicados na própria alcateia em atividades futuras ou compartilhados com outras alcateias em outros encontros de lobinhos.

### **Imitar seu super-herói**

Com todos os lobinhos reunidos, escolhe-se um. Este vai imitar um super-herói só com mímicas e os outros tentarão descobrir o super-herói. Pode ser feito em duplas e também com personagens da Jângal.

*Fundo de cena*: Mowgli era muito bom em imitar qualquer animal e fazia esta brincadeira com seus irmãos lobos.

**Atividade extra**: O Lobo disse!! (Barreira do som)

Dá-se aos participantes várias ordens simples (pular com um pé, dar uma volta, cumprimentar o companheiro etc.). Só as precedidas com as palavras "O Lobo Disse" é que devem ser obedecidas. Ganha aquele que for mais obediente. Pode-se fazer a combinação com dois Velhos Lobos dando as ordens ...

Observações: Esse jogo é um clássico, também conhecido pelos nomes “Simão Disse”, “Macaco Disse” e outros. O nome “O Lobo Disse” é só para adaptá-lo ao ambiente da Alcateia de Lobinhos. Os demais Ramos podem adaptar outros nomes.

Sugestões: Um erro muito comum ao se aplicar esse jogo é o de encará-lo como de eliminação. Basta um auxiliar do condutor contar os pontos dos mais obedientes para, no final, proclamar o vencedor. É difícil, mas com um pouco de prática se consegue.

Fonte: 320 Jogos Escoteiros - Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro Aldo Chioratto

*Fundo de cena:* Os Lobinhos devem sempre escutar com atenção os Velhos Lobos

## Caçada Nacional: **ATIVIDADE 5 – CONTA-LHES O QUE FAZEMOS EM NOSSA ALCATEIA**

Durante a Grande Caçada, cada criança confeccionará uma pequena história, um desenho, uma colagem, uma carta, etc., em que contam para sua família o que fazem na alcateia, as atividades que realizam, o que mais gostam, o que mais lhe impressiona, etc.

Uma vez prontos os “relatos”, cada criança se reúne com outro companheiro da matilha e compartilha seu trabalho. Em seguida, fazem o mesmo com a matilha e depois com toda a alcateia.

Compartilhando os relatos, cada participante decide a forma que fará chegar aos seus pais e familiares. A decisão deve ser de cada lobinho e o escotista poderá motivá-los com algumas ideias: pelo correio, embrulhado em um papel de presente, esconder embaixo do travesseiro, se o entregará pessoalmente, etc.

Depois de um tempo, quando todos os pais já tiverem recebido a mensagem dos filhos, o escotista responsável pelo acompanhamento de cada lobinho buscará alguma forma de conhecer as impressões que a criança tem das atividades que sua alcateia realiza.

### Avaliação da Reunião

Alcance dos objetivos:

Presença do Método Escoteiro (mística, Lei, vida em equipe, valores etc): Metodologia/estratégia na aplicação dos elementos:

Desempenho dos aplicadores:

Explicação/cumprimento das regras:

Resultado:

AMARELA	CINZA	MARROM	VERMELHA
Beatriz	Leonardo	Yasmim	
Ananda	Gabriel	Luiz	Isabelly
**	Ingrid		
Lucas	Vinicius	Israel	Suzana
Liz	Sofia	Lorena	*Gabriel Sebrão
Maria Luíza	Arthur Barros	Mateus*	Nícolas

\*Sem promessa \*\* Sem registro

Lista de material: cabinhos de sisal em três cores, 24 objetos , Bambolês, cordas, bandeirolas, bússula, alfabeto em LIBRAS, ...



## Músicas

### DANÇA DA CHUVA

Dam dam daram

Daram dam daram

Daram dam daram daram

Dam dam daram

Daram dam daram

Daram dam, dam daram daram

### Oiepô

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>

### Andar de Trem

Andar de trem

é bem legal.

Se puxam o cordão,

você para o trem,

o Inspetor

se aborrecera

e mandara você

pra fora do trem.

(Repetem-se várias vezes, alterando-se o sotaque de cada vez: chinês, russo, francês, gaúcho)

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=VvOuqTXtbpo>

