



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

## Alcateia Mohwa



Ficha de Programação Semanal – Sede do GEIA

<b>Tema:</b>	<b>Data:</b> 8 de abril de 2017
<b>Objetivo da Reunião da Sessão:</b>	

Hora	Atividade	Ativ. pessoal	Material	Coord.
14:30 → 15'	IBOAGU		Bandeira e adriça	Rikki
14:45 → 15'	<b>Quebra-gelo:</b>	<b>Corrida de três pés</b>	cabo solteiro ou sisal (talvez fita adesiva grossa)	Bagheera
14:50 → 5'	<b>Canção:</b> Bom dia			Rikki
Caminho da Jângal  15:05 → 40'		C1		
	<b>Revezamento da Promessa codificado</b>	C1	cartolina, cola, cartaz com a codificação, símbolos recortados	Rikki
		C1		
15:45 → 5'	<b>Canção:</b> Baloo			
15:50 → 20'	Atividade: <b>Conhecendo o uniforme</b>	S4 e F2		Todos
16:10 → 25'	Atividade: <b>Montar a Mochila</b>	I1		Todos
16:35 → 5'	<b>Canção:</b> ...			Bagueera
16:40 → 15'	Jogo final: <b>Cabo de guerra com balão d'água</b>	A1	Corda, balde, balões e água	Akelá
17:00	IBOAGU			

**Avisos:** Lembrar do acampamento. Que o acampamento começa as 8:00 da manhã de sexta e terminar no sábado.

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

Matilha de serviço: Vermelha	Totem:	Chamada: Bagueera
------------------------------	--------	-------------------

AMARELA	CINZA	MARROM	VERMELHA
Ananda	Arthur Barros	Yasmim	Nicolas
Lucas	Ingrid	Luiz Artur	Matheus *
Bernardo Caetano *	Bernardo Teixeira *	Arthur Tholl *	João Pedro *
Maria Luiza	Gabriel	Giancarlo *	Kristyne *
Thomaz *	Leona *	Camila *	Leonardo *
Luíza**	Sofia	Pedro Bento *	Cauã *

\*Sem promessa \*\* Sem registro

### Descrição das Atividades

#### **Corrida de três pés**

Material: cabo solteiro ou sisal (talvez fita adesiva grossa)

É um jogo competitivo entre matilhas. Marca-se uma distância de uns 15 m com as matilhas no ponto de largada. Entrega-se um lenço ou um pedaço de corda para cada matilha, para que sejam amarradas as pernas na altura do tornozelo, a perna direita de um lobinho com a esquerda do outro. Depois de amarrada as pernas dos dois lobinhos eles sairão correndo até o final, lá eles desamarrarão as pernas e um deles voltará para pegar outro lobinho, até que todos cheguem ao final. O lobinho que retorna poderá ser o mesmo ou revezar. Eles próprios deverão fazer os nós e se ele desatar, deverão parar e refazer. Vence a matilha que chegar ao final primeiro.

Obs.: Lembrar o nó direito para eles e pedir para usar. Talvez dar uma premiação.

Fonte: <http://geipeamarelo.wordpress.com/2010/06/23/reuniao-da-alcateia-de-05-de-junho-de-2010/>

Fundo de cena: mesmo que o amigo tenha dificuldade, não poderá ser abandonado.

#### **Montar a mochila**

Material: vários objetos e de vários tamanhos (úteis ou inúteis) e mochilas

A ideia é colocar a disposição vários objetos e roupas e cada matilha teria que arrumar uma mochila somente com coisas úteis. Num canto disporíamos vários objetos, e as matilhas vão buscando os objetos que acharem necessário um a um. Alguns objetos não teriam para todas as matilhas. Depois de um tempo (1,5 minutos) eles teriam que arrumar a mochila com esses objetos. A mochila teria que poder ser carregada por qualquer um deles, ou seja não pode ficar pesada e não poderiam ter objetos para fora da mochila. Podemos dar um tempo, 5 a 10 minutos talvez, após as três mochilas estarem prontas. Os lobinhos tentariam carregar e depois desmontaríamos cada uma delas avaliando os itens e em que ordem foram colocados.

#### **O Lobo disse!!**

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

### **Revezamento da Promessa codificado**

Material: cartolina, cola, cartaz com a codificação, símbolos recortados

Cada matilha montará um cartaz com as Leis do Lobinho de forma codificada.

Uma matilha em cada canto, no centro um cartaz com a correspondência entre letras e desenhos separados uns 3 metros. Somente um de cada matilha poderá se deslocar, ver a relação "símboloXletra" e pegar um símbolo, que trará para ser colado no cartaz, montando assim as 5 leis.

Promessa:

Prometo fazer o melhor possível para:

Cumprir meus deveres para com Deus e minha Pátria;

Obedecer à Lei do Lobinho e fazer todos os dias uma boa ação.

Fonte: <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/58212713/Revezamento%20das%20Leis>

### **Falar de três Boas Ações**

**A8** - Contar a um Velho Lobo sobre três boas ações que praticou em casa ou na escola.

### **Cabo de guerra com balão d'água**

Material: corda, balde e balão d'água.

Realizar a competição básica do Cabo de Guerra, porém a uns 3 passos do final de cada ponta da corda é colocado um balão d'água. A matilha que conseguir pegar poderá fazer o que quiser com ele.

**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

### **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:

## Músicas

BOA TARDE!

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

<https://www.facebook.com/get107sp/videos/vb.102675286545499/731241947022160/?type=2&theater>

## Baloo

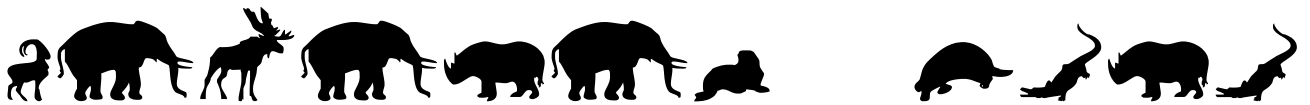
Baloo eu vou dar um grito  
Não grita não que eu te dou um pirulito  
Baloo o que é um pirulito?  
É uma bala espetada no palito  
Baloo o que é um palito?  
É um pauzinho que segura o pirulito  
Baloo eu quero um pirulito  
Lobinho eu prefiro ouvir um grito!

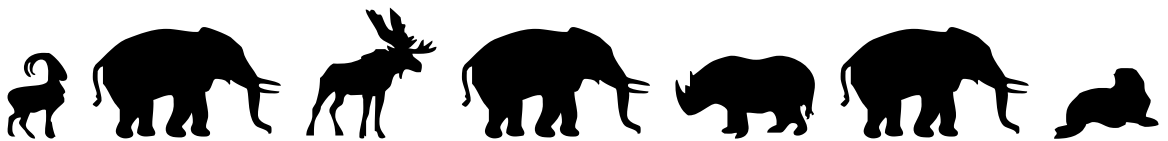
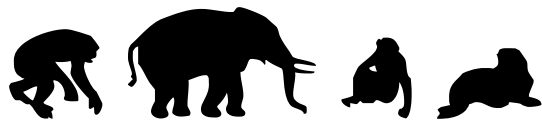
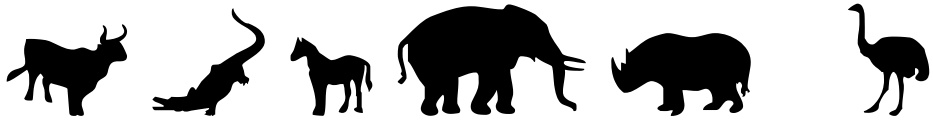
AAHHHHHHHHhhhhhhhhh

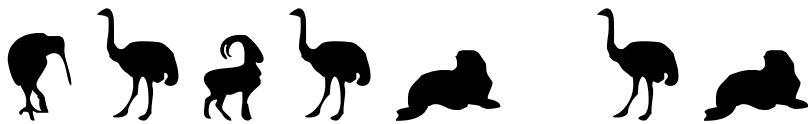
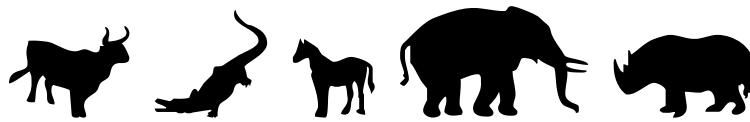
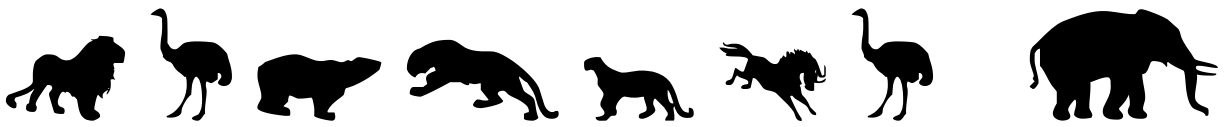
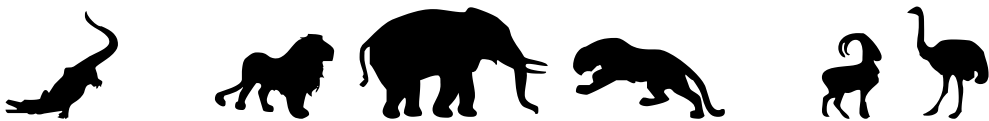
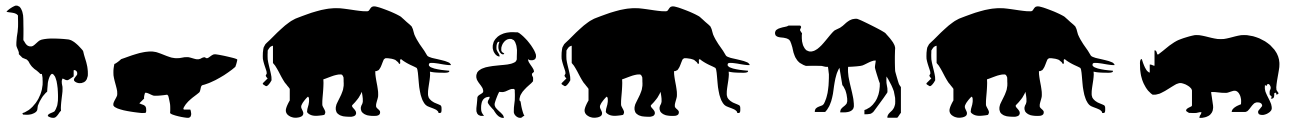
Fonte: <http://musicasescoteiras.wordpress.com/2010/05/08/baloo/> e  
<http://musicasescoteiras.wordpress.com/page/2/?cat=18335127>

















PROMETO FAZER O MELHOR POSSIVEL PARA  
CUMPRIR MEUS DEVERES PARA COM DEUS E MINHA PATRIA  
OBEDECER A LEI DO LOBINHO E FAZER TODOS OS DIAS UMA BOA AÇAO

















A	↔			O	↔	
B	↔			P	↔	
C	↔			Q	↔	
E	↔			R	↔	
F	↔			S	↔	
G	↔			T	↔	
H	↔			U	↔	



I	↔			V	↔	
J	↔			W	↔	
K	↔			X	↔	
L	↔			Y	↔	
M	↔			Z	↔	
N	↔	