



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

## Alcateia Mohwa

Ficha de Programação Semanal – Sede do GEIA



**Tema:** O mundo que vivemos **Data:** 20 de maio de 2017

**Objetivo da Reunião da Sessão:** conscientizar todos que dependemos da natureza e ela pode ser imprevisível, nos colocando em situações de desespero ou conforto.

Hora	Atividade	Ativ. pessoal	Material	Coord.
14:30 → 15'	IBOAGU		Bandeira e adriça	Rikki
14:45 → 5'	Canção: <b>Kanguru e Andar de trem</b>			Clã
14:50 → 15'	Quebra-gelo: <b>Sushi ou Pega-pega da progressão</b>		4 bolas e 8 bambus	Sandra
15:05 → 20'	História: <b>Como surgiu o medo</b> (parte 1)	I 22	livro	Rikki
15:25 → 5'	Canção: <b>Talharim</b>			Rikki
15:30 → 10'	Jogo: <b>Trégua das águas</b>			Sandra
15:40 → 20'	Atividade: <b>Colorir cenas</b>		Cenas impressas, lápis de cor, giz de cera, cola	Rikki
16:00 → 20'	Atividade: <b>Quiz da história</b>	I 22	Lista de perguntas	Sandra
16:20 → 20'	Atividade: <b>Rodovisão</b>	I 22	Rodovisão	Rikki
16:40 → 5'	<b>Caçada: Boa Ação</b>	E 10		Todos
16:45 → 15'	Jogo final: <b>Esconda o Lobinho</b> – versão chefe			Rikki
17:00	IBOAGU			Rikki

**Avisos:** Bivaque da IMMA, Progressões e estrelinhas. Campanha do Fraldão.

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

Matilha de serviço: **Vermelha**

Totem:

Chamada: **Rikki**



## Descrição das atividades

### **Sushi**

Material: 4 bolas e 4 cabos de vassoura

É um jogo de revezamento onde cada Matilha fica em fila e o primeiro, usando dois cabos de vassoura, vai movendo uma bola até uns 10 metros a frente e depois volta. Importante: só a vassoura pode encostar na bola e não pode bater, só empurrar.

Depois que o primeiro chega, passa a bola e os cabos de vassoura para o próximo e ele segue. Vence a Matilha que primeiro terminar. Íduo para a outra equipe.

Fundo de cena: só Mowgli conseguia usar “ferramentas” na Selva, todos os outros só usavam as patas e dentes.

### **Pega-pega da progressão**

Preciso com pega-pega dos meses ou aniversário, mas desta vez com as progressões.

O Chefe reúne todos perto dele e fala uma das progressões do Lobinho: pata tenra, saltador, rastreador ou caçador. Este será o Lobinho que vai “caçar” os outros. Delimitar uma área.

*Fundo de cena*: Bagueera sempre aplicava alguma atividade para que os Lobinhos praticassem a caça.

História: **Como surgiu o medo** (parte 1)

Contar a História Como surgiu o medo até a parte que Hathi começa a contar a história de Thá.

### **Trégua das águas**

Existe um limiar (uma linha no chão) que é domínio dos lobos, atrás do qual Shere-Khan não entra. Existe porém na terra de ninguém o rio Wainganga (outra linha distante uns quinze a vinte metros da primeira) onde todos os animais da floresta, inclusive os lobos vão tomar água quando tem sede. Lá Shere-Khan pode caçar a vontade. Veio porém a grande seca e Hathi, o elefante declarou a trégua das águas parcial, ou seja, de noite Shere-Khan não pode caçar enquanto os animais tomam água.

O covil de Shere-Khan é uma outra linha a uns dez metros do rio. Um dos Lobos é nomeado Shere-Khan que vai ao seu covil. Os Lobinhos ficam atrás da linha que é o limiar do seu domínio. Quando um Velho Lobo grita "noite" todos deixam o domínio dos lobos e ficam de quatro com as mãos no rio fazendo de conta que estão bebendo água. Quando o Velho Lobo grita "dia" Shere-Khan sai correndo atrás dos lobos que tentam alcançar sua linha de domínio. Quem for pego vai virar também um amigo do Shere-Khan e vai ajudá-lo. O Velho Lobo pode gritar "dia" e/ou "noite" de forma aleatória.

*Fundo de cena*: implícito na atividade e história acima.

### **Colorir cenas**

Material: folhas com as cenas, lápis de cor, giz de cera e cola

Distribuir as folha numeradas para os Lobinhos colorirem salientando que é para caprichar. Após a pintura recolher, realizar outra atividade enquanto as folhas são coladas e instaladas no Rodovisão. Cada

lobinho deve colorir pelo menos uma imagem com as cenas da história, que depois serão coladas em ordem.

## **Quiz da história**

Material: relação de perguntas

Separar as Matilhas como se fosse um quadrado ou uma sala, onde cada uma ficará num canto e o Chefe no meio, o qual fará as perguntas direcionadas para a Matilha;

A matilha que errar deverá ficar na posição de algum personagem da história por trinta segundos.

Perguntas:

1. Quem é Ikki?
2. Quem é Hathi?
3. Qual o nome do rio na história?
4. Qual o nome da árvore que Baloo se alimentava?
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

## **Rodovisão**

Material: folhas já coloridas e numeradas, cola, fita adesiva e “rodovisão”.

Deixar previamente pronto as folhas com o título do filme, atores, produtores e fim. Colar as folhas em linha bem reta para não “embolar” durante a sessão de filme.

Depois de pronto, “passar o filme”, onde cada um conta alguma coisa em relação a parte que pintou. Quem não conhece a história deve ser ajudado.

Fonte: <https://geipeamarelo.wordpress.com/2013/11/09/reuniao-da-alcateia-9-de-novembro-de-2013/>

## **Caçada: Falar de três Boas Ações**

E10 - Procurar uma forma de praticar uma boa ação em seu Grupo Escoteiro ou em sua escola e realizá-la.

Depois deverá contar para os outros.

## **Esconda o Lobinho – versão chefe**

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.

Obs.: na versão chefe, quem esconde é o chefe

Fonte: <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/6266768/Esconda%20um%20lobinho>

*Fundo de cena:* Devemos ser atentos como Rikki e rápidos como Bagueera!

Fundo de cena: Lembrar da 3ª Lei do Lobinho: O Lobinho abre os olhos e os ouvidos.

**Atividade extra:** 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

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:

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

[Ivens](#)

## Músicas

### 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>

### Canguru

Canguru, crocodilo, tubarão, Spider Man, frankstein

Fonte: <http://br.youtube.com/watch?v=hz1BaTu1Mhg> ou

[http://lobinhosuivantes2008.blogspot.com/2008\\_10\\_01\\_archive.html](http://lobinhosuivantes2008.blogspot.com/2008_10_01_archive.html)

### Talharim

Eu tenho um talharim (rodopia)  
um talharim (rodopia)  
que se move por aqui (faz tipo havaiano para um lado)  
que se move por a cá (faz tipo havaiano para o outro lado)  
todo lambuzado (finge que passa a mão pelo corpo)  
com um pouco de azeite (finge que joga alguma coisa na cabeça)  
com um pouco de sal (finge que joga alguma coisa na cabeça com a outra mão)  
E come tú (aponta para alguém da roda)  
E vem pra cá bailar (puxa ele pra dançar)

Fonte: <http://musicasescoteiras.wordpress.com/2010/04/27/talharim/>