



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



Ficha de Programação Semanal – Sede do GEIA

Tema: Desenvolvimento pessoal

Data: 06 de Abril de 2019

Objetivo da Reunião da Sessão: Dia da Boa Ação – instigar os lobos a buscarem o seu desenvolvimento pessoal e incentivar a prática de boas ações.

Hora	Atividade	Ativ. pessoal	Material	Coord.
14:30 → 15'	IBOAGU			Ákela
14:45 → 5'	Canção: Andar de Trem é bem legal			Ákela
14:50 → 15'	Quebra-gelo: Pense Rápido e se Divirta	S1	Bolinhas	Kaa
15:05 → 35'	Jogo do Uniforme	S4	Kit Uniforme	Rikki
15:40 → 15'	Estou Vendo	S8		Ákela
15:55 → 5'	Canção: O Pai Pato			Akela - Kaa
16:00 → 20'	Kim de Mímica	I3	Lápis e Papel	Kotic
16:20 → 15'	Jogo Cabo de Guerra Cruzado		Cordas e Balões	Baghera
16:35 → 20'	Esquete: Boa Ação	A8		Rikki
16:55 → 5'	Se organizar para a bandeira			Todos
17:00	IBOAGU			

Avisos:

Músicas para as caminhadas: Andar de trem é bem legal, O Pai Pato, Alabum,

Promessas: Falar das Promessas - Rafaela

Matilha de serviço: **Vermelha**

Totem:

Chamada: **Kaa**

Campanha Fazendo
Boa Ação
Segunda Fase



Confira as UELs e Distritos Escoteiros que somaram maior número de notas no mês de fevereiro!



CAMPANHA
BOA AÇÃO



Descrição das atividades

PENSE RÁPIDO E SE DIVIRTA

Material: BOLINHAS

Separar em 2 grupos os lobinhos, colocá-los sentados de frente um para o outro e colocar na frente deles a bolinha.

O chefe dará comandos, como por exemplo, ombros, cabeça, céu, barrica, joelhos, e os lobinhos deverão colocar as mãos nos lugares mencionados pelo chefe, eles deverão estar atentos aos comandos.

Quando o chefe falar bolinha, aí sim eles deverão pensar rápido e tentar pegar a bola que está na frente deles.

Ganha o grupo que pegar mais bolinhas.

Fundo de Cena: Informar aos lobinhos a importância de estarem com os olhos e ouvidos bem abertos e escutarem os velhos lobos.

JOGO DO UNIFORME

Material: kit de uniformes e distintivos.

É um jogo de revezamento onde cada um coloca os distintivos no uniforme e volta para sua matilha. Depois é discutido e corrigido os erros.

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.

Obs.: pode ser mais difícil, mas poderia colocar cada matilha em uma direção dos pontos cardeais. Aí o chefe terá que olhar em todas as direções. Outra opção é fazer com que cada matilha se esconda junto, não permitindo misturar.

Fundo de cena: Os lobinhos devem se proteger de Shere Khan e Akelá ensina eles assim: contar que os olhos de Akelá são muito ativos e dificilmente algum Lobinho consegue se esconder dele. Caso consiga se esconder de Akelá, também poderá se esconder de Shere Khan.

KIM DE MÍMICA

Material: lápis e papel

Os Chefes farão mímicas e os Lobinhos vão anotar o que é e a sequência, isso sem se comunicar. Inicialmente com 3 gestos, depois 5, 8, 10, ...

Os gestos retratarão ações simples como: escovar os dentes, pentear o cabelo, lavar as mãos, amarrar o cadarço, andar, correr, nadar, dormir, escrever, pousar para foto, rir, limpar óculos, dançar, jogos diversos (ping pong, futebol, vôlei, basquete, arco e flecha, ...)

Fundo de cena: os lobinhos são muito observadores e a selva sempre muda, isso ajuda a não se perderem e reconhecer todos os locais.

CABO DE GUERRA CRUZADO

Material: cordas e balões.

Com duas cordas de aproximadamente 10 metros, emendá-las no meio, formando um X (ou cruz). Cada Matilha ficará com uma ponta e todos puxarão ao mesmo tempo. Talvez uma Matilha fique contra todos ou duas contra duas, por isso deve-se tentar manter o ângulo de 90 graus entre as cordas. Pode dar bem certo, ou muito errado!

Distante mais uns 10 metros de cada ponta de corda, deixar um balão d'água e a matilha que chegar primeiro pode pegar e fazer o que quiser ...

Sugestão: dar alguns minutos para que eles formem uma estratégia e combinem algo.

Fundo de cena: Força e união. É isso que toda Matilha precisa!

ESQUETE BOA AÇÃO

Cada Matilha deverá preparar uma esquete e apresentar com o tema da Boa Ação.

Pode falar, cantar ou usar objetos. Tem que ser caprichada e a chefia estará junto para orientar (um para cada Matilha).

Fundo de cena: Os Lobos se ajudam e ajudam quem está ao seu lado, por isso a Alcateia Mohwa vive bem

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
<i>Ingrid</i>	<i>Mabelle</i>	Lucas	Manuela
<i>Heitor</i>	Beatriz*	<i>Maria Luíza</i>	<i>Luiz Fernando *</i>
<i>Luíza</i>	<i>Nícolas</i>	Brayan	Miguel
<i>Gabriel*</i>	Matheus	Aruã	<i>Leonardo *</i>
João Pedro	<i>Gustavo</i>	Rafaela*	<i>Antônio*</i>
Izabel*	Helder	<i>Arthur Tholl</i>	Julia*
		Amabily*	

* Sem promessa

** Sem registro → verificar

Total de 25 Lobinhos

Adultos: Rikki, Bagueera, Akelá, Kaa, Baloo e Kotic.

O Pai Pato

Lá vem o pai pato

Quem o! (Todos)

Lá vem mamãe pata

Lá vem os patinhos,

Patinho patinho patinho Quem-qüem

Patinho patinho patinho Quem-qüem

(A mão no ombro)

Quem! (Todos)

(A mão na cintura)

(A mão no calcanhar)

Andar de Trem

Andar de trem

é muito legal.

Se puxam o cordão,

e se param o trem,

o Condutor

logo virá

e lhe jogará

pra fora do trem.

(Repetem-se várias vezes, alterando-se o sotaque de cada vez)