



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'	<b>Canção:</b> Andar de Trem é bem legal			Ákela
14:50 → 15'	<b>Quebra-gelo:</b> Pense Rápido e se Divirta	<b>S1</b>	Bolinhas	Kaa
15:05 → 35'	<b>Jogo do Uniforme</b>	<b>S4</b>	Kit Uniforme	Rikki
15:40 → 15'	<b>Estou Vendo</b>	<b>S8</b>		Ákela
15:55 → 5'	<b>Canção:</b> O Pai Pato			Akela - Kaa
16:00 → 20'	<b>Kim de Mímica</b>	<b>I3</b>	Lápis e Papel	Kotic
16:20 → 15'	<b>Jogo</b> Cabo de Guerra Cruzado		Cordas e Balões	Baghera
16:35 → 20'	<b>Esquete:</b> Boa Ação	<b>A8</b>		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>Nícolás</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)