



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

Ficha de Programação



Tema: DIREITOS HUMANOS

Data: 17 de maio de 2019

Objetivo da Reunião da Sessão: Formar a base para a cultura dos direitos humanos e fazer com que a resolução de conflitos na alcateia se torne mais fácil e que comportamentos discriminatórios tornem-se menos frequentes

	Atividade			
14:00 → 15'	IBOA		Bandeira do grupo Alcateia / lenço	TODOS
14:15 → 20'	QUEBRA-GELO - SOMOS TODO IGUAIS		GIZ/CADEIRAS	RIKKI
14:35 → 15'	ATIVIDADE 01 – CURTO OU LONGO (SUGIRO UMA VARIACÃO - APITO TOQUE CURTO E LONGO)	Crianças que tem o direito ao fazer	APITO	KAAA
15:50 → 20'	ATIVIDADE 02 - CORRIDA DE UM PÉ SÓ E FAZER A EXPLICAÇÃO A MORAL DA HISTÓRIA			KOTICK
16:10 → 20'	ATIVIDADE 03 - NÓS	16	CABOS	AKELÁ
16:30 → 10'	ATIVIDADE 04 – RODA DE CANÇÕES – CANÇÕES E GESTOS			BALOO
16:40 → 10'	ATIVIDADE 05 -CÍRCULO DOS DESEJOS	Liberdade de pensamento e expressão		KOTICK
16:50 → 10'	PREMIAÇÃO DAS EQUIPES ESTRELAS E ENCERRAMENTO(EXPLICAÇÃO)		06 ESTRELAS DE PAPEL – 03 DE UMA COR E 3 DE OUTRA SACO DE BALAS	RIKKI
17:00 → 10'	IBOA			TODOS

Avisos: CAMPANHA DA FRALDÃO, ACAMPAMENTO

Músicas para as caminhadas:

Promessas: LEONARDO

Matilha de serviço: **MARROM**

Totem:

Chamada CHEFES DAS MATILHAS



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

Atividade: Somos todos iguais

Área do desenvolvimento: Social/ Intelectual

Tipo: Quebra-Gelo

Descrição: Num local plano, é delimitado um círculo no chão (com giz ou uma corda). O tamanho do círculo deve compreender todos os participantes dentro dele, sem muita folga, de maneira que se todos estivessem dentro dele teriam que ficar muito próximos. Forma-se um círculo para o lado de fora da área delimitada. A cada comando do aplicador, as pessoas que se identificarem com a comanda, deverão dar um passo e ficar na parte de dentro do círculo.

As comandas sugeridas são:

- Quem tem mais de 15 anos,
- Quem tem 1 irmão, do sexo masculino,
- Quem mora só com a mãe ou só com o pai,
- Quem sabe jogar xadrez,
- Quem é filho único,
- Quem se considera católico,

Pode-se criar quantas comandas quiser, desde que não fique enfadonho. A ideia é, após a comanda, o animador verificar quantas pessoas estão no círculo e, depois, pedir para que voltem ao seus lugares. A última comanda deve ser: "Quem aqui é ser humano". Todos devem entrar no círculo. A partir daí fechar a atividade com uma breve reflexão sobre o fato de, apesar das diferenças, sermos todos humanos e, portanto sermos seres de direitos.

Materiais: Giz (ou corda), lista de comandas.



SUGESTÃO 3

Direitos Humanos e ODS – E nós com isso?

Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas

Social

Entendo o que são os Direitos Humanos e procuro respeitá-los. (S 24 P&T)

Colebro na elaboração das normas dos diferentes grupos que participo, cumprindo aquilo com que me comprometo. (S 26 R&T)

Intelectual

Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas idéias e experiências. (I 9 P&T)

Interesso-me pelo que se passa a minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas (I 8 R&T)

Objetivos da BNCC

- (EF09HI09) Relacionar as conquistas de direitos políticos, sociais e civis à atuação de movimentos sociais.

INTRODUÇÃO AO TEMA

“Alguém aqui sabe o que são os Direitos Humanos? ”

“Estes são os Direitos que nós temos apenas porque nós somos seres humanos, e representam coisas que nós podemos ser, fazer ou ter; estes direitos podem proteger-nos de vários males / atos que podem nos prejudicar”. “Há trinta deles, escritos em um original chamado “Declaração Universal dos Direitos Humanos”, e ajudam povos a viver em paz. ”

Nós dividimos em duas equipes, e dizemos os jogos são competições. Nós **daremos uma estrela de uma cor para o vencedor, e em uma estrela de outra cor para a equipe que foi vencida.**

ATIVIDADE 01 – CURTO OU LONGO

Quando nós dissermos “CURTO” (ou baixo), todos precisam ficar de cócoras. Quando nós dissermos “LONGO” (cima), todos precisam ficar de pé. Se alguém queimar a chamada, está fora do jogo. Para fazer a brincadeira ficar mais difícil, diremos “curto” e/ou “longos” mais rapidamente e mais rapidamente, até que haja somente uma criança, e damos um ponto para sua equipe.

****Nós esperamos até que o jogo seguinte se acabe para relacionarmos a um mesmo direito.**

ATIVIDADE 02 - CORRIDA DE UM PÉ SÓ

É preciso ser feito em uma zona aberta. O nome do jogo é evidente, e quem ganha o ponto para a sua equipe deve terminar o circuito em primeiro lugar.

A maneira mais fácil e mais organizada de fazer isto é separar as equipes em duas linhas, e quem está na frente da linha inicial, sendo seguida pela seguinte assim que aquela retorne para a marca inicial. O ensinamento da brincadeira:

MORAL DA HISTÓRIA

****Para o jogo "Vivo ou Morto" e a "Corrida em um pé só", nós dizemos simplesmente que as crianças que têm o direito ao lazer, que inclui não somente jogos como acabaram de fazer, mas igualmente a participação em atividades culturais e artísticas, como a leitura, filmes, dança, visitas ao teatro, e assim por diante.**

ATIVIDADE 04 CANÇÕES.....

ATIVIDADE 05

Nós dizemos às crianças que elas estão em uma floresta, e devem imitar seus animais favoritos, sem dizer quais foram suas escolhas. Nós deixamo-las brincar por um tempo, a seguir nós perguntamos-lhes um por um que animal elas imitaram e porque.

O Ensinamento da brincadeira: com este jogo, nós ensinamos as crianças sobre a liberdade de pensamento e de expressão, mostramos como elas foram permitidas a ter suas próprias idéias e foram livres para escolher o animal que quiseram, assim como para verbalizar porque fizeram essa escolha.

Se nós sentirmos que seja necessário ou oportuno, podemos dizer às crianças que na vida real existe uma diversidade de idéias e pensamentos entre as pessoas, assim como elas jogaram com uma variedade de outros "animais" durante este jogo. Lembre-os sempre sobre a importância de se aproximar dos seus amigos com respeito.

ENCERRAMENTO

No fim do dia, **ambas as equipes terão o mesmo número de estrelas**, somente com cores diferentes. Assim nós dizemos às crianças que nós não devemos discriminar: conseqüentemente, uma estrela é sempre uma estrela, qualquer que seja a sua cor, e como ambas as equipes têm três estrelas, todas são vencedoras. **Nós damos a cada criança um petisco ou doces e pedimos que elas digam o que aprenderam sobre Direitos Humanos.**