



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



FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

Data: 13 de setembro de 2014

Local: Beira Mar de São José

Tema: Nossa comunidade

Objetivo da Reunião da Sessão: despertar nos Lobinhos o interesse pelas pessoas que nos rodeiam e incentivá-los a se preocupar com a comunidade, começando com quem está mais perto.

Programação Detalhada:

14:30 – IBOA

14:45 – Quebra-gelo: **Caça ao Tesouro (15 min /F//KN)**

15:00 – Canção: **Baloo e Album (5 min ///AN)**

15:05 – Atividade: **Correndo pela Jângal (25 min //IS/AR)**

15:30 – Canção: **Piolho Roxo (5 min ///AN)**

15:35 – História: **Kotick – parte II (25 min //S/A)**

16:00 – Atividade: **Jogo da Comunidade (25 min //S/RAKN)**

16:25 – Canção: **A casinha (5 min //S/ARK)**

16:30 – Atividade: **Estourando Colmeias (15 min //FC/RNK)**

16:45 – **Caçada:** Cartilha da Boa Ação (10 min //S/ARKN)

16:55 – IBOA

Avisos: Boa Ação → MUTCOM, Totem: Zeca → Gabriel. Matilha de serviço: **Amarela** (a que está como Totem).

Legenda: Hora/Atividade/Duração/AD/Resp(R- Raksha, A- Akelá, K- Kaa, N-Neiva)

AD (Área Desenvolvimento): (F)ísico/ (I)ntelectual/ (S)ocial/ (A)fetivo/ (E)spiritual/ (C)aráter

Descrição das Atividades

Caça ao Tesouro

Material: caixas de bis ou balas

Preparação: A Alcateia estará formada em círculo. Os lobinhos receberão um número de 1 a 3. Assim teremos alguns número 1, alguns número 2 e alguns número 3. Todos do círculo deverão permanecer com as pernas abertas. O escotista colocará o tesouro (boné ou bis) no centro do círculo. O escotista grita um número – exemplo: número 3! Os lobinhos de número 3 deverão correr em volta do círculo, completar a volta e passar por baixo das pernas do seu vizinho da direita e tentar pegar o tesouro ...

Fonte: “Os Primeiros Meses de Uma Nova Alcateia” pg. 32 – publicação da UEB.

Fundo de cena: Baloo estava explicando que na Jângal é necessário ser muito esperto e rápido para conseguir sua caça. Lançou um desafio para que os lobinhos ficassem mais ágeis.

Correndo pela Jângal

Material: Bolinhas de gude (12)

Entrega-se 4 bolinhas de gude para cada matilha, estas bolinhas deverão ser colocadas uma em cada local da Jângal. Logicamente cada local terá duas bolinhas. O chefe vai dizer: cada matilha traga 6 bolinhas! Conseqüentemente uma das matilhas trará somente 2, se a outra trouxer as 6. Depois as bolinhas são recolocadas novamente nos locais e o chefe diz novamente. É um teste para ver a agilidade e destreza dos lobinhos. A matilha que obtiver mais sucesso ganha.

Fundo de cena: será que os lobinhos conhecem mesmo a Jângal? Além de conhecer, eles tem que se locomover rápido, para escapar de qualquer ameaça.

Jogo da Comunidade

Material: cartões

Cada um deve se encontrar com representantes de sua comunidade, sendo que existem comunidades violentas e podem capturá-lo. Todo cuidado é pouco!

Distribuir os cartões aleatoriamente e explicar a função de cada um.

Fundo de cena: A Jângal não é uma comunidade fechada, mas quem quiser entrar terá que respeitar suas regras.

Estourando Colmeias

Material: 2 bexigas por participantes.

Descrição: Cada participante prende uma bexiga atrás de cada tornozelo. O objetivo é, com os pés, estourar os balões dos membros das outras matilhas. Quem tiver seus dois balões estourados sai do jogo. A matilha que permanecer sem ter seus balões estourados vence o jogo.

Fonte: UEB – SIGUE – Grande Jogo na Jângal

Fundo de cena: Baloo, que é o enorme e sábio urso encarregado de ensinar a lei para os lobinhos, embora não saiba falar palavras bonitas, sempre diz a verdade. Como apreciador de mel, Baloo criou o jogo “Estourando Colmeias”.

Caçada: Verificar o preenchimento da “Cartilha da Boa Ação”.

Atividade extra: Jack Sprat (trocar por Raksha)

Faça com que todos os jogadores, exceto o “Jack Sprat”, formem pares e fiquem de pé em círculo. Quando o “Jack Sprat” disser “cara-a-cara”, os parceiros ficam de frente um para o outro. Quando ele disser “costas com costas” ou “lado-a-lado”, as suas orientações devem ser seguidas. Se ele disser “Jack Sprat”, todos, incluindo ele mesmo, têm que encontrar um novo parceiro. Aquele que sobrar passará a ser Jack Sprat, e o jogo continua.

Fonte: JOGOS PARA CUB SCOUTS - Escoteiros da América – North Brunswick , New Jersey

Fundo de cena: para fazer uma boa caçada, é melhor estar em dois ou mais. No entanto, todos tem que se entender e agir em conjunto e rápido. Assim explicava Baheera, e fazia esta brincadeira com os lobinhos.

Atividade extra: Conhecendo o amigo

Material: papel em duas cores e uma caneta para cada.

Entregar quatro pedaços de papel de duas cores e uma caneta para cada lobinho. Em dois dos papeis, da mesma cor para todos, ele escreverá duas perguntas e nos outros dois (de cor diferente) as respectivas respostas. As perguntas deverão ser relativas a características de si, por exemplo: Qual a cor do meu cabelo? --> É preto; ou: Com que eu gosto de brincar? --> Gosto de brincar com a Barbie. O importante é que sejam características do lobinho. Estes papéis deverão ser dobrados de preferência de forma igual e embaralhados. Depois divide-se a alcateia em equipas e entrega-se o mesmo número de perguntas e respostas para cada equipa. Eles deverão encontrar as respostas para cada pergunta, em sua própria equipa, Cuidar para que eles não se prendam a procurar somente suas próprias respostas e perguntas (aí não tem graça!). Vence quem completar todas as respostas e perguntas primeiro. Em seguida o chefe confere todas as respostas na presença de todos. A idéia é que eles se conheçam mais e nós também. Pode-se gastar bastante tempo nesta atividade

Fonte: <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/26355067/Conhecendo%20o%20amigo>

Fundo de cena: Akelá conhecia todos os lobos da alcateia por suas características e personalidade. Mowgli foi perguntar para Kaa se ele também poderia ser assim. Então a esperta serpente começou a fazer várias perguntas e ele foi respondendo. No final ela disse que basta ele saber algumas coisas que as outras podem ser deduzidas, e assim saber de mais características.

Avaliação da Reunião:

1. Alcance dos objetivos:
2. Presença do Método Escoteiro (mística, Lei, vida em equipa, valores etc):
3. Metodologia/estratégia na aplicação dos elementos:
4. Desempenho dos aplicadores:
5. Explicação/cumprimento das regras:
6. Resultado:

AMARELA	CINZA	VERMELHA	
Andressa	João Pedro	Isabelly	
José Carlos	Caio	Larissa	
Artur R	Gabriel	Isabela*	
Leonardo*	Muriel	Luís Gabriel*	
Enrico		Letícia	Manuela
		Artur S	Pablo*

- *Sem registro
- ** Com registro mas sem matilha
- *** Não vem mais

Lista de material: pacote de balas, 12 bolinhas de gude, livro, cartões e instrução do Jogo da comunidade, balão e barbante.



Esquema da brincadeira – Jogo das Comunidades

Explicar as regras baixo e deixá-los em uma área grande, todos separados. Também deve ser demarcada uma área chamada de “início”.

Comunidades:

- ◆ Alcateia de Seeonee: Lobos, Ikki, Moa, Sambur, Mowgli e Dominadores.
- ◆ Sem Lei: Bandar-log, Tabaqui, Shere Khan.
- ◆ Dominadores: Baloo, Hathi, Bagheera.

Características:

1. Alcateia de Seeonee: os Lobos são vulneráveis somente a Shere Khan, atacam todos os menores e são salvos somente por Baloo e Hathi.
2. Sem Lei: atacam todos e só perdem para quem é menor.
3. Dominadores: ninguém os ataca, mas podem enfrentar Shere Khan (1 min.).

Ações:

- Quando Shere Khan ou outro matar, fica agachado e quando salvo volta ao início;
- Ao se aproximar um mostra o cartão para o outro;
- Só pode se aproximar de quem estiver sozinho;
- Só pode ficar perto de quem é da mesma comunidade;
- Só pode atacar quem estiver sozinho;
- Não pode correr ou andar rápido e muito menos falar, tem que ser discreto;
- Acaba quando as comunidades estiverem todas juntas;
- Quando Shere Khan encontra outros Dominadores ambos tem que ficar 1 minuto parados;
- Ataca quem mostrar o cartão primeiro;
- Quando for atacado por alguém diferente de Shere Khan, deve ficar andando em círculos até ser salvo.

Obs.: cartões conforme a estrutura da Alcateia

Músicas

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>

Alabum

Alabum, ticabum
Alabum, ticabum
Alabum, ticaucaca,
ticaucaca, ticabum

Ahã
Oh yes
Mais uma vez...

(bem alto, bem baixo, bem fino, etc.)

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=f9HRxTg-mxo>

Piolho Roxo

E todos saltando (saltando)
E todos saltando (saltando)
Que lá vem o piolho roxo (saltando)
Que lá vem o piolho roxo (saltando)
Que horror!!! (coloca a mão na cabeça)
Que horror!!! (coloca a mão na cabeça)
O que fazemos? (cara de duvida)
O que fazemos? (cara de duvida)
Pegamos o mata piolho (finge que pega alguma coisa)
Pegamos o mata piolho (finge que pega alguma coisa)
Sacudimos o matapiolho (sacode)
Sacudimos o matapiolho (sacode)
Jogamos no companheiro (finge que está passando no companheiro do lado)

Jogamos no companheiro (finge que está passando no companheiro do lado)

Esfregamos a cabeça (esfrega a cabeça do companheiro do lado)

Esfregamos a cabeça (esfrega a cabeça do companheiro do lado)

E inicia cada vez mais alto. Quanto mais alto, maior é o mata piolho!!!

Fonte: <http://musicasescoteiras.wordpress.com/2010/04/27/piolho-roxo/>

A casinha

2- Assim, assim,

3- E bato na portinha

4-Assim, assim, assim

5- E engraxo os meus sapatos

6- Assim, assim, assim.

7- E pela chaminé,

8- A fumaça sai assim, assim

OBS.: Essa é uma música de gestos, que vão acompanhando a música.

Em cada linha par (2,4,6 e 8), deve se fazer um gesto diferente:

Linha 2 - Fazer com as mãos um cubo que vai ser a casinha. No primeiro

"assim", as duas mãos apontando para frente e perpendiculares ao chão.

No segundo "assim", as duas mãos apontando para os lados opostos (direita para esquerda, esquerda para direita) e paralelas ao chão.

Linha 4 - Com a mão fechada, fingindo bater em uma porta cada vez que falar "assim".

Linha 6 - Fingir lustrar os sapatos, com os braços paralelos, três vezes. (Direita para cima e esquerda para baixo, esquerda para cima e direita para baixo, direita para cima e esquerda para baixo).

Linha 8 - Fazer com o dedo uma espiral, que sobe.

Cada vez que repetir a música, ir aumentando o 'tamanho' dos gestos, até que na linha 2, os braços estejam completamente abertos.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=csAamVQnC-g> e <http://www.youtube.com/watch?v=HYVYJrrspso>