



União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

Alcateia Mohwa



FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

Data: 28 de março de 2015.

Local: Sede (pela manhã)

Tema: Irmão de Mowgli

Objetivo da Reunião da Sessão: vivenciar a história e trazer a fraternidade e a vida em grupo para a Alcateia.

Programação Detalhada:

08:30 - IBOGU

08:40 – Quebra-gelo: **1,2,3 ou 4** (15 min //SF//ARiR)

08:55 – Canção: **Cavalo Guloso Eu Vou Andar de Trem** (5 min ///ARi)

09:00 – Atividade: **Corujas e Corvos** (10 min //FI//KA)

09:05 – Canção: **Espírito de BP e Talharim** (Ivano) (5 min ///A)

09:10 – Atividade: **Divisão de Matilhas** (15 min //AI//KATRiR)

09:25 – História: **Irmãos de Mowgli** (25 min //AI//A)

09:50 – Atividade: **Esquete com “cartaz”** (20 min //S//KATRiR)

10:10 – Lanche (30 min //SA//ANK)

10:40 – Atividade: **Mapa da Jangal** (10 min //CI//KRi)

11:10 – Espiritualidade: **Oração do Guia do Lobinho** (10 min //E//ARi)

11:20 – Atividade: **Reunião de Matilhas** (15 min //SC//KATRiR)

11:35 – **Caçada:** Fazer uma boa ação (10 min ///ANK)

11:45 – IBOAGU

Avisos: Totem: Muryel. Matilha de serviço:

Legenda: Hora/Atividade/Duração/AD/Resp(R- Raksha, A- Akelá, K- Kaa, Ri-Rikki-Tikki-Tavi, T-Taise)

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

Descrição das Atividades

1, 2, 3 ou 4

Escolhe-se um lobinho para ser Sherekan, que ficará isolado. Os outros ficam todos juntos. Quando o chefe gritar um número de 1 a 4, ou "todos", os lobinhos deverão formar grupos conforme o número. Aquele ou aqueles que sobrar será perseguido e devorado pelo Sherekan.

Fundo de cena: Ballo sempre ensinou que os lobos devem andar em grupos para se protegerem. Quem anda sozinho pode virar caça.

Corujas e Corvos

Este é um jogo para revisar aquilo que os jovens já sabem. Cai muito bem como um quebra-gelo ou jogo final. Comece dividindo a tropa em duas equipes. Uma se chamará "Corujas" e a outra "Corvos". Cada uma das equipes deve formar em linha, ombro a ombro, e de frente para a outra, a uma distância de uns 2 ou 3 metros. Atrás de cada equipe, a uns 7 metros, delimite uma base segura. O jogo funciona assim: Diga uma frase. Se for verdadeira, as Corujas, como símbolo da verdade que são, devem pegar os Corvos antes que eles cheguem na sua base segura. Caso a frase seja falsa, os Corvos, por serem portadores de maus presságios, é que devem pegar as Corujas. A cada indivíduo pego, pode-se dar um ponto para a equipe que pegou ou, ainda, passar esse indivíduo para a outra equipe.

Fonte: <http://escotista.blogspot.com>

Fundo de cena: Implícito na atividade.

Divisão de Matilhas

Propor uma divisão de Matilhas e caso seja possível indicar um Primo e Segundo.

Esquete com “cartaz”

Material: cartazes com as falas e livro.

Após contar a História Irmãos de Mowgli solicitar que os Lobinhos participem de uma esquete da seguinte forma: prepara-se os cartazes com as falas das histórias e deixa-os em ordem cronológica (sugiro numerar) e um Chefe será o narrador. Após isso deixa os lobinhos (e chefes) um do lado do outro em círculo e elege um para começar. Durante a narração, quando chegar a hora de uma fala, chama-se o primeiro Lobinho e assim por diante. Neste momento outro Chefe vai mostrar o cartaz com a fala para o Lobinho.

O mais importante desta atividade é que cada Lobinho deverá interpretar a fala de forma exagerada, como se fosse o próprio personagem. Exemplo: Shere Khan deve falar bem alto, grave e imponente, Raksha deve falar com raiva, Tabaqui como malandro, etc.

O ideal é fazer numa sala fechada e de preferência decorada.

Fundo de cena: Implícito na atividade.

Mapa da Jangal

Material: papel A3 ou cartolina e lápis de cor.

Desenhar um mapa da sede e nele colocar ou assinalar onde poderiam ser os locais da Jângal que estão na história. Deverá ser por matilha e desenhado em equipe. Depois o Chefe irá fazer perguntas.

Pode-se pedir para “passar a limpo” e utilizar em outra atividade, como por exemplo uma caça ao tesouro.

Fundo de cena: Implícito na atividade.

Oração do Guia do Lobinho

Oração do Lobinho

"Senhor meu, ensina-me a ser humilde e bondoso, a imitar teu exemplo, a amar-te com todo meu coração, e a seguir o caminho q é de levar-me junto a ti. Assim seja"

Reunião de Matilhas

Cada Chefe se reúne com uma matilha e tira dúvidas quanto as cerimônias e comandos, praticando com eles.

Atividade extra: Corrida da sorte

Esse é um jogo do tipo corrida de revezamento bem bacana por que deixa a mulecada bem ansiosa pelo resultado para poderem voltar e continuar a corrida. Funciona assim: um jovem de cada patrulha ou matilha corre até o escotista, ou algum outro adulto, que estará bem em frente à sua patrulha, a uma certa distância. O escotista, então, começa a jogar uma moeda para o alto enquanto o jovem tenta acertar o resultado (cara ou coroa). Assim que acertar ele volta até a patrulha e bate na mão de um companheiro para que ele tente também acertar o resultado da moeda. O jogo termina depois que toda a patrulha tiver corrido. Uma variação para este jogo pode ser a seguinte: cada participante tem apenas uma chance de acertar o resultado da moeda. Acertando ou não, ele deve voltar e dar a chance ao próximo da patrulha. Assim, o jogo termina quando a patrulha acertar uma certa quantidade de vezes que pode ser, por exemplo, o número de elementos da patrulha.

Fonte: <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/6266757/Corrida%20da%20sorte>

Atividade extra: OVNI

Material: objetos, sacola, canivete, copo, caneta, tênis, boné, papel e lápis

Os Lobinhos são colocados dentro de uma sala, sentados virados para a porta. Lá fora dois velhos lobos um de cada lado da porta. A um grito de "ATENÇÃO" de um chefe, outro chefe grita "1" e atira um objeto para um terceiro chefe que pega e recolhe. O chefe vai gritando os números em seqüência e atirando um objeto de cada vez. Ao fim do décimo objeto o terceiro chefe grita os números e vai atirando os objetos na mesma seqüência de volta para o segundo chefe. Após o décimo objeto ter sido devolvido, o chefe entrega a cada matilha uma folha de papel e um lápis. Os Lobinhos tem cinco minutos para escrever o nome dos objetos atirados. No final da atividade será anunciado o resultado que levará em conta: acerto do número de objetos atirados, o nome e a seqüência em que foram atirados.

Fonte: Livros de Jogos do IP

Fundo de cena: Quando os lobos caçam, precisam estar atentos a todos os movimentos, tanto na caça, quanto na possibilidade de ser alguém do bando de Shere Khan.

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 ideia 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	Marrom
		Isabelly	Leonardo
		Letícia	Lucas
			Enrico
			Artur S
		Isabela*	Gabriel
		Luís Gabriel*	Muryel

*Sem registro

** Com registro mas sem matilha

*** Não vem mais

Lista de material: A3, lápis de cor, cartazes



Músicas

Eu Vou Andar de Trem

Eu vou andar trem,
Você vai também
Só falta comprar a (estrebilho)

Passagem do velho trem

Passagem do velho trem

PAROU !

todos: PAROU!

MÃOZINHA PRÁ FRENTE

e tchu tchu tcha

e tchu tchu tchá

e tchu tchu tchá

tchá tchá

DEDINHO PRÁ CIMA

PEZINHO PRÁ DENTRO

JOELHINHO DOBRADO

CABECINHA PARA O LADO

BUNDINHA PRÁ TRAZ

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=cJDHw9HeH10> e <http://www.youtube.com/watch?v=kmK0X5f6NE0>

Cavalo Guloso

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
Seu bracinho ficou assim (dobra o braço)
Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
O outro bracinho ficou assim (dobra o braço)
Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
Sua perninha ficou assim (entorta a perna para o lado)
Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
A outra perninha ficou assim (entorta a perna para o lado)
Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
Sua cabeça ficou assim (entorta a cabeça)

Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
Sua linguinha ficou assim (põe a língua para fora)
Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Era um cavalo guloso
Que só comia capim
De tanto comer capim
Acabou caindo assim (deita no chão)
Assim, assim, assim
Assim, assim, assim

Fonte: <http://quebracabecaedu.blogspot.com.br/2011/06/cavalo-guloso.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=I0CcgqRLxk>

<https://www.youtube.com/watch?v=E6rSKHp9q50>

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/>

Espírito de BP

1. De BP trago o espírito.

Sempre na mente (3x)

De BP trago o espírito.

Sempre na mente, sempre na mente estará.

2. De BP trago o espírito.

No coração (3x)

De BP trago o espírito.

No coração, No coração estará.

3. De BP trago o espírito.

Junto de mim (3x)

De BP trago o espírito.

Junto de mim, junto de mim estará.

4. De BP trago o espírito.

Sempre na mente, no coração, junto de mim.

De BP trago o espírito.

Sempre na mente, no coração estará...

Fonte: <http://letras.terra.com.br/cancoes-escoteiras/630037/> e
http://www.youtube.com/watch?v=x95eEQ21V_s

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)

(A mão no joelho)

<http://www.youtube.com/watch?v=XWJ-IKBkJUE>