



União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

Alcateia Mohwa



FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

Data: 11 de abril de 2015

Local: Sede

Tema: Diversão na Jângal

Objetivo da Reunião da Sessão: proporcionar brincadeiras e manualidade que demonstrem o lado divertido da vida de Mowgli com os Lobinhos.

Programação Detalhada:

14:30 - IBOA

14:45 – Quebra-gelo: **1,2,3,ou 4** (15 min /SF//KATRIR)

15:00 – Canção: **Você Conhece o Seu Matias e Ivano** (5 min ///ARiT)

15:05 – Atividade: **O Mapa** (20 min //FI//AKRiRT)

15:25 – Canção: **Baloo e Alele** (5 min ///A)

15:30 – Atividade: **Bambolê** (60 min //ESI//KATRIR)

16:30 – Canção: **Pezinho de limão** (5 min ///AKRRi)

16:35 – **Caçada:** Orações e Cinema (10 min ///ANK)

16:45 – Atividade: **Esconda o Lobinho II** (10 min //SF//ANK)

17:00 – IBOA

Avisos: Distintivos de Primo para Lucas e Gabriel e de Segundo para Tiago, Muryel e Letícia. Totem: Tiago
Matilha de serviço: **Amarela**

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 Shere-Khan, 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 Shere-Khan.

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

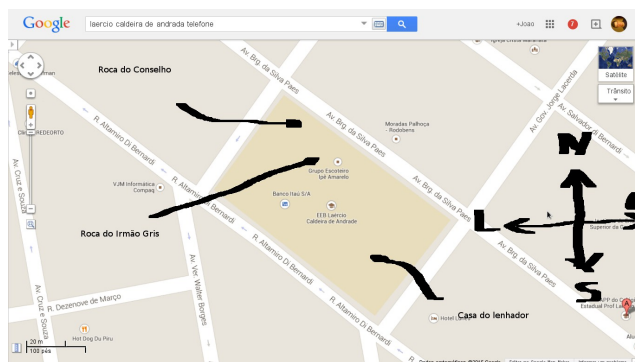
O Mapa

Material: mapa, charadas e tesouro (balas)

Utilizar os mapas feitos na reunião passada e esconder um “tesouro”. A ideia está em utilizar o mapa de Outra matilha e charadas para localizar o tesouro.

Dividir em Matilhas e entregar a primeira pista para o primo:

1. Para a matilha Amarela → pegar o mapa da Matilha Cinza
2. Para a matilha Cinza → pegar o mapa da Matilha Vermelha
3. Para a matilha Vermelha → pegar o mapa da Matilha Amarela
4. Para a matilha Amarela → A próxima pista esta na Roca do Conselho
5. Para a matilha Cinza → A próxima pista esta na Roca Roca do irmão Gris
6. Para a matilha Vermelha → A próxima pista esta na Roca Casa do Lenhador
7. Para a matilha Amarela → Caminhar 30 passos para o SUL
8. Para a matilha Cinza → Caminhar 30 passos para o NORTE
9. Para a matilha Vermelha → Caminhar 30 passos para o LESTE



Deixar um pacote de balas no local!

Fundo de cena: Todo Lobinho tem que conhecer muito bem sua Jângal e se localizar!

Bambolê

Material: canos de irrigação, estiletes, fita adesiva, fitilhos coloridos

1 Descubra suas medidas. Para determinar o comprimento exato do tubo de irrigação de que você precisa para fazer seu bambolê, fique em pé, reto, e meça a distância dos seus pés ao seu tórax (qualquer lugar entre o umbigo e o peito serve). Essa medida é o diâmetro do seu bambolê ideal. Você agora precisa calcular o comprimento da circunferência para saber de quanto tubo precisa. (Comprimento da circunferência = π (3,14) vezes o diâmetro, ou duas vezes o raio ($C = \pi \cdot 2 \cdot r$)).

O diâmetro médio de um bambolê de adulto é **1m. $1 \times 3,14 = 3,14m$.**

O diâmetro médio de um bambolê de criança é 71cm. $71 \times 3,14 = 222.94cm = \underline{2,23m}$.

2 Utilizar um pedaço do próprio tubo, cortado ao meio, para fazer a emenda e depois passar fita adesiva.

3 Decorar com fitilhos



Caçada: Deixar uma matilha com cada chefe e cobrar a oração e as boas ações. Também conversar sobre o cinema da semana que vem. Os filmes: Cada Um Na Sua Casa as 14:30 a R\$ 9,00.

Esconda o Lobinho II (versão chefe)

É igual a **Esconda o Lobinho**, mas desta vez quem esconde é o Chefe. A matilha tem que caçar junta e aquela que achar fica com o Lobinho em sua Matilha. Vence a maior Matilha.

Esconda o Lobinho → Parecido com "brincar de se esconder", porém não é individual. Uma matilha procura um lugar na sede para esconder um de seus lobinhos. Depois de escondido uma outra matilha tem que achá-lo, mas a matilha que escondeu tentará distraí-los ou levá-los para outro lugar. A atividade poderá ter tempo determinado, para todos brincarem. Pode-se definir se o lobinho escondido poderá ou não sair do esconderijo.

Fonte: <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/6266768/Esconda%20um%20lobinho>

Fundo de cena: se Sherekan aparecer enquanto os lobinhos estão brincando, e um deles não puder escapar, ele terá que se esconder, pois conhece o local. os outros terão que distrair Shere-khan e atraí-lo para outro local. Lembrar aos lobinhos que muitos animais fazem isso para esconder seus filhotes.

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 papéis, 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 equipes e entrega-se o mesmo número de perguntas e respostas para cada equipe. Eles deverão encontrar as respostas para cada pergunta, em sua própria equipe, 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 equipe, valores etc):
3. Metodologia/estratégia na aplicação dos elementos:
4. Desempenho dos aplicadores:
5. Explicação/cumprimento das regras:
6. Resultado:

AMARELA	CINZA	VERMELHA	Marrom
Lucas	Gabriel	Isabelly	
Tiago	Muryel	Leticia	
Luís Gabriel	Artur S	Maria Eduarda*	
Yasmim	Raul*	Júlia Fernandes*	
Yasmim*	Eloisa*	Israel	
			Leonardo

• *Sem registro

** Com registro mas sem matilha

*** Não vem mais

Lista de material: mapas, papel tesouro, canos de irrigação, estiletes, fita adesiva, fitilhos coloridos.



Músicas

Ivano

Ivano, el celebre polaco
Que vá pelas esquinas marcando el passo

Fonte: Amaro

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/>

Pezinho de limão

A cobra não tem pé
A cobra não tem mão
Como é que cobra sobe num pezinho de limão

Estica encolhe seu corpo é todo molhe
Estica encolhe seu corpo é todo molhe

A cobra não tem mão
A cobra não tem pé
Como é que a cobra sobe num pezinho de café

Estica encolhe seu corpo é todo molhe
Estica encolhe seu corpo é todo molhe

Fonte: <http://letras.mus.br/temas-diversos/671436/> e http://www.youtube.com/watch?v=ZWC0_aq6F_Y e <http://www.youtube.com/watch?v=Gh2fvfQt2w8>

Alele

LETRA DANÇA

Ohhhh! (mostra a mão como se estivesse segurando algo)

Ohhhh! (mostra a mão como se estivesse segurando algo)

Alele (mostra a mão como se estivesse segurando algo)

Alele (mostra a mão como se estivesse segurando algo)

Alele Kitatonga (mostra a mão como se estivesse segurando algo)

Alele kitatonga (mostra a mão como se estivesse segurando algo)

amasa, amassa, amassa (finge que esta amassando)

amassa, amassa, amassa (finge que esta amassando)

Oh aloe aloe aloa (balança a "coisa" que estava amassando)

Oh aloe aloe aloa (balança a "coisa" que estava amassando)

Quanto mais alto, maior será o que esta segurando.

Fonte: <http://musicasescoteiras.wordpress.com/2010/04/27/alele/>

Você Conhece o Seu Matias

Canções Escoteiras

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o seu braço entortou..

toc-toc-toc-toc...

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o seu outro braço entortou..

toc-toc-toc-toc...

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o sua perna entortou..

toc-toc-toc-toc...

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o sua outra perna entortou..

toc-toc-toc-toc...

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o seu joelho entortou..

toc-toc-toc-toc...

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o seu outro joelho entortou..

toc-toc-toc-toc...

Vocês conhecem o seu Matias o senhor que o trem pegou?

- Não senhor não conhecemos mais queremos conhecer coitadinho do seu Matias o sua língua entortou..

toc-toc-toc-toc...

e por aí vai até ele morrer