

União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

### ***Alcateia Mohwa***

#### FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

**Data:** 23 de maio de 2015

**Local:** Sede

**Tema:** Grande aventura

**Objetivo da Reunião da Sessão:** deixa os lobinhos animados e com expectativas do acampamento, deixando-os conscientes da atividade.

Programação Detalhada:

14:30 – IBOA

14:45 – Canção: **Pai Pato** e **O Carro do Chefe** ( 5 min ///ARi)

14:50 – Quebra-gelo: **A toca do coelho** (15 min /SF//AR)

15:05 – Canção: **Baloo** ( 5 min ///A)

15:10 – Quebra-gelo: **Corra Baloo** (15 min /SF//A)

15:25 – Atividade: **Confecção do Boton** ( 30 min //FI//AKRiRT)

15:55 – Canção: **A do Leão ou A Dança do Chep Chep** (5 min ///Ri)

16:00 – Atividade: **Confecção de Arganel e Porta-lápis** ( 30 min //ESI//KATRIR)

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

16:35 – Atividade: **Arrumando a mochila** ( 20 min //SF//ARiK)

16:55 – **Caçada:** ADL, orações e Boa Ação ( 5 min ///ARiRK)

17:00 – IBOA

**Avisos:** ADL, Totem: Letícia → 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

##### **A toca do coelho**

Este é um jogo simples que não precisa de nenhum material. Coloque os lobinhos ou escoteiros de pé, em duplas, um de frente para o outro e segurando as mãos do companheiro de forma a fazer um arco. Os pares devem estar espalhados aleatoriamente pela área do jogo. Selecione dois jovens para serem o "coelho" e o "caçador". O caçador deve pegar o coelho, que tenta escapar, mas sem sair do campo do jogo. O coelho pode ainda entrar numa "toca" entrando dentro de um arco e ficando de costas para dos jovens do arco, que deve se soltar, passando a ser o coelho. Se o caçador pegar o coelho, eles trocam de papel.

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

*Fundo de cena:* "Lobinho rápido é lobinho que que Shere Khan não pega!"

### **Corra Baloo (Corra seu urso)**

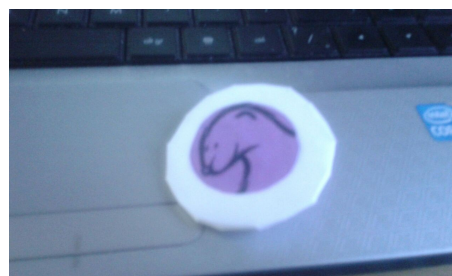
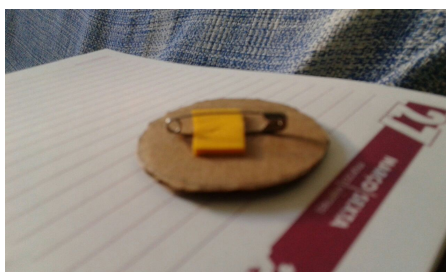
Escolhe um lugar que será o pique, onde todos vão ficar. Uma das crianças fará o papel do urso e ficara a uma distancia de uns 15 metros à frente de costas para os outros fingindo que está dormindo. As crianças que estão no pique terão que ir e encostar levemente nos ombros do urso e gritar "Corra seu Urso". Quando for dado o grito todos terão que voltar correndo para o pique, pois o urso vai tentar pegar uma delas que será o próximo urso.

Fonte: SIGUE

*Fundo de cena:* lembrar das brincadeiras que Baloo fazia ...

### **Confecção do Boton**

Material: papelão cortado redondo, papel colorido cortado redondo, imagens, cola, pregadeira, tesoura.



### **Confecção de Arganel e Lápis**

Material: luvas ou canos em PVC, figuras impressas em papel etiqueta (auto colante), lápis. ...



## **Montar a mochila**

Material: Vários objetos e de vários tamanhos (úteis ou inúteis) e mochilas

A ideia é colocar a disposição vários objetos e roupas e cada matilha teria que arrumar uma mochila somente com coisas úteis. Num canto disporíamos vários objetos, e as matilhas vão buscando os objetos que acharem necessário um a um. Alguns objetos não teriam para todas as matilhas.

Depois de um tempo (1,5 minutos) eles teriam que arrumar a mochila com esses objetos. A mochila teria que poder ser carregada por qualquer um deles, ou seja não pode ficar pesada e não poderiam ter objetos para fora da mochila.

Podemos dar um tempo, 5 a 10 minutos talvez, após as três mochilas estarem prontas. Os lobinhos tentariam carregar e depois desmontaríamos cada uma delas avaliando os itens e em que ordem foram colocados.

**Caçada**: Conversar sobre o **ADL** e tirar dúvidas.

## **Atividade extra: Corrida da sorte**

Esse é um jogo do tipo corrida de revezamento bem bacana por que deixa a molecada 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 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:

<b>AMARELA</b>	<b>CINZA</b>	<b>VERMELHA</b>	<b>Marrom</b>
<b>Lucas</b>	<b>Gabriel</b>	<b>Isabelly</b>	
<b>Tiago</b>	<b>Muryel</b>	<b>Leticia</b>	
Luís Gabriel	Artur S	Maria Eduarda	
Yasmim	Leonardo	Israel	Júlia Fernandes*
Yasmim	Heloisa	Nícolas	Sofia
			Raul

• \*Sem registro      \*\* Com registro mas sem matilha      \*\*\* Não vem mais

Lista de material:

## Músicas

### **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>

### **O carro do chefe**

1. O carro do chefe tem um furo no pneu

O carro do chefe tem um furo no pneu

O carro do chefe tem um furo no pneu

remendaram com chiclete.

2. O carro do chefe tem um furo no pneu

O carro do chefe tem um furo no pneu

O carro do chefe tem um furo no \_\_\_\_\_

remendaram com chiclete

...

7. o ... do ... tem um ... no ...

o ... do ... tem um ... no ...

o ... do ... tem um ... no ...

... com ...

para carro : fingir que está dirigindo

para chefe : saudação escoteira

para furo : faz-se som de f

para pneu : faz-se uma bola

para remendaram: gesto de remendar

para chiclete: fingir chupar chiclete

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

### **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>

### **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](http://www.youtube.com/watch?v=ZWC0_aq6F_Y) e <http://www.youtube.com/watch?v=Gh2fvfQt2w8>

### **Dança do chep-chep**

Fui a Nova York visitar a minha TIA!

E ela me ensinou a dança do Che-chep!

A dança do chep-chep! A dança do chep-chep! A dança do chep-chep! Chep-chep AUEI!

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

### **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](http://www.youtube.com/watch?v=ZWC0_aq6F_Y) e <http://www.youtube.com/watch?v=Gh2fvfQt2w8>