

União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

**Alcateia Mohwa**

FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

**Data:** 4 de julho de 2015

**Local:** Sede

**Tema:** pensando nos outros

**Objetivo da Reunião da Sessão:** estimular a ligação entre os Lobinhos e com o próximo, neste caso os idosos do asilo.

Programação Detalhada:

14:30 – IBOA

14:45 – Quebra-gelo: **Corrida da sorte (15 min /F//AR)**

15:00 – Canção: **Piolho Roxo e Cleopata** (ensaio para fazer depois com os velinhos) **e Mossunguê ( 5 min ///A)**

15:05 – Atividade: **A lei antiga (30 min /IS//ARiR)**

15:35 – Canção: **Espírito de BP e Tarantulinha ( 5 min ///A)**

15:40 – Atividade: **Origami (tulipa) (50 min /IS//ARiR)**

16:30 – Canção: **O Carro do chefe (5 min ///A)**

16:35 – Atividade: **Imitar seu super-herói II ( 15 min //S/RiR)**

16:50 – Canção: **Pezinho de limão ( 5 min ///A)**

16:55 – **Caçada:** Campanha do Fraldão ( 5 min ///ARiR)

17:00 – IBOA

**Avisos:** Totem: Valentina, Promessa da Maria Eduarda e Valentina , → 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

**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>

## A Lei antiga

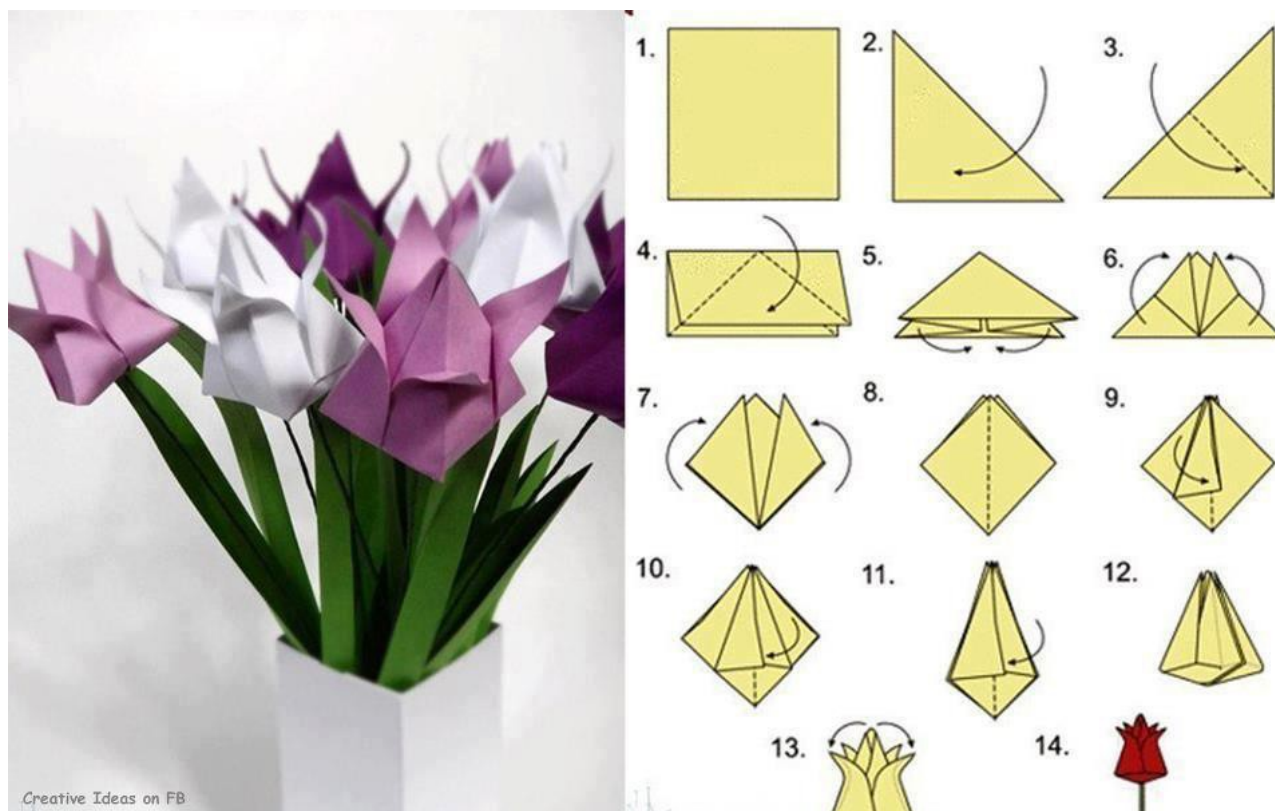
Material: Lei antiga codificada, codificação e prêmios

Entrega-se 3 leis para cada matilha, as quais deverão ser decodificadas. Para ganhar a primeira parte da codificação a matilha deverá dizer a promessa do lobinho, então será entregue um quarto da decodificação. Para o outro um quarto a matilha deverá dizer três leis para o chefe. A outra metade deverá ser pedida para a outra matilha. Depois de decodificado e corrigido poderão ganhar os prêmios.

*Fundo de cena:* lembrar que baloo ra o responsável por ensinar as leis para os lobinhos. Na cidade perdida, onde Kaa salvou Mowgli, Baloo e Baghera, Baloo trouxe algumas escritas muito antigas, de alguma alcatéia que desapareceu. Dizem que eram ancestrais dos atuais moradores e desapareceram durante uma Trégua das Águas.

## Origami

Material: papéis coloridos 15X15, palito, balas, fita adesiva e “etiquetas”.



Fazer a tulipa em origami, colocar o cabinho de bambu com uma bala e o brasão da Alcateia Mohwa.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=na4XF5zVn6w>

## **Imitar seu super-herói II**

Igual a primeira versão, mas em dupla ou trios. Com todos os lobinhos reunidos, escolhe-se uma equipe. Esta vai imitar um super-herói e seu ajudante, ou amigo ou inimigo, ou ainda uma vítima, só com mímicas e os outros tentarão descobrir o super-herói. Pode ser feito em duplas e também com personagens da Jângal.

*Fundo de cena:* Mowgli era muito bom em imitar qualquer animal e fazia esta brincadeira com seus irmãos lobos.

**Caçada:** Campanha do Fraldão (entregar lembretes) e Boas Ações.

## **Atividade extra:** Strip tease

A pista é escalonada de 10 em 10 metros. A cada 10m o Lobinho tira e abandona uma peça de roupa. Ao chegar ao fim da pista voltam e vão vestindo as peças do uniforme que abandonaram, vencendo o que passar em primeira a linha de chegada. Desclassifica qualquer incorreção no uniforme.

1ª Base lenço; 2ª cinto; 3ª pé de sapato; 4ª outro; 5ª uma meia; 6ª a outra...

Fonte: [https://docs.google.com/View?docid=dc66ggrx\\_78f5g8tb](https://docs.google.com/View?docid=dc66ggrx_78f5g8tb)

Obs.: esta atividade pode ser realizada com duas matilhas: uma de frente para a outra. As peças de roupa são acumuladas e os lobinhos vão para o final da fila. Quando chegar novamente ao início, começa a vestir. Logicamente terão várias peças trocadas ...

*Fundo de cena:* Esta é mais uma das brincadeiras que Bagheera fazia com os Lobinhos ...

## **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.

*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>
Lucas	Gabriel	Isabelly	
Leonardo	Muryel	Maria Eduarda	
Yasmim	Heloisa	Maria Luiza	Gabriel*
Yasmim	Luiz Artur	Valentina	Lais*
Luiz ??	Nícolas	Israel	Sofia*
João Lucas	Artur S	Raul	Júlia Fernandes*

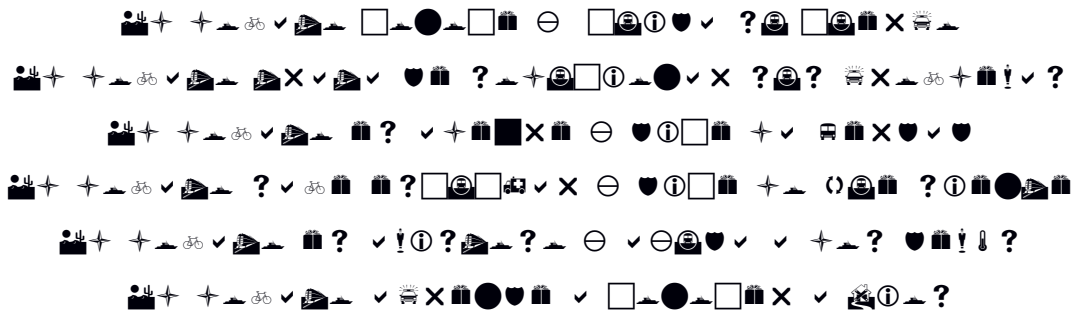
• \*Sem registro      \*\* Com registro mas sem matilha      \*\*\* Não vem mais

Lista de material: Lei antiga codificada, codificação e prêmios, papéis coloridos 15X15, palito, balas, fita adesiva e “etiquetas”.



## Ley del lobato (Chile)

1. El lobato conoce y cuida su cuerpo
2. El lobato trata de solucionar sus problemas
3. El lobato es alegre y dice la verdad
4. El lobato sabe escuchar y dice lo que siente
5. El lobato es amistoso y ayuda a los demás
6. El lobato aprende a conocer a Dios





























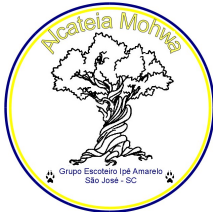








A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		X	
K		Y	
L		W	
M		Z	



## **Músicas**

### **O Cão Foi na Cozinha**

O cão foi na cozinha

E o prato ele quebrou

O cozinheiro viu

E o cão ele matou

Chegaram as galinhas

E enterraram o cão

Em sua sepultura a seguinte inscrição:

"aqui morreu um cão

Que o cozinheiro matou

Porque um prato o cão quebrou!"

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q0YLUmPy3kk>

### **Mussunguê**

Essa é a dança do mussungue, mussungue, mussungue

Essa é a dança do mussungue que lá vai, que la vem

Um dendê, outro dendê

Arriba mercê

Essa ...

Um dendê, outro dendê

Um joelhê, outro joelhê

Arriba mercê

Essa ...

Um dendê, outro dendê

Um joelhê, outro joelhê

Um cotuvelê, Outro cotuvelê

Arriba mercê

Essa ...

Um dendê, outro dendê

Um joelhê, outro joelhê

Um cotuvelê, Outro cotuvelê

Um testê

Arriba mercê

Essa ...

Um dendê, outro dendê

Um joelhê, outro joelhê

Um cotuvelê, Outro cotuvelê

Um testê

Um barriguê

Arriba mercê

Essa ...

Um dendê, outro dendê

Um joelhê, outro joelhê

Um cotuvelê, Outro cotuvelê

Um testê

Um barriguê

Um bundê

Arriba mercê

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=pPLBNsIL6Y8&feature=g-upl>

## CLEÓPATRA

Cleópatra  
Nas pirâmides do Egito  
Procurava encontrar a Júlio César  
La la ia la ia la la la la la ia

### 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>

## 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/>