



União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

Alcateia Mohwa



FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

Data: 11 de julho de 2015

Local: Sede/lar de Velhinhos de Zulma

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: **Encontro de Lobinhos (10 min /F//AR)**

14:55 – Canção: **Mussunguê (5 min ///A)**

15:00 – Atividade: **Prepara para a caminhada (10 min /S//ARiR)**

15:10 – Atividade: **Deslocar até o asilo e entregar as fraldas (55 min /S//ARiR)**

16:05 – Atividade: **Esconda o Lobinho (15 min ///ARiR)**

16:20 – Atividade: **Deslocar até sede (10 min /S//ARiR)**

16:30 – Atividade: **A lei antiga (corrigida!) (20 min /S//ARiR)**

16:50 – **Caçada:** Atividade de férias (cinema, visitar um amigo, ...) (5 min ///ARiR)

16:55 – Canção: **Espírito de BP e Tarantulinha (5 min ///A)**

17:00 – IBOA

Avisos: Totem: Yasmim → Matilha de serviço: **Cinza**

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

Encontro de Lobinhos

Os jovens serão numerados, e colocados em círculo. No início do jogo o aplicador dirá um número, e ele sairá do círculo rondando o mesmo. No momento oportuno esse tocará um segundo elemento do círculo, que terá que correr em sentido contrário. Ao se encontrarem, na corrida em torno do círculo, deverão parar, se cumprimentar (aperto de mão, saudação e lema) e reiniciar a corrida e ocupar o lugar de origem. Vence quem primeiro conseguir o objetivo

(voltar a seu lugar). O jovem que atingiu o objetivo por segundo, será o próximo a rondar o círculo e reiniciar a brincadeira.

Fonte: Parque da Jângal – 2008.

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: Devemos ser atentos como Rikki e rápidos como Bagueera!

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.

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 peça 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

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.

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	
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

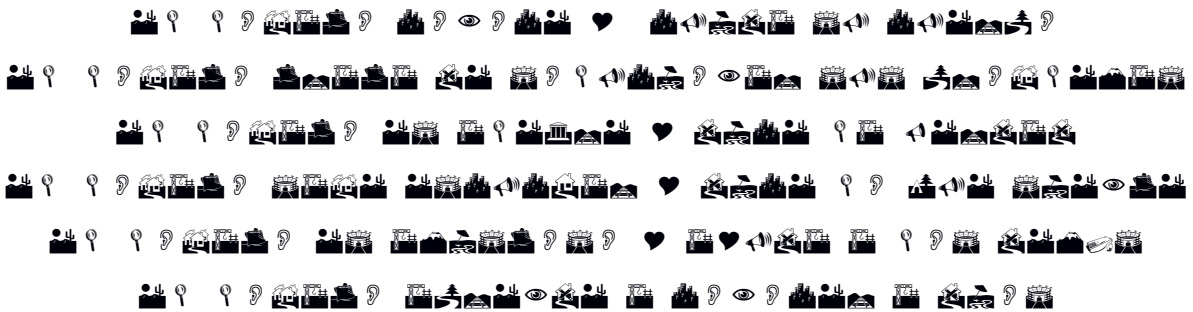
** Com registro mas sem matilha

*** Não vem mais

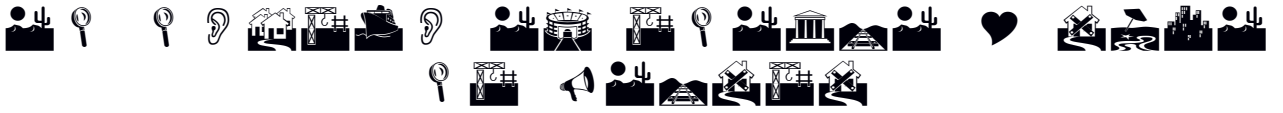
Lista de material: Lei antiga codificada, codificação e prêmios, lembranças para os velhinhos.



























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/>