



União dos Escoteiros do Brasil

G.E. Ipê Amarelo -14/SC

Alcateia Mohwa



FICHA DE PROGRAMAÇÃO SEMANAL

Data: 1º de agosto de 2015

Local: Sede

Tema: melhorando as amizades

Objetivo da Reunião da Sessão: proporcionar atividades nas quais eles interajam e se conheçam melhor.

Programação Detalhada:

14:30 – IBOA

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

15:00 – Canção: **A dança da Serpente** (5 min ///A)

15:05 – Atividade: **PUM & FIZZ** (15 min ///ARiR)

15:20 – Canção: **A casinha e** (5 min ///ARiR)

15:25 – Jogo Democrático: **Quadro 3D** (40 min /CS//ARiR)

15:05 – Atividade: **Pega-pega do amigo** (10 min /F//ARiR)

16:15 – **Caçada:** Explicar como será a Gincana de lobos (5 min ///ARiR)

16:20 – Canção: **O Carro do Chefe (Melancia)** (5 min ///ARiR)

16:30 – Atividade: **Conselho de pais** (30 min ///ARiR)

17:00 – IBOA

Avisos: Progressão: Rastreadores → Gabriel; Saltadores → Artur Santos, Leonardo, Lucas, Muryel, **Toten:** Yasmim → Matilha de serviço: **Vermelha**

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 com apito

Material: apito

Os lobinhos estão colocados sobre uma linha horizontal e a um braço de distância uns dos outros. Quando o chefe der:

1 apito: eles devem saltar;

2 apitos: ficam imóveis;

3 apitos: eles dão um grande passo;

- 4 apitos: matilha vermelha pega a matilha cinza;
- 5 apitos: matilha cinza pega a matilha amarela;
- 6 apitos: matilha amarela pega a matilha vermelha.

Retirado de: Minha Cartilha de Jogos *1985* (UEB-RS)

Fonte: <http://www.geares.com.br/index.php?id=74>

Fundo de cena: Bageera ensinava aos lobinhos a atenção ao andar pela floresta, eles deveriam estar atentos a todos os sons apesar da diversidade de barulho.

PUM & FIZZ

O jogo do "Pum & Fizz" é muito similar ao jogo do Pum. Além de dizer "Pum" para o número que tenha sete, terminado em sete ou que seja múltiplo dele, os jogadores também dirão "Fizz" para o número que tenha cinco, ou seja, múltiplo de cinco. Ex: Um, dois, três, quatro, "Fizz", seis, Pum, oito, nove, "Fizz", e assim por diante. Se os jogadores começarem a dominar a técnica de dizer "Pum" e "Fizz" na hora certa, tente acelerá-los, diminuindo o tempo que eles precisam para falar os números, o que aumentará o desafio e a diversão.

Fonte: 320 Jogos escoteiroa - Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro Aldo Chioratto e <http://ipeamarelo.pbworks.com/w/page/26354906/PUM%20e%20FIZZ>

Obs.: Caso fique difícil, fazer o Jogo do PUM! primeiro.

Fundo de cena: Lembrar a terceira Lei do Lobinho: O Lobinho abre os olhos e ouvidos.

Jogo democrático – Quadro 3D

Material: cartolina, cola, lápis colorido e tesoura

Explicar para todos o significado desta atividade e sua importância.

Dividir em matilhas ou grupos de afinidade (dependendo da quantidade e situação) e pedir que discutam em 5 minutos qual atividade que gostariam de fazer.

Explicar que será escolhido o mais bem feito, mais bonito e que represente uma atividade legal e viável. Depois distribuir a cartolina, cola e lápis e pedir que façam um "quadro 3D" com os objetos que encontrarem na sede e os lápis.

Fundo de cena: as principais coisas na Jângal são decididas na Roca do Conselho com a participação de todos.

Pega-pega do amigo

Pede-se para cada Lobinho escolher um amigo e depois todos se reúnem, mas tem que ficar longe do amigo que escolheu. O chefe vai escolher um Lobinho e quem vai pegar será o amigo deste, que começará de imediato a pegar. Cada um que for pego deve ficar com o amigo que não está pegando e este poderá ajudar no controle de quem foi pego. Vence a dupla que mais pegar.

É interessante deixar os Lobinhos em uma área reduzida, quando escolher um amigo, assim a surpresa será maior.

Fundo de cena: o Lobinho tem que estar atento em tudo que está a sua volta, assim como Kaa faz.

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

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.

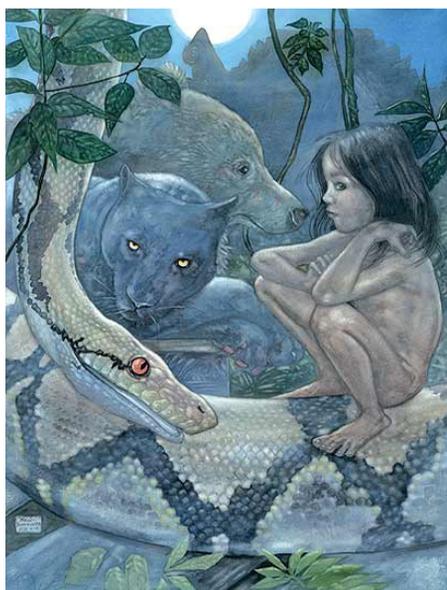
Avaliação da Reunião:

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: apito, cartolina, cola, lápis colorido e tesoura, ciclo de programa.



Músicas

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>

DANÇA DA SERPENTE

Essa é a história da serpente,

Que desceu do morro

Para procurar

Um pedaço do seu rabo

Hei!!

Você também

É um pedaço,

Do meu rabão.

A casinha

2- Assim, assim,

3- E bato na portinha

4-Assim, assim, assim

5- E engraxo os meus sapatos

6- Assim, assim, assim.

7- E pela chaminé,

8- A fumaça sai assim, assim

OBS.: Essa é uma música de gestos, que vão acompanhando a música.

Em cada linha par (2,4,6 e 8), deve se fazer um gesto diferente:

Linha 2 - Fazer com as mãos um cubo que vai ser a casinha. No primeiro

"assim", as duas mãos apontando para frente e perpendiculares ao chão.

No segundo "assim", as duas mãos apontando para os lados opostos (direita para esquerda, esquerda para direita) e paralelas ao chão.

Linha 4 - Com a mão fechada, fingindo bater em uma porta cada vez que falar "assim".

Linha 6 - Fingir lustrar os sapatos, com os braços paralelos, três vezes. (Direita para cima e esquerda para baixo, esquerda para cima e direita para baixo, direita para cima e esquerda para baixo).

Linha 8 - Fazer com o dedo uma espiral, que sobe.

Cada vez que repetir a música, ir aumentando o 'tamanho' dos gestos, até que na linha 2, os braços estejam completamente abertos.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=csAamVQnC-g> e <http://www.youtube.com/watch?v=HYVyJrrspso>