

Atividades Sugeridas

RALLY²⁰ 17 Regional de Lobinhos

UM MUNDO BEM MELHOR



Escoteiros do Brasil
São Paulo

UM MUNDO BEM MELHOR

O que é?

O Rally de Lobinhos é um evento regional tradicional do Ramo Lobinho, realizado sempre próximo ao dia 4 de outubro, data comemorativa do Dia Mundial do Lobinho. Tem por objetivo reunir os lobinhos (por Distritos Escoteiros ou Unidades Escoteiras Locais) e compartilhar amizade, alegria e fraternidade.

O tema de 2017, “Um Mundo Bem Melhor”, vem para provocar reflexões a respeito de várias questões sócio-políticas que vivemos atualmente, tais como: corrupção, injustiças, depreciação de valores, bullying, desrespeito, sustentabilidade, cidadania, etc.

O Rally começa com uma missão aos lobinhos: “Baden-Powell pede para fazer alguma coisa para deixar o mundo bem melhor do que encontramos. Mas como fazer isso?”

Recebida a missão, os lobinhos iniciam o Rally: uma caminhada por diferentes atividades, conforme o método escoteiro, em que vivenciam jogos, canções, conversas, entre outras, sendo levados a refletir, debater e buscar formas para tornar este mundo, um mundo bem melhor, construindo um caminho para a felicidade!

Quando?

A programação do Rally pode ser aplicada em um dia, como a sugestão desta programação, ou em dois dias, com a realização de um acampamento/acantonamento. Neste caso, o tempo das atividades propostas pode ser ampliado, trabalhando mais profundamente os temas abordados, ou podem ser criadas mais atividades relacionadas ao tema.

Relatório de Atividades

Após a realização do Rally pelo (s) Distrito (s) Escoteiro (s) ou Unidade (s) Escoteira (s) Local (is) , envie até 31 de outubro de 2017 para o email programa @escoteirossp.org.br o relatório simplificado disponível em bit.ly/relatorio_rally2017 para registro da participação pelo nível Regional.





SUGESTÃO DE PROGRAMAÇÃO

ABERTURA		
	BASE 1	O QUE FAZ VOCÊ FELIZ?
MÓDULO VIVER		
	BASE 2	TÚNEL DO TEMPO
	BASE 3	XÔ, DESRESPEITO!
ENCONTRO 1: UBUNTU		
	BASE 4	AS CRIANÇAS TEM DIREITOS.. E DVERES!
MÓDULO CONVIVER		
	BASE 5	UMA IMAGEM VALE POR MUITAS PALAVRAS
	BASE 6	NEM PERDER, NEM GANHAR
ENCONTRO 2: A MISSÃO DE ALICE		
	BASE 7	LAÇOS DA CONSCIÊNCIA
MÓDULO TRANSFORMAR		
	BASE 8	FÁBULA OU REALIDADE?
	BASE 9	SUSTENTABILIDADE EM CASA
ENCONTRO 3: MUDAR O MUNDO		
ENCERRAMENTO		

MÓDULO VIVER



MÓDULO TRANSFORMAR



MÓDULO CONVIVER



UM MUNDO BEM MELHOR

ABERTURA

Uma lobinha ou lobinho diz que recebeu de Baden-Powell a missão de fazer alguma coisa para deixar o mundo bem melhor. Mas como fazer isso?

Entra a Razão (boneco azul) cheia de certeza e diz que ela deve ler tudo o que existir sobre o assunto, estudar bastante... no que é interrompido pela Emoção (boneco vermelho) que complementa dizendo que não adianta nada estudar tanto se não tiver amor pela natureza, pelas pessoas e desejar muito viver uma vida melhor, num mundo BEM MELHOR.

A lobinha ou lobinho fica na dúvida sobre quem está certo, mas diz que isso não importa agora, tem uma missão a realizar.

Ambiente-se: <https://www.youtube.com/watch?v=TTq3R7jJSh8>



UM MUNDO BEM MELHOR

MÓDULO VIVER

BASE 1: O que faz você feliz?

Objetivo

Compreender os próprios sentimentos e estimular o cultivo de sentimentos que promovem um estado de felicidade, pois quem é feliz está de bem com a vida e quer que os outros também sejam felizes e convivam bem em um mundo bem melhor.

Ambiente / Materiais

Um teatro de fantoches deve ser apresentado preferencialmente em um local silencioso, de boa acústica. A estrutura do “palco” e os bonecos devem ter bom tamanho, de modo que todos possam ver bem. Os bonecos ideais são os do tipo bocão, uma vez que a história tem mais diálogo que ação.

Recursos humanos

São necessárias 4 pessoas para manipular os bonecos e narrar a história. É bom ter mais uma para receber as crianças e acomodá-las. Uma recomendação especial: quem for representar deve decorar o texto, pois a leitura atrapalha a performance do boneco e não soa natural como deve ser a conversa entre as personagens.

Desenvolvimento

Ao chegarem na base, cada criança recebe um balão cheio e escrevem seu nome nele usando uma caneta de marcar CD. Os balões são recolhidos e guardados fora das vistas das crianças.



UM MUNDO BEM MELHOR

História (teatro de bonecos)

(Re) Oi, meu nome é Requenguela e gosto muito de fazer amigos! Vocês querem ser meus amigos?
Ai, que bom!!!!!!

Sabe, meu nome é Requenguela Maria da Silva, mas podem me chamar de Rê ! Foi minha mãe quem começou a me chamar de Rê. Parece tão carinhoso, vocês não acham? Acho que é um jeito dela dizer que me ama e que se preocupa comigo. Às vezes até me chama de Rêzinha!!!!

Só que quando eu faço bagunça, ele me chama assim: REQUENGUELA MARIA !!!! Mas aí eu arrumo a bagunça rapidinho e ela não fica mais brava.

(Zeca) Eu sou o Zeca e minha vovó disse que eu sou muito sentimental. Vocês sabem me explicar o que é isso?

(Mãe) Sentimental é uma pessoa que tem muitos sentimentos.

(Zeca) Mas o que é sentimento?

(Mãe) Sentimento é uma coisa boa ou ruim que tem dentro da gente. Você pode ter sentimentos bons como o amor e a bondade, mas também pode ter sentimentos ruins como a raiva, o medo,...

(Re) Porque a gente não pode ter só sentimentos bons? A gente seria muito mais feliz!

(Mãe) É verdade, mas cada um tem o direito de escolher. Também depende muito do que acontece com a gente!

(Zeca) Gosto de pensar nos sentimentos como coisas que têm formas, cores, tamanhos. Bem assim, ó: O amor de mãe para mim é uma coisa gordinha como uma almofada para eu encostar a cabeça. Eu comecei a pensar assim quando me contaram que eu cresci na barriga da minha mãe e quanto mais eu crescia, mais gordinha ela ficava.

(Re) Então, como é o ódio, o contrário de amor?

(Zeca) Ah, o ódio é uma coisa muito ruim, como uma árvore seca que não dá mais fruta, nem flor, nem folha, nem nada!

(Re) Nossa, que coisa triste!

(Zeca) A tristeza é uma coisa molhada. Acho que é porque a gente chora muito quando fica triste. Eu chorei assim quando morreu o meu avô. Eu sinto saudade dele e, para mim, saudade é uma coisa tão compriiiiiida. Só fica curta quando a gente encontra alguém que ama e dá um abraço bem apertado. Abraço é uma coisa grande, tão grande que cabe qualquer um: gordo, magro, baixinho, alto. É tão bom ficar dentro dele, vocês não acham? Quando eu ganho um abraço eu fico muito alegre!

(Re) Para mim a alegria é uma coisa azul, bem azulzinha. Como um dia de sol!

(Pai) E raiva, com o que você acha que parece?

(Re) Raiva parece um cachorro bravo, mas bem bravo mesmo. Às vezes até espuma pela boca e fica com a cara feia de doer.

(Zeca) Bondade é uma coisa legal. A vovó é boazinha, a professora é boazinha, a mamãe é boazinha e elas estão sempre com uma cara bonita. Quando eu crescer quero ser assim, bem legal!

(Pai) Mas tem gente que é amarga. Acho que a amargura tem gosto de losna ou de jiló.

(Re) Eu tava aqui pensando. Paciência é uma coisa lerda, sem pressa. É como a Vó Ana que fica horas e horas tricotando. Depois de muito tempo sai uma coisa bonita e bem útil. Eu acho que as blusas que a vovó faz para a gente têm mais do que paciência. Tem bondade, amor e carinho.

UM MUNDO BEM MELHOR

(Zeca) Sabe, acho que depois que o vovô morreu ela fica muito quieta. Acho que ela sente solidão. Solidão é quando a gente não tem com quem conversar. Todo mundo precisa conversar com alguém. Vamos fazer uma visita para conversar com a vovó!

(Mãe) Agora? Mas já escureceu. Você não tem medo da escuridão?

(Zeca) O medo é um sentimento desagradável. Eu não tenho mais medo do escuro, já estou grande. Mas tenho medo de ser reprovado na escola, tenho medo de ficar com dor. Mas todo mundo tem medo: meu pai tem medo de perder o emprego, minha mãe tem medo de ladrão...

(Re) E eu tenho medo de morrer!

(Pai) Um sentimento que ninguém gosta é a vergonha. Quando a gente fica com vergonha dá vontade de sumir!

(Zeca) Minha mãe diz que a gente não deve ter vergonha de mostrar o que realmente é ou tem. Tem gente que fica fingindo ter mais coisas do que tem para fazer os outros ficarem com inveja.

(Mãe) Inveja, que sentimentozinho ruim! A inveja é motivo de brigas e até de mortes. Os amigos de verdade não têm inveja uns dos outros. Eles ficam felizes quando o outro ganha alguma coisa.

(Zeca) Falando em amigos, eu vou brincar com eles! Empinar pipa e jogar bola. Depois eu volto para fazer uma coisa muito importante. Eu disse importante, não agradável. Tenho um dever a cumprir.

(Re) Eu só quero fazer o que eu gosto!

(Menino) Eu faço muitas coisas que eu não gosto de fazer, mas que é preciso.

(Mãe) Isso se chama sentimento do dever!

(Zeca) É, eu não gosto de estudar História, mas preciso para passar de ano na escola. Não gosto de tomar banho, mas tenho que estar limpo. Não gosto de comer verduras, mas preciso para ter boa saúde.

(Re) É, é preciso cumprir os deveres. Quem cumpre o seu dever pode dormir tranquilo, sem culpa.

(Zeca) Acho que a culpa parece um travesseiro espinhento. Ela não deixa a pessoa dormir.

(Re) Outro dia a minha amiga disse que não dormiu porque eu a tinha desprezado. Eu esqueci de telefonar para ela porque me distraí assistindo a TV e esqueci. Imagine, eu que nem sei o que é desprezo!

(Mãe) O desprezo é como um terremoto. Acontece, pronto. Se alguém te despreza você se sente arrasado, em migalhas. É um sentimento horrível.

(Re) A gente pensa cada coisa, né? Será que os sentimentos ruins são como sombras que acompanham a gente?

(Mãe) Não importa! O que vale é conservar os sentimentos bons dentro do nosso coração. Os meus estão bem guardados, quanto mais eu uso, mais eles crescem!

(Re) A vovó diz que os sentimentos bons vêm de Deus e que Ele reparte com as pessoas boas. Eu também quero ser boa! Eu quero muito ser feliz!

(Mãe) Filhos, vocês querem saber o que é preciso para ser feliz?

(Re e Zeca) Claro que queremos!!!!

(Pai e mãe) Então venham conosco!!!!

(Baseada no livro de Oliveira, Ieda Martins - " Alegria Azul, Tristeza Molhada " – Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 1999)

UM MUNDO BEM MELHOR

Canção

Assim que termina a história, começa a tocar a música e os bonecos cantam e dançam, incentivando as crianças a cantarem junto. Para isso, a letra da música pode estar escrita em cartazes mostrados às crianças ou projetada em partes para que as letras fiquem grandes e facilmente lidas.

Lua lá no céu
Queijo pão de mel
Na ponta do pincel
Mostra no papel
Aonde encontrar
A tal da dona felicidade
Perguntei pro céu
Perguntei pro mar
Pro mágico chinês
Mas parece ninguém sabe
Aonde a felicidade
Resolveu de vez morar
Até que um anjo me disse
Que ela existe
E é tão fácil encontrar
Bem lá no fundo do peito
O amor é feito
É só você se entregar
E você vai ser muito feliz
É só na vida acreditar

Dona Felicidade (composição de Michael Sullivan e Paulo Massadas – gravada por Eliana)
www.vagalume.com.br/eliana/dona-felicidade.html

Jogo

Os balões são trazidos para o espaço e é pedido para cada um encontrar o seu em 2 minutos, findos os quais tocará um apito para todos se sentarem.

Muito provavelmente haverá uma bagunça nessa tentativa de achar os próprios balões e é claro que não conseguirão realizar a tarefa. Soando o apito, todos se sentam e então se pede para que peguem um balão qualquer e o entreguem para a pessoa cujo nome está escrito nele. Em pouco tempo todos estarão com o seu próprio balão.

Dizer a eles que o balão representa a felicidade. Todos procuram desesperadamente a felicidade sem saber onde ela está. Nossa felicidade está na felicidade das outras pessoas.

Dê-lhes a felicidade e você vai achar a sua felicidade.

UM MUNDO BEM MELHOR

BASE 2: Túnel do Tempo

Objetivo

Conhecer as limitações do tempo e espaço, vivenciar as experiências num passado e futuro imaginário.

Ambiente

Local com dois ambientes distintos retratando fundo de cena da história dos Flintstones e outra dos Jetsons, interligadas por um túnel. A máquina do tempo fica na entrada do túnel.

Recursos humanos

Escotistas fantasiados de Fred, Vilma, Bambam e Pedrita; George, Jane, Judy e Elroy

Desenvolvimento

Os Jetsons recebem os lobinhos e lobinhas e contam que são viajantes do tempo e gostariam de levá-los para uma incrível e fantástica viagem no tempo. Na última viagem, conheceram um mundo maravilhoso do passado e aprenderam muita coisa de sua própria história.

George coloca os códigos na máquina do tempo e convida a todos para adentrarem no túnel.

A família dos Flintstones já estava aguardando a chegada dos viajantes e os recebem com muita alegria.

Fred diz que para entrar na era do rock, todos deverão estar caracterizados, senão o túnel os sugará de volta para o seu tempo. Para isso, Vilma oferece a todos uma roupa adequada.

Bambam e Pedrita conduzem os lobinhos para o campo de FUTEROCK e ensinam o jogo que é a sensação do momento e o Bambam é o astro campeão de Pedrock, o barambambam do Futeroock.

Materiais

Confeccionar um cubo (6 faces), um octaedro (8 faces) e um icosaedro (20 faces) em tamanho proporcional a uma bola de futebol, forrar com feltro amarelo, azul e roxo.

Bambam explica que os rocks são a última invenção melhorada dos primeiros rocks que não tinham formas definidas e que agora possuem beleza. O objetivo do jogo é chutar com os pés os rocks até o gol.

O campo é triangular e em cada ponta tem um gol com demarcação semicircular de 2m do gol. São 3 times que disputam e cada um tem um rock diferente. Cada time deverá ter o goleiro, o capitão, os atacantes e os defensores.



UM MUNDO BEM MELHOR

Regras

1. Rock do adversário no gol vale 1 ponto para o time que chutou.
2. Rock do próprio time (gol contra) vale 2 pontos para o time que chutou
3. time deverá tentar chutar seu rock no gol do adversário
4. o time deverá tentar roubar o rock do adversário e chutar no gol, sendo que se for no gol do próprio adversário valerá 2 pontos (conforme regra 2)
5. O jogo terá 1 juiz e tres assistentes (um de cada lado do campo triangular)
6. Em caso de penalti, os outros dois times terão direito a tentar fazer o gol
7. Duração do jogo: 15 minutos.

Elroy e Judy apressam os lobinhos pois o tempo é curto e precisam viajar imediatamente para o future. Todos se despedem, tiram as vestimentas e vão para o túnel. Chegando no futuro, Jane pede para os lobinhos colocarem o vestuário do futuro. Elroy e Jude levam os lobinhos para conhecerem a maior competição do future: HOQUEILASER.

Materiais

Espaguete de piscina, 3 cores de bexigas e 3 traves de gol.

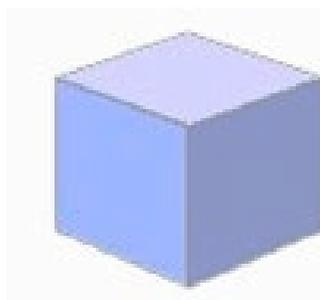
Desenvolvimento

Elroy explica que a gravidade do futuro é diferente do tempo dos lobinhos, por isso no jogo eles sentirão a bola muito mais leve e difícil de se levar ao gol.

Campo triangular, 3 traves de gol, 3 equipes e um bastão para cada jogador. Regras iguais do futerock. Os lobinhos retiram as vestimentas. George e Jane se despedem dos lobinhos encaminhando-os para o túnel que os levarão de volta ao seu tempo.

Os lobinhos perceberam que brincar e se divertir sempre fez parte da vida. O que eles vivem agora é uma herança do passado e no futuro as pessoas também brincarão. O importante é que se respeitem uns aos outros e por isso sejam todos felizes.

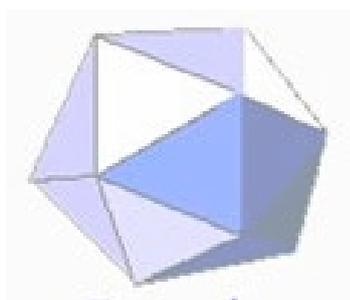
Moldes para os poliedros



Cubo

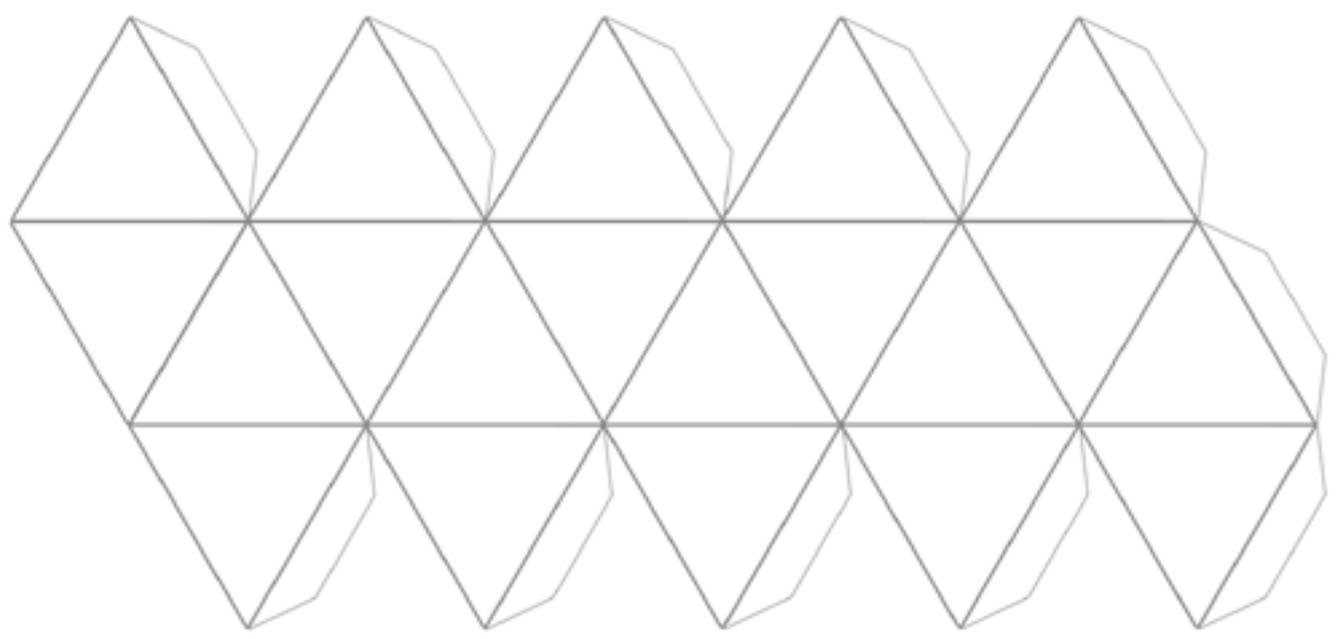
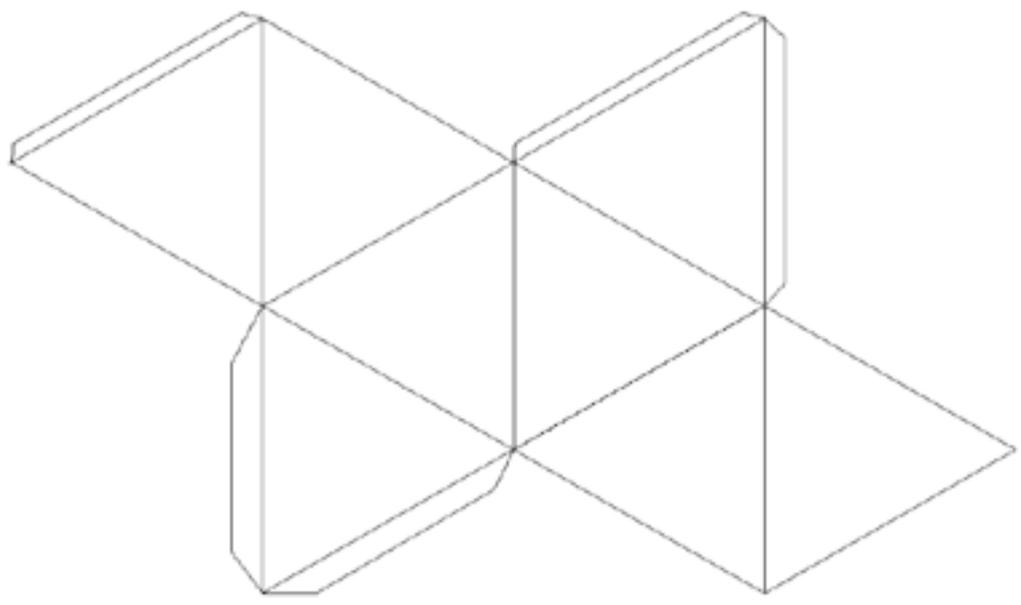
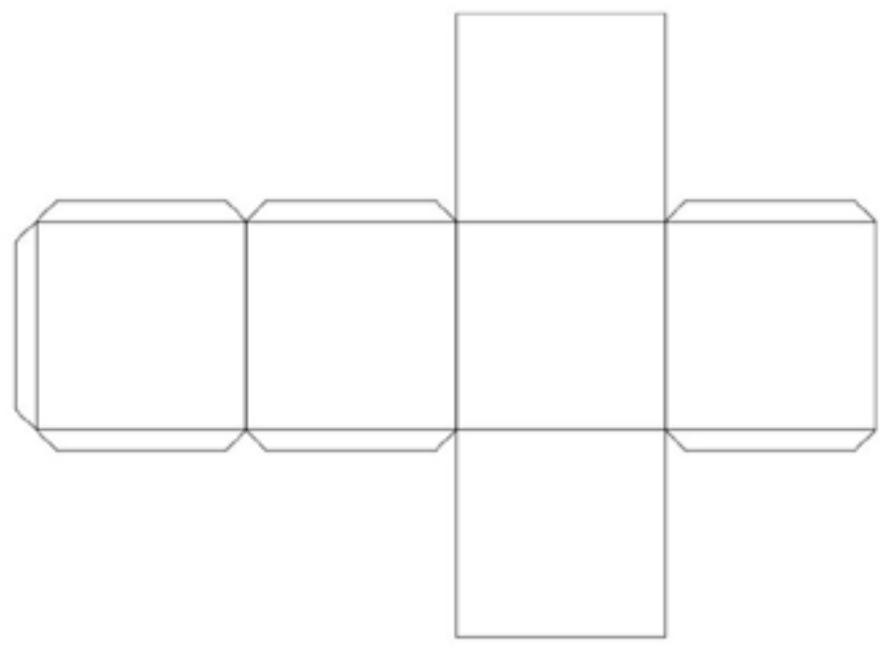


Octaedro



Icosaedro

UM MUNDO BEM MELHOR



UM MUNDO BEM MELHOR

BASE 2: Xô Preconceito!

Objetivo

Compreender sobre o preconceito e suas consequências e a diversidade na sociedade.

Ambiente

Local em ambiente externo. Decorar com imagens das peças de lego.

Recursos humanos

Escotistas representando Emmet, Lucy, Ninjago e Batman

Desenvolvimento

Os Lobinhos serão recebidos pelo Emmet que conta um pouco da história de Legolândia.

As peças do Lego foram criadas há mais de 80 anos e são consideradas uma das mais incríveis criações do século por estimular a criatividade construtiva de crianças e adultos. É originária da Dinamarca e já construíram até um prédio com essas peças.

Assim como cada pecinha constrói um mundo da Legolândia, vocês Lobinhos também são formadas por minipeçinhas, as células. E essas mesmas células construíram toda vida do Planeta Terra. Dentro de vocês, seres humanos, são todos iguais, vocês têm esqueleto, músculos, veias, coração, cérebro, dentes, olhos, mãos, pes, etc. O que vocês têm de diferente um do outro? A quantidade de melanina que determina a coloração da pele, dos olhos e dos cabelos.

Para nós Legorianos é a tinta da fábrica, kkk...

Lucy vai mais longe, afinal, temos diferenças sociais, genéticas, culturais, religiosas, esportivas, etc. E a característica mais avassaladora que é o valor do Bem e do Mal.

Por isso, a humanidade tem necessidade de criar heróis como Batman e o Ninjago que representam o Bem. Mas o Mal existe dentro de cada ser humano e nem percebemos quando provocamos um mal a alguém. Mas chega de filosofar, brinquedos gostam de brincar, por isso preparamos algumas coisas bem legais para os Lobinhos.



Emmet



Lucy



Ninjago



Batman

UM MUNDO BEM MELHOR

1. Defeitos de fabricação

Lucy diz que as peças do Lego nem sempre saem perfeitas, assim como os seres humanos. Vocês conseguiriam andar se não tivessem uma perna, um braço, olhos, ouvidos?

- Cada matilha terá um cego (vendado), um surdo (protetor de ouvido), sem braços (amarrar), sem uma perna (amarrar as pernas) e os outros normais. Deverão fazer um percurso determinado em equipe. Não é disputa. Avaliar no final o trabalho em equipe e a compreensão de valores.

2. Construtores

Emmet diz aos lobinhos que serão desafiados a usar sua criatividade para suas obras primas. Dispor peças de Lego e cada matilha deverá apresentar em tempo determinado a sua obra.

3. Bullying é do mal?

Ninjago convida os Lobinhos a vestirem uma característica. Fazer placas para pendurar no pescoço com os seguintes dizeres:

Gordo – Magrelo – Perna de pau – Orelha de abano – Quatro olhos – Cabelo ruim – Neguinho – Branquelo – Banguela – Burro – Azarado – Pobre – Aleijado – Feia – Suja – Babaca – Mijão – Careca – Ladrão – Porcaria. Jogo: Ninjago mandou pegar... (dizer cada nome e todos terão de pegar, assim que for pego ordena-se imediatamente outro nome)

No final, Ninjago pergunta para os Lobinhos, como se sentiram sendo alvos por algo que não mereciam. Por isso tudo, Ninjago recomenda a nunca praticarem o Bullying.

4. Ser humano ideal

Batman ao se vestir de herói, construiu uma imagem que representava a si mesmo melhorado para poder ajudar o próximo. E não foi nada fácil chegar na atual configuração. Vai ensinar aos lobinhos como construir um protótipo de um ser humano ideal para viver no planeta Terra.

Materiais

Cabeças pintadas de várias cores, cabelos de lã (ou outro material), caixas para o corpo e pernas e braços, canetões coloridos, cola.

Os Lobinhos deverão montar seu boneco, pintar e explicar o motivo de sua criação.

Batman diz o quanto é difícil moldar uma característica de uma pessoa ideal que faça e lute pelo bem, que jamais poderemos desistir de construir um mundo bem melhor.

Emmet lembra a todos que somos formados por pequenas peças como minúsculos pixels, tanto os seres humanos, quanto os animais, as plantas e os brinquedos, então todos merecemos respeito mútuo gratidão ao Criador e felicidade por viver num planeta tão maravilhoso como a Terra.

UM MUNDO BEM MELHOR



ENCONTRO 1: UBUNTO

Dinâmica

Dividir as crianças em pequenos grupos e formar várias rodas, tendo um adulto em cada uma (idealmente como as crianças da figura). O adulto terá uma caixa com bombons (todos iguais) e diz que vai passar um deles para o seu vizinho da direita dizendo a ele algumas palavras e seu gesto deverá ser repetido até o bombom passar pela roda inteira.

Quando o bombom chegar ao seu vizinho da esquerda ele vai devolve-lo, e o adulto lhe dirá: Fique com ele pra você e quando o próximo bombom chegar você dê a mesma instrução ao seu vizinho.

Desse modo os bombons vão ficando um com cada criança.

No final, perguntar se eles estão felizes por ter ganho bombom. Ficariam mais contentes se ganhassem todos os bombons?

Então, conta-se a história abaixo:

“Um antropólogo estava estudando os usos e costumes de uma tribo na África propôs uma brincadeira para as crianças, que achou ser inofensiva.

Comprou uma porção de doces e guloseimas na cidade, colocou tudo num cesto bem bonito com laço de fita e deixou o cesto debaixo de uma árvore. Chamou as crianças e combinou que quando ele dissesse “já!”, elas deveriam sair correndo até o cesto e, a que chegasse primeiro ganharia todos os doces que estavam lá dentro.

As crianças se posicionaram na linha demarcatória que ele desenhou no chão e esperaram pelo sinal combinado. Quando ele disse “Já!”, instantaneamente todas as crianças se deram as mãos e saíram correndo em direção à árvore com o cesto. Chegando lá, começaram a distribuir os doces entre si e a comerem felizes.

O antropólogo foi ao encontro delas e perguntou porque elas tinham ido todas juntas se uma só poderia ficar com tudo que havia no cesto e, assim, ganhar muito mais doces.

Elas simplesmente responderam: “Ubuntu, tio. Como uma de nós poderia ficar feliz se todas as outras estivessem tristes?”

Conceito de Ubuntu

Ubuntu significa: “uma pessoa é uma pessoa através de outras pessoas”. Este é um conceito tradicional africano e exprime a consciência da relação entre o indivíduo e a comunidade.

Uma pessoa com Ubuntu está aberta e disponível para as outras, apoia as outras, não se sente ameaçada quando outras pessoas são capazes e boas, com base em uma autoconfiança que vem do conhecimento de que ele ou ela pertence a algo maior que é diminuído quando outras pessoas são humilhadas ou diminuídas, quando são torturadas ou oprimidas.

“Eu só existo porque nós existimos”

UM MUNDO BEM MELHOR

Música “De bem com a vida”

De Chico Amado, gravada por Rionegro e Solimões
<https://www.lettras.mus.br/rio-negro-e-solimoes/130971/>

De bem com a vida, de bem com a vida
De bem com a vida, de bem com a vida
Tô sorrindo tô dançando
Amando feliz cantando
Assim vou levando a vida
A vida é dura só pra quem é mole
Mas quem tem coragem e fé, não se encolhe
Acreditar e nunca desistir, solta a voz e cante forte
Pra todo mundo te ouvir
De bem com a vida, de bem com a vida
De bem com a vida, de bem com a vida
Tô sorrindo tô dançando
Amando feliz cantando
Assim vou levando a vida

Coreografia

Dividir os participantes em vários grupos de mais ou menos 30 lobinhos/as.

Todos dão as mãos formando uma roda. Um escotista solta a mão do lobinho da direita e passa a puxar a fila fazendo o movimento de enrolar feito um caracol.

Quando estiver enroladinho, todos levantam os braços e vão abaixando um por um conforme o caracol se desenrola.

Depois o escotista e todos passam pelo arco formado pelos braços dos dois últimos da fila e vai para formar um novo caracol, seguindo assim até o fim da música.

Incentivar as crianças a cantarem enquanto dançam.



MÓDULO CONVIVER

BASE 4: As Crianças tem Direitos... E deveres!

Os princípios fundamentais para a humanidade apontam que cada um tem direitos que lhe garantam uma vida digna e saudável. Ao mesmo tempo todos têm o dever de promover o bem e evitar o mal, de tratar os outros com respeito e solidariedade.

Cada direito que a gente tem corresponde a um dever. Assim para garantir o seu direito você deve fazer a sua parte.

1 - Direito: ter saúde e proteção

Dever: zelar por sua própria saúde e ser cuidadoso no que faz

Jogo: Saúde ou Doença

Espalhar por uma área várias tiras de papel contendo fatores que concorrem para a saúde ou para a doença. Por exemplo: beber água filtrada, dormir pouco, comer só guloseimas, andar sempre calçado, ler no escuro, dar destino adequado ao lixo, usar roupas limpas, escovar os dentes dia sim dia não, dormir com a roupa que usou o dia inteiro, passar o dia todo jogando videogame, ir para a praia ao meio dia, beijar o focinho do cachorro, etc.

As crianças estarão espalhadas pela área. Enquanto houver um ruído acontecendo (alguém tocando pandeiro ou outra coisa), as crianças podem se movimentar e pegar uma tira indo entrega-la para o “Guardião da Saúde”. Se estiver certo, ele a guardará na caixa da matilha. Se for errado devolve para a criança levar de volta ao lugar de onde pegou.

Haverá alguém caracterizado de Doença que estará sempre à espreita para pegar o lobinho que portar um papel com o fator doença. Se for pego o lobinho ficará doente e deverá fazer repouso, ficando deitado por 60 segundos, após os quais voltará ao jogo.

Os lobinhos só podem se movimentar enquanto houver ruído, no silêncio todos ficam estanques, pois assim congelados e não podem ser atacados pela doença.

Ao final de um certo tempo (ou quando acabarem os papéis) contam-se os pontos da caixa de cada matilha.

2 – Direito: ter uma família e conviver bem com ela

Dever: amar, respeitar e cuidar uns dos outros

Jogo: Certo/Errado

Os lobinhos responderão “certo” à pergunta ficando de pé e agacharão para responder “errado”. É um jogo tipo vivo/morto. As perguntas devem ter enunciados simples e breves para ficar animado.

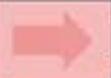
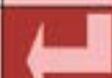
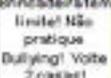
Por exemplo: É legal magoar as pessoas? / Falar palavrão é ruim / Ninguém gosta de apelido de mau gosto / Devemos respeitar os mais velhos / Todos gostam de gente egoísta / Os melhores irmãos são os que zoam comigo / Ninguém sabe tudo / Todo mundo precisa de amor / É bom ser ouvido / Todos devem ajudar no serviço da casa / Os avós sabem muitas coisas e podem nos ensinar / Pode pegar coisas sem autorização do dono / Colocar a culpa de um erro em outra pessoa / Ser amigo dos irmãos / Tratar mal os avós / Ficar com raiva dos pais se eles não derem o que você quer / etc...

UM MUNDO BEM MELHOR

3 - Direito: aprender na escola, receber boas aulas e ser tratado com respeito Dever: fazer as lições, participar da aula com interesse e disciplina

Jogo: Vida na comunidade escolar

Montar um tabuleiro gigante ou vários pequenos. A dinâmica do jogo é a tradicional, com o uso de dado para determinar o percurso e atendendo ao determinado na casa em que cair. Se o tabuleiro for gigante, é possível a participação de 8 a 10 crianças, se disputado em duplas (um é o pião e o outro o jogador). No caso de tabuleiros pequenos joga-se bem com 4 crianças em cada um.

<p>Deitos de Gentileza são o remédio de que a humanidade precisa. Avance 1 casa.</p> 	<p>Fique uma rodada sem jogar!</p>	<p>Informação: o Bullying se refere a todos os atos de violência física ou psicológica. Volte 2 casas.</p> 	<p>Gentileza no seu dia-a-dia, não julgue as pessoas pela aparência. Avance 1 casa.</p> 	<h3>JOGO: GENTILEZA X BULLYING</h3> 		<p>CHEGADA! Parabéns, você é um aluno muito Gentil!</p> 
<p>Bullying é um termo inglês utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos. Volte 1 casa.</p> 	<p>Procure o lado bom das coisas! Jogue novamente!</p> 	<p>Ajudar um colega estressado é um ato de gentileza, uma coisinha à toa pode fazer a diferença! Avance 2 casas.</p> 	<p>Todo tipo de agressão mexem profundamente com a auto-estima! Volte 2 casas!</p> 	<p>Cyberbullying é um tipo de agressão praticada por meio tecnológico, como MSN, Orkut, etc. Volte 3 casas.</p> 		<p>Professores!</p> 
<p>Volte é um sinal Gentil! Jogue devoto!</p> 	<p>Principais locais que ocorrem o Bullying: escola, vizinhança e locais de trabalho. Volte 3 casas.</p> 	<p>Palavras mágicas: bom dia, por favor, com licença, obrigado. Ande 1 casa.</p> 	<p>Cultive apenas pensamentos positivos. Esvazie-se das coisas mentais ruins. Ande 3 casas.</p> 	<p>Comportamento agressivo e negativo, repetidamente é Bullying. Recue 1 casa.</p> 		<p>Fique uma rodada sem jogar!</p>
<p>Você sabe o que significa Bullying? Se acertar ande 3 casas.</p> 	<p>Sorriso sempre! É um jeito de receber bem as pessoas e ser bem recebido. Ande 1 casa.</p> 	<p>Alguns físicos repetidos contra uma pessoa é Bullying. Volte 3 casas.</p> 	<p>Escolha o colega que você considera menos gentil a voltar 3 casas.</p> 	<p>Mesmo depois de um longo dia cansativo, passe um tempo com seus familiares. Dupe suas histórias! Avance 2 casas.</p> 		<p>Tenha paciência com os shatos. Use o bom humor como antídoto! Ande 1 casa.</p> 
<p>Se Gentil faz tão bem quanto ser alvo de Gentileza. Avance 3 casas.</p> 	<p>Ações de Bullying: apelidar, ameaçar e intimidar colegas. Volte 5 casas.</p> 	<p>Seja Gentil: Elogie um colega depois partida, em seguida avance 3 casas.</p> 	<p>Fique uma rodada sem jogar!</p>	<p>Envolvidos no Bullying: alvos (vítimas), Autores e Testemunhas. Volte 3 casas.</p> 		<p>Tanto as vítimas quanto os agressores de Bullying precisam de ajuda! Volte 2 casas!</p> 
<p>PARTIDA!</p> 	<p>Seja Gentil: empreste o último livro que você terminou de ler. Avance 1 casa.</p> 	<p>Envolvidos no Bullying: alvos (vítimas), Autores e Testemunhas. Volte 3 casas.</p> 	<p>Encadearam limite! Não pratique Bullying! Volte 2 casas!</p> 	<p>Encadearam limite! Não pratique Bullying! Volte 2 casas!</p> 		<p>Tanto as vítimas quanto os agressores de Bullying precisam de ajuda! Volte 2 casas!</p> 

UM MUNDO BEM MELHOR

4 - Direito: brincar e praticar esportes

Dever: cumprir as regras dos jogos e contribuir com a equipe

Jogo: Ação em equipes

- 1 – Duas filas, tendo o primeiro delas a posse de uma bola. Ao sinal eles atiram a bola o mais longe que podem. Isso feito, todos devem correr e formar a fila novamente atrás da bola atirada pela equipe contrária. Quem se formar primeiro marca um ponto e a equipe que formar 3 pontos primeiro vence o jogo.
- 2 – Uma roda feita de jornal leva uma equipe a desafiar outra para ver quem chega primeiro (e inteira) até um ponto combinado.

BASE 5: Uma imagem vale por muitas palavras

Objetivo

Compreender a importância da prática de comunicação clara e responsável para melhorar a qualidade das relações entre as pessoas.

Criados por Shigetaka Kurita na década de 1990 no Japão, os emojis são usados na comunicação informal para expressar sentimentos ou situações, às vezes difíceis de explicar com palavras. O nome Emoji é a junção dos elementos e (imagem) e moji (letra), e é considerado um pictograma ou ideograma, ou seja, uma imagem que transmite a ideia de uma palavra ou de uma frase completa.

Os emojis são muito úteis para transmitir mensagens de modo rápido, por isso são bastante usados nas redes sociais e no WhatsApp. Usar emojis é uma ótima forma de demonstrar o que você está pensando ou sentindo, sem usar palavras.

Quando se diz que “uma imagem vale mais que mil palavras” é porque é mais fácil explicar e compreender algo por meio de imagens do que por meio de palavras escritas ou faladas.

Desenvolvimento

Os aplicadores da base devem caracterizar-se de emoji.



UM MUNDO BEM MELHOR

Desafio 1 – O que eles estão “falando”?

Fazer figuras de emojis em EVA ou papel colorset e montar num painel ou parede. Fazer tiras de papel com o significado (aqui como se fosse a figura falando) para que os lobinhos coloquem sob as figuras como uma legenda. Organizar duas equipes e elas, alternadamente têm a chance de colocar o significado. Se errar devolve a tira e passa a vez para a outra equipe.



Desculpe
ou Obrigado

Um beijo pra você

OK

Boa sorte

Comemoração ou
conquista pessoal

Não sei ou não posso
fazer nada

Coisa chata!

Estou muito cansado

Hummm, será?

Não ver o mal, não ouvir
o mal, não falar o mal

Desafio 2 – Qual é o filme?



Rei Leão



Frozen

UM MUNDO BEM MELHOR



A Bela Adormecida



Carros



Up - altas Aventuras



Mulan



Divertidamente



Cinderella



Procurando o Nemo



Aladin

UM MUNDO BEM MELHOR



Alice no País das Maravilhas



Branca de Neve



Bela e a Fera



Mary Popins

Desafio 3 – Decifre a mensagem

Cada matilha dispõe de um iphone. Eles escreverão uma mensagem usando apenas emojis e a enviarão por meio do WhatsApp para que a outra matilha decifre.



Posso Ajudar?



Espantado



Apaixonado



Rindo



Envergonhado



Chorando



Triste



Furioso



Inocente



Feliz



Com sono



Enjoado

UM MUNDO BEM MELHOR



Incrédulo



Concordo



Melhor Possível

Se as crianças tiverem familiaridade em usar emojis, a troca de mensagens pode virar uma conversa.

BASE 6: Nem perder, nem ganhar

Objetivo

Cooperar para atingir o seu objetivo.

Ouvir a opinião do colega.

Ambientação

Espaço plano sem obstáculos, pode ser um campo ou um salão.

Recursos humanos

Para esta base, serão necessários escotistas caracterizados como o Baloo e lobinhos da Alcateia Seonee.

Outros escotistas estarão à disposição na base como apoio.

Dinâmica

Baloo receberá os lobinhos e lhes explicará que, como responsável pelos ensinamentos da Lei da Jângal aos lobinhos, ensina-os também a cooperar. Ele pode perguntar às crianças o que significa cooperação, competição, colaboração, rivalidade, respeito, amizade e como esses conceitos se apresentam no nosso dia-a-dia. A proposta dessa base é exercitar o respeito ao outro e a cooperação em equipe para atingirem seus objetivos, por isso serão realizados os seguintes jogos cooperativos:

Limão, Limão

Objetivo: Responder rapidamente as perguntas do facilitador do jogo, dizendo seu próprio nome ou o nome de outros participantes. Esse é um jogo de integração e aquecimento, excelente para grupos novos ou início de oficinas e cursos.

Material Necessário: Cadeiras (ou marcadores de lugar no círculo como folhas de jornal, bambolê ou círculos de EVA) e espaço amplo, que comporte bem os participantes.

Descrição: Pedir para que os participantes façam um grande círculo com suas cadeiras e sentem-se. O facilitador posiciona-se no centro da roda sem cadeira e começa o jogo, aproximando-se de alguém e dizendo-lhe qualquer das seguintes frutas: "limão, limão", "laranja, laranja", "morango, morango" ou "cesta de frutas". Ao ouvir uma das frutas, a pessoa sentada fará o seguinte: – Ao ouvir "limão, limão" a pessoa sentada deverá responder seu próprio nome; – Ao ouvir "laranja, laranja", a pessoa sentada deverá responder dizendo o nome do companheiro ou companheira que está à sua direita; – Ao ouvir "morango, morango", a pessoa responderá com o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda; – Ao ouvir "cesta de frutas", neste caso todos os jogadores se levantam e trocam de lugar. A pessoa que está no centro da roda tentará também ocupar uma cadeira. Aquele que ficar sem cadeira reinicia o jogo.

Caso a pessoa questionada não saiba o nome dos colegas à sua direita ou esquerda, pode receber ajuda.

UM MUNDO BEM MELHOR

Cadeira livre

Objetivo: O grupo precisa ocupar todas as cadeiras, não deixando cadeiras livres.

Materiais: Cadeiras, de preferência sem braço, igual ao nº de pessoas existentes no grupo mais uma (livre), pode-se usar também folhas de jornal, bambolê ou círculos de EVA, isto é, qualquer coisa que sirva para marcar o lugar no círculo.

Descrição: Formar um círculo, igual ao nº de participantes + 1 cadeira que ficará livre e todos sentam voltados para o interior do círculo. Colocar as cadeiras bem juntinhas, sem deixar espaço entre uma e outra cadeira.

A cadeira vazia deve ser ocupada pelo participante que estiver à direita ou à esquerda da cadeira, o mais rápido possível. O participante que conseguir sentar-se diz em voz alta: "Eu sentei!"

Sobra então uma nova cadeira livre que será ocupada pela pessoa que estava ao lado do 1º participante a se movimentar. Esse, ao sentar, diz em voz alta: "No jardim!"

Na sequência, sobra outra cadeira livre que será ocupada pelo participante que estava ao lado daquele que se movimentou. Esse, por sua vez, completa a frase dizendo: "Com meu amigo fulano!" (dizer o nome da pessoa escolhida). A pessoa chamada é escolhida aleatoriamente, sendo qualquer pessoa do círculo. Esta pessoa deverá ir o mais depressa possível até a cadeira e sentar.

Dessa forma, a cadeira em que essa pessoa estava sentada ficará livre, o que possibilita o início de um novo ciclo: "eu sentei", "no jardim", "com meu amigo Ciclano".

Dicas: Após algumas jogadas, o facilitador sai da roda, deixando mais uma cadeira vazia, totalizando assim duas cadeiras livres. Nesse caso o jogo passa a acontecer simultaneamente em 2 lugares da roda.

É importante que os participantes saibam os nomes uns dos outros, caso não saibam aplicar antes outra técnica de integração ou fazer uma rodada de nomes.

Tartaruga gigante

Objetivo: Mover a tartaruga gigante em uma direção.

Materiais: Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado para cada equipe.

Número de participantes: Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Descrição: O grupo de crianças engatinham sob a "casca da tartaruga" e tentam fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas: No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca.

Um desafio maior pode ser ultrapassar "montanhas" (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

Seguindo o chefe

Objetivo: Fazer um desenho em grupo onde cada participante esteja em uma situação especial.

Materiais: Papel, canetas, vendas, elásticos.

Número de Participantes: Grupos de 5 pessoas

Duração: A tarefa de desenhar o barco deve ser cumprida em cinco minutos.

Descrição: Dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas. Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante passando por todos um traço de cada

UM MUNDO BEM MELHOR

vez até que o desenho esteja concluído ou tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a próxima ação é de outro participante.

Os participantes terão também de obedecer às seguintes características individuais:

Participante 1 - é cego e só tem o braço direito;

Participante 2 - é cego e só tem o braço esquerdo;

Participante 3 - é cego e surdo;

Participante 4 - é cego e mudo;

Participante 5 - não tem os braços;

Portanto, para desenvolverem esses papéis, o facilitador pede que os grupos escolham quem será 1,2,3,4 e 5 entregando vendas para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar.

Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipo está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

Após o jogo, o facilitador deve realizar uma rápida discussão, abordando as dificuldades encontradas, os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

Travessia

Objetivo: Levar o “navio” para o “porto seguro”.

Recursos: Um salão amplo com aproximadamente 10m x 10m e livre de obstáculos. Outro espaço equivalente também pode ser utilizado. Uma cadeira ou folha de jornal para cada participante.

Descrição: Divide-se o grupo em 4 equipes (navios) com o mesmo número de participantes que formarão uma “Esquadra” e ficarão dispostas em 04 fileiras como um grande quadrado. Cada “tripulante” começará o jogo sentado em uma cadeira ou em pé sobre sua folha de jornal.

Cada “Navio” deverá chegar ao “Porto Seguro” que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente. Porém, para isso deverá chegar com todas as suas cadeiras e com todos os participantes juntos. Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar as cadeiras. Quando todos os “navios” conseguirem alcançar o “porto seguro”, o desafio será vencido por toda a Esquadra.

Dicas: Uma variação muito interessante do jogo é ao final, quando todos já tiverem alcançado o “porto seguro”, é pedir que os tripulantes de toda a “esquadra” se coloquem em ordem alfabética. Respeitando as mesmas regras utilizadas na “Travessia”.

Para facilitar o desafio para grupos mais jovens ou, na falta de cadeiras, podemos substituir as mesmas, por folhas de jornal abertas e estendidas no chão.

Buzz/Fizz

Objetivo: Contar até 100 ou mais substituindo os múltiplos de sete por Buzz e/ou os múltiplos de cinco por Fizz.

Descrição: Para o Buzz marca-se o número 7 (sete). Os jogadores contam em voz alta, sendo proibido dizer qualquer número que tenha um sete (como dezessete), ou que seja um múltiplo de sete (como vinte e um).

O primeiro jogador começa dizendo “um”. O segundo diz “dois”. O terceiro continua a contagem: “três”. E assim vai até seis, quando, em vez do seguinte dizer “sete”, ele dirá “Buzz”. E cada vez que um número depois desse contiver um sete, ou for múltiplo de sete, o jogador deve dizer “Buzz” no lugar do número. Assim como o número chamado depois de seis é “Buzz”, depois de “treze” é “Buzz” também (14 é múltiplo de 7), e os jogadores deverão dizer “Buzz”

UM MUNDO BEM MELHOR

no lugar de 17, 21, 27, 28, 35, 37, 42, 47, 49 e assim por diante. Um bom jeito de jogar essa versão não competitiva do Buzz é “Vamos ver se conseguimos chegar ao número 100 sem ninguém errar”. Em vez de competir, os jogadores estarão unidos em torno de um mesmo propósito... E permanecerão unidos nas risadas quando alguém errar e disser “sete” ou “vinte e um” e assim por diante. É inevitável que alguém erre. E é considerado um erro quando alguém diz “Buzz” para o número errado - um número que não contenha sete ou não seja múltiplo de sete.

O jogo do “Fizz” é muito similar. De fato, a única diferença é que em vez de dizer “Buzz” para o número que tenha sete ou que seja múltiplo dele, os jogadores dirão “Fizz” para o número que tenha cinco, ou seja, múltiplo de cinco. Ex: Um, dois, três, quatro, “Fizz”, seis, sete, oito, nove, “Fizz”, e assim por diante. Os jogadores dirão “Fizz” no lugar do 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, e todos os números da casa do 50, assim como 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95 e 100. Como todos os números que contêm cinco, exceto a seqüência de 51 a 59, são todos número que contêm cinco, “Fizz” é um pouquinho mais fácil de jogar sem errar do que “Buzz”.

Dicas: Para facilitar o entendimento das crianças pequenas, o escotista pode apresentar placas com os números durante a contagem, sendo que os números que contêm sete/cinco ou múltiplos de sete/cinco de cores diferentes.

Podemos jogar o “Fizz-Buzz”. Mais complicado, esse jogo é uma combinação de Fizz e Buzz e envolve tanto todos os múltiplos de cinco ou números que tenham cinco na sua estrutura, como os múltiplos de sete e os números que tenham sete em sua formação. Ex: 1, 2, 3, 4, 6, Fizz, Buzz, e assim por diante.

57 é Fizz-Buzz e setenta e cinco é Buzz-Fizz, 35 pode ser chamado Buzz-Fizz ou Fizz-Buzz.

Se os jogadores começarem a dominar a técnica de dizer “Buzz” 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.

Amigos de Jó

Objetivo: Cantando a música “Amigos de Jó”, todo o grupo tem que se deslocar na cadência e realizar os movimentos propostos formando uma espécie de balé brincalhão.

Recursos: círculos no chão (bambolês, círculos desenhados de giz ou barbantes) em número igual ao de participantes dispostos em um grande círculo.

Descrição: Cada participante ocupa um bambolê ou círculo desenhado no chão. A música tradicional dos “Escravos de Jó” é cantada com algumas modificações:

“Amigos de Jó jogavam caxangá.

Tira, Põe, Deixa Ficar!

festeiros com festeiros

fazem Zigue, Zigue, Zá (2x)”

O grupo vai fazendo uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas sílabas em negrito:

Amigos de Jó jogavam caxangá - são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente.

Tira - pula-se para o lado de fora do círculo

Põe - volta-se para o círculo

Deixa Ficar - permanece no círculo, agitando os braços erguidos

festeiros com festeiros - 2 passos para frente nos círculos

fazem Zigue, Zigue, Zá - começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente.

Dicas: Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o(a) facilitador(a) pode propor que os participantes joguem em pares. Neste caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de participantes, as pessoas ocupam um círculo e ficam uma ao lado da outra com uma das mãos dadas. Além disso, quando o grupo cantar “Tira...” o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.

Este jogo-dança é uma gostosa brincadeira que exige uma certa concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade.

O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que a pessoa que facilita o jogo pode dar.

Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o(a) facilitador(a) pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias nesta ou em outras cantigas do domínio popular.

Vale dizer que o pessoal ri muito, que é um jogo legal para descontrair, para festinhas de criança e festonas de adultos, aulas na escola, treinamentos de gestão de pessoas buscando o ritmo de trabalho do grupo. O jogo pode acompanhar reflexão sobre temas de interesse específico ou simplesmente ser jogado pelo prazer de jogar-dançar.

Sentar em grupo

Objetivo: Todo o grupo sentar em círculo de uma só vez mantendo o equilíbrio.

Número de participantes: Este jogo atinge bons resultados com grupos acima de 15 pessoas.

Descrição: Peça para que os participantes em pé formem um círculo voltados para dentro dele. Agora pede-se que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele;

O facilitador contará até três pausadamente, e as pessoas devem sentar-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente, todos ao mesmo tempo.

Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo.

Quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o facilitador solicitará que todos soltem a mão direita e levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do facilitador, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

Dicas: O grupo perceberá que o equilíbrio conjunto impede que alguém caia ao chão.

É importante distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranquilidade.

Para saber mais:

Regras de jogos cooperativos: <http://jogoscooperativos.com>

UM MUNDO BEM MELHOR

ENCONTRO 2: A Missão de Alice

Argumento: Berenice Gehlen Adams Roteiro: Berenice Gehlen Adams e Marina Strachman

Argumento: Alice é uma estudante das séries iniciais que tem uma tarefa escolar envolvendo pesquisa sobre o meio ambiente. Enquanto pesquisa, ela adormece e sonha com uma situação em que Ambiente, Ecologia, Preservação, Reciclagem, Lixo, Consumismo, Poluição se reúnem para discutirem situações emergenciais sobre os problemas do Ambiente. Na história, os conceitos ganham vida. Alice assiste a história, adormecida no canto da sala onde estava estudando. Muito é discutido por estes conceitos-personagens, e, ao final, Alice entra na discussão, quando sonho e realidade se mesclam, e a menina, então, recebe a missão de ajudar o Sr. Ambiente e todos os personagens, amparada pelos tri-gêmeos Respeito, Tolerância e Amor.

Personagens - Alice: Menina / **Ambiente:** Um velhinho / **Ecologia:** É uma senhora bonita / **Preservação:** Mulher / **Reciclagem:** Uma jovem artista / **Consumismo:** Empresário / **Poluição:** Homem cheio de fuligem / **Lixo:** Uma lata e lixo / **Respeito, Tolerância, Amor:** São trigêmeos alegres.

Cenário: Sala pequena com mesa e cadeiras no lado direito, uma porta; tapete, estante com livros e outros objetos caseiros no lado esquerdo.

Roteiro

Alice (Entra cantando, com seu material escolar. Senta no tapete da sala, pega a mochila, abre o caderno e procura a tarefa de casa para fazer.) – Huuummm, tenho que fazer uma pesquisa sobre o Meio Ambiente. Devo procurar informações e notícias sobre desmatamento, poluição... Não sei nem por onde começar...
Alice (Começa a folhear alguns jornais até que adormece)

Ecologia (Entra e senta-se na cadeira. Está lendo quando vê um telegrama entrando por debaixo da porta)

Ecologia (Abre a carta apressadamente e lê.) – “Reunião urgente no dia 5 de junho, na casa da Dona Ecologia. Assinado: Senhor Ambiente”. (Ela fica deprimida, começa a pensar alto e a andar de um lado para o outro, coçar a cabeça, roer unhas.) – Deve ser uma desgraça Ambiental, Chernobyl de novo! ou, pode ser como daquela vez que aqueles malucos provocaram aquele enorme vazamento de petróleo, ou será terremoto, podem ser todos ao mesmo tempo! (Neste momento chegam a Preservação e a Reciclagem, ambas com um telegrama na mão.).

Preservação (Muito brava, ela já chega aos gritos) – Estou vendo que você recebeu esta convocação também, não é Ecologia? Eu aposto que tem alguém querendo sabotar o meu trabalho! Tem sempre alguém querendo sabotar o meu trabalho! É por isso que eu estou sempre uma pilha de nervos... (Anda de um lado para o outro, ansiosa.).

Reciclagem – Que nada! Ele deve estar com ideias para uma festa, ou será um novo projeto de reciclagem, ou reflorestamento...(então as 3 ficam pensando alto e andando de lá para cá).

Alice (Alice se mexe muito) – Não professora, não fiz o seu trabalho. A senhora não percebe que estou dormindo!... “ZZZZZ”... Como que eu posso ler este jornal dormindo!... “ZZZZZ”... Meio Ambiente... As florestas...estão sumindo... Cortes de madeira... exploração mineral... os índios, o que será deles... “ZZZZ”...

UM MUNDO BEM MELHOR

várias espécies de animais e de plantas em extinção...Isso é tão triste...temos que fazer alguma coisa...
“ZZZZ” (e continua dormindo).

Ecologia (Batem à porta e Ecologia vai atender.). – Olá, Sr. Ambiente! Entre! Estava esperando pelo senhor. Como vai? Estou preocupada com esta convocação!

Ambiente (Velhinho, meio curvado, chega ofegante e senta-se) - Puf, puf, puf... Dona Ecologia...eu estou tão cansado... a senhora pode providenciar para mim um copo d' água? (tosse, tosse muito!)

Então Ecologia sai de cena apressada e lá de trás diz: já estou levando! Ela volta a cena com um copo cheio de um líquido “amarelado” e entrega este copo ao Ambiente

Ambiente - - Mas, puf... puf..Ecologia o que é isto que a Sra. está me dando para beber?!?!?! Está é a água que teremos que beber daqui pra frente? E cai em prantos...

Ecologia – (agora muito nervosa) – O Sr. me pediu! Eu trouxe... é, é... (tentando falar e não conseguindo e chora...)

Ambiente (dramaticamente) – Vocês estão querendo me matar!!!! Matem-me de uma vez...puff...puff, TOSSE, TOSSE... eu realmente não sei porque eu marquei esta reunião...eu vou morrer mesmo, VOCÊS QUEREM ME MATAR!!!! (E com este berro, entram correndo e assustados)

Preservação, Reciclagem, Lixo (perguntam ao mesmo tempo) -- O que está acontecendo???? Quem vai matar quem????

Ambiente – Vocês todos querem me matar...vocês só querem saber de dinheiro... O velho e bom Ambiente, não serve mais para NADA!!!! Antes eu só ouvia: Olha só que Ambiente bonito, olha querido que vista linda, olha amor que brisa gostosa, ouça só, o balançar das árvores, sinta o cheiro da terra, do mato... Agora NÃO!!! O que eu ouço agora é: Não quero saber de árvore perto de mim, árvore só faz sujeira! Queima tudo, bota esta mata a baixo, vende esta madeira velha, vamos plantar soja transgênica, vamos ganhar dinheiro, com a madeira e mais ainda com a soja. Não quero saber se tem índio lá! Bota todo mundo para fora e os animais, a gente vende no mercado negro!...puff, puff, puff, TOSSE, TOSSE e cai sentado em uma poltrona chorando.

Reciclagem – Alguém pode me dizer o que é que está acontecendo? Porque tanta gritaria, o que há de novo?

Ecologia (chorosa) – Ele (apontando para o Ambiente) chegou muito cansado e ofegante, sniff, me pediu um copo d'água, eu trouxe um pouco de suco de maracujá, que acabei de fazer...sniff, e ele nem me deu tempo de dizer que era suco de maracujá, sniff, e começou a gritar. Eu que colhi este maracujá hoje pela manhã...e chora...

Preservação e Lixo correm em direção de Ambiente para acalmá-lo e Reciclagem afaga Ecologia, todos tentando acalmar a todos e falando ao mesmo tempo, até que:

Reciclagem – (Falando alto, muito séria) CHEGA! Mas que absurdo! Tudo isso por causa de um suco... Se-

UM MUNDO BEM MELHOR

nhor Ambiente, que vergonha! Tanta gente trabalhando para ajudar o senhor...Sabemos que temos muitos problemas, mas em vez de olhar sempre para o lado ruim das coisas, CUSTA o senhor ser um pouco mais otimista, ou até realista? Com esse pessimismo, não vai adiantar o esforço que estamos tendo! O senhor vai morrer antes do tempo...É até capaz de ser enterrado vivo!!!!

Reciclagem – Muito bem agora que todos estão mais calmos... Vamos ver o que podemos fazer...Da minha parte, posso dizer que está tudo muito bem, eu e o Lixo temos presenciado verdadeiros milagres! A reciclagem está em franco crescimento, é claro que temos problemas... o Consumismo anda exagerando e abusando da Poluição. Tenho tido muito trabalho em reciclar o lixo, primeiro porque poucas pessoas o separam e segundo porque a quantidade de lixo está cada vez maior e não dou conta de reciclar tudo. Mas NUNCA se reciclou tanto e as escolas e indústrias estão se conscientizando! Isso é motivo para comemorarmos, não para chorarmos!

Ambiente (muito cansado) – Mas acontece, que convoquei o Consumismo e a Poluição para virem também, marquei com eles daqui à meia hora para que eu pudesse falar primeiro com vocês. Dentre todos os problemas que estão acontecendo, o pior deles é o Consumismo que tem gerado muita Poluição. Teremos que encontrar uma maneira de contê-los, antes que seja tarde! Eu não quero saber de boa vontade, quero saber de solução.

Lixo (muito triste!) – Eu, quando sou lixo tóxico, não posso ser reaproveitado. Andei de lá para cá, até que encontrei a Reciclagem que vem cuidando de mim para que eu não fique contaminando outros espaços e possa ser mais bem tratado, ter amigos.... Mas aqui, ouvindo o Ambiente, sniff, ele está com a razão... não tem jeito mesmo...

Preservação – Amigos, o que há com vocês? Sim, temos problemas! Tomos o consumismo, a Poluição, e precisamos lutar contra estas coisas! Mas não seremos capazes de fazer nada útil, se não lutarmos contra o MAIOR dos MAUS: o pessimismo! Acordem! Muito está sendo feito! A vida é curta, temos que reagir!

Ambiente – Vocês tem razão, é que hoje não estou bem...me desculpem... O que deve ser feito me parece que muitos já sabem... Reduzir o Consumo, Reciclar, economizar água, reflorestar... E temos que fingir não ouvir, quando nos chamarem de “eco-chatos”!

Ecologia – Bem, pelo que o Sr. disse o Consumismo e a Poluição daqui a pouco estarão aqui, não é?

Ambiente – Sim eles devem estar chegando...

Preservação – Muitas leis ambientais estão sendo votadas e são muito boas, acho que serão capazes de frear o Consumismo. Temos algum tempo para trabalhar ainda, talvez até mais do que possamos imaginar... Podem contar comigo!!!

Reciclagem – Mas é claro! ... Podemos começar por conscientizar as pessoas a consumirem menos, a separarem seus lixos, a usarem produtos ecológicos, isto já ajudaria muito! Se cada um fizer a sua parte....

Lixo – E sobre os lixos perigosos, deveria haver um lugar onde pudessem ficar sem prejudicar o Sr. Ambien-

UM MUNDO BEM MELHOR

te. (Neste momento todos estão começando a ficar mais animados, então toca a campanha)
Ecologia (Levanta-se, espia pela janela e vai até a porta.) – Chegaram, a Poluição e o Consumismo. Vou atender! (Abre a porta.) – Olá, Consumismo, olá Poluição! Entrem!

Consumismo (Está muito bem vestido, cheio de ouro, fumando um charuto fedido e baforando na cara do Ambiente. Entra com pressa, cumprimenta com um olá geral.) – Olá, boa tarde! Estou com pressa e não tenho muito tempo a perder. Dona Poluição veio comigo. Do que se trata a reunião? Não se esqueçam, tempo é dinheiro! Não tenho tempo a perder...

Poluição (Entra também bem vestida, mas não é tão chique, tem um cinzeiro na mão, e fica correndo atrás do patrão para tentar pegar as cinzas, mas é claro que o patrão prefere jogá-las no chão! – Olá para todos! Vocês viram que dia maravilhoso, leram o jornal, eu estou presente em todas as grandes cidades, em muitos rios, em cada lixão, isso sem falar do MEU chorume! (E ri muito, e muito alto!))

Consumismo – Mas o que é isso? Ponha-se no seu lugar! Você não seria NADA sem mim! Vai se achando... EU ACABO COM VOCÊ!

Ambiente – (Ambiente se levanta de sua poltrona, e olha tão profundamente nos olhos de Consumismo e Poluição, que os dois caem sentados no Chão!) - O motivo desta convocação é o meu estado de saúde. Meus rios estão sendo mortos, minhas matas estão sendo destruídas, o ar está poluído e todos os seres estão sofrendo com esta forma de vida consumista que os humanos levam. Não vou morrer sem lutar e vocês dois vão me ajudar, por bem, ou por mal!

Consumismo – Ora, ora Sr. Ambiente, as pessoas precisam de alimentos, sapatos, roupas, e MUITAS outras coisas. E elas querem sempre MAIS (ri alto). Eu simplesmente as fabrico, e elas compram RÁ, RÁ, RÁ (dá uma gargalhada grossa e alta). Elas nem percebem que elas mesmas estão se afundando... RÁ, RÁ, RÁ...O Sr. acha que elas viveriam sem supermercados, lojas, carros, jóias, vídeo games, computadores, indústrias? Eu só faço o que elas precisam, e vendo, e ganho, ganho dinheiro, MUITO dinheiro. As pessoas precisam de alimentos, então, eu os produzo, mas já disse que não tenho culpa se elas comem demais, se elas desperdiçam, aliás, o Desperdício também deveria ser convocado para a reunião.

Ecologia (Interrompe o Consumismo.) -- O que você parece não entender, é que se as coisas continuarem como estão...os consumidores vão MORRER por causa de sua teimosia! (lamenta)

Lixo - Você vai ter que investir e melhorar os níveis de poluição que você emite por todo o planeta!

Poluição – É chefinho...parece que a coisa está feia para o seu lado... até eu tenho sentido isso que eles estão falando... Eu estou mesmo trabalhando demais, nem à noite tenho mais sossego, as pessoas agora trabalham em turnos! Estou em toda parte: nas ruas, nas escolas, nas fábricas, na terra, no ar, na água. É chefinho...acho que o Sr. está pegando pesado...

Consumismo – Mas é muita cara de pau! Logo você, que me implorou emprego, que precisava de trabalho! Está contra mim! (aos gritos) Eu não...

UM MUNDO BEM MELHOR

Poluição – Pedir trabalho é uma coisa...mas o Sr. quer acabar com o mundo, para o Sr. não existe limites... quer sempre mais, mais...

Ambiente – Agora a Poluição está começando a entender a gravidade do problema. Sr. Consumismo, entendo que deve ter seus motivos para agir e viver assim. Mas, não percebe que está estragando a vida na Terra? As pessoas estão vivendo apenas para trabalhar e comprar, comprar, comprar...A vida é mais que isto...

Consumismo – Vocês estão fazendo uma tempestade num copo d'água... Produzir e vender é a minha vida! Não posso nem pensar em parar...DINHEIRO, DINHEIRO, Eu preciso de MUITO dinheiro!!!! Vocês aí que se virem... (e continua falando sozinho)

Reciclagem - Tem lixo demais e eu não dou conta de reciclar tudo como o Sr. pensa. Além do mais, às vezes, para reciclar um material é preciso poluir mais, então, certos lixos não compensam ser reciclados.

Lixo – O mundo vai se afogar em seu próprio lixo... Inclusive envenenado por meus primos tóxicos... A Reciclagem até que tentou, mas não descobriu um jeito de reutilizar os meus primos tóxicos...Eles são pesados e causam muitas doenças....

Ecologia (Olha com pena para o Sr. Consumismo e grita para ele.) – O senhor não percebe que não sobrar nada pra o senhor fabricar e ninguém para consumir? Animais estão morrendo, plantas estão morrendo, pessoas também! (O Consumismo olha com ar pensativo).

Preservação (Dirigindo-se para o Consumismo) - Nós não queremos que o Sr. pare de produzir, mas, é preciso tomar algumas providências como colocar filtros nas chaminés, produzir produtos mais saudáveis e menos poluentes, além de produzir menos lixo. Assim, todos nós sairemos ganhando....

Consumismo – Mas terei que gastar milhões e milhões para fazer o que está pedindo e vou perder muito dinheiro!

Poluição - Eu concordo com a Preservação, sou a favor de filtros, pois assim não estarei prejudicando ninguém.

Ecologia – O melhor é discutirmos o que é possível fazer.

Alice (Desperta) - Nossa, acabei pegando no sono novamente. Que sonho estranho eu tive, parecia tão real! (Dá-se conta que continua a ver e ouvir o que pensou ser um sonho. Espantada, levanta e fica observando. Belisca-se para acordar, mas percebe que a cena continua.).

Ecologia (Continua a conversa como se Alice nem estivesse ali.) - A minha sugestão é: fazer um estudo sobre os produtos que o Senhor Consumismo fabrica e comercializa, ver o que é supérfluo, ou inútil. Tirar de linha, (o Sr. Consumismo vai arrancando os cabelos a cada sugestão!) adaptar suas fábricas e empresas diminuindo o trabalho da Poluição e gerando menos Lixo. Buscar alternativas que não prejudiquem o Sr. Ambiente. Se ele morre, morre a vida na Terra.

Preservação -Concordo plenamente com a Ecologia. Tudo o que o Sr. Consumismo quiser produzir daqui para frente terá que ser analisado e estudado. Nada poderá provocar mais danos para o Sr. Ambiente. (O Sr.

UM MUNDO BEM MELHOR

consumismo esta descalço COMENDO suas meias)

Poluição - Para mim será bem melhor se eu puder trabalhar menos, pois estou muito cansada, eu quero mais é sombra e água fresca, estou de saco cheio de trabalhar para este louco... (o Consumismo está agora tentando enforcar a Poluição!) que grita baixinho SOCORROOOOOO...(e então, todos correm para ajudar. Abanando a Poluição).

Consumismo - Ah, mas isso não fica assim eu vou me vingar, me vingarei de vocês!

Ambiente - (com a voz mais calma do universo) - O problema, Sr. Consumismo, é que o Sr. não tem outra alternativa, porque se as coisas não mudarem vou ter um colapso, explodirei e a vida na Terra se acabará (Alice arregala os olhos e faz cara de espanto.). O senhor é quem sabe...

Preservação - Poderemos ajudá-lo, Sr. Consumismo. Vamos trabalhar em conjunto, para os humanos mudarem sua forma de vida... O Sr. vai ver, eles entenderão, só precisamos de um 'mensageiro' (Todos olham para a menina Alice.).

Ambiente (Aproxima-se de Alice) - Você, menina, é quem vai nos ajudar!

Alice - E-e-e-eu?

Ambiente - É, menina, você aí cheia de vida, com muito tempo ainda pela frente. Você é a nossa escolhida... e é por isto que nós entramos no seu sonho.

Alice - Mas como...eu sou uma criança...vocês precisam de tanta coisa!

Ecologia - Não se preocupe, se você nos ajudar, nós ajudamos você! É só você contar para todos o seu sonho..., como realmente aconteceu... Eu, a Preservação, a Reciclagem, estaremos sempre a te ajudar... (Todos saem, com exceção da menina Alice.).

Alice - Nossa, e agora? Será que vou conseguir ajudar? Como vou ajudar o Sr. Ambiente, se sou ainda uma criança?

Respeito, Tolerância, Amor (Entram, brincando com a platéia e rindo. Falam todos juntos) - Alice, viemos para ajudar. Somos o Respeito, a Tolerância e o Amor, somos irmãos gêmeos, tudo o que um sente, o outro sente também!

Respeito (os três pulam, fazem estrelas, malabarismos, etc) - Eu sou o Respeito. Através do respeito muita coisa pode ser feita...O respeito gera amor, amizade, fraternidade, cooperação.

Tolerância - Eu sou a Tolerância. Comigo tudo é mais fácil... A tolerância gera a paz, a compreensão, a união.

Amor - Eu sou o Amor. O Amor é a chave para um mundo melhor, sem conflitos, sem guerras. O amor gera a PAZ e a harmonia".



UM MUNDO BEM MELHOR

Música Herdeiros do Futuro Toquinho e Elifas Andreato

A vida é uma grande
Amiga da gente
Nos dá tudo de graça
Pra viver
Sol e céu, luz e ar
Rios e fontes, terra e mar
Somos os herdeiros do futuro
E pra esse futuro ser feliz
Vamos ter que cuidar
Bem desse país
Vamos ter que cuidar
Bem desse país

Será que no futuro
Haverá flores?
Será que os peixes
Vão estar no mar?
Será que os arco-íris
Terão cores?
E os passarinhos
Vão poder voar?

Será que a terra
Vai seguir nos dando
O fruto, a folha
O caule e a raiz?
Será que a vida
Acaba encontrando
Um jeito bom
Da gente ser feliz?

Vamos ter que cuidar
Bem desse país
Vamos ter que cuidar
Bem desse país

Será que no futuro
Haverá flores?
Será que os peixes
Vão estar no mar?
Será que os arco-íris
Terão cores?
E os passarinhos
Vão poder voar?

Será que a terra
Vai seguir nos dando
O fruto, a folha
O caule e a raiz?
Será que a vida
Acaba encontrando
Um jeito bom
Da gente ser feliz?
Vamos ter que cuidar
Bem desse país
Vamos ter que cuidar
Bem desse país

Dinâmica

Formar dois grupos: 1 e 2

Todos cantam juntos a primeira estrofe.

Depois o grupo 1 canta a estrofe em azul e o grupo 2 a escrita em vermelho. No refrão (preto) todos cantam juntos.

<https://www.bing.com/videos/search?q=herdeiros+do+futuro&&view=detail&mid=F838D2D261DB27CDBB-31F838D2D261DB27CDBB31&FORM=VRDGAR>

UM MUNDO BEM MELHOR

MÓDULO TRANSFORMAR

BASE 7: Laços da Consciência

Objetivo

Conhecer a realidade social, a luta engajada pelos cidadãos, compreender e participar do processo da construção de um mundo bem melhor.

Ambiente

Local em ambiente externo ou interno.

Construir portais com cortinas de fitas (cetim, TNT, crepom), em cada porta e decorar com cartazes das campanhas.

Recurso humanos

Escotistas vestidos nas cores das campanhas.

Desenvolvimento

Um escotista que apresentará sobre os Laços da Consciência.

O laço é símbolo do Movimento, é conhecido no mundo inteiro como algo a se engajar. O laço já representa inúmeros movimentos e o que o diferencia é a cor. É um alerta à sociedade de algo que precisa de uma ação. Não se sabe ao certo como ou quando começou, mas atualmente há inúmeras campanhas mensais ativas e cada organização cuida efusivamente de sua ação. Todos têm por objetivo melhorar nosso mundo, cuidando das pessoas, dos animais, da natureza, da sociedade e do meio ambiente.

É preciso conhecer os movimentos humanitários e seus significados. Para isso, os Lobinhos e as Lobinhas são convidados para atravessarem os portais da conscientização.

Cada portal possui uma cor e um representante da cor falará sobre uma das campanhas que se realizam para a conscientização do problema e sua prevenção. Os lobinhos receberão um laço da cor do portal.

As cores dos portais são:

1. ROXO / BRANCO

Conscientização da Homofobia / Violência contra as mulheres

2. AMARELA

Conscientização da segurança no trânsito (Maio Amarelo)

3. VERDE / LARANJA

Preservação ambiental / proteção animal

4. AZUL / ROSA

Conscientização dos maus tratos na infância

5. VERMELHA / CINZA

Conscientização do Ataque cardíaco / Diabetes

UM MUNDO BEM MELHOR

6. QUEBRA-CABEÇA

Conscientização do Autismo

Após passar pelos portais, o escotista inicial fará o desfecho:

Em um tecido de cor algodão cru, cada criança deixará a marca de sua mão com a cor que desejará apoiar nas campanhas sociais. Sem esquecer os significados e valores das fitas que conquistou em cada Portal da Conscientização.

Exemplo de cartazes dos portais:



UM MUNDO BEM MELHOR

BASE 8: Fábula e Realidade

Objetivo

Compreender o valor de uma sociedade sem corrupção e notar os comportamentos negativos que a promovem.

Ambiente / Materiais

Equipamento para projeção de vídeo e espaço para o jogo.

Desenvolvimento

A base começa com a projeção do vídeo “A fábula da corrupção”, um curta de oito minutos destinado ao público infantil, nascido de uma campanha contra a corrupção, lançada pela Controladoria Geral da União em parceria com a UNODC das Nações Unidas.

Trata-se de uma fábula de fundo moral na qual os animais servem de metáfora para as atitudes humanas e conta como a corrupção pode se originar de pequenas atitudes e tomar grandes proporções, prejudicando as instituições públicas e a vida de todos.

João era um bom homem, e um honesto comerciante. E, na estrada onde vivia, passavam muitos viajantes. Tirava o seu sustento de um pequeno mercadinho, e com esse negócio prosperava devagarinho. João era dono de um cão, bom companheiro, e que afugentava qualquer ladrão. Também tinha um gato, muito esperto e ótimo caçador de ratos. Mas mesmo com a vigilância do gato de João, sempre sumia um pedaço de queijo, ou um naco de pão.

Apesar da harmonia entre todos os moradores, nada podia evitar os pequenos furtos dos roedores. Ah, e já ia me esquecendo do jumento que servia de montaria, quando João buscava mantimentos. Antes de cada viagem, João sempre pedia que o cão e o gato cuidassem daquela humilde moradia, pois todos eles sabiam que dependiam do armazém. E os bichos prometiam que ficaria tudo bem.

Um dia caiu de uma carroça, um ratão que vinha da cidade, e se juntou aos outros ratos, sem fazer amizade. Foi logo reclamando da pouca comida, e dizendo que a toca era fria e fedida. Os ratos botaram a culpa no gato miserável, por não terem mais comida, nem uma toca confortável. Eles acharam que aquele ratão forasteiro sabia das coisas por conhecer o mundo inteiro, mas o ratão mentia para parecer importante. Ele só conhecia os esgotos da cidade grande.

O ratão tinha um truque que chamava de “jeitinho”. Disse que, com ele, conseguia tudo rapidinho. Então, saiu da toca e foi conversar com o gato. Todos ficaram admirados com a bravura daquele ato. Até o gato ficou surpreso quando viu o ratão, que chamou o felino pra perto, fazendo um gesto com a mão. O gato, desconfiado, quis saber a intenção do bicho. O ratão, na orelha do gato, falou, num cochicho: “Você cuida de uma comida que não é sua, seu tonto. Então porque não fazemos um acordo, e pronto”.

O ratão voltou com muita comida para dentro da toca. Os ratos comeram tudo, antes de saberem qual foi a troca. Depois da festa, o ratão disse qual era o trato. Eles teriam mais comida, sempre que desse um ratinho ao gato. É o preço, disse o ratão. E se seguiu uma enorme discussão. Um dos ratos ficou muito bravo e disse que não aceitava aquele conchavo. Não era justo, não era ético. Não era direito. Pro seu azar, só ele pensava daquele jeito. Foi jogado porta afora e, rapidamente, engolido.

Assim, o acordo entre as partes foi cumprido. O chefe dos ratos agora era o ratão. Pois foi dele a ideia da combinação. O gato ficou orgulhoso da sua malandragem. E foi até a casa do cão para contar vantagem,

mas o cão quis tirar proveito da situação, e propôs um acordo para não contar nada para o patrão. Ele estava cansado de sempre comer chouriço, e achava que merecia mais pelos seus serviços. Como nunca entrava na casa, só vigiava do lado de fora, mandou o gato trazer comida para ele a partir de agora. Só que para isso, o gato teria que roubar do João e, para não ser desmascarado, fez a vontade do cão.

Quando João voltou da sua jornada, não percebeu a nova rotina da bicharada. Os ratos iam até a dispensa pegar comida, sem preocupação. O gato ganhava um rato, e levava escondido o lanche do cão. João ficou espantado com a rapidez com que acabaram os alimentos, e teve de ir até a cidade pegar mais mantimentos. Enquanto isso, os ratos se mudaram para perto do fogão. E o gato passou a ganhar dois ratos no novo acordo com o ratão. O cão, quando soube, não quis ficar para trás, e pediu para aumentar sua parte um pouco mais. João não era muito inteligente, mas percebeu que tinha algo diferente. As mercadorias foram acabando, mesmo sem ter muita gente comprando. E toda vez que voltava de viagem, sempre tinha um erro na sua contagem. Por isso, ia a cidade mais vezes do que gostaria, e, levando menos dinheiro, trazia menos mercadoria.

Foi perdendo clientes por deixar o mercadinho fechado, ou quando estava aberto, o que queriam já tinha acabado. Quanto mais os ratos comiam, mais a toca esvaziava. O gato queria mais ratos, porque o combinado já não bastava. O cão, por sua vez, comia mais do que podia, e passou a desejar uma coisa que só aos homens pertencia. Chamou o gato e pediu, bem faceiro, o que nenhum animal queria: dinheiro.

O gato não gostou daquilo, mas ficou com medo do cão, e passou a roubar o caixa, bem embaixo do nariz do João. O cão não sabia direito para que o dinheiro servia. Então, ele enterrava tudo o que o gato trazia. João foi ficando mais pobre e desgostoso da vida. Perdeu noites de sono, mas não achava saída. Decidiu vender a casa, e pegar a estrada, conseguiu quitar as dívidas, mas ficou sem nada. Sem poder sustentar os bichos, abandonou o cão e o gato, que ficaram para trás junto com o ratão, o último rato. João subiu no jumento e seguiu viagem. Era o único bicho sem custo, pois só comia pastagem.

Os três, sem saber para onde iam, ficaram ao relento. Mas o gato era o único que sentia algum arrependimento. O ratão partiu primeiro se embrenhando no mato. O cão lembrou do dinheiro e disse adeus ao gato. Com o que guardou, achou que não passaria fome ou frio. Só que quando chegou no esconderijo, o buraco estava vazio. Como não tinha dono, o cão foi pego pela carrocinha, e o gato aprendeu a dividir comida na casa de uma velhinha. O ratão, em outro armazém, foi botar em prática seu plano, mas encontrou um gato honesto, e virou almoço do bichano.

João abriu outro negócio, com novos animais de estimação. Como ele conseguiu dinheiro? O jumento tem uma explicação: na estrada, assim que partiram o jumento falou baixinho que viu tudo o que os bichos aprontaram, mas não quis meter o focinho. Agora estava arrependido de ter ficado calado, e queria mostrar para o João, onde o dinheiro estava enterrado. Não era muito que o cão escondeu, mas João não teve medo de começar de novo. Só teria mais cuidado da próxima vez, e aconselhava isso ao povo.

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=5HRs25cjuAE>

UM MUNDO BEM MELHOR

Refletir e compartilhar

Provocar a reflexão das crianças e a manifestação delas, perguntando:

- Sobre o quê foi o vídeo?
- Quem agiu errado? O gato?
- E o rato?
- E o cachorro?
- E o jumento?
- Se você fosse o João, o que faria?
- Vocês perceberam que alguém mal intencionado como o rato pode estragar uma comunidade que vive bem?

Jogo

Um cartaz com a palavra “CERTO” e outro com “ERRADO” são colocados em posições opostas. As crianças ficam entre elas. A cada situação proferida pelo animador do jogo as crianças correm para um dos dois cartazes conforme julgam que aquilo foi certo ou errado.

- 1 – Usar carteirinha falsa para pagar menos no cinema
- 2 – Comprar produto falsificado e sem nota fiscal
- 3 – Jogar lixo nos lugares corretos
- 4 – Receber um troco a mais e ficar com ele
- 5 – Oferecer dinheiro a um guarda de trânsito para evitar a multa
- 6 – Furar fila
- 7 – Parar o carro na vaga de deficiente sem o ser
- 8 – Beber e depois dirigir o carro
- 9 – Dar o seu lugar a um idoso no ônibus
- 10- Colar na prova
- 11- Mentir para justificar porque não fez a lição de casa
- 12- Enganar as pessoas e se achar esperto
- 13-Respeitar o direito dos outros
- 14-Desrespeitar a lei
- 15-Comprar um objeto barato, mesmo desconfiando que possa ter sido roubado

Mensagem final

Os grandes corruptos que hoje envergonham nossa nação, não nasceram corruptos, mas foram perdendo os seus valores aos poucos. Foram pequenos desvios de comportamento aqui e ali que os levaram a praticar grandes furtos do dinheiro público (de todos).

Por isso,

1. Coloque-se no lugar do outro e perceba que você pode contribuir para melhorar a convivência entre as pessoas, se agir de forma correta.
2. Pratique as virtudes da gentileza, generosidade e humildade em todos os lugares e a qualquer hora.
3. Avalie as consequências de atitudes incorretas para você e para a sociedade.

Agir com honestidade é sempre o melhor meio para se viver em harmonia.

Ser um cidadão consciente e comprometido com a ética e a cidadania é poder construir uma sociedade livre da corrupção.

Se cada um fizer o bem, teremos um mundo melhor.



UM MUNDO BEM MELHOR

BASE 9: Sustentabilidade começa em casa

Objetivo

Conscientizar sobre o desperdício de alimentos.

Refletir sobre o melhor aproveitamento dos alimentos e o consumo sustentável.

Ambientação

Espaço plano sem obstáculos, pode estar arrumado como uma cozinha com geladeira, fogão, micro-ondas de brinquedo, ou mesmo os de verdade. Será necessário um espaço para a montagem do mercadinho com embalagens de produtos e algumas prateleiras

Recursos humanos

Para esta base, os escotistas podem estar caracterizados como os chefs de cozinha Erick Jacquin, Paola Carosella e Henrique Fogaça ou outros chefs famosos, conhecidos das crianças.

Outros chefs estarão à disposição na base como apoio.

Dinâmica

Os lobinhos serão recebidos pelos chefs que hoje, ensinarão algumas receitas diferentes. Eles podem comentar com os lobinhos alguns fatos sobre o desperdício de alimentos:

- Cerca de 1/3 dos alimentos produzidos no mundo vai para o lixo.
- 21 mil quilômetros quadrados por ano são desmatados no Brasil para a produção dos alimentos.

Após a pequena discussão, os chefs propõem algumas brincadeiras com os alimentos:

Memória: cadê seu par?

Os lobinhos serão divididos em duas equipes que competirão durante o jogo. Na frente deles, haverá um painel com cartas para um jogo da memória em que devem unir os pares dos ingredientes principais e das receitas prontas. As equipes revezam-se na revelação das cartas, quem acertar leva o par de cartas. Ganha a equipe que tiver mais cartas.

A discussão sobre o desperdício de alimentos continua e os chefs perguntam aos lobinhos como eles podem ser mais conscientes quando fazem compras no supermercado, propondo o jogo Supermarket:

Supermarket – parte 1

Os escotistas devem montar um mercadinho utilizando embalagens vazias e limpas de produtos bem como frutas, legumes e verduras de brinquedo. Caso não seja possível reunir um número grande de embalagens, os produtos podem ser confeccionados utilizando-se de cartelas com as imagens dos produtos (que podem ser retirados de folhetos de supermercado) e o preço.

Cada equipe com 5 lobinhos será disposta em fila atrás de uma linha, em frente ao mercadinho, para cada uma delas será entregue um carrinho de compras (que pode ser confeccionado com caixas de papelão). Ao sinal, o primeiro de cada fila vai até o mercadinho e coloca no carrinho da sua equipe um produto indicado pelos chefs.

Os produtos indicados pelos chefs são aqueles mais sustentáveis como orgânicos, não testados em animais, com embalagens recicláveis, empresas amigas das crianças, etc. Para tanto, é necessário que antes de solicitar os itens, os chefs deem uma rápida explicação sobre os selos:

UM MUNDO BEM MELHOR



Alumínio Recicável



Aço Recicável



Plástico Recicável



Longa Vida Recicável



Embalagem Recicável



Use Consuma, não Retorne!



Para cada revezamento, os chefs indicam um novo produto, ganha a equipe que acertar mais produtos.

Supermarket – parte 2

Os lobinhos, ainda divididos em grupos de 5 crianças, receberão algumas listas de ingredientes de receitas e uma quantia de dinheiro de brinquedo para usarem no mercadinho.

Dentre os produtos oferecidos no mercadinho, deve-se variar entre alguns embalados ou não (como os legumes, por exemplo), congelados ou frescos, descascados ou com casca, pois o preço deles também varia nos supermercados:

Produto	Valor
Patinho Moído 1kg	R\$ 19,35
Hambúrguer Bovino 600g	R\$ 14,25
Maçã Gala 1 kg	R\$ 2,45
Maçã Turma da Mônica 1kg	R\$ 6,49
Macarrão instantâneo 85g	R\$ 1,29
Macarrão com ovos 500g	R\$ 1,69

Ao sinal dos chefs, cada grupo terá 3 minutos para ir às compras, pegando os ingredientes necessários para o preparo das receitas, calculando os valores para passar no caixa. A equipe que conseguir fazer mais economia comprando os ingredientes necessários para o preparo da sua receita, ganha.

Degustação consciente

Os chefs solicitam que os lobinhos coloquem os seus ingredientes na bancada e explicam que, juntos, vão executar uma receita bem simples, com reaproveitamento de ingredientes para a degustação das crianças:

Suco de casca de maçã

- 1 litro de água

UM MUNDO BEM MELHOR

- Cascas de maçã (equivalente a seis unidades da fruta)
- OPCIONAL – três a quatro colheres de açúcar

Modo de preparo:

- 1- Comece a receita lavando bem todas as maçãs, e então descasque-as por inteiro;
- 2- Em seguida, coloque as cascas em uma panela com água e ferva a solução;
- 3- Quando a ebulição começar, tire a panela do fogo e então bata a receita no liquidificador;
- 4- Adicione água gelada e algumas colheres de açúcar para finalizar o suco.

Após a degustação do suco pelos lobinhos, os chefs terminam a discussão com algumas dicas sobre o consumo consciente dos alimentos:

- Planeje suas compras e leve pra casa apenas o que precisa.
- Mantenha na frente do armário produtos com menor tempo de validade e atrás, os com maior tempo.
- Ao consumir, dê preferência a produtos que estão próximos do vencimento.
- Aproveite as partes boas de legumes, verduras e frutas. Descarte apenas a parte danificada.
- Aproveite folhas, sementes, talos e cascas no preparo dos alimentos.
- Nas refeições, sirva apenas o que vai comer.
- Congele alimentos não consumidos em uma refeição ou transforme as sobras em novos pratos.
- Doe os produtos que não for consumir.

Alimentos saudáveis ficam pelo caminho



Materiais

Painel de pregas e cartas do jogo da memória, embalagens vazias e limpas de produtos que se encontra no supermercado ou cartelas com imagens dos produtos, liquidificador, maçãs, açúcar, água, copos, caixas de papelão ou carrinhos de supermercado de brinquedo, dinheiro de brinquedo.

Referências

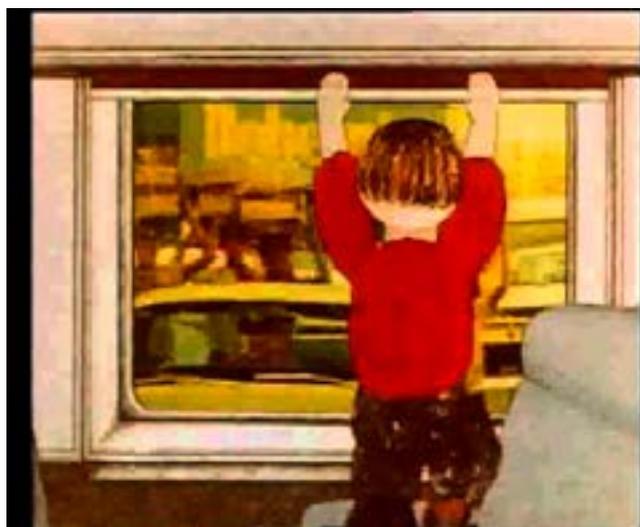
<http://axelgrael.blogspot.com.br/2013/11/desperdicio-de-alimentos-x-conservacao.html>

<http://www12.senado.leg.br/cidadania/edicoes/545/mat01a/@@images/image/cidadania>

ENCONTRO 3: MUDAR O MUNDO

Filme: Mundar o Mundo

<https://www.youtube.com/watch?v=1tvTcLH5EoQ>



Trata-se de um filme educativo, sobre os direitos fundamentais das crianças, em que um menino viaja de trem pelo mundo, observando diversas situações, em que as crianças estão envolvidas.

Direitos Humanos e da Criança; Direito à alimentação; Direito à família; Direitos à educação e tempos livres; Direito à paz. Como finaliza o vídeo: “todas as crianças do mundo têm os mesmos direitos”, ou deveriam ter, como direito à educação, ao lazer, ao poder crescer como criança.

Quem poderá mudar o mundo são as crianças de hoje, e preservar o sentido da infância, um período fundamental para constituição da identidade do ser humano, é essencial e fundamental. Direito da criança e dever dos adultos.

Reflexão e expressão de ideias

Após a projeção do filme, fazer uma roda de conversa deixando as crianças comentarem sobre o filme: o que sentiram, o que entenderam, o que acharam melhor, etc.

UM MUNDO BEM MELHOR

Música: Um mundo bem melhor

Versão de USA for Africa - We are the world

Acompanhando o vídeo legendado, todos cantam a música

<https://www.youtube.com/watch?v=ESwwd9H2MMo> (vídeo legendado)

Em 1985, Michael Jackson e Lionel Richie compuseram We are the World (Nós somos o mundo), que foi gravada por 45 artistas americanos em prol do combate à fome na África. No aniversário de 50 anos de Brasília, cantores locais gravaram esta versão em português.

Dinâmica

Passar o vídeo para as crianças se familiarizarem com a música. Uma boa alternativa é levar esta música para uma das reuniões da Alcateia para as crianças conhecerem, mas sem contar a elas que será cantada no Rally. Posicionar as crianças em 8 fileiras. Cada uma irá cantar um verso da música (vide numeração na letra abaixo). Na parte do refrão (texto em azul) todos cantam juntos.

1	A hora chegou, precisamos dar as mãos
2	E lembrar que somos todos irmãos
3	Tantos vão morrendo, tentando encontrar
4	Uma chance, um motivo pra sonhar
5	Fácil fingir que não há o que fazer
6	E que alguém, um dia, vai resolver
7	Somos todos parte de algo bem maior
8	E no fim queremos só amor
Todos	<p>Eu e você podemos muito Somos aqueles que podem trazer o amor ao mundo Não precisa ir longe, procure ao seu redor Assim a gente faz um mundo bem melhor</p>
1	(Oh) Faça o melhor, dê carinho, estenda a mão
2	Quando houver problema, dê solução
3	Basta atitude, dizer mais sim que não
4	E só abrir seu coração
Todos	<p>Eu e você podemos muito Somos aqueles que podem trazer o amor ao mundo Não precisa ir longe, procure ao seu redor Assim a gente faz um mundo bem melhor</p>
5	Alguns pensam que o problema é de ninguém
6	Mas é preciso ver que ele é seu também
7	Te-e-e-emos que entender. Pra mudança acontecer
8	Você também precisa querer Yeah, yeah, yeah, yeah
Todos	<p>Eu e você podemos muito Somos aqueles que podem trazer o amor ao mundo Não precisa ir longe, procure ao seu redor Assim a gente faz um mundo bem melhor</p>

UM MUNDO BEM MELHOR

Encerramento

A lobinha ou lobinho diz que assim como os demais lobinhos presentes, ela aprendeu o que é preciso para construir um mundo bem melhor e que tanto a Razão quanto a Emoção estavam certas.

Conclui que vai precisar muito dos dois para ter vontade e disposição para cumprir a sua missão e que vai precisar também de todos os outros lobinhos e escotistas, pois isso não é tarefa para um só, além de ser uma missão para toda a vida.