



Boletim e Fichas de Atividades



Rally 18

REGIONAL DE LOBINHOS

Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo



O Rally de Lobinhos é um evento regional tradicional do ramo, realizado sempre próximo ao dia 4 de outubro, data comemorativa do Dia Mundial do Lobinho. Tem por objetivo reunir as alcateias para compartilharem amizade, alegria e fraternidade através de um tema empolgante.

1.1. Dados da Atividade

Data: Pode ser realizado no período de **29/09/2018 à 27/10/2018**, de acordo com as disponibilidades dos parceiros e locais.

Local: Descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

Público Alvo: ramo lobinho.

Investimento do participante: Conforme a organização local. O levantamento dos custos e estimativa do valor a ser pago por participante deve ser determinado por cada organização.

Autorizações: Eventos escoteiros realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do Diretor-Presidente.

1.2. Desenvolvimento da Atividade

São apresentadas as versões de programação **básica** (para um dia), ou **acampamento/acantonamento** (2 dias). Para o caso da atividade em dois dias, a programação inclui o jogo noturno descrito nas fichas.

Tanto o tempo, bem como as atividades podem ser ajustadas de acordo com a necessidade, realidade e recursos de cada localidade, observando sempre as recomendações de segurança.

Vale ressaltar que, nos quadros de horários abaixo, o nome das atividades é apenas para exemplo, pois a rotação dos lobinhos pelas bases faz a ordem ficar diferente para algumas equipes.

Programação VERSÃO BÁSICA - DURAÇÃO 1 DIA			
HORÁRIO			ATIVIDADE – exemplo de sequência de uma equipe
Início	Tempo	Término	
08:00	00:30	08:30	Recepção, material, formação das equipes
08:30	00:30	09:00	Abertura
09:00	00:40	09:40	1º momento - (Encontro – ex. Tarsila do Amaral)
09:40	00:35	10:15	2º momento (Base “Pintando o sete”)
10:15	00:15	10:30	Lanche
10:30	00:35	11:05	3º momento (Base “Galeria Big Art”)
11:05	00:35	11:40	4º momento (Base “Olha o passarinho!”)
11:40	00:40	12:20	5º momento (Encontro – ex. Pedro e o Lobo)
12:20	01:00	13:20	Almoço
13:20	00:35	13:55	6º momento (Base “Banda”)
13:55	00:35	14:30	7º momento (Base “Sons da Vida”)
14:30	00:35	15:05	8º momento (Base “The voices lobinhos”)
15:05	00:40	15:45	9º momento - (Encontro – ex. Circo da Alegria)
15:45	00:15	16:00	Lanche
16:00	00:35	16:35	10º momento (Base “Rolando uma história”)
16:35	00:35	17:10	11º momento (Base “Dançando pelo Brasil”)
17:10	00:35	17:45	12º momento (Base “O Oscar vai para...”)
17:45	00:25	18:10	Encerramento

VERSÃO PARA ACANTONAMENTO - DURAÇÃO 2 DIAS			
HORÁRIO			ATIVIDADE
Início	Tempo	Término	
Programação - 1º dia			
09:00	00:20	09:20	Chegada/acomodações
09:20	00:20	09:40	Lanche
09:40	00:15	09:55	Formação das equipes
09:55	00:25	10:20	Abertura
10:20	00:15	10:35	Jogo quebra-gelo
10:35	00:50	11:25	1º momento - (Encontro – ex. Tarsila do Amaral)
11:25	00:45	12:10	2º momento (Base “Pintando o sete”)
12:10	01:00	13:10	Almoço
13:10	00:45	13:55	3º momento (“Galeria Big Art”)
13:55	00:45	14:40	4º momento (“Olha o passarinho!”)
14:40	00:50	15:30	5º momento (Encontro – ex. Pedro e o Lobo)
15:30	00:45	16:15	6º momento (Base “Banda”)
16:15	00:20	16:35	Lanche
16:35	00:45	17:20	7º momento (“Sons da Vida”)
17:20	00:45	18:05	8º momento (“The voice lobinhos”)
18:05	01:30	19:35	Banho
19:35	01:00	20:35	Jantar
20:35	01:00	21:35	Jogo noturno: “Onde está a Smurfette?”
21:35	00:25	22:00	Preparação para descanso
22:00	09:00	07:00	Descanso noturno
Programação - 2º dia			
07:00	00:30	07:30	Alvorada/higiene
07:30	00:45	08:15	Café da manhã
08:15	00:20	08:35	Hasteamento
08:35	00:50	09:25	9º momento - (Encontro – ex. Circo da Alegria)
09:25	00:45	10:10	10º momento (Base “Rolando uma história”)
10:10	00:20	10:30	Lanche
10:30	00:45	11:15	11º momento (Base Dançando pelo Brasil”)
11:15	00:45	12:00	12º momento (Base “O Oscar vai para...”)
12:00	01:00	13:00	Almoço
13:00	01:00	14:00	Arrumação/limpeza
14:00	00:30	14:30	Encerramento

Módulo Imagem

Encontro 1:
Tarsila do Amaral



Módulo Movimento

Módulo Som



1.3. Relatório Simplificado

A partir de 2017 passamos a solicitar que os coordenadores do Rally, nos distritos ou unidades escoteiras locais, responsáveis pela realização encaminhem um relatório simplificado da atividade para que tenhamos conhecimento da abrangência e adequação desta atividade na nossa Região. Este relatório deve preenchido [no formulário](#) até 12 de novembro de 2018.



Coordenação Geral: Sonia Jorge

Equipe:
Ailton Santos
Juliana Naddeo Lazzarini
Mariluce Maia
Janete Arasaki

Agradecimentos pela colaboração a:

Washington Martins
Coordenador Distrital do Ramo Lobinho - 25º Distrito

Hugo Pires
GE Araraquara 21/SP - 26º Distrito

José Marcius M. Guidi
Akelá Alcateia Preta - GE Franca do Imperador 29/SP - 29º Distrito

Chefe Rangel
Akelá da Alcateia Raposa - GE José Amauri de Sousa 225/SP - 29º Distrito

Dúvidas sobre programa da atividade

Coordenação do Ramo Lobinho dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
E-mail: ramolobinho@escoteirossp.org.br

Aquisição de Distintivos e outros itens de enxoval
Site: meukit.escoteirossp.org.br

Acompanhe as novidades da atividade pelo site
www.escoteirossp.org.br e pela página no Facebook EscoteirosSP

**Sonia Maria Gonçalves
Jorge**
Coordenação Geral do
Rally Regional de
Lobinhos 2018

**Janete Hitomi Arasaki
Guimarães Ramos**
Coordenação Regional do
Ramo Lobinho



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividades

Encontro com Tarsila e sua Obra

Título	ENCONTRO COM TARSILA E SUA OBRA
Objetivo	Durante a apresentação, conceitos relacionados ao Programa Educativo do Ramo Lobinho ganharão vida, como o respeito à natureza, a convivência familiar, o autoconhecimento, a alimentação saudável e o futuro.
Colaboração	Ailton Santos
Duração	40 min no formato de um dia 50 min no formato de dois dias
Materiais	Figurino de acordo com as pinturas de Tarsila
Número de Aplicadores	7
Ambientação	Um apresentador ou uma apresentadora recebe os lobinhos em um museu onde encontram-se a pintora Tarsila do Amaral e seus quadros. Cada quadro terá um personagem que saíra dele e conversará e brincará com os lobinhos em uma interação constante entre crianças, personagens e a pintora. Durante a apresentação, conceitos relacionados ao Programa Educativo ganharão vida, como o respeito à natureza, a convivência familiar, o autoconhecimento, a alimentação saudável e o futuro. Cenário: museu com quadros onde os personagens sairão para interagir com Tarsila, personagens das obras e o apresentador
Recursos Humanos	Personagens: Tarsila do Amaral, Apresentador e os seguintes personagens dos quadros: Abaporu: Abaporu e Urutu A Menina com boneca: A Família Vendedor: O vendedor de frutas Árvore: A floresta Cuca: Cuca

Roteiro

Apresentador (Aparece na entrada do museu) - Bom dia/Boa tarde. Melhor Possível! Tudo bem com vocês? Convido vocês a entrarem no MIM - Museu Interativo Modernum. Vocês sabem o que é um museu interativo?

Aproveitar esse momento para ressaltar a importância dos museus na construção do conhecimento e no resgate do passado cultural e artístico do povo, desmistificando a ideia de coisa velha e antiga.

Nesse momento, o apresentador ou apresentadora convida as crianças a entrar e diz que uma grande pintora os aguarda com seus quadros belíssimos e interessantes.

Ao entrar no Museu, encontram Tarsila do Amaral.

Apresentador: Olhem lobinhos! Quem encontramos... a famosa pintora Tarsila do Amaral. Vamos entrevistá-la?

O apresentador incentiva as crianças a fazerem perguntas para Tarsila

Qual seu nome completo?

Em que ano você nasceu?

Onde você nasceu?

Por que você gosta de pintar?

Qual a sua obra favorita? Por quê?

Tarsila do Amaral (1886-1973) nasceu na Fazenda São Bernardo, no município de Capivari, interior do Estado de São Paulo. Filha de José Estanislau do Amaral Filho e Lydia Dias de Aguiar do Amaral. Era neta de José Estanislau do Amaral, que, em razão de ter acumulado fortuna adquirindo fazendas no interior de São Paulo, foi apelidado de “milionário”. Seu pai herdou apreciável fortuna e diversas fazendas, nas quais Tarsila passou a infância e adolescência.

Filha de família tradicional e rica estudou em São Paulo no Colégio de freiras e no Colégio Sion. Completa seus estudos em Barcelona, na Espanha, onde pintou seu primeiro quadro, “Sagrado Coração de Jesus”, aos 16 anos. Na sua volta ao Brasil casa-se com o noivo André Teixeira Pinto, com quem teve uma filha.

Em 1916 começa a trabalhar no ateliê de William Zadig, escultor sueco radicado em São Paulo. Com ele aprende a fazer modelagem em barro. Separa-se de André Teixeira e em 1920 vai para Paris, onde estuda na Academia Julian, escola de pintura e escultura. Tarsila do Amaral faleceu em São Paulo, no dia 17 de janeiro de 1973.

O apresentador chama a atenção de todos para o Quadro “Abaporu”. Percebe que uma figura estranha de cabeça pequena e grandes pés sai do quadro.



Tarsila apresenta aos lobinhos o Abaporu que acabou de sair do quadro.

Tarsila: Olá Abaporu, conte aos lobinhos por que você está tão pensativo?

Abaporu: Olá Tarsila, estou pensando em muitas coisas, entre elas como pensar primeiro nos outros. Vocês sabem? Deixar os lobinhos posicionarem-se.

Tarsila: Ah como é bom pensar, refletir. Eu estava pensando em minha família. Como é bom ter uma família, não é?

Sai uma menina segurando uma boneca de dentro do quadro A Família.

Menina com boneca: Oi, Tarsila, quer brincar comigo?

Tarsila: Adoraria! Que saudades da minha infância, como gostava de brincar na fazenda, pular corda, ficar no balanço, nadar no rio...

Menina com boneca: E vocês lobinhos gostam de brincar de quê?

As crianças contam para a Menina do que gostam de brincar e o porquê. Após um tempo curto, ela diz que quando crescer quer ser artista como a Tarsila, pintar muitos quadros e ficar famosa....

Tarsila interrompe dizendo: Que maravilha, Menina. Você sabe que muitas pessoas se destacam pelo que fazem porque fazem o seu melhor possível...

Nesse momento, o vendedor de frutas sai do seu quadro.

Vendedor: Verdade, sabem o que eu faço? Amiga, Tarsila não vale dizer. Obviamente os lobinhos irão dizer que ele é um vendedor de frutas.

Vendedor: Que outras profissões vocês conhecem?



Após uma breve conversa sobre as profissões e o que fazem, entra o apresentador para comentar sobre as frutas que ele vende e a importância das frutas na alimentação das crianças. (Pode-se nesse momento oferecer alguma fruta para elas degustarem)

Apresentador: As frutas são alimentos naturais por isso devemos proteger e defender a natureza, fonte de muitos alimentos e remédios, não é mesmo Tarsila?

Tarsila: Claro, por isso em minhas pinturas represento muito a natureza e sua beleza!

Nesse momento, aparece a árvore que sai do quadro “Floresta”

A árvore sai assustada pedindo ajuda aos lobinhos.

Árvore: Ai que aflição! Socorro, meus queridos, vocês perceberam o que está acontecendo na pintura?

A crianças analisam a pintura e deverão perceber que há algumas árvores cortadas ao fundo, motivo do desespero da Árvore.

A Árvore, então pede algumas dicas aos lobinhos a respeito do que fazer para evitar o desmatamento e a destruição da Natureza.

O apresentador diz pra Tarsila: Nossa, como será horrível viver sem a Natureza, tenho muito medo! Ei, lobinhos, vocês têm medo de quê?

Nesse momento, sob um barulho estrondoso e risadas, sai do quadro a Cuca, dando gritos e assustando as crianças.



Tarsila: Quando eu pinte a Cuca não era para assustar e sim mostrar a riqueza do folclore brasileiro cheio de lendas e fantasia.

Apresentador: Esse Museu está muito assustador! Tarsila, muito obrigado por permitir conhecer sua obra, muito importante para nossa cultura, vamos cantar uma canção pois quem canta seus males espanta, até a Cuca!

Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá

Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá

Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá
Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá

A Cuca a malvada e se fica irritada
A Cuca é zangada, cuidado com ela
A Cuca é matreira e se fica zangada
A Cuca é danada, cuidado com ela

Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá
Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá

Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá
Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
E pega daqui e pega de lá

A Cuca é malvada e se fica irritada
A Cuca é zangada, cuidado com ela
Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega
A Cuca é danada, ela vai te pegar

Música disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=y4YLN0ZQdyk>



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Pintando o Sete

Título	PINTANDO O SETE
Objetivo	Na base fica facilmente explicada a importância das artes nas atividades escoteiras em geral, tanto é que faz parte da área de desenvolvimento intelectual como competência a ser desenvolvida (I 11).
Colaboração	Mariluce Maia
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Energia no local, projetor, computador e música espanhola.
Número de Aplicadores	Dois ou mais adultos
Ambientação	Preparar o local visualmente como se fosse um ateliê, para ter um efeito inspirador: telas, lápis de cor, de cera coloridos, gravuras representando quadros, havendo um escotista caracterizado de, por exemplo, Salvador Dalí e outro ajudante se necessário for.
Recursos Humanos	Escotistas vestidos com aventais criativos de artistas plásticos.

Dinâmica

Salvador Dalí recebe os lobinhos e se apresenta: Pergunta se gostam de pintura, e se gostariam de conhecer algumas de suas obras. Apresenta um pequeno filme : 100 obras de Salvador Dalí (cerca 10min) <https://www.youtube.com/watch?v=LkxNY5Vypal&t=42s>

Após as obras apresentadas no filme, Salvador Dalí pergunta aos lobinhos de qual obra mais gostaram e por quê? Faz observação sobre a liberdade na obra de arte, quanto a imagens, cores e materiais utilizados.

Em seguida propõe aos lobinhos se gostariam de participar da construção de uma obra de arte?

Apresenta uma tela (pedaço de cartolina) para cada matilha e propõe que criem um quadro com pintura conjunta, ou seja, os lobinhos das matilhas participando com cada lobinho pintando uma parte. Podendo utilizar os materiais (lápis preto e coloridos, giz de cera e outros) do seu ateliê.

Enquanto os lobinhos criam suas obras de arte, para inspiração, o Salvador Dalí coloca música de sua terra, Espanha, como fundo musical.

<https://www.youtube.com/watch?v=7DZZXVDHIH4>

Quando as obras ficam prontas, Salvador Dalí pergunta às matilhas o que as inspiraram? E como estão se sentindo por terem sido os criadores dessas obras?

Assim, despedindo-se dos lobinhos, agradece a visita e aconselha-os a nunca deixarem de pintar, pois pintar é arte... e arte é o que dá significado e embeleza a vida.

E, acenando, diz: “hasta luego” (até logo).

Bibliografia:

Matéria de Psicopedagogia da UNIFAE

Cem obras de Salvador Dalí <https://www.youtube.com/watch?v=LkxNY5Vypal&t=42s>

Youtube

canções espanholas

<https://www.youtube.com/watch?v=7DZZXVDHIH4>



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

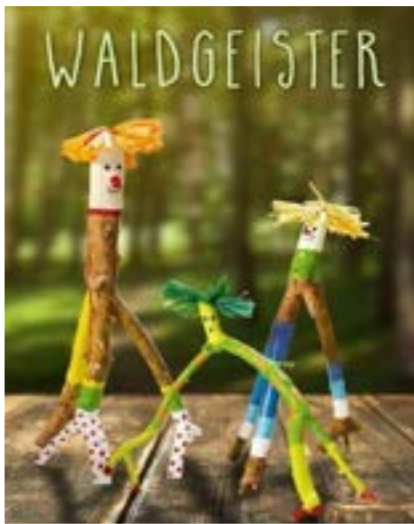
Ficha de Atividade

Galeria Big Art

Título	GALERIA BIG ARTE
Objetivo	Praticar a criatividade em toda forma e material, trabalhar em equipe e aprimorar o senso espacial. Progressão Pessoal I11; C7; C15; A1; S15; S24; S31
Colaboração	Janete Arasaki
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Garrafas pet, tampinhas, barbantes, jornais, papel crepom, cartolinas, canetões coloridos, tintas guaches, tintas sprays coloridos, TNT, papel craft, fitas adesivas, tesouras, lápis, canetas, régua, colas, sementes, folhagens, caules, etc.
Número de Aplicadores	Dois ou mais adultos
Ambientação	Local em ambiente externo com jardim e árvores. Decoração como Galeria de arte com alguns objetos e imagens de big art já em exposição.
Recursos Humanos	Escotistas vestidos com aventais criativos de artistas plásticos.
Dinâmica	Os Lobinhos serão recebidos pelos Artistas Plásticos que os convidarão a interagir com a Galeria Big Art. Lembra que, nos primórdios da Humanidade, os homens das cavernas retrataram sua história nas paredes das cavernas e, desde então, o hábito de contar histórias refletiu na linguagem simbólica universal da expressão artística. Os Lobinhos são convidados a vivenciar a criatividade da arte interagindo com a natureza local, que fará parte dessa exposição ao vivo, deixando suas marcas na Galeria. Será um trabalho por matilha, utilizando-se de todos os recursos materiais disponíveis, inclusive na natureza local (folhas secas, pedregulhos, galhos secos, sementes, flores secas...).

Exemplos de figuras para exposição na Galeria e inspiração para os Lobinhos:







REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Olha o Passarinho!

Título	OLHA O PASSARINHO!
Objetivo	Reconhecer a fotografia como registro da memória pessoal e coletiva, compreendendo seu processo de produção. Conhecer alguns talentos da fotografia. As atividades dessa base colaboram para a realização das seguintes atividades da Progressão Pessoal. I20 - Demonstrar para a Alcateia um conhecimento ou uma habilidade que possui. (aprenda a fazer uma máquina fotográfica). I28 - Descobrir o que as pessoas fazem em cinco profissões diferentes. (profissão de fotógrafo). Especialidade de Fotografia: Listar os fundamentos da fotografia, relacionando os conhecimentos científicos que explicam o seu funcionamento. Relatar a origem da fotografia e sua evolução histórica.
Colaboração	Ailton Santos
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Fotos conforme descrito na ambientação abaixo. Para câmera "pinhole": • 1 lata de alumínio ou 1 caixa que não entre luz; • 1 folha de papel fotográfico; • 1 pedaço de papel cartão preto ou tinta preta; • 1 prego e 1 martelo – para fazer uma furo na lata; • 1 lata de refrigerante vazia; • 1 lixa; • revelador fotográfico; • interruptor fotográfico; • fixador fotográfico; • fita adesiva preta.

Número de Aplicadores	Dois ou mais adultos vestidos como fotógrafos.
Ambientação	As crianças são convidadas a visitar um estúdio fotográfico (sala ou outro espaço onde possa haver iluminação e instrumentos tecnológicos relacionados à fotografia). Em outro espaço ou na sala dividida em dois espaços, montar uma exposição fotográfica com obras de fotógrafos famosos pelo seu talento e objetos relacionados à fotografia.

Dinâmica

Atividade 1

Exposição fotográfica

Em um espaço previamente organizado com uma pequena exposição fotográfica de fotógrafos famosos antigos e contemporâneos. Procure levar algumas fotos antigas dos anos 20, 30, 40, 50, 80. Pode-se expor também as fotos em apresentação de slides. Convide as crianças para visitar a exposição.

Em uma roda de conversa, peça para as crianças apresentarem, apreciarem e expressarem suas opiniões sobre o que mais chamou sua atenção nas fotos.

As fotos são todas iguais?

Em que são diferentes?

O que é fotografia?

O que é necessário para tirar uma fotografia?

Como será que as pessoas revelavam suas fotos?





Etiópia, 1984
 Sebastião Ribeiro Salgado
 Júnior (Aimorés, 8 de fevereiro
 de 1944) é um fotógrafo
 brasileiro reconhecido
 mundialmente por seu
 estilo único de fotografar.
 Nascido em Minas Gerais,
 é um dos mais respeitados
 fotojornalistas da atualidade.



Anna-Lou (Annie) Leibovitz (Westport, Connecticut, 2 de outubro de 1949) é uma **fotógrafa** estadunidense que se notabilizou por realizar retratos de celebridades, mas que também já teve seu foco no **fotojornalismo**; sua marca é a colaboração íntima de seus retratados, que se rendem a personagens muito bem criados.

Steve McCurry é um **fotógrafo** do time da National Geographic, responsável pelo registro da famosa imagem da Menina Afegã, cujo rosto foi capa da revista e reconhecido por todo o mundo.



Mario Testino (Lima, 30 de outubro de 1954) é um **fotógrafo de moda** peruano, baseado em Londres, internacionalmente famoso por suas propagandas de anúncio e imagens de moda imaginativas e ousadas.

Atividade 2

As crianças serão convidadas a assistir um filme de 3min e 19 segundos sobre a história da fotografia.

O que fotografia e natureza têm em comum? Conheça a evolução da fotografia desde a antiguidade até os dias de hoje e descubra a novidade que vai revolucionar o mundo fotográfico!

Filme: A história da fotografia

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4cSMG5XAq7c>

Atividade 3

Aprenda como fazer uma câmera fotográfica pinhole

O princípio de funcionamento da pinhole é como o do Cinema na caixa, em que precisamos apenas de uma caixa escura com um pequeno furo. Para que a câmera pinhole capte a imagem adequadamente, é preciso que a caixa esteja bem fechada, sem nenhuma entrada de luz. A exceção fica por conta do feixe de luz que vai entrar pelo buraco feito especialmente para tirar a foto.

PARA FAZER SUA PINHOLE, VOCÊ VAI PRECISAR DE:
MATERIAIS

- 1 lata de alumínio ou 1 caixa que não entre luz;
- 1 folha de papel fotográfico;
- 1 pedaço de papel cartão preto ou tinta preta;
- 1 prego e 1 martelo – para fazer um furo na lata;
- 1 lata de refrigerante vazia;
- 1 lixa;
- revelador fotográfico;
- interruptor fotográfico;
- fixador fotográfico;
- fita adesiva preta.

Como fazer a pinhole:

1. Cole o papel cartão dentro da lata para que não entre absolutamente luz nenhuma. Se estiver usando tinta, pinte todo seu interior. Não se esqueça de que a tampa também deve ficar preta!
 2. Faça um furo na parte lateral da lata usando o prego. Com a lixa, tire as rebarbas de alumínio que ficaram.
 3. Faça um pequeno quadrado com o alumínio da lata de refrigerante e cole do lado de fora da sua máquina fotográfica. Não se esqueça de fazer um furinho, bem pequenininho, no meio desse quadrado.
 4. Cole o quadrado de alumínio na lata. Não se esqueça de alinhar os furos! Em seguida, do lado de fora, tampe o furo com a fita adesiva.
 5. Coloque o papel fotográfico dentro da lata.
- Sua câmera fotográfica pinhole está pronta!

Dicas

Sobre o papel fotográfico para a pinhole:

- O papel fotográfico preto e branco, o que usamos para tirar fotos na pinhole, é encontrado em lojas especializadas. Normalmente, encontramos o papel nos tamanhos 9cm x 14cm ou 10cm x 15cm.
- O papel deve ser manuseado em um quarto escuro, que não tenha nenhuma entrada de luz. Caso contrário, o papel estragará. Para iluminar o quarto, use apenas uma lâmpada vermelha de

15W, já que a luz vermelha não estraga esse tipo de papel.

- No quarto escuro, prenda o papel fotográfico na região interna da lata oposta ao furo. Tampe muito bem a lata.

Fotografando com a pinhole:

- Fotografar com a máquina fotográfica pinhole é uma experiência e tanto. Não desanime se as primeiras fotos não forem do seu agrado. O tempo em que o furinho fica aberto para tirar a foto varia de 10 segundos, se o dia estiver bem claro, a 60 segundos em dias nublados.
- Depois de várias fotos, você conseguirá calibrar sua pinhole. Além do tempo de exposição, o resultado da foto também vai depender do papel que você usar.
- Depois de tirar a foto, você só poderá abrir sua pinhole em uma sala escura, iluminada apenas com luz vermelha. Mas o papel ainda não traz a foto. Ela precisa ser revelada. Se você abrir sua máquina fotográfica em um lugar claro, sua foto estragará.

As fotos reveladas podem ser utilizadas para uma exposição em algum momento do Rally.

Atividade 4 – Brincando de ser fotógrafo

Organize com as crianças um momento para elas fotografarem com uso de tecnologias modernas (celular, câmeras digitais, etc.). Solicite que tirem selfies que considerem como sendo uma imagem que devemos guardar de lembrança. Depois transfira para um computador e projete-as para que possam ver o resultado do trabalho.



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Encontro Pedro e o Lobo

Título	ENCONTRO PEDRO E O LOBO
Objetivo	Conhecer a história do Pedro e o Lobo; Distinguir instrumentos musicais agudos e graves, diferentes timbres. Conhecer os diferentes instrumentos que fazem parte de uma orquestra.
Colaboração	Juliana Naddeo
Duração	40 min no formato de um dia 50 min no formato de dois dias
Materiais	Projetor, computador e música espanhola.
Número de Aplicadores	02
Ambientação	Local plano com palco para a realização de um teatro musicado. É necessário que o espaço contenha tomada para a caixa de som ou o rádio.
Recursos Humanos	Esta base será dirigida por um escotista caracterizado como Sergei Prokofiev, o compositor de Pedro e o Lobo. Outros escotistas podem estar fantasiados como os personagens da história, que será contada aos lobinhos por meio de um teatro musicado (com fantoches ou atores). O cenário da peça teatral deve ser um bosque nevado, com uma casinha no canto do palco e uma árvore.

Pedro e o Lobo nasceram pela mão de Sergei Prokofieff. O próprio compositor escreveu o conto e a música. A ideia é muito simples e insere-se na tradição de Prokofieff participar em projetos educativos. Para que as crianças conhecessem melhor os instrumentos da orquestra, Prokofieff atribuiu-lhes personagens de uma história: a flauta, com os seus floreios agudos, é o pássaro; o oboé e o seu som nasalado é o pato; o clarinete, com a sua melodia astuta, é o gato; o fagote, com a sua voz grave, é o avô; as ferozes trompas representam o lobo; os caçadores são apresentados pelas madeiras e os sons das suas espingardas soam nos tímpanos e no bombo; o naipe das cordas tem a honra de representar o herói, Pedro.

Na versão original da obra, um narrador apresenta os instrumentos/personagens e conta todas as aventuras fazendo uma pequena introdução numa espécie de aguçar da imaginação do ouvinte.

Os lobinhos são recebidos por Sergei Prokofiev que lhes explicará a origem da história Pedro e o Lobo:

“Pedro e o Lobo é uma fábula musical composta em 1936. Criei esta obra para que as crianças pudessem aprender a escutar música, queria que as crianças imaginassem que por trás de cada nota musical existia uma história. Cada um dos personagens dessa história é representado por um tema tocado por instrumentos da orquestra.”

Prokofiev também será o narrador da história, aquele que dará voz aos personagens.

A apresentação teatral pode ser com atores ou fantoches. Entretanto, os personagens terão poucas falas. Conforme a história vai sendo narrada, serão executadas as melodias com os instrumentos de cada personagem, a música trará a emoção, o suspense e ditará a expressão corporal dos atores e/ou o movimento dos fantoches.

Pedro e o Lobo

(texto adaptado por Juliana L. Naddeo)

Cenário:

Um bosque nevado na Rússia com uma pequena casinha. Ao lado desta, uma árvore alta. No lado oposto do palco, um lago.

Personagens:

Pedro

Passarinho

Pato

Gato

Lobo

Dois caçadores

Cena:

NARRADOR — Antes de começarmos a história, vamos ouvir o nome dos personagens e seus temas: o menino Pedro será representado pelas cordas.

(nesse instante, executa-se a melodia de Pedro no rádio e uma imagem dos instrumentos, apresentando-se o personagem. Para cada um dos outros personagens, ocorre o mesmo movimento)

NARRADOR — O passarinho será representado pela flauta transversal, *(pausa e execução do instrumento do personagem)* o pato pelo oboé, *(pausa e execução do instrumento do personagem)* o gato pelo clarinete, *(pausa e execução do instrumento do personagem)* o avô pelo fagote, *(pausa e execução do instrumento do personagem)* os caçadores pelo pizzicato das cordas e pelos tímpanos *(pausa e execução do instrumento do personagem)* e, finalmente, o perigoso

Lobo por três trompas (*execução do instrumento do personagem*)

NARRADOR — Pedrinho um menino muito esperto, criativo e corajoso foi passar as férias na casa do seu avô, que morava perto de uma grande Floresta. (*Pedro acena para o público da janela da casa*) Um belo dia, Pedrinho saiu para brincar de caçar o lobo (*Melodia do Pedro e o personagem sai da casa e passeia pelo cenário, feliz*).

NARRADOR — Numa árvore ali perto, ele viu um passarinho, pousado em um galho. (*Pedro para e observa o passarinho no galho, acenando para ele. O passarinho voa na direção de Pedro, muito animado*)

NARRADOR — Muito ansioso, não parava de piar um só minuto, (*Passarinho fica voando em volta de Pedro, muito agitado e executa-se sua melodia*) quis acompanhar Pedro na sua brincadeira.

(*sai da casa um pato, com andar cambaleante, meio desajeitado, caminhando em direção ao Pedro*)

NARRADOR — Vejam quem vem lá, o pato! Pedro largou o portão da casa aberto...

(*executa-se a melodia do pato, este caminha até Pedro, mas ao avistar a lagoa, resolve parar para um mergulho*)

PASSARINHO (*voando na direção do pato na lagoa e em círculos ao redor do pato*) — mas que raio de ave você é que não sabe voar? (*executa-se a melodia do passarinho*)

PATO — (*melodia do pato*) e você que nem sabe nadar? (*mergulhando na água*)

(*Pedro escuta um barulho, executa-se a melodia do gato e ele aparece, espreitando, com o andar macio e balançando o rabo, deslizando para tentar pegar o passarinho*)

PEDRO — Cuidado! (*o passarinho percebe a presença do gato e voa rapidinho para a árvore, o gato dá o bote, mas cai no chão*) hahaha!

(*nesse instante, na porta da casa aparece o avô de Pedro, executa-se sua melodia, ele está bravo com o menino, segue na sua direção, pisando duro, pega o menino pela orelha e o arrasta até em casa*)

AVÔ — por que você saiu de casa? Você não sabe que há um lobo rondando por esta área? E se ele te pega?

PEDRO (*executando-se sua melodia*) — meninos valentes não tem medo de lobo!

(*o avô arrasta o menino pra dentro de casa, fechando a porta*)

(*executa-se a melodia do lobo e ele aparece, espreitando, com cara de mau. Os animais o vêem e ficam assustados, tentando escapar da cena: o passarinho sobe na árvore junto com o gato que o abraça. O pato, com andar cambaleante tenta escapar da lagoa, mas não consegue escapar do lobo, que o engole*)

NARRADOR — Vamos ver como estão as coisas: o gato estava sentado no galho da árvore, junto com o passarinho... (*aponta os personagens*) O lobo, faminto e feroz, cercava a árvore esperando a suas caças... Mas o corajoso Pedro observava tudo atrás do muro e teve uma ideia!

(*Pedro entra em casa e sai com uma corda, sobe na árvore*)

PEDRO — Passarinho! Passarinho! Me ajude, eu tenho um plano!

NARRADOR — Pedro pede para o passarinho voar bem ligeirinho e distrair o lobo, enquanto isso, arquiteta com o gato para que agarre o rabo do lobo e prenda-o na sua corda. (*as personagens executam as ações narradas*) Os dois prendem o rabo do lobo bem forte e puxam a corda por cima da árvore.

NARRADOR — O lobo ficou furioso! Esperneava, esperneava, mas quanto mais se debatia, mais o nó de Pedro o apertava.

(*executa-se a melodia dos caçadores, todos param para prestar atenção*)

NARRADOR — ao longe se aproximam os caçadores, eles estão atrás do lobo há um bom tempo.

CAÇADOR 1 — Aí está o matreiro!

CAÇADOR 2 — Vamos matá-lo!

(*os caçadores, levantam suas armas para atirar no lobo, Pedro solta a corda e se coloca entre o lobo*)

e os caçadores)

PEDRO — Não atirem! O lobo já está preso! *(os caçadores baixam as armas)* Por que vocês não me ajudam a levá-lo para o Jardim Zoológico?

(os caçadores concordam, guardam suas armas e carregam o lobo pelos braços)

NARRADOR — E vocês precisam ver a comitiva: Pedrinho entrou na cidade a frente, seguido pelo passarinho e o gato. Atrás vinham os caçadores e o lobo. Seu avô não se aguentava de tanta emoção e indicava a todos: “esse é o meu neto! Que coragem, que orgulho!”

(executa-se a música final, enquanto os personagens desfilam pela cidade)

NARRADOR — E se vocês prestarem bastante atenção ainda poderão ouvir o pato grasnando lá na barriga do Lobo... é que na pressa o esganado o engoliu vivo.

Materiais:

CD ou arquivos MP3 com as melodias, fantoches ou fantasias dos personagens, rádio ou caixa de som, imagens dos instrumentos musicais.

Bibliografia:

<http://www.casadamusica.com/pt/artistas-e-obras/obras/p/pedro-e-o-lobo-sergei-prokofiev?lang=pt#tab=0>

Filme Walt Disney: https://www.youtube.com/watch?v=DGHGIO_4jeQ

<https://www.youtube.com/watch?v=Lz-vCm-2bxc>

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

Orquestra da França: <https://www.youtube.com/watch?v=ggRJSJvFTA>

Concertos educativos: <https://www.youtube.com/watch?v=qNtmljGAWo4>

Companhia Imago: https://www.youtube.com/watch?v=FAOGkkr_L_M



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Os Bons do Ritmo

Título	OS BONS DO RITMO
Objetivo	Vivenciar experiência rítmica com uso de instrumentos musicais alternativos. Desenvolver a percepção musical, aprimorando a percepção de estruturas rítmicas. Itens de progressão: I20; S15; S23; S24
Colaboração	Sonia Jorge
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Chocalho/castanholas/reco-reco feitos de material reaproveitado conforme exemplos no texto.
Número de Aplicadores	Um maestro/maestrina e seus ajudantes.
Ambientação	O local deve ser isolado para que o barulho não atrapalhe as outras bases. A decoração pode ser feita com elementos da música: notas musicais, claves, pauta, etc. (Nas “bolinhas” pode-se usar bexigas) Cadeiras ou banquinhos dispostos em semicírculo com os instrumentos sobre eles para facilitar a organização da bandinha (instrumentos iguais ficam juntos).
Recursos Humanos	Um maestro/maestrina e seus ajudantes.

Dinâmica

Os ajudantes recebem as crianças e as organizam nas cadeiras. Chega o maestro e explica que será o regente da banda e que para acompanharem com sucesso as músicas precisam seguir com atenção as suas instruções.

Em seguida faz o primeiro exercício: ele faz o ritmo e as crianças repetem com seus instrumentos, mas fiquem atentos que a batida no ar significa silêncio e eles não podem tocar.

Palmas no ritmo: 1-2, ...

1-2-3-4, ...

1-2-(3 bate no ar) -4

1	2	1	2	1	2
Forte	Fraco	Forte	Fraco	Forte	Fraco

1	2	3	1	2	3	1	2	3
Forte	Fraco	Fraco	Forte	Fraco	Fraco	Forte	Fraco	Fraco

1	2	3	4	1	2	3	4
Forte	Fraco	Meio Forte	Fraco	Forte	Fraco	Meio Forte	Fraco

Músicas para acompanhar com os instrumentos:

(CD Cantos da Mata Atlântica – Dercio Marques e Doroty Marques)

https://www.youtube.com/watch?v=h_MKYHvRz48

DE MAR EM MAR (28:38)

DE MAR EM MAR / EU TAMBÉM VOU NAVEGAR

SE VOCÊ ENTRAR NA ÁGUA / VOCÊ TEM QUE MERGULHAR

AGUARIANA (50:50)

DE ONDE VEM A ÁGUA? (DA NATUREZA)

SEM LIXO NA ÁGUA (DA NATUREZA)

SEM QUÍMICA NA ÁGUA (DA NATUREZA)

SEM ESGOTO NA ÁGUA (DA NATUREZA)

SEM AMOR PELA ÁGUA (DA NATUREZA)

MATA ATLÂNTICA DOMADA (DA NATUREZA)

PODE SER REPLANTADA (DA NATUREZA)

NÃO DESTRUIR E SIM CONTRIBUIR (3 VEZES)

BATE NA MADEIRA (54:55)

AS ÁRVORES SÃO VERDES

OS PÁSSAROS AZUIS

QUANDO VEJO O SOL

VEJO A LUZ

A MATA ATLÂNTICA É UM ENCANTO

POR ISSO QUE EU CANTO

COM A NATUREZA PODE SE BRINCAR

NÃO PODE CORTAR
NEM QUEIMAR
SEMPRE PLANTAR
DEUS CRIOU O MUNDO
MAS VIU UM DEFEITO
CRIOU MAIS ÁRVORES
E FICOU PERFEITO

Com criatividade, engenhosidade e capricho é possível fazer instrumentos musicais alternativos. Chocalhos de latinhas com sementes ou pedrinhas, tambores de lata, cascas de coco, etc., tudo que produz som pode ser utilizado para o acompanhamento musical.



Tambor de lata e bexiga



Chocalho de tampinhas



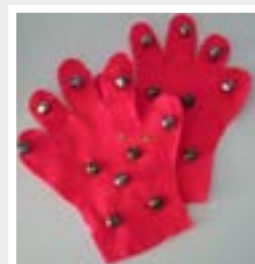
Pulseira de guizos



Castanhola de tampinha



Chocalhos de garrafinha pet



Luvas de guizos

<https://goo.gl/vymi3C>
<https://goo.gl/aAKTQp>



Clava



Reco-reco



Chocalho de tampinhas



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Sons da Vida

Título	SONS DA VIDA
Objetivo	Entender a importância dos sons e vibrações para a vida desde o nascimento, a compreensão dos sons da natureza como linguagem universal. Itens de progressão: I20; I21; C12; C15; A1; S15; S31
Colaboração	Janete Arasaki
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Figurino para fantasia dos aplicadores
Número de Aplicadores	Um maestro/maestrina e seus ajudantes.
Ambientação	Local em ambiente externo ou interno.
Recursos Humanos	Escotistas fantasiados de coração, orelha, boca e mão.

Dinâmica

Os Lobinhos serão recebidos pelo Tum-tum (coração) que lhes pergunta qual foi o primeiro som que eles ouviram antes de nascer. Sim, as batidas do coração da mamãe (colocar o som das batidas do coração). Esse é o som primordial da vida que movimenta todo o fluxo sanguíneo, alimentando o corpo humano.

Entra em cena o Orelha que diz ser o mais importante órgão do corpo humano, pois sem ele não se escuta absolutamente nada, e que graças às canções da mamãe na gestação, acontece a conexão entre o bebê e o mundo exterior.

Chega aos berros a Boca, toda tagarela falando sem pontos nem vírgulas, dizendo ser a mais importante órgão, pois sem ela ninguém escuta mesmo!!! Sem a boca não existe a canção nem a comunicação.

Entra a Mão batendo palmas dizendo: parabéns a todos vocês pois são todos muito importantes para a vida humana, animal, vegetal e mineral. Até mesmo eu sou importante como vocês.

O som é linguagem universal, é divino, é provocador, é relaxante, é revolucionário, é triste, é alegre, expressa todo tipo de sentimento.

E para experimentar, Tum-tum apresenta a seguinte atividade:

1. Ritmo Cardíaco: existem sons que fazem o coração acelerar e outros que fazem se acalmar, para evitar o colapso é necessário dar uma paradinha para descansar, mas quando a adrenalina provoca boas emoções, é correr para o abraço!!!

Montar um tabuleiro gigante com 15 casas, tal como modelo abaixo, para o lobinho de cada matilha percorrer, após rolar o dado. Cada casa terá o descritivo de um som bom ou ruim com premiação ou castigo. Vence a matilha que terminar primeiro o percurso.



Casa 1: Passarinho cantando – Avance duas casas

Casa 2: Ventania – parar uma rodada (aguardar as outras matilhas rolares os dados)

Casa 3: Copo quebrou – Voltar ao início da partida

Casa 4: Som da cachoeira – deslizar 3 casas adiante

Casa 5: Pessoas discutindo – voltar uma casa

Casa 6: Música escoteira – avançar 3 casas

Casa 7: Despertador tocando – avançar 1 casa

Casa 8: Comendo de boca aberta – parar uma rodada rodada (aguardar as outras matilhas rolares os dados)

Casa 9: Fogueira crepitando – avançar uma casa

Casa 10: Roda de tambores – avançar uma casa

Casa 11: Grilo cantando – avançar uma casa

Casa 12: Temporal de chuva - parar uma rodada rodada (aguardar as outras matilhas rolares os dados)

Casa 13: Mamãe cantando – Avançar 3 casas

Casa 14: Bebê chorando - voltar uma casa

Casa 15: Pum – voltar 4 casas

2. Memórias da Natureza

Orelha ensina a ouvir os sons da natureza e para aguçar esse sentido tão sensível, é preciso fechar os olhos e relaxar, por isso convida os lobinhos a se deitarem, relaxar e ouvir o áudio de vários sons (água da torneira, chuva, vento, fogueira, folhas chacoalhando, folhas secas sendo pisadas, pássaros cantando, grilos, cigarras, mosquitos, sapos, vidro quebrando, pedrinhas se movendo, latidos, miados, uivos)

Depois fazer o descritivo dos sons ouvidos, por matilha.

3. Xote Ecológico

A Boca ensinará o que sabe fazer muito bem, cantar. Mas, para cantar, existe um mecanismo complexo no corpo humano que os Lobinhos desconhecem. E, para entenderem, pede que cada um olhe dentro da boca do colega ao lado e observem: dentes e línguas são importantes para definir o conteúdo do som, mais ao fundo, na garganta existe a entrada da Laringe onde estão as cordas vocais que funcionam para regular a voz.

O som é formado por três características: Amplitude (o volume sonoro – alto ou baixo), Tonalidade (grave ou agudo) e Timbre (que representa uma identidade, uma personalidade, um RG, uma expressão única e inconfundível, assim como as digitais do seus dedos e as íris do seus olhos).

Além de expressar todos os tipos de sentimentos e opiniões, é uma ferramenta de inúmeros talentos. Por falar em talentos, vamos cantar e dançar um Xote. O que é um Xote? Escute isso...

Xote Ecológico

Luiz Gonzaga - Falamansa

<https://www.youtube.com/watch?v=2VBrGVIBICA>

Não posso respirar, não posso mais nadar
a terra está morrendo não dá mais pra plantar
se plantar não nasce, se nascer não dá
até água da boa é difícil de encontrar.

Não posso respirar, não posso mais nadar
a terra está morrendo não dá mais pra plantar
se plantar não nasce, se nascer não dá
até água da boa é difícil de encontrar.

Cadê a flor que estava aqui?
poluição comeu.
O peixe que é do mar?
poluição comeu.
O verde onde é que está?
poluição comeu.
Nem o Chico Mendes sobreviveu.

4. Bate Palmas

A Mão ensinará o ritmo das palmas. Vide vídeo:

Palavra Cantada - Pipocando

<https://www.youtube.com/watch?v=gR2KGaKtrNo&t=17s>

jogo de palmas com música pipoca (2'38)

E Tum-tum junto com Orelha, Boca e Mão chegam à conclusão de que dependem um dos outros para ouvirem os sons mágicos da natureza, e que mesmo na ausência funcional de um deles, é possível sentir as vibrações provocadas pelos sons.



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo



Título	THE VOICE LOBINHOS
Objetivo	Trabalhar em equipe, despertar a sensibilidade musical. Itens de progressão: Especialidade de Artes Cênicas cumprir pré-requisito e item 2.
Colaboração	Janete Arasaki
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Microfones e caixa de som, cadeiras giratórias, medalhas, luzes coloridas
Número de Aplicadores	05
Ambientação	Local em ambiente interno, preparar um palco com efeito de luzes
Recursos Humanos	Escotistas representando o elenco de 4 coaches e um apresentador

Dinâmica

Os Lobinhos participarão do programa por matilhas. Cada matilha será escolhida por um dos coaches que irá treiná-los (10 minutos) com a música previamente escolhida.

As matilhas 1 e 2 se apresentarão e depois a 3 e 4. Os vencedores de cada dupla terão um confronto final com um desafio a mais, terão de cantar sua música de forma diferente da primeira vez (acrescentando ritmo, batidas, coral, etc).

Os vencedores ganham medalhas.

Sugestão de músicas para os coaches:

Assaltaram a Gramática

Os Paralamas do Sucesso

<https://www.vagalume.com.br/paralamas-do-sucesso/assaltaram-a-gramatica.html>

Assaltaram a gramática Ooh!
Assassinaram a lógica Ohh!
Meteram poesia, na bagunça do dia-a-dia
Sequestraram a fonética Ohh!
Violentaram a métrica Ehh!

Meteram poesia onde devia e não devia
Lá vem o poeta com sua coroa de louro
Bertalha, Agrião, pimentão, louro
O poeta é a pimenta do planeta malagueta.

Assaltaram a gramática Ooh!
Assassinaram a lógica Ohh!
Meteram poesia, na bagunça do dia-a-dia
Sequestraram a fonética Ohh!
Violentaram a métrica Ehh!

João e Maria

Chico Buarque/Larissa Manoela

<https://www.vagalume.com.br/larissa-manoela/joao-e-maria.html>

Agora eu era o herói
E o meu cavalo só falava inglês
A noiva do cowboy
Era você além das outras três
Eu enfrentava os batalhões
Os alemães e seus canhões
Guardava o meu bodoque
E ensaiava o rock para as matinês

Agora eu era o rei
Era o bedel e era também juiz
E pela minha lei
A gente era obrigado a ser feliz
Pois você era a princesa que eu fiz coroar
E era tão linda de se admirar
Que andava nua pelo meu país

Não, não fuja não
Finja que agora eu era o seu brinquedo
Eu era o seu pião
O seu bicho preferido
Vem, me dê a mão

A gente agora já não tinha medo
No tempo da maldade acho que a gente nem
tinha nascido

Agora era fatal
Que o faz-de-conta terminasse assim
Pra lá deste quintal
Era uma noite que não tem mais fim
Pois você sumiu no mundo sem me avisar
E agora eu era um louco a perguntar
O que é que a vida vai fazer de mim?

Beijo, Beijinho, Beijão

Larissa Manoela

Compositor: Rayane

<https://www.vagalume.com.br/larissa-manoela/beijo-beijinho-beijao.html>

Beijo, beijo, beijo, beijo
Beijinho, beijão
Todo dia tem um beijo na televisão
O galã beija a mocinha
A netinha, o vovô
A mamãe beija o bebê bem lá no popô

Beijo, um beijo
Também desejo beijar

Tem o beijo estalado
O Beijo tampão
Tem o beijo bitoquinha
O beijo beijão
Tem o beijo de cinema
O Beijo de amor
Tem o beijo do amigo
O beijo de dor

Será que tem beijo ruim?
Não sei
Mas também tem beijo bem bom
Bem Bom

Beijo, beijo, beijoqueiro
Beijo, beijo, beijo, beijo
Beijo, Beijar é tão bom

Beijo, beijo, beijo, beijo
Beijinho, beijão
Beijo, beijo, beijo, beijo

Beijinho beijão

Quando o vento bate forte, vem beijo
apertado
Quando a chuva tá caindo, vem beijo
molhado
Quando a gente tá no mar, tem beijo salgado
O primeiro beijo é sempre o beijo lembrado

Beijo, um beijo
Também desejo beijar

Lá, lá, lá

Será que tem beijo ruim?
Não sei
Mas também tem beijo bem bom
Bem bom
Beijo, beijo, beijoqueiro
Beijo, beijo, beijo, beijo
Beijo, beijar é tão bom

Era Uma Vez

Toquinho

Compositor: Álvaro Socci/ Cláudio Matta

<https://www.vagalume.com.br/toquinho/era-uma-vez.html>

Era uma vez
Um lugarzinho no meio do nada
Com sabor de chocolate
E cheiro de terra molhada

Era uma vez
A riqueza contra a simplicidade
Uma mostrando pra outra
Quem dava mais felicidade

Pra a gente ser feliz
Tem que cultivar as nossas amizades
Os amigos de verdade

Pra gente ser feliz
Tem que mergulhar na própria fantasia
Na nossa liberdade

Uma história de amor
De aventura e de magia
Só tem a ver

Quem já foi criança um dia

Uma história de amor
De aventura e de magia
Só tem a ver
Quem já foi criança um dia

Era uma vez
Um lugarzinho no meio do nada
Com sabor de chocolate
E cheiro de terra molhada

Era uma vez
A riqueza contra a simplicidade
Uma mostrando pra outra
Quem dava mais felicidade

Pra a gente ser feliz
Tem que cultivar as nossas amizades
Os amigos de verdade.

Pra gente ser feliz
Tem que mergulhar na própria fantasia
Na nossa liberdade

Uma história de amor
De aventura e de magia
Só tem haver
Quem já foi criança um dia

Uma história de amor
De aventura e de magia
Só tem haver
Quem já foi criança um dia

Uma história de amor
De aventura e de magia
Só tem haver
Quem já foi criança um dia

Uma história de amor
De aventura e de magia
Só tem haver
Quem já foi criança um dia

Era uma vez...



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Encontro Circo da Alegria

Título	ENCONTRO CIRCO DA ALEGRIA
Objetivo	No escotismo, o exercício da arte, o despertar dos talentos desconhecidos, faz parte da área de desenvolvimento intelectual como competência a ser adquirida (I 11), bem como do afetivo (A 6), portanto, tem que estar presente na vida da alcateia.
Colaboração	Mariluce Maia
Duração	40 min no formato de um dia 50 min no formato de dois dias
Materiais	TNT, fitas, papel, bexigas
Número de Aplicadores	03
Ambientação	O circo é expressão artística e parte da cultura popular, que traz alegria e magia aos espectadores. Não há quem não se contagie com os sons e peripécias dos tão aplaudidos palhaços! O que vem a cabeça da criança quando pensa em circo? Entre malabaristas, trapezistas e mágicos, o palhaço é um dos principais símbolos da arte circense. Há quem diga que “O palhaço é a alma do circo”. Inúmeras manifestações artísticas representam aquilo que uns chamam de dom, talento, mas que também pode ser entendido como aprendizado na própria experiência de vida e cada pessoa. Mas, vem o seguinte questionamento, porque a arte é tão importante na vida das pessoas? A arte nos dá um entendimento de mundo mais amplo, ela é um meio de comunicação entre as pessoas e os povos, ela nos dá subsídios para compreender melhor a vida e nos proporciona a união da nossa racionalidade com a nossa emoção e a nossa atividade corporal do divino. Conhecer a arte que é praticada pela nossa sociedade, ou pelo grupo cultural a que pertencemos é fundamental para construirmos a nossa própria identidade, contudo, o contato com outras artes de outros grupos culturais nos proporciona o aprendizado e um melhor convívio com pessoas o que amplia a nossa visão de mundo. Preparar o ambiente do encontro como sendo um belo circo, com lonas coloridas (TNT) no qual deverá ter 03 palhaços bem animados : Alegria, Atchim e Pipoca, todos engraçados, mas cada um com seu talento. Alegria, grande contador de piadas. Atchim sabe dançar e cantar e Pipoca é o palhaço saltador.

Recursos Humanos	Preparar o ambiente do encontro como sendo um belo circo, com lonas coloridas (TNT), onde deverá ter os três palhaços bem animados: Alegria, Atchim e Pipoca, todos engraçados, mas cada um com seu talento. Alegria, grande contador de piadas. Atchim sabe dançar e cantar enquanto Pipoca é o palhaço saltador.
------------------	--

Dinâmica

Os palhaços receberão os lobinhos cantando e dançando a tradicional “Cantiga do palhaço”.

<https://www.youtube.com/watch?v=pun09cuFtwc>

Depois cada um se apresenta. O Alegria já começa assim: muito prazer lobada!!! Preciso que fiquem sabendo logo que meu nome é Alegria porque sou o melhor dos três... hahaha. O Atchim chega com cara de bravo e diz não ser verdade, pois ele é o melhor, pois sabe cantar e dançar melhor que todos. O Pipoca passa na frente dos dois, se apresenta também, dizendo para que os lobinhos não deem ouvido aos outros palhaços, pois eles não sabem de nada!!! Ele diz que palhaço Pipoca é o melhor!!!

Então para poderem provar quem é o melhor, propõem um desafio, no qual os lobinhos serão os jurados.

Perguntam aos lobinhos se aceitam...

1º. Desafio do palhaço Alegria, contará 03 piadas que deverão fazer os lobinhos chorar de tanto rir.

https://www.sergeicartoons.com/piada_de_palhaco/

Os palhaços observarão o ânimo da plateia (dos lobinhos) e se não houver os aplausos esperados, morrerão de rir.

2º. Desafio do palhaço Atchim, deverá cantar e dançar uma música e conseguir fazer com que todos lobinhos participem e queiram mais.

Chegou, chegou, tá na hora da alegria

Chegou, chegou, tá na hora da alegria

O circo tem palhaço, tem, tem todo dia

O circo tem palhaço, tem, tem todo dia (2x)

Bate no bumbum, bumbum, bumbum

Pula num pé só, só, só, só, só

Tem barata aki, ki, ki, ki, ki

No meu paletó, tó, tó, tó, tó

3º. Desafio do palhaço Pipoca, contará de onde surgiu o seu nome e fazer com que todos lobinhos participem da sua apresentação:

<https://www.youtube.com/watch?v=FAQXI6TtAUI>

O vencedor do desafio será considerado o melhor palhaço, pelos jurados (lobinhos) que decidirão.

E a comemoração será uma grande festa!!!

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

Todos cantando a canção e dançando “Circo da Alegria”.

O espetáculo se encerra, os palhaços se despedem dos lobinhos deixando a seguinte mensagem: Tudo é importante na vida, mas não tanto como a alegria!

Bibliografia:

Matéria Daniella Cornachione

<https://www.youtube.com/watch?v=pun09cuFtwc>

Fonte: michaelbruggermusico.wordpress.com

https://www.sergeicartoons.com/piada_de_palhaco/

<https://www.youtube.com/watch?v=FAQXI6TtAUI>



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Rolando uma História

Título	ROLANDO UMA HISTÓRIA
Objetivo	Estimular a criatividade, a concentração e atenção, vivenciar representações de personagens, interação na equipe Itens de progressão pessoal: I11; I20; A1; S15; S31; F1
Colaboração	Janete Arasaki
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Decorar o fundo de cena no tempo dos homens das cavernas, fantasias ou máscaras dos personagens escolhidos.
Número de Aplicadores	02 ou mais
Ambientação	Local em ambiente externo ou interno decorados.
Recursos Humanos	Um diretor de cena, escotistas fantasiados de homens das cavernas.

Dinâmica

O palco deste teatro será ao ar livre, seja num descampado, num bosque ou numa quadra poliesportiva, cada matilha ficará em um canto todo decorado conforme sua história. A matilha escolherá um dos temas e se caracterizará com seus personagens. Sugestão de temas (predefinir 4 temas):



O diretor de cena irá orientar as matilhas e alertar que os homens primatas não falam sua língua, por isso terão de fazer o melhor possível para entendê-los sobreviver:

Uma tempestade cósmica os transportou para o tempo dos homens das cavernas. Os personagens foram transportados sem nenhum objeto, somente a roupa do corpo, terão de sobreviver à fúria selvagem da época e os únicos que poderão ajudá-los são os homens das cavernas. Contudo, eles são arredios, desconfiados, estão assustados com os novos visitantes. Missão: sobreviver até a próxima tempestade cósmica.

No centro do campo surgirá uma roleta que conterá 8 tipos de desafios. Cada matilha deverá rolar e o item escolhido deverá ser cumprido. As outras matilhas poderão ajudar, se quiserem.

1. Ensinar os primatas algumas palavras
2. Fazer mímicas para os primatas gargalharem
3. Fazer uma roda de dança envolvendo os primatas
4. Fazer uma roda de tambor com os primatas (com os objetos que tiver)
5. Ensinar uma música escoteira para os primatas
6. Ensinar os primatas sobre higiene pessoal
7. Ensinar os primatas a sambar
8. Esquete de uma história triste para primatas chorarem

Desafios final: fazer pinturas a dedo, na caverna (ou mural), retratando seus personagens.

Quem sabe se no futuro, uma grande descoberta revela a passagem desses heróis viajantes do tempo...



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Dançando pelo Brasil

Título	DANÇANDO PELO BRASIL (As Regiões e suas danças)
Objetivo	Conhecer, por meio de vivência, algumas danças típicas brasileiras de diferentes regiões do país.
Colaboração	Sônia Jorge
Duração	35min versão de um dia 45min versão de dois dias
Ambientação	O local pode ser um salão fechado ou pátio ou mesmo ao ar livre, mas deve ter boa acústica para que as músicas sejam bem ouvidas por todos. A decoração pode ser feita com arranjos de bexigas, fitas, flores grandes de papel, enfeites com chitão florido, tudo bem colorido.
Recursos Humanos	O(a) focalizador(a) das danças precisa ter segurança e boa didática para ensinar os passos. Mais 1 ou 2 pessoas que fiquem dançando no meio das crianças é desejável.

Dinâmica

O vídeo “Arte - Danças Brasileiras” em <https://www.youtube.com/watch?v=7Aza30SvVY4> pode ser exibido em alguns trechos, enquanto os lobinhos descansam entre uma dança e outra. Selecione os trechos que acha mais conveniente mostrar às crianças.

Região Sul

RANCHEIRA (Região Sul)

Adeus Sarita é uma guarânia típica gaúcha, que tem suas origens nas melodias dos Guaranis. O povo Guarani, se estendia desde o Chile, Argentina, Paraguai e Brasil até a Colômbia. Esse típico ritmo Paraguayo é muito apreciado pelos brasileiros, e está presente na maioria

das nossas músicas, sertanejas e românticas. Texto extraído da apostila “Danças Circulares Brasileiras – Cristiana Menezes” – ITU 2005

Música (cantada por Sergio Reis) <https://www.letras.mus.br/sergio-reis/1796698/>

Coreografia: Cristiana Menezes

(Roda de mãos dadas)

Adeus Sarita (4 passos para a direita)

Vou partir para a fronteira (4 passos para a esquerda)

Levando a minha boiada (4 passos para a frente)

Para vender lá na feira (4 passos para trás)

Com o dinheiro dessa venda (4 passos para a direita)

Eu vou comprar (4 passos para a esquerda)

Mais uma linda fazenda (4 passos para a frente)

E contigo me casar (4 passos para trás)

(Virar para seu par e dar as duas mãos)

No dia do casamento/Vai ter baile a noite inteira (Balançar os braços com as mãos dadas para a direita e para a esquerda)

A sanfona vai tocar/Essa rancheira (Dançar de par rodando 360°)

Os vaqueiros reunidos/Cantarão para nós dois (Balançar os braços com as mãos dadas para a direita e para a esquerda)

E a nossa felicidade/Virá depois (Balançar os braços com as mãos dadas para a direita e para a esquerda)

Região Nordeste

CIRANDA (Região Nordeste)

Ciranda é uma dança de conjunto que ocorre em Pernambuco e na Paraíba. Surgiu das danças que as mulheres de pescadores faziam esperando eles chegarem do mar. Caracteriza-se pela formação de uma grande roda, geralmente nas praias ou praças, que dança ao som de ritmo lento e repetido.

A coreografia é bastante simples: no compasso da música, dão-se quatro passos para a direita, começando-se com o pé esquerdo, na batida forte do bombo, balançando os ombros de leve no sentido da direção da roda. Pode-se destacar três passos mais conhecidos: a onda, o sacudidinho e o machucadinho. Os participantes são denominados cirandeiros, havendo também figuras de mestre (responsável por tirar as canções), contra-mestre e músicos, que ficam no centro da roda. A zabumba, o mineiro ou ganzá, maracá, caracaxá (espécie de chocalho), a caixa ou tarol formam o instrumental mais comum de uma ciranda, podendo também ser utilizados a cuíca, o pandeiro, a sanfona ou algum instrumento de sopro.

<https://goo.gl/waUGXX>

Música <https://www.letras.mus.br/rubinho-do-vale/1123115/>

Coreografia: Arlenice Juliani <https://www.youtube.com/watch?v=Jdx3kigK9vE>

Formação: Círculo

Mãos: em V para começar – a dança começa com o canto no refrão

1. Sentido da roda (anti-horário), começando com o pé direito, dar 2 passos e no 3º passo pé direito para fora da roda, é repetido por 4 vezes, vire sentido do centro, fique com o pé esquerdo parado e leve a perna direita para dentro, volte para o lado, efetue o movimento 4 vezes.

2. Sentido da roda, começando com o pé direito, dar 3 passos e no 4º passo pé esquerdo

para dentro, mais 3 passos começando com o pé esquerdo e no 4 passo pé direito para fora, vire sentido do centro, fique com o pé esquerdo parado no lugar e leve a perna direita para dentro, volte para o lado, efetue o movimento 4 vezes.

3. Recomeça a coreografia no item 2.

4. No final da música, após cantar o refrão pela última vez, voltar no item 1.

MARACATU – DANÇA DOS ARCOS (Região Nordeste)

Música Antonio Nobrega – Dança dos Arcos <https://www.vagalume.com.br/antonio-nobrega/discografia/>

Coreografia <https://www.youtube.com/watch?v=PhqyJAbNUDY>

Passos do Maracatu: <https://www.youtube.com/watch?v=XFtVzmFHwoU>

Região Centro-Oeste

DANÇA INDÍGENA (Região Centro-Oeste)

Coreografia: Arlenice Juliani <https://www.youtube.com/watch?v=WzhTpI7aZ48>

Formação: Círculo fechado com braços entrelaçados

Foi Tupã

Foi Tupã, foi Tupã, foi Tupã... (pé direito à frente, balance pra frente e para trás)

Sou tabajara, sou tabajara lá na terra de Tupã, (passos pra direita, abrindo e juntando os pés)

Tem papagaio, arara, maracanã (para a frente)

Todas aves do céu (2 balanços para a frente e para trás)

Quem nos deu foi Tupã. (para trás)

Foi Tupã, foi Tupã, foi Tupã... (pé direito à frente, balance pra frente e para trás)

Região Norte

CARIMBÓ (Região Norte)

Carimbo é uma dança que tem influência africana, indígena e portuguesa. Ela foi criada pelos índios Tupinambás, que marcam sua influência, nessa dança, por meio dos instrumentos indígenas e pela coluna curvada (forma típica de dança desse povo). Os negros contribuíram com o ritmo e o batuque africanos e os portugueses acrescentaram traços da expressão corporal característica das danças portuguesas e o estalar dos dedos.

A expressão “Dança do Carimbó” tem origem indígena. Na língua indígena “caimbo” – curi (pau) e mbó (oco ou furado) – significa pau que produz som. Em alguns lugares do interior do Pará, a dança ainda é conhecida como “Dança do Curimbó”.

Música Ai menina <https://www.letras.mus.br/lia-sophia/1917722/>

Coreografia <https://www.youtube.com/watch?v=SkfHgl2ysr8>

Karaoke <https://www.youtube.com/watch?v=cZmLLY-jw20>

Ai Menina (Lia Sophia)

Menina, o que fazer com seu rebolado? Ai á

Menina o que fazer com essa saia rodada? Ai á

Se o tambor começa, tua saia gira

O mundo inteiro para pra te ver menina

Me diz o que fazer com teu rebolado? Ai á

Menina o que fazer com essa saia rodada? Ai á

É na palma, é no couro, essa roda gira

O que vou fazer para te ter menina?
Ai menina, vem, pra roda, vem!
Ai, menina, aqui tem carimbó
Todo mundo balança no teu bailado
Curimbó segue a ginga do teu rodar

Região Sudeste

QUADRILHA CAIPIRA (Região Sudeste)

De origem inglesa (sec. XIII e XIV) foi adotada pela França que a tornou nobre e espalhou-se rapidamente pela Europa.

<https://goo.gl/mXRt4j>

A quadrilha chegou ao Brasil no século XIX, com a vinda da Corte Real portuguesa.

Rapidamente essa dança de salão caiu nas graças do nosso povo e hoje está presente nas festas típicas de todo o Brasil.

Tendo adquirido um acento local, hoje as quadrilhas dançadas no Brasil utilizam ritmos diversos (forró no Nordeste, arrasta-pé no Sudeste) e passos criativos, além dos tradicionais. São movimentos tradicionais da quadrilha:

BALANCÊ (balancer) - Balançar o corpo no ritmo da música, marcando o passo, sem sair do lugar.

ANAVAN (en avant) - Avante, caminhar balançando os braços.

RETURNÊ (returner) - Voltar aos seus lugares.

TUR (tour – passeio em português) - Dar uma volta: Com a mão direita, o cavalheiro abraça a cintura da dama. Ela coloca o braço esquerdo no ombro dele e dão um giro completo para a direita.

Sugestão de dinâmica (selecione os movimentos conforme a duração possível):

01. Forma-se uma fileira de damas e outra de cavalheiros. Uma, diante da outra, separadas por uma distância de 2,5m. Cada cavalheiro fica exatamente em frente à sua dama. Começa a música. BALANCÊ é o primeiro comando.

02. CUMPRIMENTO ÀS DAMAS OU “CAVALHEIROS CUMPRIMENTAR DAMAS”

Os cavalheiros, balançando o corpo, caminham até as damas e cada um cumprimenta a sua parceira, com mesura, quase se ajoelhando em frente a ela.

03. CUMPRIMENTO AOS CAVALHEIROS OU “DAMAS CUMPRIMENTAR CAVALHEIROS”

As damas, balançando o corpo, caminham até aos cavalheiros e cada uma cumprimenta o seu parceiro, com mesura, levantando levemente a barra da saia.

04. DAMAS E CAVALHEIROS TROCAR DE LADO

Os cavalheiros, de mãos dados, dirigem-se para o centro. As damas fazem o mesmo. Ao se aproximarem, todos se soltam.

Com os braços levantados, giram pela direita. Soltam-se as mãos, dirigem-se ao lado oposto. Os cavalheiros, de mãos dados, vão para o lugar antes ocupado pelas damas. E vice-versa,

05. PRIMEIRAS MARCAS AO CENTRO

Antes do início da quadrilha, os pares são marcados pelo no. 1 ou 2. Ao comando “Primeiras

marcas ao centro, apenas os pares de vão ao centro, cumprimentam-se, voltam, os outros fazem o “passo no lugar. Estando no centro, ao ouvir o marcador pedir balanceio ou giro, executar com o par da fileira oposta. Ouvindo “aos seus lugares, os pares de no. 1 voltam à posição anterior. Ao comando de “Segundas marcas ao centro, os pares de no. 2 fazem o mesmo.

06. GRANDE PASSEIO

As filas giram pela direita, se emendam em um grande círculo. Cada cavalheiro dá a mão direita à sua parceira. Os casais passeiam em um grande círculo, balançando os braços soltos para baixo, no ritmo da música.

07. TROCAR DE DAMA

Cavalheiros à frente, ao lado da dama seguinte. O comando é repetido até que cada cavalheiro tenha passado por todas as damas e retornado para a sua parceira.

08. TROCAR DE CAVALHEIRO

O mesmo procedimento. Cada dama vai passar portadas os cavalheiros até ficar ao lado do seu parceiro.

09. O TÚNEL

Os casais, de mãos dados, vão andando em fila. Pára o casal da frente, levanta os braços, voltados para dentro, formando um arco. O segundo casal passa por baixo e levanta os braços em arco. O terceiro casal passa pelos dois e faz o mesmo. O procedimento se repete até que todos tenham passado pela ponte.

10. ANAVAN TUR

A dama e o cavalheiro dançam como no Tour. Após uma volta, a dama passa a dançar com o cavalheiro da frente. O comando é repetido até que cada dama tenha dançado com todos os cavalheiros e alcançado o seu parceiro.

11. CAMINHO DA ROÇA

Damas e cavalheiros formam uma só fila. Cada dama à frente do seu parceiro. Seguem na caminhada, braços livres, balançando. Fazem o BALANCE, andando sempre para a direita.

12. OLHA A COBRA

Damas e cavalheiros, que estavam andando para a direita, voltam-se e caminham em sentido contrário, evitando o perigo.

Vários comandos são usados para este passo: “Olha a chuva, “Olha a inflação, “Olha o assalto, “Olha o (cita-se o nome de um político impopular na região). A fileira deve ir deslizando como uma cobra pelo chão.

13. É MENTIRA

Damas e cavalheiros voltam a caminhar para a direita. Já passou o perigo. Era alarme falso.

14. CARACOL

Damas e cavalheiros estão em uma única fileira. Ao ouvir o comando, o primeiro da fila começa a enrolar a fileira, como um caracol.

15. DESVIAR

É o palavra-chave para que o guia procure executar o caracol, ao contrário, até todos estarem em linha reta.

16. A GRANDE RODA

A fila é única agora, saindo do caracol. Forma-se uma roda que se movimenta, sempre de mãos dados, à direita e à esquerda como for pedido. Neste passo, temos evoluções. Ouvindo “Duas rodas, damas para o centro; as mulheres vão ao centro, dão as mãos. Na marcação “Duas rodas, cavalheiros para dentro, acontece o inverso, As rodas obedecem ao comando, movimentando para a direita ou para esquerda. Se o pedido for “Damas à esquerda e “Cavalheiros à direita ou vice-versa, uma roda se desloca em sentido contrário à outra, seguindo o comando.

17. COROAR DAMAS

Volta-se à formação inicial das duas rodas, ficando as damas ao centro. Os cavalheiros, de mãos dados, erguem os braços sobre as cabeças das damas. Abaixam os braços, então, de mãos dados, enlaçando as damas pela cintura. Nesta posição, se deslocam para o lado que o marcador pedir.

18. COROAR CAVALHEIROS

Os cavalheiros erguem os braços e, ao abaixar, soltam as mãos. Passam a manter os braços balançando, junto ao corpo. São as damas agora, que erguem os braços, de mãos dados, sobre a cabeça dos cavalheiros. Abaixam os braços, com as mãos dados, enlaçando os cavalheiros pela cintura. Se deslocam para o lado que o marcador pedir.

19. DUAS RODAS

As damas levantam os braços, abaixando em seguida. Continuam de mãos dados, sem enlaçar os cavalheiros, mantendo a roda. A roda dos cavalheiros é também mantida. São novamente duas rodas, movimentando, os duos, no mesmo sentido ou não, segundo o comando. Até a contra-ordem!

20. REFORMAR A GRANDE RODA

Os cavalheiros caminham de costas, se colocando entre as damas. Todos se dão as mãos. A roda gira para a direita ou para a esquerda, segundo o comando.

21. DESPEDIDA

De um ponto escolhido da roda os pares se formam novamente, em fila, saem no GALOPE, acenando para o público. A quadrilha está terminada. Nas Festas Juninas Mineiras, após o encerramento da quadrilha, os músicos continuam tocando e o espaço é liberado para os casais que queiram dançar.



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

E o Oscar Vai para...

Título	E O OSCAR VAI PARA...
Objetivo	Demonstrar conhecimentos sobre algumas características de filmes como efeitos especiais, atores, trilha sonora etc. Progressão pessoal: I20 – Demonstrar para a Alcateia um conhecimento ou habilidade que possui.
Colaboração	Juliana Naddeo
Duração	35 min para atividade de um dia 40 min para atividade de dois dias
Materiais	Imagens de personagens e seus figurinos tecidos, peças de roupas e acessórios para a produção dos figurinos tapete vermelho (ou alguns metros de TNT vermelho) estatuetas do Oscar (podem ser confeccionadas em material reciclável) painel para o jogo da memória cartas com os personagens das animações caixa de som ou rádio para tocar a música de um filme cartões com as letras A, B e C imagens de cenas de filmes envelopes.
Número de Aplicadores	02 ou mais
Ambientação	Local plano arrumado como um teatro onde ocorrerá a premiação do cinema. Num pequeno palco, uma grande estatueta do Oscar, tudo decorado como se os lobinhos estivessem participando dessa premiação. Na entrada do local, um grande tapete vermelho para que os lobinhos sintam-se no clima.
Recursos Humanos	Esta base será dirigida por um ou mais escotista caracterizados como apresentadores da premiação, por isso precisam estar vestindo roupas glamourosas. Alguns deles poderão ser os contra-regras, usando roupas discretas e auxiliarão na condução das atividades e organização dos lobinhos em cada atividade.



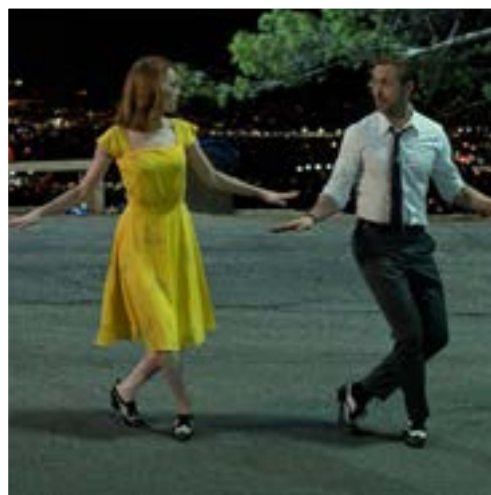
Na chegada da base, os lobinhos são convidados a participar da maior premiação do cinema, o Oscar. Todos foram indicados para as categorias de melhor figurino, melhor animação, melhor filme, melhor trilha sonora e melhor efeito visual. Para cada atividade que as equipes participarem, a vencedora, receberá uma estatueta do Oscar com a categoria indicada (pode ser confeccionada com materiais recicláveis).

Nessa premiação todos os indicados devem passar pelo tapete vermelho, onde são fotografadas por jornalistas de todo o mundo, por isso precisam causar um impacto e chamar

bastante atenção. O desafio dessa atividade será tentar reproduzir o figurino de alguns filmes famosos em um dos lobinhos da equipe e causar um impacto na entrada pelo tapete vermelho:

Melhor figurino

Os lobinhos serão divididos em equipes e receberão uma imagem de um dos figurinos de personagens de filmes. No tempo determinado pelo escotista devem reproduzir a roupa, em um dos integrantes da equipe, para sua entrada triunfal pelo tapete vermelho. A equipe que montar o melhor figurino ganha, no final da base, o Oscar da categoria Melhor Figurino.





Após a entrada no teatro onde ocorrerá a premiação, os lobinhos sentam-se, em frente a um palco com uma enorme estatueta, pode-se tocar uma música de abertura e entram os apresentadores que explicam, num animado diálogo, a história da premiação e as categorias:

Óscar ou Oscar, oficialmente chamado de Prêmios da Academia (em inglês, The Academy Awards ou The Oscars), é o maior e mais prestigioso prêmio do cinema mundial, entregue anualmente pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, fundada em Los Angeles, Califórnia, em 11 de maio de 1927. São entregues pela Academia, em reconhecimento à excelência de profissionais da indústria cinematográfica. A cerimônia formal na qual os prêmios são entregues, é uma das mais midiáticas do mundo. É também a mais antiga cerimônia de premiação na mídia e muitas outras, como o Emmy, Tony e Grammy, foram inspiradas no Oscar. A Academia de Artes e Ciências Cinematográficas foi concebida por Louis B. Mayer, um dos fundadores da Metro-Goldwyn-Mayer.

A 1.^a Entrega dos Prêmios da Academia aconteceu em 16 de maio de 1929, no Hotel Roosevelt em Hollywood, para honrar as realizações cinematográficas mais proeminentes de 1927 e 1928. A cerimônia foi apresentada pelo ator Douglas Fairbanks e pelo diretor William C. deMille.

A primeira cerimônia televisionada foi em 1953 somente nos Estados Unidos e no Canadá. Em 1966, aconteceu a primeira exibição a cores. Desde 1969, a cerimônia é exibida em âmbito internacional. Em 1970, Brasil e México foram os primeiros países, além dos Estados Unidos e do Canadá, a televisionarem o evento ao vivo, via satélite. Atualmente, os prêmios da Academia são transmitidos direto pela televisão para mais de 200 países, se tornando assim um dos maiores eventos televisivos do mundo. Segundo a Enciclopédia Novo Mundo, estima-se que mais de um bilhão de pessoas assistem ao Oscar ao vivo ou gravadas a cada ano, equiparando a cerimônia a audiências de eventos televisivos mundiais importantes como a Copa do Mundo FIFA e os Jogos Olímpicos. A cerimônia de 1998 mantém o recorde da maior audiência da história dos Prêmios da Academia, onde foi registrado que 57,25 milhões de pessoas assistiram à transmissão somente nos Estados Unidos.

No Brasil, a primeira transmissão do evento ocorreu em 1970, quando a TV Tupi exibiu, ao vivo e via satélite, para várias porções do país (através da Rede de Emissoras Associadas), a cerimônia.

E começam a anunciar as categorias. Para cada uma delas, os lobinhos, organizados em equipes devem realizar alguma atividade como a seguir:

Melhor animação:

No palco, de preferência em um mural estão dispostas algumas cartas viradas de costas, com alguns personagens de animações conhecidas dos lobinhos. Cada equipe abre duas cartas, revelando dois personagens, tentando parear aqueles que fazem parte da mesma animação, por exemplo Shrek e Burro (Shrek), Dory e Marlin (procurando Nemo). A equipe que conseguir formar mais pares, ganha o Oscar de melhor animação.

Melhor trilha sonora:

Para os indicados de Melhor Trilha Sonora, um escotista apresentará uma música de filme ou animação conhecida das crianças para que dançam, conforme assistiram no filme ou de outra forma. Novamente a equipe que fizer a melhor coreografia ganhará o Oscar dessa categoria.

Melhor filme:

Um dos apresentadores propõe a competição de Quizz sobre algumas curiosidades cinematográficas. Para responder as perguntas cada equipe possuirá cartões com as letras das alternativas e devem levantar aquela que julgarem correta. O apresentador vai marcando os pontos, ao final a equipe que tiver mais acertos ganha o Oscar de melhor filme.

Quizz:

Qual personagem famoso falou "Luke, eu sou seu pai!"

- a. Darth Vader em Star Wars: O Retorno do Jedi
- b. Han Solo em Star Wars: O Império Contra ataca
- c. Voldemort em Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban

Qual o nome do diretor do filme ET – O extraterrestre

- a. Fernando Meirelles
- b. Steven Spielberg
- c. George Lucas

No primeiro filme da série Toy Story (1995), como o caubói Woody conhece o patrulheiro espacial Buzz Lightyear?

- a. Buzz é o brinquedo do vizinho do garoto Andy
- b. Buzz é o presente de aniversário do garoto Andy
- c. Buzz é um dos brinquedos da creche onde Woody vai parar

Em Procurando Nemo (2003), o peixinho Nemo é capturado por um mergulhador e vai parar em um aquário. Onde?

- a. Rio de Janeiro, Brasil
- b. Havana, Cuba
- c. Sidney, Austrália

Em Alice no País das Maravilhas (1951), Alice é uma garota curiosa e, ao perseguir um bichinho, vai parar em um lugar mágico. Qual animal é esse?

- a. Coelho Branco
- b. Mestre Gato
- c. Lebre Maluca

No filme O Rei Leão (1994), Simba tem uma amiga de infância por quem se apaixona. Qual é o nome dela?

- a. Sarabi
- b. Nala
- c. Sarafina

Em A Princesinha (1995), por que a garota Sara é deixada em um internato?

- a. Porque seus pais faleceram
- b. Porque sua família a abandonou
- c. Porque seu pai teve que ir para a guerra

Alice no País das Maravilhas (2010) mostra o retorno de Alice, agora com 19 anos, ao seu mundo mágico. Por que ela decide voltar?

- a. Ela foge de um casamento arranjado por sua família
- b. Ela briga com seus pais e foge
- c. Ela sente saudades dos seus amigos do País das Maravilhas

O Ano em que Meus Pais Saíram de Férias (2006) conta a história de Mauro, um garoto de doze anos que adora qual esporte?

- a. Vôlei
- b. Futebol
- c. Handebol

Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001), o primeiro filme da saga, traz Harry ainda com onze anos, morando em...

- a. uma mansão de seus tios.
- b. um armário embaixo da escada.
- c. um quarto com o seu melhor amigo.

Em Xuxa em O Mistério de Feiurinha (2009), a rainha dos baixinhos vive qual princesa dos contos-de-fadas?

- a. Cinderela
- b. Bela Adormecida
- c. Rapunzel

Neste filme, estrelado por Jim Carrey, um bancário tímido encontra misteriosa máscara, ao usá-la transforma-se em um ser com poderes de dar inveja a qualquer um.

- a. Monty Python - O Sentido da Vida
- b. O Máskara
- c. O Grinch

Primeira Animação da Walt Disney inc. a ser feita totalmente no computador?

- a. Toy Story
- b. Vida de Inseto
- c. Branca de Neve

Melhor efeito visual:

Para cada uma das equipes, o apresentador entregará um envelope com algumas imagens de cenas bem famosas de alguns filmes como, por exemplo a de Titanic e, na sua vez, cada equipe deve recriar os movimentos da cena, para que os outros lobinhos adivinhem. A equipe que fizer as melhores recriações receberá o Oscar dessa categoria.





No final, os apresentadores agradecem a presença e a audiência e despedem-se da plateia ao som de uma música final.



REGIONAL DE LOBINHOS
Imagem, som e movimento



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade

Onde está a Smurfette?

Título	Atividade Noturna: Onde está a Smurfette?
Objetivo	Trabalhar em equipe, aguçar o raciocínio, respeitar e ajudar o próximo. Progressão Pessoal: 120; A1; A16; S15; S31
Colaboração	Janete Arasaki
Duração	40 min no formato de um dia 50 min no formato de dois dias
Materiais	Gorro azul para todos os lobinhos
Número de Aplicadores	07
Ambientação	Local em ambiente externo e noturno com jardim e árvores. Após todas equipes passarem pelas três provas , todos os lobinhos deverão seguir para a BATALHA CAMPAL.
Recursos Humanos	Personagens: Papai Smurf, Pintor, Joca, Ranzinza, Desastrado, Smurfette, Gênio, Robusto, Fominha, Harmonia, Vaidoso, Poeta, Vovô Smurf, Gargamel, Gato Cruel e seus amigos.

	Prova 1 Os Lobinhos irão visitar a Aldeia dos Smurfs, mas, para ficarem pequeninos, do tamanho dos Smurfs, precisam usar o gorro azul e assim, caminhar na floresta até a aldeia. Ao chegar na Aldeia serão recepcionados pelo Papai Smurf que contará um pouquinho da história de sua aldeia e sobre as características dos talentos de alguns smurfs. Como curiosidade, diz que lá só tem Smurfs homens e quem traz o bebê smurf é a dona cegonha. Contudo existe uma Smurfette que é a xodozinha da aldeia... Nesse instante, entra em cena todo estabonado, o smurf Pintor que traz um bilhete: "SMURFETTE SEQUESTRADE. TRAGAM O LIVRO MÁGICO PARA TROCA. AGUARDAR PRÓXIMO BILHETE" Papai Smurf fica pensativo, pois o Livro Mágico é a alma da Aldeia, sem o livro, os Smurfs podem desaparecer para sempre. Então convida os lobinhos a se dividirem em 3 grandes grupos e cada grupo irá acompanhar o Pintor, o Joca e o Fominha (sistema de rodízio de bases). Smurf Pintor convida os Lobinhos para ajudarem a desvendar. Diz que a Smurfette adora flores, então vão até o jardim procurar pistas. Lá encontram outro bilhete: "SETE FLORES, SETE CORES, SEU NÉCTAR DEVERÁ EXTRAIR E LEVAR ATÉ A BATALHA".
Dinâmica	
Duração	40 min no formato de um dia 50 min no formato de dois dias
Materiais	garrafas pet com sucos de 7 cores; fazer flores de papelão de 7 cores diferentes e colocar no bocal da cada garrafa, com furo no meio para introduzir um canudo. 1 copo por matilha.
Número de Aplicadores	07
Ambientação	Prova 02 Perto de jardim ou de natureza
Recursos Humanos	Personagens: Papai Smurf, Pintor, Joca, Ranzinza, Desastrado, Smurfette, Gênio, Robusto, Fominha, Harmonia, Vaidoso, Poeta, Vovô Smurf, Gargamel, Gato Cruel e seus amigos.
Dinâmica	Demarcar área para início da prova por matilha, cada lobinho irá com seu próprio canudo aspirar um pouco do néctar (sem engolir) e levar até o recipiente de sua matilha, que deverá ser enchida com os vários nectars. A matilha vencedora com maior volume de néctar terá o privilégio de carregar até o final do aventura. O Joca, o brincalhão, apresenta um pacote de presente com bilhete que diz: "ECOAM PELOS ARES, GOVERNAR O MUNDO, SEU PODER É ABSOLUTO"
Duração	40 min no formato de um dia 50 min no formato de dois dias
Materiais	bexigas de 7 cores diferentes contendo filetes de papel com palavras, barbantes para pendurar as bexigas nas árvores.
Número de Aplicadores	07
Ambientação	Prova 03 Perto de jardim ou de natureza

Recursos Humanos	um por equipe de lobinhos
Dinâmica	Dividir os lobinhos em 7 equipes, e cada um deles deverá estourar uma cor de bexiga e ao encontrar as palavras deverá juntá-las e interpretá-las. Frases: 1. ABRACADABRA É A PALAVRA MÁGICA 2. ABRAÇACABRA E PUXE O SEU RABO 3. ABRAOBRAÇO E AMASSE O AMIGO 4. DOBRE A CABRA E SAIA CORRENDO 5. DURMA COM A CABRA E CONTE CARNEIROS 6. ABRA A BOCA DE SONO E VÁ DORMIR 7. ABRAÇE O SOL E SUSPIRE PARA A LUA A equipe que encontrar a frase 1 deverá carregar até o final da Aventura. O Fominha que adora comer absolutamente de tudo, explica para os lobinhos que a Aldeia dos Smurfs é rodeada por cogumelos. Mas o que são os cogumelos? Os cogumelos são uma forma comum de fungo que cresce em todo o mundo. Se desenvolvem em bosques ou em grama onde haja muita umidade. Alguns tipos de cogumelo são consumidos como alimento, mas outros são tóxicos. Os cogumelos tóxicos podem provocar doenças graves ou até levar à morte. Portanto, nunca se deve colher nem consumir cogumelos que crescem espontaneamente na natureza, a não ser que estejam acompanhadas de um especialista que saiba quais tipos são comestíveis. QUADRO DE COGUMELOS COMESTÍVEIS E VENENOSOS Montar uma galeria de exposição de fotos de cogumelos comestíveis e venenosos. Fazer vários cartões repetidos das figuras acima e espalhar no campo. Determinar local onde os lobinhos farão a colheita dos cogumelos e depositar nos lugares corretos, divididos entre comestíveis ou venenosos. Após a seleção de cogumelos, a matilha que acertou mais, terá a honra de carregar os cogumelos até o final da missão.

Comestíveis	Venenosos
 COGUMELO DOS CÉSARES	 MATA-MOSCAS
 MATSUTAKE	 CHAPÉU DA MORTE



Lactarius deliciosus



COGUMELO DE JARDIM



SHIITAKE



RUSSULA EMETICA



TRUFA



BOLETO SATÂNICO



LÍNGUA DE VACA



COGUMELO SANGRENTO



GYROMITRA SUCULENTA



Pleurocybella Porrigens



CHAMPIGNON



Lepiota Brunneoincarnata



SHIMEJI



PODOSTROMA CORNU-DAMAE

Após todas equipes passarem pelas três provas, todos os lobinhos deverão seguir para a BATALHA CAMPAL.

Antes, serão divididos em duas grandes equipes (fitas de TNT azul e vermelha).

Materiais	Fitas de TNT (amarrar na cabeça), cartões contendo desenho de pulga (quantidade cerca de $\frac{1}{4}$ do número de participantes), fitas crepe, saquinhos (4 x 10 cm tipo para presentes ou saquinho de pipoca) azuis contendo balas e vermelhas contendo folhas secas; nos saquinhos azuis deverão ter escrito virtudes boas na parte externa, e na vermelha, características negativas, (quantidade: o dobro do número de participantes, as palavras podem ser repetidas), máscaras de gatos, pequena fogueira.
Número de Aplicadores	07
Ambientação	Campo aberto ou quadra esportiva. Demarcar 4 cantos de proteção.
Recursos Humanos	07 iniciais
Dinâmica	Robusto, o valentão, vai conduzir os lobinhos para local seguro, subdividindo a equipe azul em dois grupos e a vermelha em dois grupos. Nos cantos de proteção, estarão seguros, mas todos tem uma grande missão: buscar os mini bags da cor de sua equipe. Alerta para o perigo: Gargamel, Cruel e seus comparsas estão à espreita para impedir essa caçada. Estão armados até os dentes com as Pulgas Biônicas que grudam e paralisam. Todos os Smurfs terão o poder de retirar as Pulgas Biônicas dos Lobinhos e jogar no chão, mas ninguém poderá pisá-las, senão irão paralisar de novo. Quando os lobinhos conseguirem todos os mini bags, o Gargamel e os gatos ficam paralisados. No final, aparece em cena o Vovô Smurf que havia desaparecido há cem anos, e diz que foi ele quem colocou todos os mini bags para salvar a Smurfette, e que na verdade foi ele que também colocou todos os bilhetes... direcionando-os para a Batalha Campal. Seu objetivo era transformar Gargamel. Gargamel fica irritadíssimo e diz que sequestrou Smurfette para fazer dela o que tinha de ser desde o início, a mulher smurf má que destruiria toda a população de smurfs do planeta. Mas precisava do Livro de Magia do Papai Smurf... Papai Smurf, grande alquimista, pega todos os ingredientes que os lobinhos conquistaram, mais a palavra mágica e junto com o Vovô transformam Gargamel e os gatos em personalidades boas e acabam revelam onde se encontra a Smurfette. Em seguida, pegam os mini bags vermelhos e queimam na fogueira. Todos os Smurfs ficam alvoroçados e fazem uma grande festa comemorando a vitória do BEM e até o Gargamel e os gatos participam da festa. Após a festa, os lobinhos retiram o gorro azul e retornam ao seu mundo real.