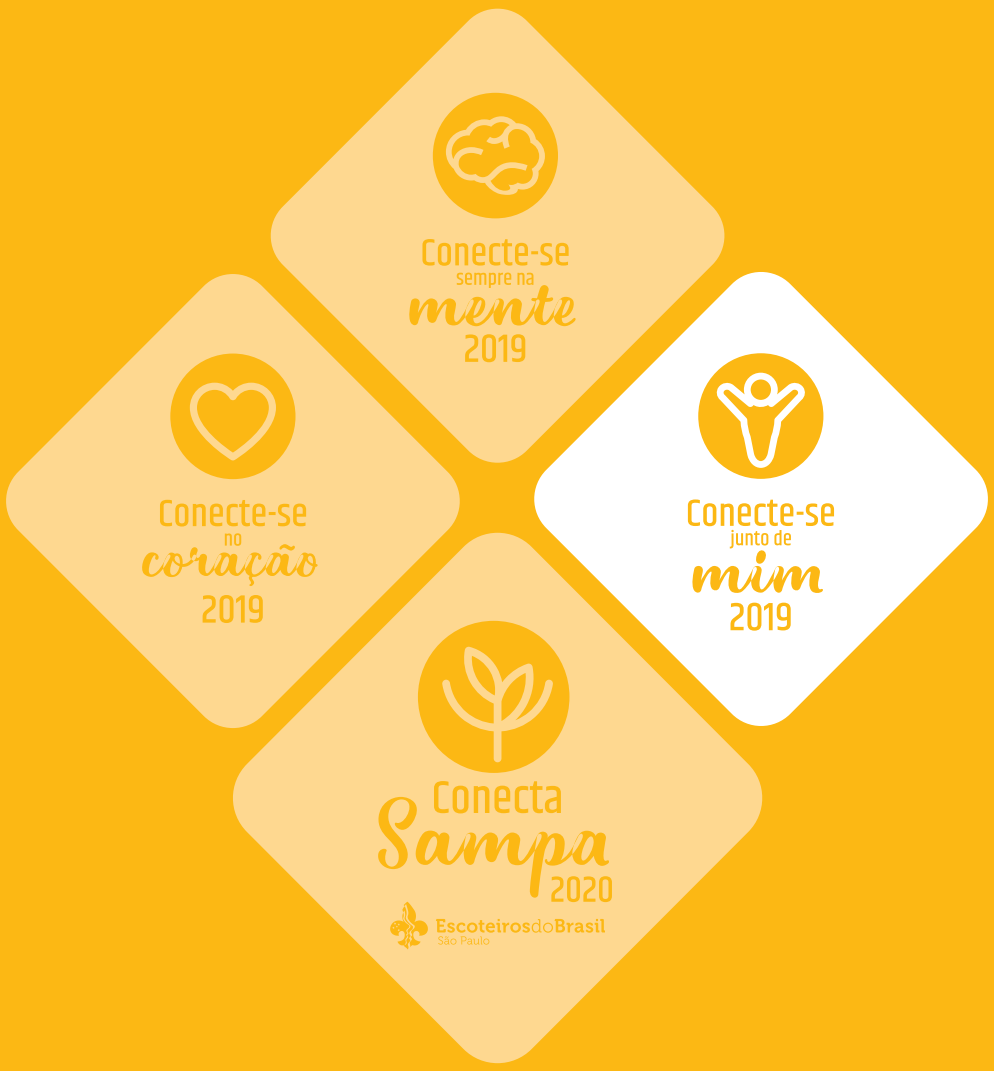
Escoteiros do Brasil
São Paulo



Conecte-se "Junto de Mim"
Rally de Lobinhos 2019

B O L E T I M 1

“Sonhar, brincar e realizar”

1. Definição da atividade

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. Tema

“Sonhar, brincar, realizar”

Aprender a aprender; aprender a fazer; aprender a ser e viver com os outros.
Brincar escoteiramente é ir além da imaginação, é proporcionar experiências inesquecíveis que permitam despertar o interesse de tudo que está ao seu redor, explorar o desconhecido, permitindo que conquistem sua autonomia. O Rally de Lobinhos 2019 " Sonhar, brincar, realizar" pretende oferecer atividades onde a criança possa brincar de maneira agradável e divertida, instigando a imaginação e sonhando com um mundo melhor.
É na infância que a criança desperta o interesse de tudo que está ao seu redor. Nessa fase, ela é capaz de transformar sonho em realidade brincando.
Brincar escoteiramente é:

- Ter amigos em vários lugares;
- Fazer novas amizades a cada evento ou atividade;
- Brincar sem medo de se sujar;
- Aprender que apesar das diferenças, todos somos iguais;
- Dar um bravo sincero;
- Dar asas à imaginação;
- Ter uma infância saudável.

Brincar escoteiramente é diferente! Vem brincar com a gente!

1.2. Proposta Educativa

A proposta educativa do Rally de Lobinhos 2019 está fundamentada nos conceitos básicos do Movimento Escoteiro, contribuindo na formação de pessoas comprometidas com a comunidade, como cidadãos responsáveis e úteis. Pretendemos que a criança vivencie os diferentes temperos da vida, sem esquecer de brincar, pois brincar é a essência do “ser criança”. Os princípios fundamentais que permeiam o programa do Rally de Lobinhos 2019 são:

- Promover experiências e vivências nas modalidades Básica, do Ar e do Mar;
- Apresentar experiências que estimulem a criança a refletir sobre as propostas dos Mensageiros da Paz, motivando-a para o desenvolvimento de ações junto a sua comunidade;
- Desenvolver atividades onde o Radioescotismo seja aplicado;
- Desafiar que a criança se conscientize sobre os cuidados com o meio ambiente, baseado no lema da “pegada zero";
- Estimular um ambiente inclusivo, onde as manifestações de diversidade são respeitadas e valorizadas;
- Incentivar a produção e consumo de alimentos saudáveis;
- Valorizar as diferentes formas de comunicação, onde a criança seja protagonista.

2. Dados das atividades

Local: Descentralizado, por Distrito, Interdistritos ou Unidade Escoteira Local (UEL).
Data: O período para realização do Rally de Lobinhos será de 14 de setembro a 19 de outubro de 2019, de acordo com a disponibilidade dos parceiros e locais.
Público-Alvo: Poderão participar do Rally de Lobinhos os membros juvenis e escotistas do Ramo Lobinho, com registro escoteiro válido.

Investimento do participante: Conforme a organização local. O levantamento dos custos e estimativa do valor a ser pago por participante deve ser determinado pela organização da atividade.
Autorizações: Atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário regular de reuniões da Unidade Escoteira Local só podem ser realizadas com autorizações dos pais/responsáveis legais dos membros juvenis e da Diretoria de Grupo.

3. Desenvolvimento das atividades

Para o Rally de Lobinhos 2019 são apresentadas as versões de uma programação básica (para um dia) ou acampamento/acantonamento (2 dias). Tanto o tempo, bem como as atividades propostas 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 sugeridos no item 6, o nome das atividades é apenas um exemplo, pois a rotação dos lobinhos pelas bases faz a ordem ficar diferente para algumas equipes.As fichas de atividade podem ser realizadas individualmente, no entanto, para que seja considerado Rally de Lobinhos, recomendamos que sejam realizadas pelo menos uma base de cada coordenação, juntamente com as do Ramo Lobinho.

Todas as atividades externas/especiais devem ser registradas no PAXTU Administrativo, para inclusão da atividade na ficha mod. 120 dos participantes, preferencialmente, com a descrição: "Rally de Lobinhos - XXXXXXXX" e, caso sejam distritais podem ser cadastradas como tipo "Atividade distrital". Após a realização das atividades sugeridas nas fichas, solicitamos que seja preenchido um Relatório Simplificado da atividade (conforme item 5 abaixo).

4. Divulgação do evento

Todo jovem devidamente registrado, autoriza a União dos Escoteiros do Brasil, EM TODOS OS SEUS NÍVEIS, sociedade civil sem fins lucrativos, declarada de Utilidade Pública Federal, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 33.788.431/0001-13, com sede na Rua Coronel Dulcídio, bairro Água Verde, Curitiba - PR, CEP 80.250-100, a utilizar-se das suas imagens e voz, ou daquele que representa ou assiste, captadas durante atividades escoteiras, ou a elas relacionadas, para a edição de filmes e fotos divulgando o Movimento Escoteiro e materiais educativos, conforme previsto no artigo 42°, parágrafo 11, do Estatuto da UEB.

Durante a realização da atividade, a Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Lobinho sugere que postem fotos em suas redes sociais, utilizando as hashtags #ramolobinhoSP e #rallydelobinhos. A página no facebook do Ramo Lobinho da Região Escoteira de São Paulo www.facebook.com/ramolobinhosp compartilhará e divulgará as fotos das atividades recebidas nas redes sociais.

5. Relatório Simplificado

Para que possamos ter conhecimento da abrangência e adequação desta atividade, solicitamos que os responsáveis pela aplicação respondam **um** relatório simplificado após realização das atividades por meio do link:
https://docs.google.com/forms/d/1h3EZ_vIOkVYZvCbEymOfyi6ZMWo-K0cRGQ3RzT9tUpc/edit

Este relatório deve preenchido no formulário até 10 de novembro de 2019. É muito importante a participação do jovem no processo de avaliação e, para nós, é importante conhecer a opinião de todos. Incentivamos que o relatório simplificado seja preenchido pelos escotistas responsáveis junto com os jovens. O modelo do certificado de participação será disponibilizado para download.

6. Orientações

Para mais orientações sobre com o que se preocupar na hora de elaborar sua atividade, consulte o Manual de Realização de Eventos produzido pelo Núcleo de Eventos do Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil que será disponibilizado no site http://www.escoteirossp.org.br/.

Alimentação

Projeto 1000 Hortas - Educação Ambiental e Alimentação Saudável:

O projeto 1000 hortas, financiado através de edital da Fundação Cargill, tem como objetivo estimular os jovens a criar hábitos saudáveis, através da informação, engajamento e com ações globais por meio do plantio de 1000 hortas em todo o estado de São Paulo. Propiciando oportunidades de capacitação para adultos e jovens, no Rally de Lobinhos foi criada ficha de atividade específica para ser aplicada durante o evento a ser replicada nas residências dos jovens e resultados publicados no #soulobinho.

Uma alimentação balanceada é importante para o desenvolvimento do ser humano em todos os sentidos. Dentro do Movimento Escoteiro, incentivar a boa alimentação e ingestão de nutrientes se faz muito importante. Mais que isso, planejar cardápios de atividades de acordo com o exigido e levar sempre em consideração as restrições alimentares previamente informadas, sejam elas alergias ou simplesmente opções. Ser capaz de incluir todos os grupos alimentares para um melhor aproveitamento e variedade, bem como fazer disso uma situação agradável e prazerosa, incentivando a atenção ao que se come, como preparar e por que comer.

Exemplo de cardápio para acampamento (com alterações para dietas restritivas e levando em consideração o proposto pelo Escotismo):

Café da Manhã Café com leite*, Pão de Caçador* recheado com chocolate*	*Substituir o leite normal por sem lactose ou de castanhas *Substituir a farinha branca por de aveia *Substituir o chocolate por geleia de fruta
Lanche Frutas	
Almoço Arroz*, Espetinho de frango* marinado na laranja, Salada Maçã caramelizada com canela	*Substituir o arroz por cuzcuz *Substituir o frango por proteína texturizada de soja hidratada
Lanche Suco de fruta com biscoitos integrais*	*Biscoitos sem glúten ou sem lactose
Jantar Chapati*, chilli simples* Arroz doce com canela	*Substituir a farinha branca por de aveia *Substituir a carne moída por proteína texturizada de soja hidratada

(Seguir sempre boas práticas de manuseio e segurança alimentar para evitar riscos de contaminação)

Uma grande parte da alimentação saudável é a utilização de temperos. O segredo, principalmente na atualidade, é a administração correta de sabores, sem o uso excessivo de sódio (grande componente do sal de cozinha), sendo o principal diferencial de temperos prontos em supermercados e os naturais. Vale lembrar que, de acordo com a OMS (Organização Mundial de Saúde), o limite de sódio diário está em 2g e muitos relatos nacionais colocam como média de consumo diário 5g para os brasileiros. Não é a primeira vez que "praticidade" é colocada à frente de "saúde", mas o simples fato de cultivar alguns temperos em casa facilita e ajuda em uma comida mais saborosa e saudável.
Alguns temperos sugeridos: orégano, cebola, alho, salsinha, cebolinha, alho-poró, louro, manjericão
Para carnes vermelhas: alecrim
Para frango: tomilho
Para peixes: coentro
Para substituir o caldo de legumes em sachê: utilizar cascas de legumes e temperos em natura para fazer um caldo e congelá-lo em porções. Descongelar conforme a necessidade para carnes, risoto, sopas ou ensopados.

*Orientações por Vittória Murari (Clã Autônomo Olave St.Clair - 457/SP)

Equipe Regional de Saúde - Nutrição e Saúde
Sugestão de Cardápio para Atividade
Sugestão 1

Refeição	Alimento	Substituição / Opção
Café da Manhã	Pão Francês	Biscoito Salgado
	Margarina	
	Leite Integral	Suco
	Achocolatado	Suco
	Café	
	Opção: Fruta da Época	
Colação (opcional)	Frutas da Época	
	Suco	
	Opção: Biscoito Doce e/ou Salgado	
Almoço	Arroz Branco	Arroz Integral
	Feijão	
	Carne de Boi Cozida c/ Legume	PTS* com Legume
	Salada de Folha e Legume Cozido	
	Suco	
	Sobremesa Doce	Fruta
Lanche Tarde	Biscoito Doce	Bolo
	Biscoito Salgado	Pão Francês
	Frutas da Época	
	Suco	Leite com Achocolatado

Jantar	Arroz Branco	Arroz Integral
	Feijão	
	Peito de Frango	Preparação com Ovo
	Folha Refogada	
	Salada de Legumes Cozidos	
	Suco	
	Sobremesa Doce	Fruta
Ceia	Pipoca	Biscoito Salgado
	Chá	Biscoito Salgado
	Suco	Biscoito Salgado

* Proteína Texturizada de Soja

Equipe Regional de Saúde - Nutrição e Saúde
Sugestão de Cardápio para Atividade
Sugestão 2

Refeição	Alimento	Substituição / Opção
Café da Manhã	Pão Francês	Biscoito Salgado
	Margarina	
	Leite Integral	Suco
	Achocolatado	Suco
	Café	
	Opção: Fruta da Época	
Colação (opcional)	Frutas da Época	
	Suco	
	Opção: Biscoito Doce e/ou Salgado	
Almoço	Arroz Branco	Arroz Integral
	Feijão	
	Carne de Boi Isca	Preparação com PTS*
	Farofa ou Virado	
	Salada de Legumes Crus	
	Suco	
	Sobremesa Doce	Fruta

Lanche Tarde	Biscoito Doce	Bolo
	Biscoito Salgado	Pão Francês
	Frutas da Época	
	Suco	Leite com Achocolatado
Jantar	Massa	Arroz Branco / Integral
	Molho	Feijão
	Preparação com Carne Moída	PTS* com Legume
	Folha Refogada	
	Salada de Legume Cozido	
	Suco	
	Sobremesa Doce	Fruta
Ceia	Pipoca	Biscoito Salgado
	Chá	Biscoito Salgado
	Suco	Biscoito Salgado

* Proteína Texturizada de Soja

Equipe Regional de Saúde - Nutrição e Saúde
Sugestão de Cardápio para Atividade
Sugestão 3

Refeição	Alimento	Substituição / Opção
Café da Manhã	Pão Francês	Biscoito Salgado
	Margarina	
	Leite Integral	Suco
	Achocolatado	Suco
	Café	
	Opção: Fruta da Época	
Colação (opcional)	Frutas da Época	
	Suco	
	Opção: Biscoito doce e/ou salgado	

Almoço	Arroz Branco	
	Feijão	
	Frango	Preparação com Ovo
	Guarnição	
	Salada de Folhas	
	Suco	
	Sobremesa Doce	Fruta
Lanche Tarde	Biscoito Doce	Bolo
	Biscoito Salgado	Pão Francês
	Frutas da Época	
	Suco	Leite com Achocolatado
Jantar	Arroz Branco	
	Feijão	
	Carne de Boi Cozida	PTS* com Legume
	Folha Refogada	
	Salada de Legumes Cozidos	
	Suco	
	Sobremesa Doce	Fruta
Ceia	Pipoca	Biscoito Salgado
	Chá	Biscoito Salgado
	Suco	Biscoito Salgado

* Proteína Texturizada de Soja

Equipe Regional de Saúde - Nutrição e Saúde
Sugestão de Cardápio para Atividade
Sugestão 4

Refeição	Alimento	Substituição / Opção
Café da Manhã	Pão Francês	Biscoito Salgado
	Margarina	
	Leite Integral	Suco
	Achocolatado	Suco
	Café	
	Opção: Fruta da Época	

Colação (opcional)	Frutas da Época	
	Suco	
	Opção: Biscoito doce e/ou salgado	
Almoço	Arroz Branco	PTS* com Legumes
	Frango Peito	PTS* com Legumes
	Guarnição	
	Salada de Folha	Fruta
	Suco	Fruta
	Sobremesa Doce	Fruta
Lanche Tarde	Biscoito Doce	Bolo
	Biscoito Salgado	Pão Francês
	Frutas da Época	
	Suco	Leite com Achocolatado

Observações Gerais
Observação 1: A colação pode ser utilizada como opção de hidratação para os jovens, dependendo da intensidade das atividades e temperatura do ambiente. Sua utilização só é necessária se o tempo entre café da manhã e almoço se estender por mais de 4 horas.
Observação 2: Verificar disponibilidade de legumes quanto à época da atividade.
Observação 3: Dar preferência para suco natural, polpas de frutas ou suco concentrado. A utilização de suco em pó não é recomendada.
Observação 5: Caso tenha algum participante vegano, oferecer PTS em todas as refeições.
Observação 6: Atentar a restrições alimentares relacionadas à religião dos participantes (judaica, muçulmana, etc.)
*Orientações por Carolina Maria Fiorante (Nutricionista CRN-3 45003)

Diversidade e Inclusão
O Rally de Lobinhos é um momento em que as lobinhas e os lobinhos têm a oportunidade de ir para lugares novos, conhecer novas crianças e adultos, fazer amigos, experimentar atividades diferentes e aprender muito. As crianças são diferentes entre si e reagem de formas diversas nesses tipos de eventos, pois as individualidades de cada uma permitem que elas interajam com o mundo e com os outros de forma única.

Sabemos que crianças com deficiências físicas e transtornos do neurodesenvolvimento (como crianças com Transtorno do Espectro Autista, Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, Deficiência Intelectual, entre outros) podem apresentar ainda mais dificuldade em eventos como o Rally, onde o novo e o diferente podem se apresentar como barreiras e/ou limitações para a participação nas atividades propostas. O que deve nortear nossa prática nestes casos, acima de tudo, é o fato de que as crianças devem ser respeitadas nas suas individualidades, em seus desejos, potenciais e necessidades.
Recomendamos que as UELs que tiverem jovens com deficiências avisem a equipe organizadora do evento sobre as necessidades dessas crianças. Antes do dia do Rally, procure conversar com o jovem e com sua família, explicando como é o evento, conhecendo um pouco mais sobre seu lobinho e sua lobinha e como ele pode reagir e participar da melhor maneira deste momento. É possível também que os escotistas entrem num consenso de que é necessário que um adulto acompanhe o jovem durante todo o Rally ou que as atividades sejam adaptadas para ele. A possibilidade de uma base ser adaptada para a participação de uma criança com deficiência deve sempre acontecer, prezando por adaptações que promovam a inclusão da criança na atividade de forma que ela participe em interação com os outros jovens, e não por adaptação que facilite a

segregação da criança no evento. Também recomendamos que nenhuma criança seja "marcada" com adesivos, pulseiras, etiquetas, entre outros que a identifique de forma pejorativa.

Gostaríamos de evidenciar que, infelizmente, não há nenhuma recomendação que seja definitiva sobre como lidar com todas as crianças com deficiência, suas peculiaridades e seus comportamentos, e que esta é uma limitação inclusive das áreas da saúde que pesquisam e trabalham este assunto. A Coordenação Regional Mundo Melhor, por meio das equipes regionais de Diversidade e Inclusão, estará à disposição pelo e-mail mundomelhor@escoteirossp.org.br para colaborar com formas de adaptar as atividades propostas.

Sustentabilidade
Cabe à organização do Rally de Lobinhos a atenção especial quanto à sustentabilidade na execução do evento, de modo que o consumo de materiais, descarte de alimentos e geração de lixo sejam o mínimo possível, levando sempre o lema da Pegada Zero. Aproveite este momento para incentivar o uso das canecas e kits de alimentação de uso individual, reforçando ainda mais a Pegada Zero.

6. Programação sugerida

Programação VERSÃO BÁSICA - DURAÇÃO 1 DIA			
HORÁRIO			**ATIVIDADE – exemplo de sequência de uma equipe**
Início	**Tempo**	**Término**	
8:00	**00:30**	**08:30**	**Recepção, material, formação das equipes**
08:30	**00:30**	**09:00**	**Abertura**
09:00	**00:40**	**09:40**	**Base: Brincadeiras**
09:40	**00:40**	**10:20**	**Brincando nas nuvens**
10:20	**00:20**	**10:40**	**Lanche**
10:40	**00:40**	**11:20**	**Avião Perdido**
11:20	**00:40**	**12:00**	**Reino das águas claras**
12:00	**00:40**	**12:40**	**Ajudar o Astronauta**
12:40	**01:00**	**13:40**	**Almoço**

13:40	00:40	14:20	Portinari
14:20	00:40	15:00	Dinâmica Recompensa Justa
15:00	00:40	15:40	Compartilhando a paz
15:40	00:20	16:00	Lanche
16:00	00:40	16:40	Asas da Imaginação
16:40	00:40	17:20	Minha horta
17:20	00:30	17:50	Encerramento

Programação VERSÃO PARA ACANTONAMENTO/ACAMPAMENTO 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	00:10	10:30	Jogo quebra-gelo

10:30	00:50	11:20	Base: Brincadeiras
11:20	00:50	12:10	Brincando nas nuvens
12:10	01:00	13:10	Almoço
13:10	00:50	14:00	Avião Perdido
14:00	00:50	14:50	Reino das águas claras
14:50	00:20	15:10	Lanche
15:10	00:50	16:00	Porta-Aviões
16:00	00:50	6:50	Que história o Céu me conta
16:50	00:50	17:40	Ajudar o Astronauta
17:40	00:50	18:30	Minha horta
18:30	01:00	19:30	Banho
19:30	01:00	20:30	Jantar
20:30	01:00	21:30	Noite de Conexão*
21:30	00:30	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	00:30	08:00	Café da manhã
08:00	00:10	08:10	Hasteamento
08:10	00:50	09:00	Retrato de um Herói
09:00	00:50	9:50	Asas da Imaginação
09:50	00:20	10:10	Lanche
10:10	00:50	11:00	Portinari
11:00	00:50	11:50	Dinâmica Recompensa Justa
11:50	00:50	12:40	Compartilhando pela paz
12:40	01:00	13:40	Almoço
13:40	00:30	14:10	Arrumação/limpeza
14:10	00:30	14:40	Encerramento

* A proposta da "Noite de Conexão" é oferecer aos jovens uma oportunidade única para interação com outros lobinhos e lobinhas. Deve ser planejado um espaço lúdico, visando ofertar, de acordo com a disponibilidade de recursos (pessoas, local e materiais), várias possibilidades de conexão, levando em conta os interesses dos jovens, por exemplo, um momento livre para que aqueles jovens que gostam, possam trocar lenços e distintivos, oferecer ainda cantos com jogos de tabuleiro ou canções de roda, um mural para troca de mensagens ou decorarem com grafite, ouvirem música, cantarem, dançarem, ou apenas, mas não menos importante, simplesmente conversarem e fazer novos amigos.
** A base "Radical" que consta nas fichas de atividades sugeridas, embora não conste na programação sugerida, pode ser usada caso haja tempo na programação e a equipe e os jovens optem por inserir.
Brincar é sonhar, é surgir num mundo de fantasia, dando asas à imaginação. É neste universo lúdico que os lobinhos encontrarão as portas que levarão a cada base, um novo universo, um novo desafio, uma nova brincadeira surgirá a cada porta. Onde cada um pode fazer um novo amigo, voar pela imaginação, seja passando mensagem, descobrindo seu herói. Conhecendo o mundo submarino com o príncipe das águas e o ajudando a melhorar o que há por debaixo da água. Sendo crianças iguais, num lugar que não há diferença entre nós. Uma viagem desde o fundo da mar até o espaço, um mergulho em vários universos, em varias fantasias descobrindo e aprendendo a cada base, a cada brincadeira.

7. Aquisição de distintivos

A aquisição do distintivo "Conecte-se, junto de mim" correspondente à atividade é opcional e poderá ser feita através do site: http://www.meukit.escoteirossp.org.br/

8. Equipe de concepção da atividade

Coordenação Geral:
Marcia Thais Gomes

Equipe:
Barbara Barros Campos
Emerson Solidario de Souza Nicioli
Lenira Cristina Vivente Nicioli
Weliton Alberto dos Santos
Maria Eduarda Telles Cardoso
Lais de Oliveira Sousa
Dominique Vieira Santos
Daisy Aparecida de Ornellas Camargo Moura
Jane C. F. Lérias Guereta
Magali Brasileiro da Silva
Fabio Alexandre Guereta

Coordenações Regionais Envolvidas:
Coordenação da Modalidade do Ar
André Sulai
Emerson Beraldo
Coordenação da Modalidade do Mar
Marcelo Torriceli Lima
Ana Paula Luz de Almeida Narducci
Rejane de Souza Lima
Coordenação da Educomunicação
Carlos Eduardo Lourenço
Coordenação de Diversidade e Inclusão
Cecilia Raissa Prado Reis
Carla Camargo Valezim
Juliano Ferreira Arcuri

Coordenação dos Mensageiros da Paz
Carolina Mayumi Ikuta
Natália Side
Matheus Silva Fornel
Mariana Martins Rossini
Gustavo Gomes
Coordenação de Radioescotismo
Marcos Akira Coccaro Matsuyama
Coordenação de Saúde
Eliana Marcia Sotello Cabrera
Carolina Maria Fiorante
Vittória Maria Murari de Abreu
Diretoria Jovem
Fernando Sanches
Júlia Ribeiro
Victor Hugo

Colaboradores:
Bia Reali
Paulo Roberto Gomes
Joyce Schiezari
Fabio Schiezari
Arlindo Carvalho
Daniela Bicudo Molinari

Agradecimentos pela colaboração a:
Sugestões via e-mail
Wilson de Morais - GE Arara Azul 178/SP
Fernanda Calazans - GE do Mar Albatroz 175/SP
Yuri Barbosa - GE do Mar Albatroz 175/SP Marcia Cardoso - GE I Juca Pirama 196/SP
Ivi Ruiz Riberto do Prado - GE Tibiriça 243/SP
Raquel Matias Medeia - GE Serra do Japy 236/SP
Ana Márcia Marquez Targa - GE Passos 443/SP
Lilian Yukie Ojji

Revisão:
Daniela Bicudo Molinari
Mariana De Marchi
Thiago Bueno

Diagramação:
Caio Angarten

Coordenadores distritais do Ramo Lobinho
do 13º, 14º, 16º e 26º Distritos Escoteiros.

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

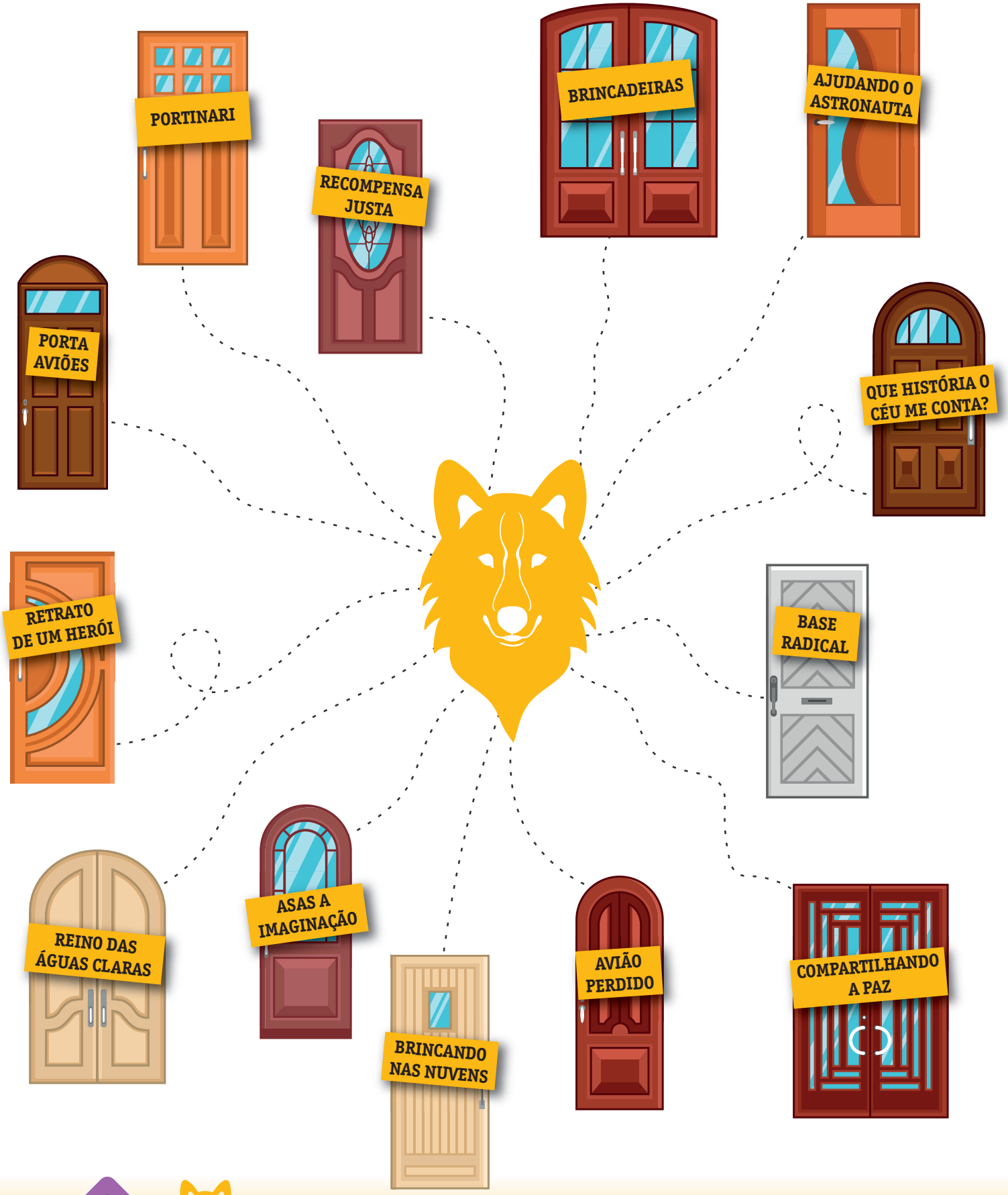
Aquisição de distintivos e outros itens de enxoval
Site: www.meukit.escoteirossp.org.br

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

Alessandra Aya
Coordenação Regional de Programa Educativo

Marcia Thais Gomes
Coordenação Geral da Atividade

Imprima esta página e utilize as portas para que os lobinhos saibam quais atividades já realizaram.



EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Portinari: sua arte comunica sua vida
Duração	40 minutos para um dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Coordenação de Educomunicação - Carlos Eduardo Lourenço
Número de Aplicadores	De 2 a 6 aplicadores
Quantidade de participantes	De 2 a 40 participantes pode vez
Materiais	1ª parte (desenho/pintura) Folhas de sulfite; barbante ou sisal; tintas, pinceis, ou canetinhas ou giz de cera. 2 ª parte (brincadeira pintada) corda, giz ou tijolo para riscar chão, balde e algumas vendas de olhos. (na verdade a brincadeira será a vivência de uma das pinturas; os escotistas voluntários deverão escolher uma pintura que possa ser vivenciada com o que dispõe em seu grupo.
Objetivos	Conhecer uma personalidade importante e relevante do movimento modernista da pintura brasileira. Entender que a arte e as expressões artísticas podem comunicar sentimentos, emoções, lembranças, desejos, sonhos e aspirações dos artistas. Possibilitar o desenvolvimento da coordenação motora fina e do pensamento criativo na expressão de suas emoções e pensamentos pela arte.
Descrição	As crianças são apresentadas ao Cândido Portinari – sugerimos que os escotistas imprimam algumas ilustrações de quadros como Ciranda, Retirantes e outros quadros que mostram as lembranças da infância do pintor, pois o Portinari pintava e tinha como tema as lembranças de sua infância. Se der tempo, a base pode também contar com uma segunda parte da

	atividade que é concretizar alguma das brincadeiras retratadas nos quadros dos lobinhos.
Desenvolvimento	Os lobinhos chegam na base e são apresentados e conhecem Cândido Portinari (escotista fantasiado). Ele dialoga com as crianças convidando-as a fechar os olhos e imaginar as brincadeiras que mais gostam ou gostariam de fazer com seus pais, irmãos e amigos. Portinari, então, explica que sua arte sempre retratava fatos marcantes de sua infância, que ficaram na memória, e que precisamos registrar isso, sendo que o desenho, a pintura é uma excelente forma de comunicar ao mundo o que queremos, sonhamos e ou gostamos. Assim as crianças são convidadas a se expressarem, registrarem em tinta e no papel as brincadeiras que gostam ou gostariam de fazer com seus pais, familiares e amigos. As artes serão expostas no "Museu Escoteiro do Rally" e todos poderão ver o sonho de cada lobinho. Bônus: Portinari pode ficar curioso sobre a brincadeira pintada pelo lobinho e propor a todos realizá-la, brincar para ele se lembrar de como é que se brinca. Isso seria um tremendo desfecho feliz. Mas é um bônus.
Competências trabalhadas	Expressão artística; Expressar seus sentimentos, desejos e emoções; Relação interpessoal com os demais lobinhos, socialização.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais. **Desenvolvimento Afetivo** A13. Expressa afeto pelos pais, seus irmãos e demais familiares, mas aceita se separar deles para acampar com a alcateia. A14. É espontâneo (a) em seus sentimentos e emoções, sendo capaz de conversar sobre seus medos, alegrias e tristezas.

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

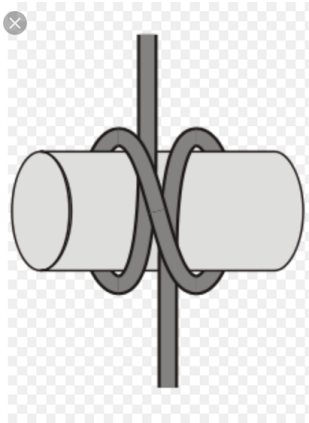
RAMO LOBINHO

Título	Ajudando o Astronauta
Duração	40 minutos para um dia 50 minutos para dois dias
Número de Aplicadores	2 escotistas, pelo menos 1 radioamador.
Quantidade de participantes	Uma a duas matilhas (aumentando proporcionalmente o material).
Materiais	Fichas de nós (Direito, Direito Alceado, Aselha, de Correr, Escota, Escota Alceado e Volta do Fiel). Um cabo de 50 cm para cada lobinho. 2 celulares com aplicativos Robot36 e SSTVEncoder instalados, 2 HTs comerciais tipo Talk About, 2 HTs VHF de radioamador. Folhas de sulfite em branco. Lápis ou caneta.
Objetivos	Desenvolver a observação e concentração. Estimular o contato com uma nova ferramenta, o radiocomunicador portátil. Experimentar o SSTV.
Descrição e Desenvolvimento	O Astronauta (escotista fantasiado) pedirá ajuda aos lobinhos para decifrar quais os nomes dos nós das imagens que ele irá passar pelo rádio de sua Estação Espacial. O escotista ficará com um comunicador comercial e outro VHF para transmitir a imagem de um celular com o aplicativo SSTVEncoder. O escotista que acompanha a matilha ficará com o celular e aplicativo Robot36 para receber a imagem do nó e os lobinhos poderão ajudá-lo com o rádio HF e o comunicador do tipo Talk About. Eles escutarão as instruções do Astronauta pelo rádio e aguardarão a chegada da imagem de um nó. Depois que receberem a imagem e todos visualizarem, cada lobinho escreverá em meia folha de sulfite o nome do nó. Depois deverá

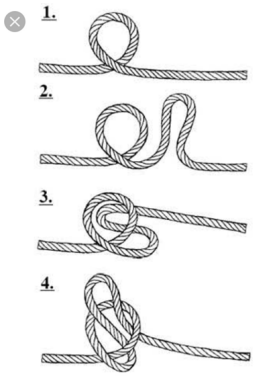
	demonstrá-lo com a corda de treino e dizer para que serve ao escotista acompanhante, e depois para o Astronauta através do rádio. As imagens vão se seguindo até terminar o tempo da base. O Astronauta tira a foto com o celular da ficha do nó pelo aplicativo Robot36 e transmite para o chefe que está com o celular e aplicativo SSTVEncoder Observações: As transmissões de imagens poderão ser de qualquer coisa que trabalhe as competências dos lobinhos e utilizem a tecnologia SSTV que possibilita o contato com a ARISS futuramente como radioamador. Outro exemplo: podemos transmitir a imagem de uma silhueta do corpo humano e pedir para os lobinhos copiarem num papel sulfite. Depois transmitimos imagens dos principais órgãos e sistemas do corpo humano e o lobinho deverá decifrar qual órgão e desenhá-lo no corpo em silhueta. E explicar o funcionamento. Assim ele cumpre o item F12. Mas cabe lembrar que o jogo pode servir como instrução e aprendizado ao invés de avaliar o conhecimento. Fica a critério do escotista.
Competências trabalhadas	7. Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais; 5. Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I6. Fazer os nós direito, direito alceado, aselha e de correr, saber para que servem e aplicá-los numa atividade. I16. Fazer os nós de escota, escota alceado, volta do fiel, saber para que servem e aplicá-los numa atividade.
Colaborador	Coordenação de Radioescotismo - Marcos Akira – PY2MAM

Anexos: nós

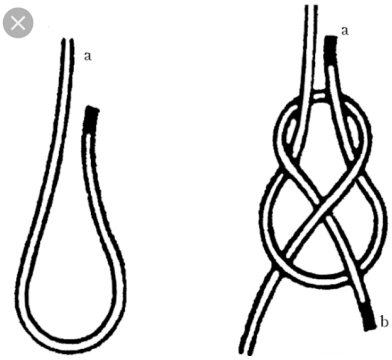
Volta do fiel



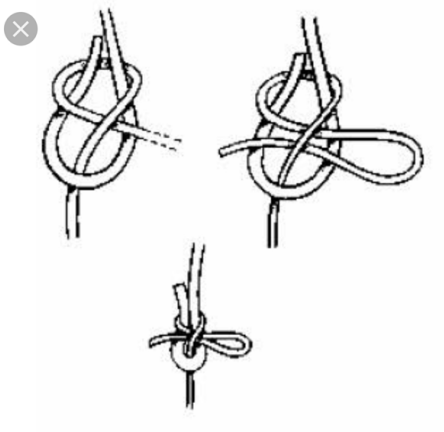
Nó de Correr



Nó de Escota

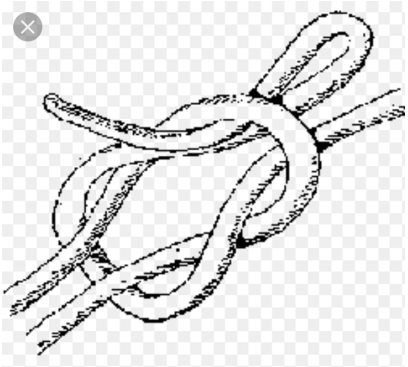


Nó de Escota Alceado



Nó de aselha

Nó direito alceado



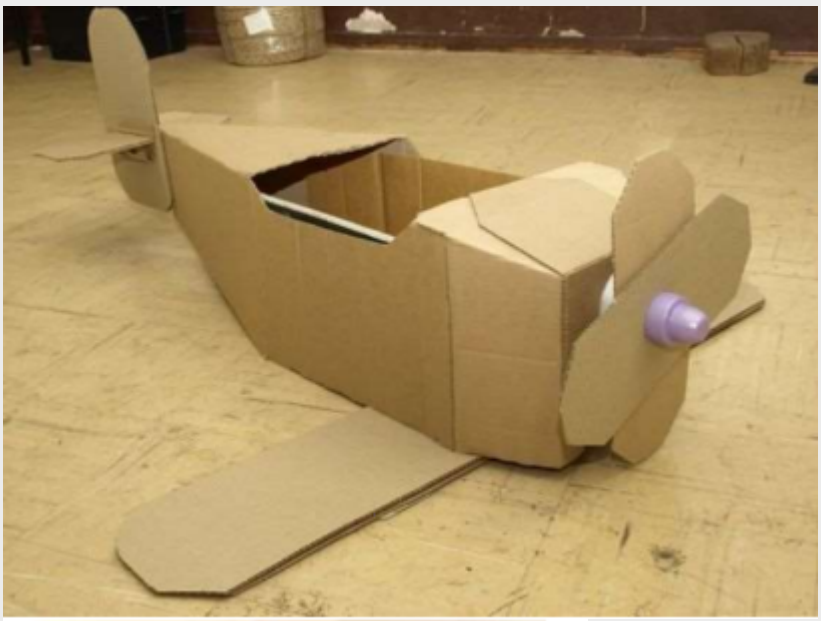
Nó direito

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Avião Perdido
Duração	40 minutos para um dia 50 minutos para dois dias
Número de Aplicadores	4 escotistas
Quantidade de participantes	De uma a duas matilhas
Materiais	4 vendas (pode ser um óculos de natação tapado), sisal para demarcar a pista de pouso, avião de papelão que possa ser vestido pelo jovem conforme imagens abaixo.



1001 Feltro

Objetivos	Vivenciar a importância da comunicação precisa e a confiança nos demais, mesmo que isso seja feito em um ambiente ruidoso.
Descrição	Para o jogo, um lobinho por matilha deve estar como avião e os demais misturados ao redor da área de jogo. A área necessária seria um campo quadrado ou circular de, no mínimo, 20 x 20 metros. As matilhas podem ser colocadas ao redor desta área, mas não poderão sair do lugar determinado, pois precisam estar distantes o suficiente para que não seja possível se comunicar facilmente com o lobinho que está no avião perdido.
Desenvolvimento	Escolher um lobinho de cada matilha para ser o avião. Após estar vendado, o mesmo deve ser rodado para perder a orientação e levado até um ponto da área do jogo. A matilha deverá conversar entre si para descobrir qual é a melhor estratégia de comunicação para orientar o piloto para que pouse o avião entre a marcação de pista. Em seguida, devem executar a atividade.
Competências trabalhadas	6. Se expressa bem, procura usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente. 17. Demonstra boa vontade ao colaborar habitualmente na execução de tarefas domésticas e na alcateia.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I17. Dar corretamente um recado da Alcateia para seus pais ou vice-versa. **Desenvolvimento social**

	S20. Desempenhar as tarefas de serviço que lhe couberem durante o acampamento e nas reuniões da Alcateia.
Colaboração	Coordenação da Modalidade do Ar - André Sulai e Emerson de Paiva Beraldo

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Que história o Céu me conta?
Duração	40 minutos para atividade de um dia 50 minutos para atividade de dois dias
Número de Aplicadores	3 a 4 aplicadores
Quantidade de participantes	De 1 a 2 matilhas
Materiais	Computador com o programa Stelllarium instalado. https://stellarium.org/ é um sotfware gratuito para observação estelar. Celular com aplicativo Sky Map (Android) ou Sky Map 2 (IOS) instalado e devidamente calibrado. Papel e canetinhas para o desenho das constelações pelos Lobinhos.
Objetivos	Desenvolver raciocínio lógico através de conhecimentos sobre os movimentos da Terra e das constelações. Desenvolver a criatividade através da construção de narrativas que se assemelham a mitos.
Descrição	Apresentar para os lobinhos as noções de rotação e translação da Terra, que levam a mudança das constelações que aparecem no céu ao longo do ano. Também trabalhar com a construção de histórias e narrativas próprias, potencializando a criatividade das crianças. No caso da realização do Rally em dois dias, realizar preferencialmente essa base durante a noite em local externo, aproveitando se possível o céu noturno. No caso de céu encoberto ou rally realizado em um dia, sem a possibilidade de visualização do céu noturno, utilizar o software do Stellarium para mostrar às crianças as constelações discutidas nessa base. Também é extremamente recomendado que a chefia se prepare para essa base utilizando o software do Stellarium, tanto para realização da atividade em céu aberto quanto apenas pelo software. Como apoio para realização da atividade em céu aberto, é possível utilizar o aplicativo Sky Map (Android) ou Star Walk 2 (IOS) que realiza o reconhecimento do céu, revelando o posicionamento das

	constelações (o uso do GPS é essencial para o funcionamento dos mesmos). Caso não seja possível utilizar os software e aplicativo citados, realizar a impressão das imagens das constelações, a fim de ilustrar as histórias contadas.
Desenvolvimento	**Perguntar para os lobinhos se eles sabem que a Terra se move no espaço e explicar os movimentos da Terra - Rotação e Translação** A **rotação e translação** são os dois principais movimentos realizados pelo planetas. Juntos, eles são responsáveis por diversos fenômenos que acontecem na nossa atmosfera, como o clima e até mesmo a duração dos dias e noites. A **rotação** é o movimento que a Terra realiza em torno de seu próprio eixo de oeste para leste. A rotação do planeta Terra tem 24 horas de duração. Qual a principal implicação desse movimento? O dia e a noite. Sem esse movimento seria sempre dia em um lado do planeta, sendo esse lado extremamente quente e do outro lado seria sempre noite e igualmente frio.

	A **translação** é o movimento que os planetas realizam em torno do Sol, sendo que esse movimento para o planeta Terra dura 365 dias, 4 horas e alguns minutos (quanto mais afastado o planeta do Sol, mais tempo levará para que ele realize o movimento de translação). Esse movimento é o responsável por diversos fenômenos como a existência das estações do ano e pela mudança das constelações no céu. **Depois de falar sobre as constelações, apresentar para as equipes algumas constelações famosas do céu noturno de primavera com as suas respectivas histórias - incluindo o Cruzeiro do Sul.** **O que são constelações?** Constelações agrupamentos aparentes de estrelas criados pela imaginação do homem. Para os antigos, elas representavam as figuras de semideuses, heróis de suas mitologias e objetos de uso diário. Atualmente há 88 delas distribuídas por todo o céu e reconhecidas pela União Astronômica Internacional, com limites perfeitamente determinados. Em geral, as estrelas de uma constelação não estão ligadas fisicamente. Os nomes das constelações são em latim. Graças ao movimento de translação temos diferentes constelações no céu durante as diferentes períodos do ano. As constelações associadas às estações do ano, geralmente são grandes, de fácil localização e formadas por estrelas brilhantes com a finalidade de facilitar o reconhecimento do céu. No meio de uma dada estação, a constelação associada encontra-se próxima à região mais alta do céu, no início da noite. Para o hemisfério sul são as seguintes: **Outono (Leo), Inverno (Scorpius), Primavera (Pegasus) e Verão (Orion).** Como estamos na primavera, vamos falar sobre algumas constelações que podemos encontrar nesse período. **Constelação de Pegasus** - O cavalo alado. Na mitologia grega era um cavalo alado, que segundo o mito nascido do sangue da Medusa, após ser decapitada por Perseu. Atena

domesticou o cavalo alado e o ofereceu ao herói grego, o arqueiro mitológico Belerofonte, para que combatesse a Quimera. Belerofonte tentou usá-lo para aproximar-se do Olimpo, mas Zeus derrubou o cavaleiro e o derrotou. Pégaso transformado em constelação, o cavalo passou desde então ao rei do Olimpo.
Localização: constelação associada à primavera; domina a região norte do céu, no início da noite e no meio da estação.
Estrelas mais brilhante da constelação (α): Markab.

Constelação de Andromeda - A princesa acorrentada
De acordo com a mitologia grega, a mãe de Andrômeda se autoproclamou a mais linda entre as Nereidas (ninfas do Mar Mediterrâneo). Esse fato provocou a fúria de Poseidon (Deus das águas). Ele resolveu inundar o planeta e enviar o monstro marinho Ceto (baleia) para devorar toda humanidade. Cefeo, pai de Andrômeda, desesperado, foi até o oráculo para saber o que fazer para derrotar Ceto. Ele foi orientado a oferecer Andrômeda para o monstro para salvar o mundo. Cefeo assim fez, acorrentando Andrômeda em uma rocha. O herói Perseu ao passar pela região, viu a princesa acorrentada e se apaixonou por ela. Pediu então a mão da princesa em casamento para o rei e a rainha. Eles concordaram desde que Perseu salvasse Andrômeda do monstro Ceto. Perseu, com a cabeça da Medusa derrotou Ceto, que se tornou um coral no fundo do mar. E como prometido Andrômeda e Perseu se casaram.
Localização: a nordeste de Pegasus. Sua estrela α é utilizada para formar o grande quadrilátero de Pegasus.
Estrelas mais brilhante da constelação (α): Alpheratz

Constelação de Aries - Carneiro ou Bode
Na mitologia grega, os gêmeos Phrixus e Helle do Rie Boeotian foram nomeadas para o sacrifício, pois eram odiados por sua madrasta. Quando a mão real ouviu sobre o plano maléfico, enviou um bode dourado e alado para salvá-los. Enquanto o bode voava com os gêmeos, Helle caiu dentro do mar, mas o filho Phrixus acabou se salvando. Em honra a sua chegada o rei sacrificou o bode e presenteou Phrixus com a pelagem dourada e também com a mão de sua própria filha em casamento. O bode virou uma constelação no céu.
Localização: a leste do quadrilátero de Pegasus
Estrelas mais brilhante da constelação (α): Hamal

O cruzeiro do sul é uma constelação típica do **outono**, mas também podemos visualizá-la na primavera.

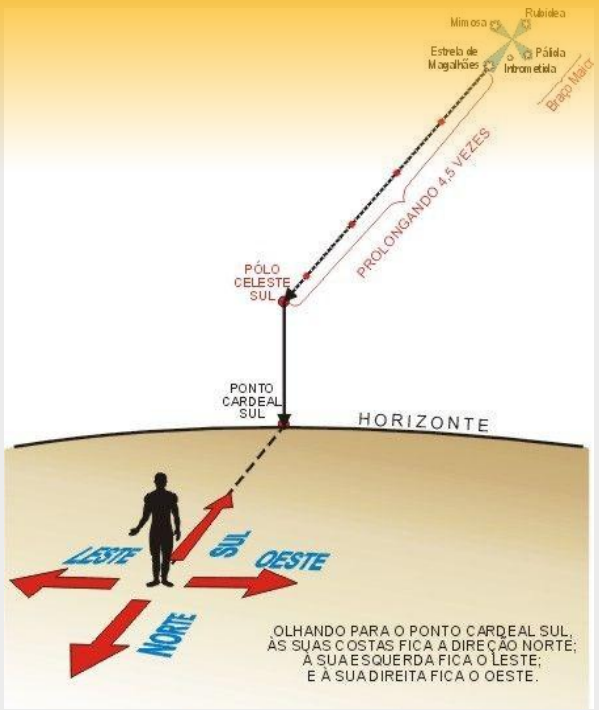
Constelação de Crux - Cruzeiro do Sul

Das 88 constelações conhecidas o Cruzeiro é a que ocupa menor área no céu. Ela possui esse nome devido às grandes navegações, quando os navegantes se lançaram na descoberta de novas terras no hemisfério Sul. Antigamente, da Europa, não era possível vê-la com clareza, então ela fazia parte da constelação do Centauro, porém foi separada por ter características próprias, como brilho intenso de suas estrelas e sua disposição. Ao lado da constelação podemos encontrar as “guardas da cruz” que são as Alfa e Beta da constelação do Centauro (α e β Centauri).

Localização: constelação característica do céu austral, alta acima do horizonte sul, durante toda a estação outonal.

Estrelas por ordem de brilho: Acrux ou “Estrela de Magalhães” (α), “Mimosa” (β), “Rubídea” (γ), “Pálida” (δ) e “Intrometida” (ε). Curiosamente as estrelas estão ordenadas em sentido horário.
Em um céu muito limpo é possível localizar ao lado do Cruzeiro do Sul a Nebulosa escura - “Saco de Carvão” e o aglomerado de estrelas bastante colorido chamado de “Caixinha de Jóias”.

Após falar sobre as constelações, mostrar como encontrar os pontos cardeais a partir do Cruzeiro do Sul
Assim como nas grandes navegações podemos utilizar a constelação do Cruzeiro do Sul para encontrar os pontos cardeais.
A partir da estrela de Magalhães ou Acrux, prolonga-se mentalmente quatro vezes e meia o braço maior da cruz, formado pela estrela de Magalhães e a Rubídea, encontramos o Pólo Sul Celeste. Abaixando o braço, verticalmente, estaremos apontando na direção do ponto cardeal Sul. Olhando para o Sul, às nossas costas temos o Norte, à direita o Oeste e à esquerda, o Leste.



Por fim, dividir os lobinhos e lobinhas em quatro equipes e pedir para que cada uma das equipes crie sua própria constelação e conte a história por trás dela

Agora que conhecemos histórias tão legais sobre as constelações, vamos criar constelações sobre a nossa história?

Fornecer papel e canetinhas para que as equipes possam criar suas próprias constelações. Permitir que elas contem a história por trás da sua constelação.

Referência Bibliográfica: VARELLA, Paulo Gomes. Curso Introdução à Astronomia e Astrofísica. São Paulo, 2000.

Competências trabalhadas	5. Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I14. Conhecer as Rosas do Vento e o Cruzeiro do Sul, reconhecê-lo no céu e saber orientar-se por ele. **Especialidade de Astronomia** Item 2. Apontar ao examinador, em uma noite, pelo menos três constelações, o polo celeste e o movimento aparente do céu. Encontrar os pontos cardeais usando constelações.
Colaboração	Bárbara Campos e Dominique Vieira

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Asas à Imaginação
Duração	40 minutos para atividade de um dia 50 minutos para atividade de dois dias
Número de Aplicadores	2 ou mais adultos
Quantidade de participantes	1 a 2 matilhas
Materiais	Papel usado (folhas de jornal, de caderno, de rascunho, etc); cola branca; água; recipiente para misturar a massa; pano para coar a massa; farinha (opcional).
Objetivos	Trabalhar a concentração, habilidade motora, o compartilhamento de ideias e a concretização de pensamentos, através da criação de esculturas em papel machê.
Descrição	As atividades manuais fazem parte da infância, auxiliando os pequenos a descobrirem coisas novas. Esse tipo de atividade auxilia a criança a elaborar seu próprio mundo e organizar-se de forma lúdica, treinando novas habilidades, comunicando-se, expondo seus sentimentos e pensamentos e explorando o mundo a sua volta de forma livre e criativa.
Desenvolvimento	Nessa base a criança terá a oportunidade de criar uma escultura, seja de um animal, personagem de filme ou desenho, ou qualquer outra coisa que a criança goste, com o papel machê. Para isso, os escotistas devem preparar com antecedência a massa de papel machê, permitindo que o lobinho tenha o tempo todo da atividade para trabalhar na sua escultura.

	Observações: ● a escultura precisa de um tempo para secar, então anote o nome de cada lobinho e, se necessário, o numeral da Unidade Escoteira Local em sua respectiva escultura e entregue para a criança no fim da atividade; ● peça para os lobinhos pintarem suas esculturas em casa e realize uma exposição das esculturas na sua Alcateia. Links com instruções para fazer a massa de papel machê: ● https://www.youtube.com/watch?v=4bH8TmClyh4 ● https://www.youtube.com/watch?v=zZFwLNXW1cs ● https://www.youtube.com/watch?v=SRmWf2exwsQ
Competências trabalhadas	8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: músicas, dança, dramatização e artes visuais; 10. Dedica-se em fazer bem suas tarefas; 19. Identifica elementos típicos do seu ambiente e de sua cultura e participa de ações que visam preservá-lo; 12. Identifica suas principais potencialidades e limitações e procura superá-las. Reconhece seus erros e procura corrigir.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I11. Fazer um pintura, modelagem, colagem ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta da alcateia. **Desenvolvimento de Caráter** C7. Planejar, organizar e executar um pequeno projeto científico, artístico ou utilitário. C15. Empenhar-se para fazer alguma coisa que tenha encontrado dificuldade ou que não tenha conseguido fazer. **Desenvolvimento Social** S24. Confeccionar um objeto reutilizando, embalagens vazias e outro resíduos sólidos.
Colaboração	Márcia Thais Gomes, Maria Eduarda Telles Cardoso, Joyce Schiezari e Fábio Schiezari

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Retrato de um super-herói
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Número de Aplicadores	02 chefes
Quantidade de participantes	Matilha de 4 a 8 componentes
Materiais	Papel sulfite, lápis preto e de colorir, canetas hidrográficas coloridas, 02 rádios tipo Talk About (não precisa de licença).
Objetivos	Manuseio do rádio, desenvolver a concentração e a percepção do outro.
Descrição	Um chefe ficará escondido com um HT para dar as orientações através do rádio enquanto outro chefe ficará observando e orientando a matilha na execução da tarefa. O chefe junto a matilha dará o suporte necessário para que cada lobinho desenvolva sua tarefa, pedindo atenção nas orientações que virão através do rádio; deixe que o próprio lobinho, em acordo, utilize o rádio.
Desenvolvimento	O chefe que estará escondido transmitirá orientações sobre o jogo a seguir: os lobinhos deverão ficar em duplas e perguntar ao seu parceiro qual o artigo da Lei do Lobinho que ele MENOS gosta ou que tem mais dificuldades de realizar; um cartaz com as Leis do Lobinho

	pode ser colocado na base para facilitar a tarefa. Dito ao parceiro qual o artigo, ele deverá fazer um retrato seu, como herói, com dizeres e ilustrações relativos a este artigo; e vice-versa. No final poderão ser fixados os desenhos num painel da base. Importante que tentem fazer o retrato o mais fiel possível e que tenha dizeres de motivação ou superação. Que olhem para o rosto do seu parceiro e desenhem o mais parecido possível.
Competências trabalhadas	9. Conhece a Lei e a promessa do lobinho e sabe o que ela significa. Procura dizer a verdade contribuindo para que a Alcateia seja um lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar as dificuldades. 11. Pensa bem antes de agir e procura cumprir a Lei e a Promessa na Alcateia, em casa, na escola e com seus amigos. Identifica suas principais potencialidade e limitações e procura superá-las, reconhece os seus erros e procura corrigir-se.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento de Caráter** C1. Saber quem é Baloo e porque ele ensina a viver de acordo com a Lei da Jângal. Conhecer a Lei do Lobinho e a Promessa, compreendendo os seus significados. C14. Fazer uma lista com suas atitudes no dia-a-dia que mostram que você fez o Melhor Possível para cumprir a Lei do Lobinho e a sua Promessa. C15. Empenhar-se para fazer alguma coisa que tenha encontrado dificuldade ou que não tenha conseguido fazer. C16. Listar os seus pontos fortes e seus pontos fracos, identificar o que mais precisa melhorar em você e esforçar-se para isso.
Colaboração	Coordenação de Radioescotismo - Marcos Akira

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

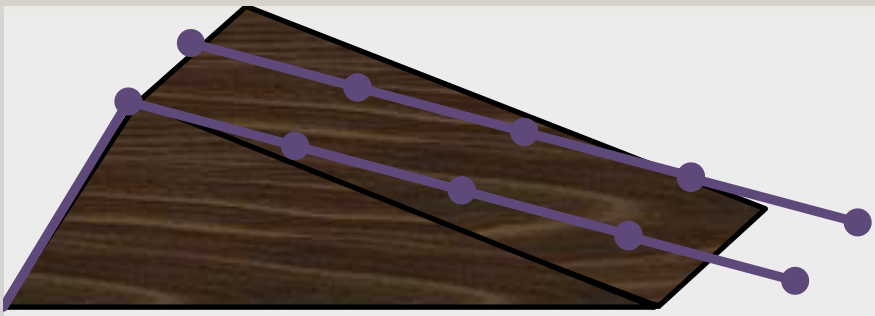
RAMO LOBINHO

Título	Base Radical
Duração	40 minutos para atividade de um dia 50 minutos para atividade de dois dias
Número de Aplicadores	3 a 4 aplicadores
Quantidade de participantes	De 1 a 2 matilhas
Materiais	Para esta atividade será necessário um local amplo, preferencialmente ao ar livre; caso não seja possível, uma quadra esportiva também pode ser utilizada. Serão necessários cordas, bambolês ou pneus, copos plásticos, bandeja plástica, saco de estopa, fita zebrada ou barbante, cabos de vassoura, rampa de madeira ou similar.
Objetivos	Desenvolver o trabalho em equipe tendo que atravessar os obstáculos de forma coletiva respeitando as regras.
Descrição	Os lobinhos são separados em equipes de 4 integrantes, devendo percorrer juntos todos os obstáculos. Cada nova etapa só pode ser iniciada com todos os lobinhos da equipe juntos. O tempo será controlado por um chefe para que veja qual equipe concluiu em menor tempo.

Desenvolvimento	O Local deve ser analisado pela chefia, verificando quais as possibilidades de execução das atividades. Os lobinhos percorrerão todo o trajeto em equipes de 4 membros. **Corrida no saco:** cada lobinho receberá um saco e deverão percorrer cerca de 15 metros pulando até a próxima etapa. **Rolando no chão:** utilizando cones ou bambus e fitas zebradas (ou barbante), delimitar uma altura máxima para que o lobinho role por baixo. O ideal é fazer uma linha, onde os lobinhos deverão passar por baixo de um lado para o outro 4 vezes. **Garçom maluco:** os lobinhos deverão pegar uma bandeja plástica com 4 copos plásticos com água e deverão passar por uma fileira de pneus (de 4 a 6 pneus) sem que tirem as mãos da bandeja. Caso não consigam pneus, podem ser utilizados bambolês. **Falsa Baiana**: os lobinhos deverão passar em conjunto pela Falsa Baiana, no entanto, se um cair, todos voltam ao início da corda. A Falsa Baiana pode ser feita com uso de slackline ou somente com cordas.

Corrida com cabo de vassoura: em dupla, os lobinhos deverão apoiar um cabo de vassoura em um dos pés e percorrer uma distância de 10 metros.

Rampa com corda: pode ser utilizada uma rampa de madeira (desde que esteja firme, ou mesmo um barranco íngreme. Os lobinhos deverão subir com o apoio de cordas com nós:

	
Competências trabalhadas	3. Desenvolve cada vez mais sua força, agilidade, resistência e flexibilidade. Integra-se com entusiasmo em jogos coletivos respeitando as regras, sabendo ganhar e perder e zelando por sua segurança e pela dos companheiros.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Físico** F17. Percorrer uma pista de obstáculos preparada por um “velho lobo”. F18. Passar em uma falsa baiana ou subir em uma árvore ou virar cambalhota/ estrela.
Colaboração	Emerson Nicioli

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Recompensa Justa
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Número de Aplicadores	2 a 4 aplicadores
Quantidade de participantes	Mínimo 2 matilhas.
Materiais	Para as Recompensas: balas, chocolates Bis, moedinhas ou pedrinhas, etc., de número igual a todos os participantes. Quebra-cabeça com peças gigantes ou qualquer outra tarefa simples em que todos tenham que participar para conseguir atingir o objetivo.
Objetivos	Fazer com que lobinhas e lobinhos percebam que existem desigualdades na nossa sociedade e que eles são capazes de solucionar.
Descrição e Desenvolvimento	**1º passo: Trabalho** Separar lobinhos e lobinhas em pequenas equipes e pedir para que eles desenvolvam alguma tarefa - como no caso apresentado, montar um quebra cabeça com peças gigantes. **2º passo: Recompensa** Distribui-se igualmente para cada lobinho e lobinha uma quantidade de recompensas, que podem ser balas, chocolates Bis, moedinhas ou pedrinhas, etc. **3º passo: Redistribuição**

	Quando todos tiverem uma quantidade igual da recompensa, pede-se para que algumas redistribuições sejam feitas entre eles, por exemplo: ● Lobinhas dêem metade de sua recompensa para os Lobinhos; ● Lobinhos e lobinhas negros, asiáticos ou etnias não brancas dêem uma quantia aos lobinhos e lobinhas de etnia branca e com isso ficam com apenas 1 recompensa; ● Lobinhos e lobinhas que estudam em escola pública ou que moram em imóveis alugados dêem 1 recompensa para lobinhos e lobinhas que estudam em escola particular ou que moram em imóveis próprios. A ideia com essa redistribuição é que eles consigam perceber uma injustiça sendo feita simplesmente por seu gênero, etnia ou classe social. **4º passo: Fazendo a justiça!** Com base nas observações feitas pelos Lobinhos/Lobinhas, realizar uma pequena discussão perguntando: "Todos fizeram o mesmo trabalho (montar o quebra-cabeça com peças gigantes, por exemplo)?" "Vocês acharam justa a maneira com que foi redistribuído as recompensas?" "Será que essas injustiças acontecem no nosso dia-a-dia?" "Vocês conseguem citar exemplos?" Por fim a atividade termina com as perguntas: "O que podemos fazer agora para podermos ser justos uns com os outros nessa nossa dinâmica?" "E no nosso dia-a-dia, como podemos solucionar essas desigualdades?" A ideia com essas perguntas é estimular que eles devolvam o que receberam a mais e voltem as recompensas para serem distribuídas igualmente
Competências trabalhadas	11. Pensa bem antes de agir e procura cumprir a Lei e a Promessa na Alcateia, em casa, na escola, e com seus amigos.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento de Caráter** C3. Demonstrar que é capaz de manter o bom humor em um momento de dificuldade. C13. Conhecer a história "Tigre Tigre" e comparar a promessa de Mowgli com sua promessa de Lobinho . Discutir isso com um velho lobo. C14. Fazer um lista com suas atitudes no dia-a-dia que mostra que você fez o melhor possível para cumprir a lei do Lobinho e sua Promessa.
Colobaração	Diretoria Jovem - Fernando Sanches, Júlia Ribeiro e Victor Hugo

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

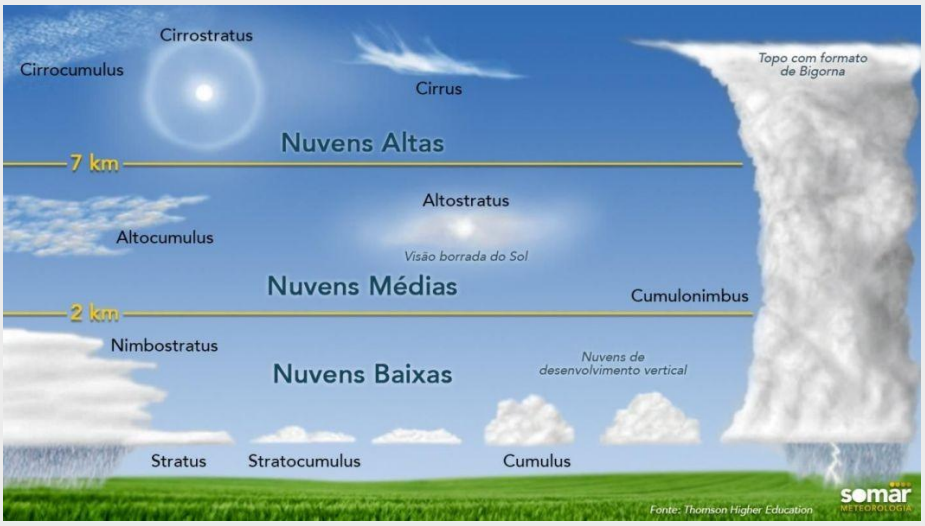
Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Brincando nas Nuvens
Duração	40 minutos para atividade de um dia 50 minutos para atividade de dois dias
Número de Aplicadores	2 a 3 aplicadores
Quantidade de participantes	De 1 a 2 matilhas
Materiais	Caixas de papelão para dois painéis, impressão das imagens abaixo, tesoura, cola e algodão.
Objetivos	Trabalhar com lobinhos e lobinhas o conceito de nuvem, apresentar os diferentes tipos e instrumentá-los para previsão do tempo. Trabalhar coordenação motora, criatividade e lógica através da montagem das nuvens com algodão.
Descrição	Adaptar a atividade ao tempo de aplicação da base. Utilizar da melhor forma possível o céu do dia, sendo essa base preferencialmente aplicada em local externo. Realizar a atividade de forma interrogativa, estimulando os lobinhos a pensarem sobre as questões abordadas, dando a oportunidade para que os mesmos argumentem e reflitam sobre cada um dos temas, acompanhando o painel com a explicação das nuvens e seus tipos. Deixar pronto também o outro painel de papelão onde os lobinhos poderão colar suas nuvens.

Desenvolvimento	**Perguntar para os lobinhos se eles sabem a importância das nuvens**. Explicar que as nuvens cobrem ~ 60% da superfície da Terra, são capazes de refletir, absorver e transmitir a radiação solar: as nuvens aprisionam o calor radiante da Terra, causando o aquecimento. As nuvens refletem a luz solar impedindo-o de atingir a Terra, causando resfriamento. As nuvens também transportam o calor da superfície da Terra até o topo da troposfera, fazendo com que a superfície se resfrie. As nuvens também participam do ciclo da água e do processo de precipitação (chuvas) que é essencial para a vida e o meio ambiente. **E então o que são as nuvens e do que elas são feitas?** Nuvem é um conjunto visível de partículas diminutas de gelo ou água em seu estado líquido ou ainda de ambos ao mesmo tempo (mistas), que se encontram em suspensão na atmosfera, após terem se condensado ou
	liquefeito em virtude de fenômenos atmosféricos. A nuvem pode também conter partículas de água líquida ou de gelo em maiores dimensões e partículas procedentes, por exemplo, de vapores industriais, de fumaças ou de poeiras. De um modo geral, nuvens altas são compostas exclusivamente de gelo, nuvens médias são mistas e as nuvens baixas são formadas apenas por água. O vapor d'água é um gás invisível, mas os produtos da condensação e deposição de vapor d'água são visíveis. As nuvens são manifestações visíveis da condensação e deposição de vapor d'água na atmosfera. **Há diferença entre as nuvens?** Se possível, pedir para os lobinhos examinarem o céu e identificar diferentes tipos de nuvens. Explicar sobre a classificação das nuvens: Apesar de os astrônomos antigos terem atribuído nomes às maiores constelações há cerca de 2000 anos, as nuvens não foram devidamente identificadas e classificadas até inícios do século XIX. O naturalista francês Lamarck (1744-1829) propôs o primeiro sistema de classificação de nuvens em 1802, não tendo o seu trabalho sido reconhecido. Um ano mais tarde, foi a vez do inglês Luke Howard apresentar um novo sistema, sendo este aceito pela comunidade científica. Nuvens são classificadas com base em dois critérios: **aparência e altitude.** Com base na aparência, distinguem-se três tipos: **cirrus, cumulus e stratus.** Cirrus são nuvens fibrosas, altas, brancas e finas. Stratus são camadas que cobrem grande parte ou todo o céu. Cumulus são massas individuais globulares de nuvens, com aparência de domos salientes. Qualquer nuvem reflete uma destas formas básicas ou é combinação delas. Com base na altitude, as nuvens mais comum na troposfera são agrupadas em quatro famílias: Nuvens altas,médias, baixas e nuvens com desenvolvimento vertical. Nuvens altas normalmente tem bases acima de 6000m; nuvens médias geralmente tem base entre 2000 a 6000 m; nuvens baixas tem base até 2000m.

Se temos vários tipos de nuvens, quantos tipos temos?
Se possível, pedir para os lobinhos novamente identificarem as nuvens e contar quantos tipos conseguem encontrar.
Segundo a classificação atual, há 10 tipos de nuvens. Apesar de parecerem muitos tipos, basta notar que resultam da combinação de algumas características básicas:
- As nuvens altas são sempre antecedidas do prefixo cirro porque apresentam sempre um aspecto ténue e fibroso;
- As nuvens médias apresentam o prefixo alto;
- A designação estrato entra nas nuvens de maior extensão horizontal, enquanto a designação cumulo entra nas de maior desenvolvimento vertical;
- As nuvens capazes de produzir precipitação identificam-se com o termo nimbo.



Algumas considerações: - Do latim, stratum significa camada ou folha. - Cumulus, significa massa. Todas as nuvens altas são formadas exclusivamente de gelo.

Cirrocumulus: A menos vista das nuvens altas. Podem surgir individualmente ou em longas fileiras. Normalmente ocupam uma grande porção de céu. Indicam turbulência.	**Cirrostratus:** São as nuvens finas que cobrem a totalidade do céu, causando uma diminuição da visibilidade. Como a luz atravessa os cristais de gelo que as constituem, dá-se refracção, dando origem a halos solares. Na aproximação de uma forte tempestade, estas nuvens surgem muito frequentemente e portanto dão uma pista para a previsão de chuva ou neve em 12 - 24h.
Cirrus : São as nuvens altas mais comuns. São finas e compridas e formam-se no topo da troposfera. Formam estruturas alongadas e são compostas por cristais de gelo. Têm cor branca brilhante.	**Altocumulus:** São nuvens médias que são compostas na sua maioria por gotículas de água e quase nunca ultrapassam o 1 km de espessura. Têm a forma de pequenos tufos de algodão, e constituem o "céu encarneirado". Podem ser brancas e/ou cinzentas.

Altostratus: São muito semelhantes aos cirrostratus, sendo muito mais espessas e com a base numa altitude mais baixa. Cobrem em geral a totalidade do céu quando estão presentes. O Sol fica muito ténue e não se formam halos como nos cirrostratus. Compostas de gotículas superesfriadas.	**Nimbostratus**: Nuvens baixas, escuras. Estão associados aos períodos de chuva contínua (de intensidade fraca a moderada). Normalmente nunca se vê o Sol através deles.

Stratus: É uma camada uniforme de nuvens que habitualmente cobre todo o céu e lembra um nevoeiro que não chega a tocar no chão. Aliás, se um nevoeiro espesso ascender, originam-se nuvens deste tipo. Originam precipitação sob a forma de chuvisco. Não deixam passar a luz do Sol.	**Stratocumulus:** Nuvens baixas que aparecem em filas, ou agrupadas noutras formas. Normalmente consegue ver-se céu azul nos espaços entre elas. Quando em voo, há turbulência dentro da nuvem.
Cumulus: São as nuvens mais comuns de todas e aparecem com uma grande variedade de formas, sendo a mais vulgar a de um bocado de algodão. A base pode ir desde o branco até ao cinzento claro e pode localizar-se a partir dos 1000m de altitude (em dias úmidos).	**Cumulonimbus**: São nuvens de tempestade, onde os fenômenos atmosféricos mais interessantes têm lugar (trovoadas, aguaceiros, granizo e até tornados). Estendem-se desde os 600 m até 12.000 m. São formadas por água superesfriada, cristais de gelo, flocos de neve e granizo.

Após discutir com os lobinhos os tipos de nuvens, permitir que eles explorem o ambiente e coletem informações sobre as nuvens do dia.

Tenha espaço, para um novo painel, instruindo os lobinhos a fazerem um dos tipos de nuvens que aprenderam sobre, com cola e algodão, e colocando o nome da nuvem e seu nome no painel. Ao final da atividade, você terá um grande painel com nuvens feitas por todos lobinhos que passaram pela base.

Fonte: http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4794383Z6

Competências trabalhadas	5. Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas. 8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens:musicais,dança,dramatização e artes visuais.
Atividades do programa educativo relacionadas	I11- Fazer uma pintura modelagem,colagem,ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta. Baseado no Item 3 da especialidade de Meteorologia: Reconhecer as diferentes formações de nuvens e explicar o que significam, definindo o nível da base e o nível de precipitação.
Colaboração	Bárbara Campos e Dominique Vieira

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

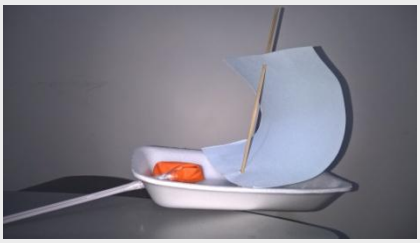
Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Brincando no Reino das Águas Claras
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para 2 dias
Número de Aplicadores	Mínimo de 04 (quatro), sendo dois para cada um dos jogos que serão aplicados simultaneamente, como sub bases, cada um com duração de 20 minutos
Quantidade de participantes	De 2 a 24 Lobinhos, divididos em 02 (duas) equipes de 15 (quinze)
Objetivos	Introdução à modalidade do mar, consciência ambiental, cooperação e criatividade
Descrição	Fundo de cena, Capítulo do livro Reinações de Narizinho – Reino das Águas Claras https://www.youtube.com/watch?v=LHOtDpMQxCM https://www.youtube.com/watch?v=6EqhvZkqcuY
Chegada dos Lobinhos	Contação da história do fundo de cena
Duração	10 minutos
Número de Aplicadores	Todos os escotistas da base podem participar

Materiais	• Fantasia de Príncipe Escamoso • Imagem de um escoteiro do mar uniformizado (pode ser uma réplica da foto de entrada da Casa do Escoteiro na qual o então escoteiro Morfeu está com o uniforme Branco)
Objetivos	Introdução ao escotismo do Mar e apresentação do reino das Águas Claras
Desenvolvimento	Os Lobinhos vestem azul, certo? Mas e no grupo de vocês, qual a cor do uniforme dos escoteiros, seniores, pioneiros e chefes? Vocês sabiam que existem escoteiros que vestem uniforme azul ou azul mescla? Pois é, esses são escoteiros do Mar! Nos grupos do Mar, os Jovens têm que praticar pelo menos uma dessas atividades: remo, vela, pesca ou mergulho. E o escotismo do Mar é bem antigo também, Baden Powell, o nosso fundador pediu para o seu irmão, que era da Marinha, começar o escotismo do Mar lá em 1910. Pois é, os escoteiros do mar são super legais, assim como os básicos e os do ar, o que não é legal é o que estão fazendo com os nossos mares, rios, oceanos, lagos e represas. Vocês tem ideia do que é? Isso mesmo, estão sujando tudo e, por conta disso, um amigo meu, o Príncipe Escamoso veio pedir a nossa ajuda. Entra o príncipe Escamoso e fala da tristeza que está seu reino com a sujeira. E a partir daí encarrega o grupo a participar de duas missões. Cada Grupo vai para uma sub-base para completar sua missão.
Jogo 1	Kim Submerso
Materiais	• Uma piscina pequena (aquela usada por bebês na praia e camping) ou uma grande bacia ou isopor utilizado por restaurantes de comida japonesa; • Água limpa (não precisa ser potável) • Corante ou tinta guache para escurecer a água da piscina/bacia/isopor • Objetos encontrados como sujeira nas praias(tampinhas de garrafa, sacolas plásticas, palito de picolé, copo plástico, latinha, espiga de milho comida, papel de bala, maçã mordida, garrafa de vidro, casca de banana, etc) • Papel uma folha de sulfite por equipe participante da atividade) • Canetas (cerca de três para caso de perda)
Duração	20 minutos
Número de aplicadores	Mínimo 02 (dois)
Quantidade de participantes	De 2 a 15

Objetivos	Trabalhar a memória de cada Lobinho, a consciência ambiental, a sensibilidade do tato, a identificação de objetos recicláveis, a cooperação e sociabilidade em equipe, o ouvir o outro.
Desenvolvimento	Os lobinhos receberão a informação que o Príncipe Cascudo trouxe um pedacinho do seu reino para o rally, para mostrar a Alcateia como a situação está se tornando caótica em Águas Claras, que até de nome estão querendo mudar para Águas Turvas. Peixinhos estão morrendo aprisionados em garrafas pet, tartarugas estão morrendo sufocadas ao engolir sacolas plásticas. Até o tubarão pegou cárie depois de morder uma latinha com resto de refrigerante. Para eles terem uma ideia da situação, deverão observar os diversos materiais que estão submersos, memorizando-os e anotando na sequência em uma folha de papel. Na sequência, deverão indicar quais daqueles itens são recicláveis e quais não são, indicando se é papel, plástico, vidro ou metal
Descrição	Ambiente interno ou externo no caso de haver piscina, se o tempo estiver estável
Competências Trabalhadas	21. Compreende e participa da economia de água e de energia elétrica, reconhece a importância da coleta seletiva do lixo e dispensa cuidados a plantas e animais.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Social** S17. Selecionar e classificar materiais para coleta seletiva do lixo em sua casa
Jogo 2	Expedição do Belo
Materiais	• Uma piscina pequena (aquela usada por bebês na praia) ou uma grande bacia ou um grande isopor utilizado por restaurantes de comida japonesa); • Água limpa (não precisa ser potável); • Garrafas pet de 600 ml já cortadas (uma por participante); • Um canudo sanfonado por participante; • Uma bexiga por participante; • Um palito de churrasco por participante; • Recortes de cartolina ou papel cartão colorido; • Durex ; • Canetinhas coloridas
Duração	20 minutos
Número de Participantes	De 2 a 15

Objetivos	Trabalhar a consciência ambiental por meio do uso de recicláveis, a habilidade manual, a criatividade, a cooperação e a competitividade sadia.
Desenvolvimento	Uma das maneiras de espantar um grande inimigo do Príncipe Cascudo, o Senhor Sujeira, é colorir os rios e mares com belas embarcações de garrafa pet, pra lembrar esse vilão que o lugar de garrafa pet e outros materiais recicláveis é na coleta seletiva e não na praia e no mar. Nesse momento, os lobinhos serão orientados a construírem barcos a vela com os materiais relacionados acima e fazerem com que naveguem no recipiente com água por meio do vento. Poderão abanar ou soprar. Ao final, os lobinhos levarão seus barcos consigo e ficarão encarregados de levar na próxima atividade na sede para expô-los na gruta de suas alcateias. A exposição deverá ser anunciada por um deles na cerimônia de hasteamento da bandeira do grupo.
Descrição	Ambiente interno ou externo no caso de haver piscina, se o tempo estiver estável. Próximo a essa base, deverão ficar pelo menos três belos barcos preparados previamente pelos escotistas para os lobinhos visualizarem o trabalho final. Link de como fazer o barco de pet: https://www.youtube.com/watch?v=Yo1NUDWSMKg
Competências trabalhadas	8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais. Identifica elementos típicos do seu ambiente e de sua cultura e participa de ações que visa preservá-las.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I11. Fazer uma pintura, modelagem, colagem ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta da alcateia. S24. Confeccionar um objeto reutilizando embalagens vazias e outros resíduos sólidos.
Fotos de idéias para os Barcos	 Observação: o barco também pode ser confeccionado com bandejas de isopor
Colaboração	Coordenação Modalidade Mar - Marcelo Torriceli Lima e Ana Paula Luz de Almeida Narducci

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Compartilhando pela Paz
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para 2 dias
Número de Aplicadores	Mínimo de 1 escotista para cada 5 jovens
Quantidade de participantes	Não definido
Materiais	Materiais diversos de reciclagem (garrafa pet, tampa, caixa, copo, tubo de papelão, etc), materiais diversos (carretel de linha, barbante, pedaços de bambu, potes, canos, telefones, etc), colas diversas, objetos para fixação e objetos cortantes (avaliar a necessidade de disponibilizar ao jovem ou não).
Objetivos	Construir um brinquedo novo a partir de objetos antigos, dar asas a imaginação, criar algo que tanto o criador quanto outros consigam brincar, incentivar a troca e a interação entre os lobinhos.
Descrição	O objetivo da base consiste em construir um brinquedo com materiais de sucata, trabalhando a sustentabilidade. Posteriormente a isso, cada criança compartilhará o seu brinquedo com um novo amigo disseminando a paz.
Desenvolvimento	Serão apresentados os materiais que os jovens poderão utilizar, explicar o objetivo da base. É importante falar que no final eles irão trocar os brinquedos entre si, deixá-los pegar os materiais e colocar suas ideias em prática. Faltando de 5 a 10 minutos para o término da base, realizar um momento de troca.

	Se for possível, colocar músicas escoteiras de fundo para deixar a base mais interessante.
Competências trabalhadas	8. Se expressar artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização,e artes visuais. 12. Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relacionar-se bem com todos os lobinhos e velhos lobos.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Intelectual** I11. Fazer uma pintura,modelagem,colagem ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta. **Desenvolvimento Afetivo** A1. Conversar e brincar com todos os lobinhos e com os velhos lobos.
Colaboração	Equipe Regional Mensageiros da Paz - Carolina Mayumi Ikuta, Natália Side, Matheus Silva Fornel, Mariana Martins Rossini e Gustavo Gomes

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Brincadeira de criança!
Duração	40 minutos para atividade de um dia 50 minutos para atividade de dois dias
Número de Aplicadores	4 adultos para atividade de um dia 5 adultos para atividade de dois dias
Objetivos	Permitir que a criança conheça brincadeiras novas e brinque com de forma saudável com os demais lobinhos.
Materiais	Os materiais dependem das brincadeiras escolhidas para serem aplicadas.
Descrição	É necessário espaço grande, onde os escotistas responsáveis pela base tenham espaço para dividi-la em minibases. Os escotistas devem estar vestidos como crianças ou com roupas que remetam à infância. Brincando a criança aprende a viver em sociedade, a contar, a pular, a criar e diversas outras habilidades necessárias para a vida. As brincadeiras ao ar livre, lúdicas e que exigem criatividade, movimento físico e interação, auxiliam a criança durante o seu desenvolvimento, tornando essa atividade ainda mais importante na vida dela.

Desenvolvimento	Nessa base as crianças serão divididas em grupinhos menores, assim como a base será dividida em minibases com um escotista em cada uma. Nessas minibases os escotistas responsáveis aplicarão uma brincadeira com as crianças, após 10 minutos as crianças vão para a próxima minibase e assim por diante, até que eles passem em todas elas durante o tempo estipulado para a base. Sugestões de brincadeiras: • Amarelinha; • Alerta cor; • Batata-quente; • Bilboquê; • Bolinha de gude; • Bolhas de sabão; • Bobinho; • Cama de gato; • Capucheta; • Cinco Marias; • Cirandas; • Elástico; • Esconde-esconde; • Escravos de Jó; • Foguinho; • Lencinho na mão; • Morto vivo; • Palmas; • Paraquedas de sacolinha; • Passa anel; • Pega-pega; • Peteca; • Pular corda; • Pular sela; • Roda; • Etc. Links úteis: • http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/ • https://www.dicasdemulher.com.br/brincadeiras-antigas/ • https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/ • https://origamipradecorar.wordpress.com/2013/10/07/capucheta-como-fazer/ • https://pt.wikihow.com/Fazer-um-P%C3%A1ra-Quedas-de-Brinquedo
Competências trabalhadas	12. Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relacionar-se bem com todos os lobinhos e com os Velhos Lobos 12. Identifica suas principais potencialidades e limitações e procura superá-las. Reconhece os seus erros e procura corrigir-se.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Afetivo** A1. Conversar e brincar com os todos lobinhos e Velhos Lobos**.** **Desenvolvimento de Caráter** C15. Empenha-se para fazer alguma coisa que tenha encontrado dificuldade ou que não tenha conseguido fazer.
Colaboração	Márcia Thais Gomes, Maria Eduarda Telles Cardoso e Paulo Roberto Gomes

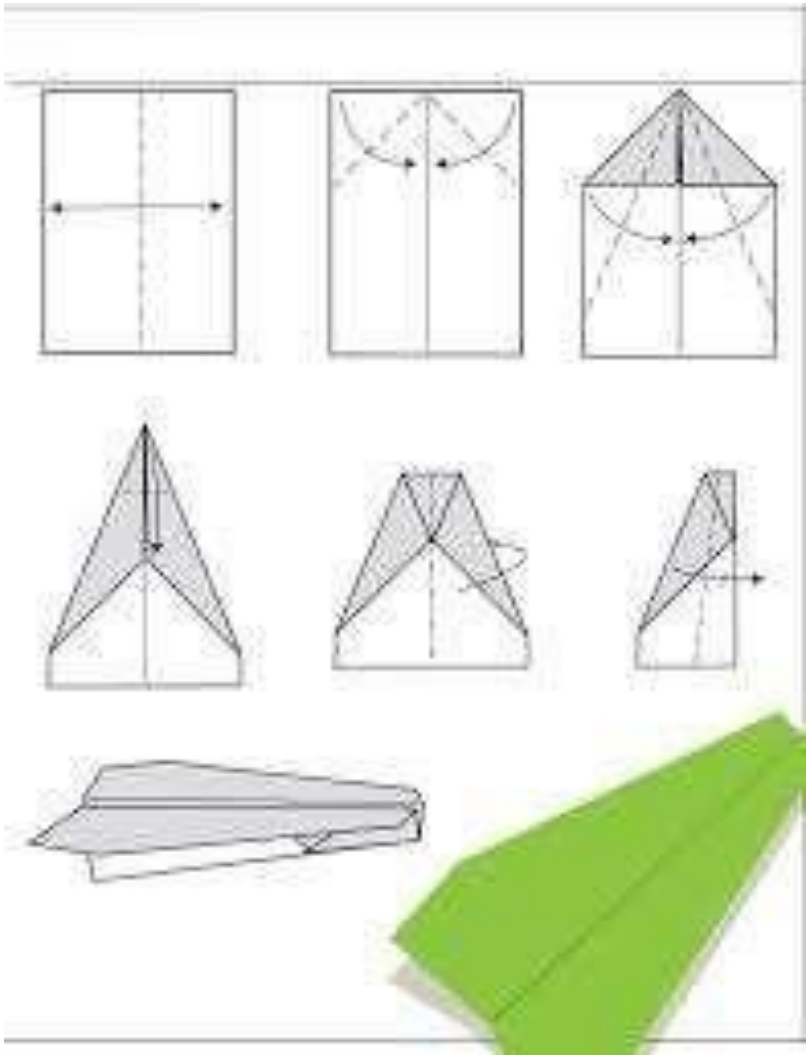
EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Porta Aviões
Duração	40 minutos para atividade de um dia 50 minutos para atividade de dois dias
Colaboração	Coordenação Modalidade AR - André Sulai e Emerson Beraldo
Número de Aplicadores	4 escotistas
Quantidade de participantes	24 crianças 1 a 2 matilhas
Materiais	Lona azul, uma caixa de papelão (tipo de leite), uma caixa de leite, uma tábula de 30 x 1,20, folhas rascunho de papel A-4.
Objetivos	O objetivo deste jogo é que os “pilotos” consigam pousar no porta aviões sem que suas aeronaves caiam no mar.
Descrição	Abrir a lona de forma a criar um “mar” de 3 x 4 metros. No centro da lona será posicionado o “Porta Aviões” (desenho anexo) Os lobinhos devem lançar seus aviões, 1 por vez, em direção a pista. O avião que pousar sem cair na “água” marca 1 ponto para a matilha. É importante utilizar o modelo de avião anexo, pois ele tem a ponta dobrada por segurança para evitar incidentes entre os jovens.
Desenvolvimento	Os lobinhos deverão dobrar um avião de papel (conforme anexo). Formar uma fila para o arremesso do avião para o Porta Aviões. Vence a matilha que conseguir pousar o maior número de vezes

	no Porta Aviões.
Competências trabalhadas	9. Conhece a Lei e a Promessa do Lobinho e sabe o que elas significam. Procura dizer a verdade, contribuindo para que a alcateia seja alegre e um lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar dificuldades. 10. Mostra-se alegre com o sucesso dos outros. 12. Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relaciona-se bem com todos os lobinhos e com os Velhos Lobos; Interage com outras Seções de seu grupo escoteiro e com outra alcateia.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento de Caráter** C3. Demonstra que é capaz de manter bom humor em um momento de dificuldade; C12. Aplaudir por meio de um bravo verdadeiramente alegre, a vitória de seu adversário numa competição. **Desenvolvimento Afetivo** A1. Conversar e brincar com todos os lobinhos, e com Velhos Lobos. **Desenvolvimento Social** S15. Participar de uma atividade distrital ou intergrupos do Ramo Lobinho



EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO LOBINHO

Título	Minha horta
Duração	Contínua - Período necessário para o cultivo da horta
Número de Aplicadores	Pelo menos um escotista
Quantidade de participantes	Individual, em matilha ou alcateia
Materiais	Sementes e/ou mudas de ervas e temperos, ferramentas de jardinagem (pá para jardinagem, regador, etc),insumos para plantio (terra, composto orgânico) e local para plantio
Objetivos	Participar do projeto 1000 hortas, e trazer a reflexão sobre alimentação saudável, cuidados com a saúde e meio ambiente
Desenvolvimento	Os jovens devem escolher um local para o cultivo de uma horta orgânica, pode ser individualmente, em matilha ou em sede, desde que tenham condições de cuidar regularmente. Deve-se plantar, manter e posteriormente utilizar os frutos da horta para a elaboração de pratos que serão consumidos pelos jovens, escotistas e famílias. Para a aquisição das sementes, basta entrar em contato através do site bit.ly/MeuKitEscoteiro. Informe o código RALLY na hora do pedido e reservar suas sementes gratuitamente. As sementes serão

	enviadas por correspondência até 10 dias após o pedido, mediante taxa de envio. Caso a UEL tenha o acesso à outras fontes, podem ser utilizadas também. Após o plantio, os jovens devem levar suas mudas para casa, cultivá-las e, após a colheita, fazer uma receita utilizando os ingredientes cultivados. Durante o período de plantio, cultivo e realização das receitas, os jovens devem interagir na plataforma 1000hortas.escoteirossp.org.br, postando o desenvolvimento das mudas, das receitas e respondendo aos desafios disponíveis na plataforma. As hortas também deverão ser postadas durante o #soulobinho. Sugestão de plantio: manjericão, alecrim, alface, tomilho, sálvia, agrião, tomate cereja
Descrição	Utilização de aplicativo para controle de plantio de horta orgânica
Competências trabalhadas	3. Esforça-se para fazer uma alimentação saudável e adequada para sua idade e pratica atos de higiene na manipulação dos alimentos 21. Compreende e participa da economia de água e de energia elétrica, reconhece a importância da coleta seletiva do lixo e dispensa cuidados a plantas e animais. 4. Consome alimentos que o (a) ajudem a crescer forte e sadio (a) e sabe preparar uma refeição.
Atividades do programa educativo relacionadas	**Desenvolvimento Físico** F8. Conhecer a importância de uma boa alimentação para a saúde e consumir alimentos variados, praticando cuidados com a higiene F24. Preparar uma refeição simples e saudável em atividade da alcateia. **Desenvolvimento Social** S16. Ajudar a cuidar de uma planta ou de um animal de estimação em casa. Especialidades: Horticultura, item 8 “Projetar e construir uma horta caseira”
Colaborador	Tissiane Vieira dos Santos