



Escoteiros do Brasil
São Paulo



Rally de Lobinhos-2021

Vida Marinha

Fichas de Atividade

1. Fichas de Atividades Online

Título	Amazônia azul
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Maria Emília Percebom Marques
Número de Aplicadores	1 ou mais
Quantidade de participantes	3 ou mais que estiverem presente
Materiais	Computador ou celular ligado na internet. Imagem do mapa do Brasil e de animais e plantas (de acordo com a fauna e flora marítima amazônica)
Objetivos	Conhecer a flora e a fauna marítima do Brasil. Desenvolver a concentração e memória. Trabalho em equipe.
Desenvolvimento	O escotista vestido de biólogo mostra para os lobinhos o mapa do Brasil e mostra o que é a Amazônia e a Amazônia Azul, explicando que ambos possuem quase a mesma área. Fala da importância dos animais, flora, microrganismos da Amazônia azul e sua importância para o Brasil e o Mundo.
Descrição	Jogo da memória com os animais e flora da Amazônia Azul. Se o jogo for feito por matilha, será necessário dividir a alcateia em salas de vídeo chamadas separadamente, mas se for um jogo para as quatro matilhas, todos poderão permanecer na mesma sala. Apresentando a tela, usando por exemplo apresentação de power point, o escotista deverá preparar várias imagens com outras imagens cobrindo-as. Em cada rodada, a matilha em conjunto deve escolher as cartas que serão viradas (sempre de duas em duas). Outra alternativa é utilizar o serviço https://puzzel.org/en/features , em que é possível fazer um jogo da memória para que os lobinhos joguem individualmente ou em matilha. Ao fazer um ponto (ou seja, duas cartas viradas com a mesma figura), o biólogo pode comentar alguma característica ou curiosidade sobre o animal ou planta da carta. Link com imagens e informações sobre os peixes brasileiros de água salgada: https://www.pescamadora.com.br/peixes-de-agua-salgada/ Link com imagens e informações sobre os peixes brasileiros de água doce: https://www.pescamadora.com.br/peixes-de-agua-doce/
Competências trabalhadas	22. Reconhece a natureza e a vida como obra de Deus e as valoriza

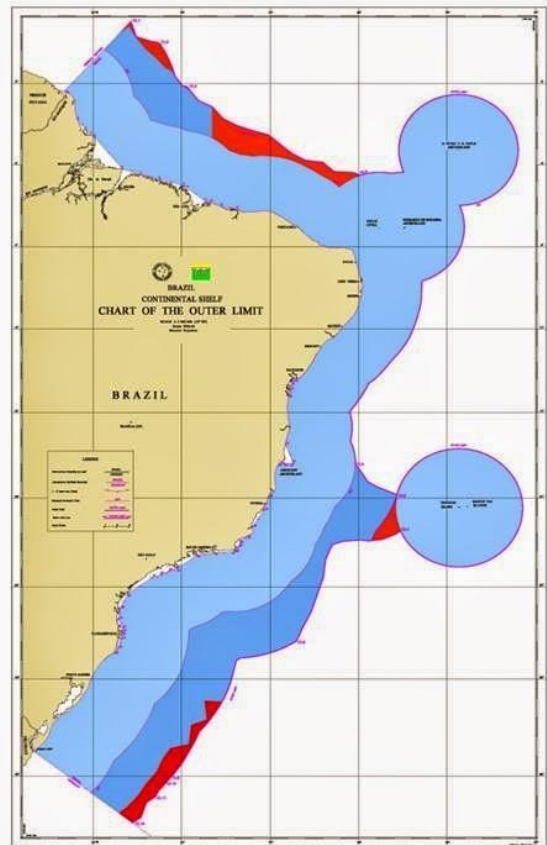
Atividades do programa educativo relacionadas

E2. Fazer um cartaz com coisas criadas por Deus e afixar na gruta.
Especialidade de Pesca – Item 1
Especialidade de Aquariorfilia – Item 4
Especialidade de Oceanologia – Item 2: Explicar como respiram os animais marinhos.
Especialidade de História Marítima – Item 2: Demonstrar conhecimentos sobre a Amazônia Azul, a Base Brasileira na Antártida e contar a história do seu grupo de escoteiros do mar ou do grupo mais antigo de seu estado.
ODS - Objetivo 14: Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável

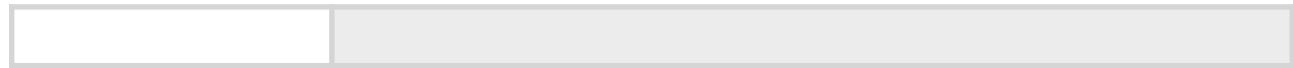
ANEXO I

Proteção da Riqueza no Mar

- Conceito de **Amazônia Azul**
- Inclui Águas Costeiras, Zona Econômica Exclusiva e Extensão da Plataforma Continental
- Área equivalente à da Amazônia Verde!
- Área que necessita ser controlada e gerenciada: Sistema de Gerenciamento da Amazônia Azul (**SisGAAz**).



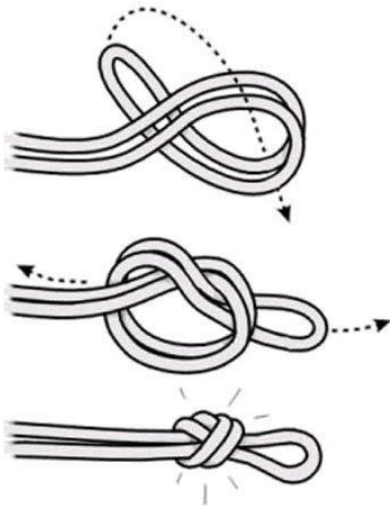
Título	Arte de marinharia
Duração	40 minutos
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Maria Emília Percebom Marques
Número de Aplicadores	1 ou mais
Quantidade de participantes	3 ou mais que estiverem presente
Materiais	Computador ou celular conectado à internet. Solicitados previamente: cartolina, pedaços de corda, cabinhos, materiais recicláveis para fazer quadros, ganchinhos para pendurar quadros, tesoura, papel, canetinhas, fita adesiva grossa ou cola quente.
Objetivos	Entender os tipos de arte de marinharia e fazer um quadro de nós. Desenvolver a coordenação motora fina e o raciocínio.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de marinheiro acolhe os lobinhos na vídeo chamada e mostra algumas artes de marinharia através de apresentação de imagens compartilhadas ou demonstração de objetos reais. Sugestão de Link: https://www.ancruzeiros.pt/ancdrp/arte-de-marinheiro Explicar o que é arte de marinharia e convidar os lobinhos a fazerem um quadro de nós para eles guardarem em casa igual todo marinheiro.
Descrição	Cada lobinho deverá usar os materiais que conseguiram separar em casa de modo a fazerem, com cordinhas ou cabos, os 4 nós (seguem sugestões de link para demonstração de como fazer): correr (https://youtu.be/pAQMYP40hiw), aselha (https://youtu.be/Hd6DKe_3TyA), oito (https://youtu.be/TEcEPGD-Umc) e frade (https://youtu.be/3uHfeT-8Tbg). Depois de pronto, cada lobinho deverá colar os 4 nós em uma cartolina que os próprios lobinhos vão decorar com materiais recicláveis (papelão, cartolina, papel cartão, etc). Caso os lobinhos não tenham uma cartolina disponível, pode-se fazer um mural coletivo com fotos dos lobinhos e seus nós, utilizando uma ferramenta como Padlet ou Google Jamboard. Depois deve-se colocar os nomes de cada nó embaixo do nós para identificação.
Competências trabalhadas	7. Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.
Atividades do programa educativo relacionadas	16. Fazer os nós direito, direito alceado, aselha, de correr, saber para que servem e aplicá-los numa atividade. Especialidade de Arte de Marinharia – Item 3



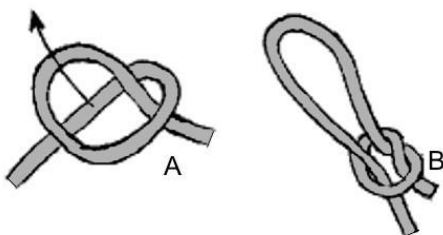
ANEXO I -



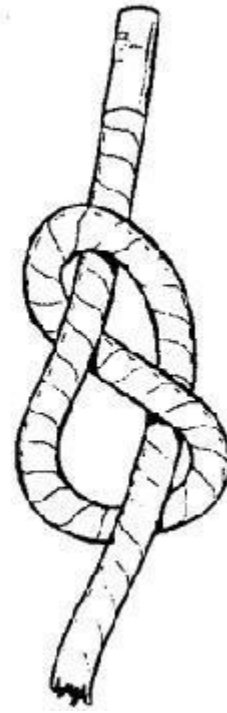
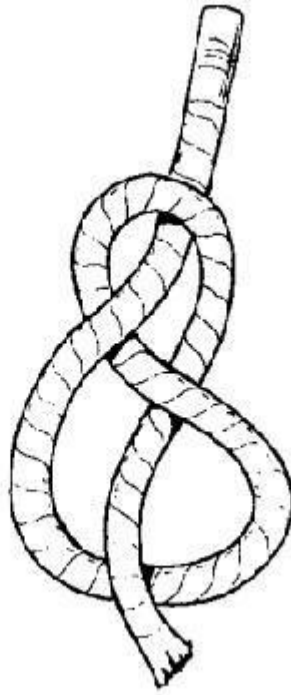
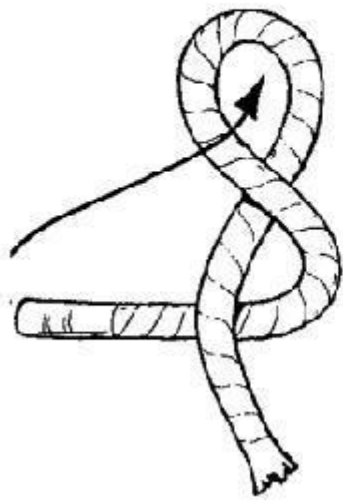
Nó aselha:



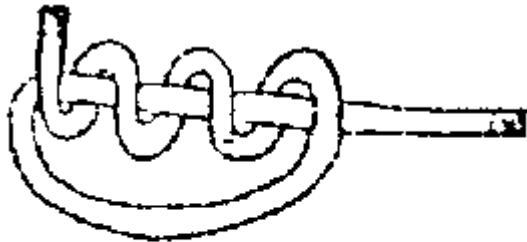
Nó de correr:



Nó oito:



Nó de frade:



Título	Cuidando da vida marinha
Duração	30'
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Carolina Maria Noronha
Número de Aplicadores	1 ou mais
Quantidade de participantes	3 ou mais que estiverem presente
Materiais	Computador ou celular ligado na internet. Imagens de materiais e equipamentos diversos com relação às profissões ligadas ao mar. Vara de pesca, anzol, rede de pesca, miniatura de embarcações, iscas, prancha de surf, bóias, salva vidas, etc. (de acordo com a lista de profissões sugeridas).
Objetivos	Conhecer as ferramentas e utensílios utilizados por diversas profissões associadas ao mar e lagos. Conhecer novas profissões.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de mergulhador recebe os lobinhos para mostrar como é importante preservar os corpos de água e que as profissões ligadas ao mar e rios existem para poder aproveitar esses recursos sem degradá-los.
Descrição	O mergulhador apresenta uma lista de profissões ligadas ao mar em um slide. Explica o que cada profissão faz e tira as dúvidas dos lobinhos. Depois é a vez dos lobinhos tentarem adivinhar qual profissão usa qual tipo de material e instrumento. Cada matilha vai falar sobre um material ou instrumento/equipamento e a profissão que usa. Uma matilha de cada vez dá seu palpite e ganha a matilha que acertar mais. Ao longo do jogo vai explicando a finalidade de cada objeto e porque é utilizado na profissão.
Competências trabalhadas	8. Demonstra curiosidade em conhecer sobre diferentes ofícios e atividades profissionais e identifica ferramentas e seus usos.
Atividades do programa educativo relacionadas	I28. Descobrir o que as pessoas fazem em cinco profissões diferentes. I26. Conhecer e usar uma bússola e outras três novas ferramentas. ODS - Objetivo 12. Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis Especialidade de Oceanologia – Item 12: Catalogar e conhecer o perfil das profissões diretamente relacionadas com o uso dos mares.

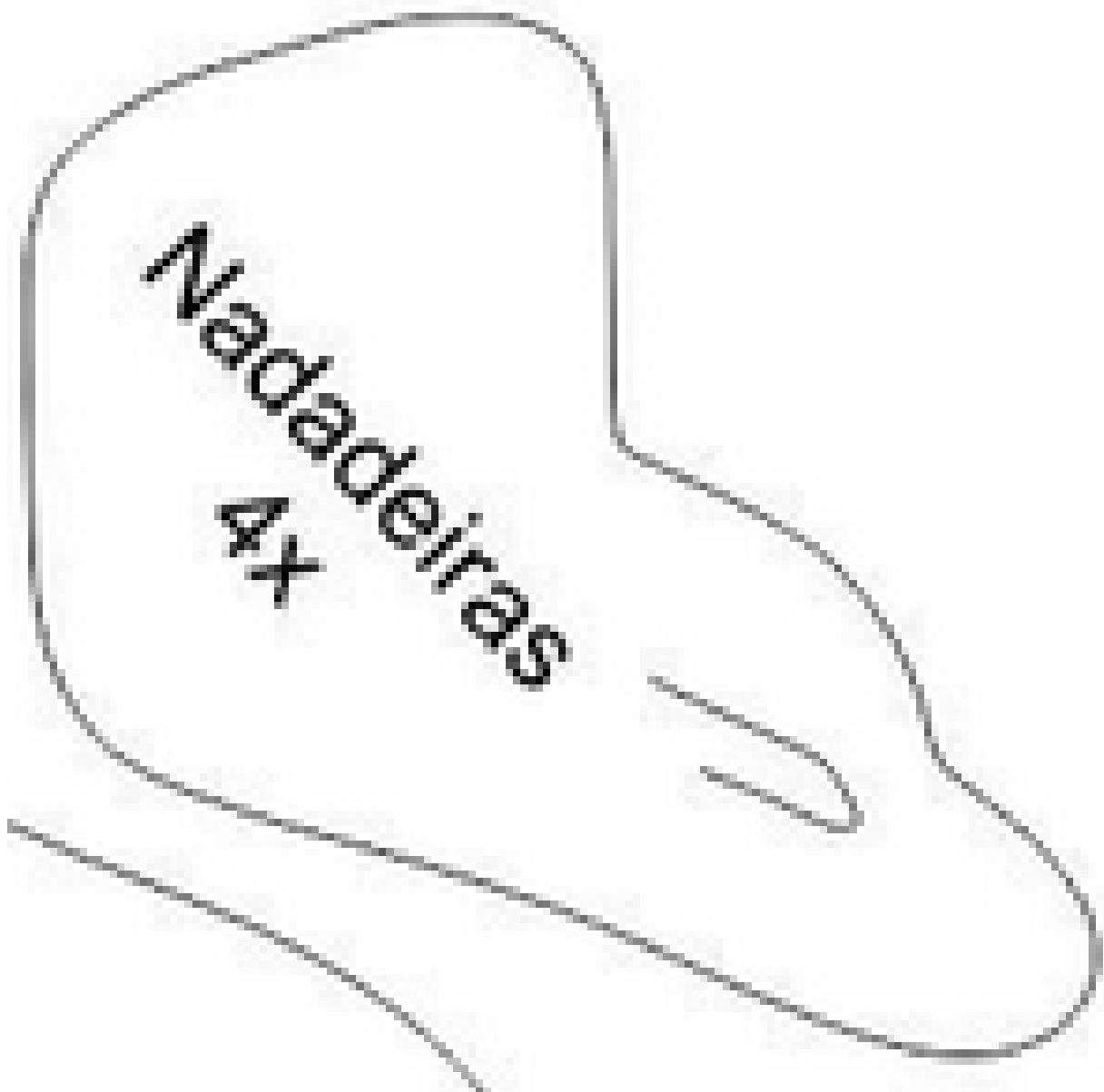
ANEXO I –

Profissões do mar:

- Pescador / Preparar e arranjar redes / Produtor de redes / Mariscador
- Biólogo marinho / Bioquímico marinho / Zoólogo marinho / Botânico marinho
- Praça / Peixeiro / Indústria de transformação de peixe / Conservas / Embalador / Lota
- Mergulho
- Marinha / Submarinos / Marinheiro / Comandante
- Polícia marítimo
- Arqueólogo marinho
- Guia de turismo
- Nadador salvador
- Pirata
- Surfista / Wind / Kite / Canoagem / Paddle / Skimming
- Cozinheiro
- Engenheiro naval / Estaleiro
- Meteorologista
- Plataformas petrolíferas / Energias renováveis
- Fotógrafo

Título	Kotick contra a poluição dos mares
Duração	30'
Colaboração	GE I Juca Pirama Carolina Maria Noronha
Número de Aplicadores	1 ou mais
Quantidade de participantes	3 ou mais que estiverem presente
Materiais	Computador ou celular com internet, ambiente decorado como fundo do mar, peixes, tubarões, arraias, algas, polvos e etc e geleiras. Recipientes para coleta seletiva. Material reciclável, Luvas de EVA em formato de nadadeiras de foca, luvas ou saco plástico amarrado nas mãos. Slides sobre agentes poluidores e animais prejudicados por essas práticas
Objetivos	O objetivo do jogo é avaliar o conhecimento sobre a responsabilidade de cada um e a cooperação dos lobinhos na limpeza do oceano.
Desenvolvimento	Chamar a atenção para que cada lobinho pode fazer sua parte para diminuir a poluição marinha com atitudes bastante simples. Lembrá-los de, ao visitar a praia, não deixar lixo na areia, como embalagens de comida, garrafas de bebidas e alguns brinquedos. Além disso, não suje também as ruas, pois a água das chuvas ou o vento podem levar esses produtos para o mar.
Descrição	Os lobinhos serão recebidos por Kotick e outros seres marinhos que estão desapontados com a humanidade, pois não estão cuidando de forma adequada de seu lixo. O Kotick diz que já perdeu vários amigos vítimas da presença de lixo. Chama a atenção das crianças sobre a responsabilidade de todos na limpeza dos oceanos, afinal não precisa morar na praia para cuidar dos mares. Explica sobre as cores dos recipientes coletores de material reciclável e não recicláveis: Azul =Papel e papelão; Vermelho = Plástico; Verde = Vidro; Amarelo = Metal; Laranja = Resíduos perigosos; Branco = Resíduos ambulatoriais e de serviços de saúde;

	<p>Roxo = Resíduos radiativos; Marrom = Resíduos orgânicos; Preto = Madeira; Cinza = Resíduo geral não reciclável, misturado ou contaminado não passível de separação;</p> <p>Após a conversa com Kotick e seus amigos o lobinhos participarão de um jogo</p> <p>Realização online: utilizar o seguinte jogo - https://www.escolagames.com.br/jogos/coletaSeletiva/, que pode ser jogado coletivamente, com todos os lobinhos dando sua opinião sobre onde jogar cada resíduo, ou individualmente, com cada um jogando em seu celular.</p> <p>Realização presencial: Cada lobinho colocará um par de luvas de EVA em formato de nadadeiras de foca, ou luvas ou saco plástico amarrado nas mãos e juntam em casa diversas embalagens e materiais que podem prejudicar a vida marinha. Os materiais recolhidos na atividade devem ser descartados na coleta seletiva de materiais recicláveis, ou em um lugar similar. O objetivo é deixar o mar limpo. Discutir as dificuldades e riscos para o ecossistema através da poluição dos mares.</p>
<p>Competências trabalhadas</p>	<p>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</p>
<p>Atividades do programa educativo relacionadas</p>	<p>S17. Selecionar e classificar materiais para coleta seletiva do lixo em sua casa A15. Ajudar algum amigo com algo que seja difícil para ele e relatar esta experiência a um Velho lobo</p> <p>ODS - Objetivo 12. Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis</p> <p>Especialidade de Reciclagem – Item 6: Reconhecer os símbolos indicativos de reciclagem e os significados das diferentes cores das lixeiras coletoras de resíduos.</p>

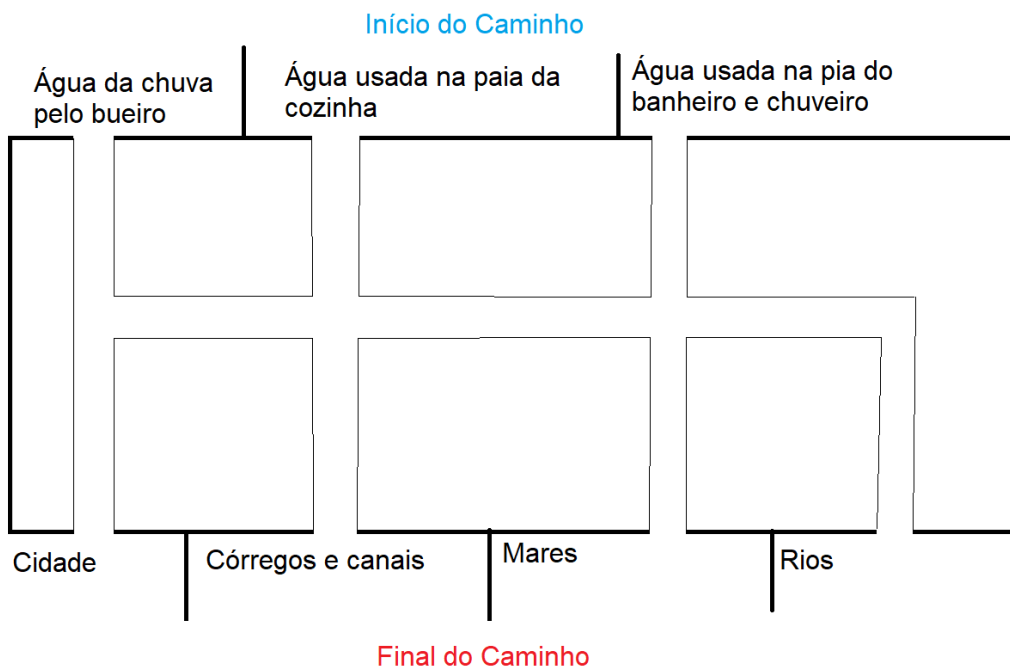


Título	No encanamento do Teddy
Duração	30'
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Carolina Maria Noronha
Número de Aplicadores	1 ou mais
Quantidade de participantes	3 ou mais que estiverem presente
Materiais	Computador ou celular com internet, slide com o labirinto, slides com informações da tabela em anexo, lápis e papel
Objetivos	Reconhecer que podem ajudar a economizar mais água e que juntos podem fazer grandes transformações. Saber o que acontece com a água que usamos.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de Rikki Tikki Tavi recebe os lobinhos e pergunta se eles sabem o que acontece com a água que usamos em vários locais da casa. Fala que existem muitas tubulações embaixo das casas e ruas e que a água deveria ser tratada antes de chegar nas nossas casas e depois que sai delas para voltar aos rios e mares. Convida os lobinhos a descobrirem o que acontece com a água andando pelos encanamentos da casa do Teddy.
Descrição	O labirinto proposto simula de um lado os ambientes onde são utilizados a água em casa e nas cidades e do outro o ponto final onde chega a água utilizada. O labirinto é a tubulação que fica embaixo das casas escondidas das pessoas. Os lobinhos escolhem de qual ambiente quer sair, escolhe uma ficha com as situações iniciais (podem ter várias fichas iguais porque os lobinhos têm que ficar livres para escolher de qual ambiente quer sair e qual ficha quer escolher). Depois de escolher essa ficha com a situação inicial, ele escolhe qual caminho percorrer e faz o desenho da resposta (a ideia é vários lobinhos percorrem o labirinto ao mesmo tempo para dar ideia de que eles são a água e estão fazendo o caminho dela, e que as águas se encontram no interior das tubulações). Para a realização das atividades online, a atividade pode ser realizada por algum aplicativo de desenho (como o paint) ou cada criança pode imprimir sua folha de atividade em casa, caso tenha acesso a esse recurso. É possível ainda fazer o labirinto individualmente, pelo celular, e cada lobinho enviar ao escotista seu desenho pelo WhatsApp, que já oferece a opção de desenhar com o dedo sobre a imagem. Quando ele chega do outro lado do labirinto, ele vai ler sobre o que acontece no local final de depósito da água dependendo do que ele escolheu no início. Após isso, ele escolhe outro caminho e escolhe outro ambiente (ou o mesmo ambiente que ele já tinha escolhido) e escolhe outras situações inicial. Existem 9 situações iniciais e 4 destinos finais, portanto existem 36 possibilidades para os lobinhos percorrerem!

Competências trabalhadas	12. Identifica suas principais potencialidades e limitações e procura superá-las. Reconhece os seus erros e procura corrigir-se.
Atividades do programa educativo relacionadas	C15. Empenhar-se para fazer alguma coisa que tenha encontrado dificuldade ou que não tenha conseguido fazer Especialidade de Saneamento Ambiental – Item 1: Explicar a importância de lavar as mãos e beber água limpa, relacionando com a prevenção de doenças transmitidas pela água contaminada; ODS - Objetivo 6. Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos

ANEXO I –

Proposta de labirinto:



Começo do caminho		Água da chuva pelo bueiro				Água usada na pia da cozinha			Água usada na pia do banheiro e chuveiro	
Situações Iniciais (Fichas)		Papel na rua	Embalagens plásticas na rua	Lixo na rua	Água da chuva sem lixo	Água com detergente	Água com óleos e gorduras	Água com resto de alimentos	Água com pasta de dente, sabão, shampoo ou condicionador	Água usada com desperdício
Final do caminho e Situações Finais	Cidade	Por causa dos papéis jogados na rua, os bueiros entopem e a água volta para a cidade, causando enchentes.	Por causa das embalagens plásticas jogadas na rua, os bueiros entopem e a água volta para a cidade, causando enchentes.	Por causa dos lixos jogados na rua, os bueiros entopem e a água volta para a cidade, causando enchentes.	A água da chuva volta para a cidade mesmo se você não jogar lixo na rua e as outras pessoas continuarem a jogar.	Se a água encontrar barreiras nas tubulações causada pelos lixos jogados na cidade, a água volta para as ruas causando enchentes	Os óleos e gorduras entopem as tubulações e fazem com que a água volte para as cidades, causando enchentes	Os restos de alimentos entopem as tubulações e fazem com que a água volte para as cidades, causando enchentes e atraindo animais que transmitem doenças para os seres humanos	Se a água encontrar barreiras nas tubulações causada pelos lixos jogados na cidade, a água volta para as ruas causando enchentes	15 minutos de banho gastam 135 litros de água! Essa água toda pode voltar para a cidade se as tubulações estiverem entupidas
	Córregos e Canais	Os papéis poluem os córregos e canais e depois poluem os rios e mares	Os plásticos poluem os córregos e canais e depois poluem os rios e mares	Os lixos poluem os córregos e canais e prejudicam as pessoas que moram perto com o mau cheiro ou doenças	A água da chuva vai para os córregos e canais e depois vai para os mares e rios e não afetam o meio ambiente e nem a população.	A água com detergente se cair em córregos e canais é porque a casa não possui tratamento de esgoto e essa água acaba indo para os mares e rios, prejudicando a vida marinha.	A água com óleos e gorduras poluem os córregos e canais. 1 litro de óleo pode contaminar 20 mil litros de água!	A água com resto de alimentos pode aumentar muito a carga de poluição das águas, causando mau odor e fazendo com que se proliferem muitas algas	A água com detergente se cair em córregos e canais é porque a casa não possui tratamento de esgoto e essa água acaba indo para os mares e rios, prejudicando a vida marinha.	A água é bem essencial para todos os seres vivos. Não desperdice!
	Mares	Os papéis poluem os mares e afetam os animais aquáticos	Os plásticos poluem os mares e afetam os animais aquáticos. Muito animais comem embalagens plásticas achando que é comida.	Os lixos poluem os mares e afetam os animais aquáticos	A água da chuva vai para o mar e não prejudica o meio ambiente	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar e não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar e não prejudicará a vida marinha. Porém tirar o óleo da água é bem difícil!	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar e não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar e não prejudicará a vida marinha	Quase toda água do planeta é salgada e não podemos bebê-la. Portanto, economize água!
	Rios	Os papéis poluem os rios e afetam os animais aquáticos	Os plásticos poluem os rios e afetam os animais aquáticos. Muito animais comem embalagens plásticas achando que é comida.	Os lixos poluem os rios e afetam os animais aquáticos	A água da chuva vai para o rio e não prejudica o meio ambiente	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o rio e não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o rio e não prejudicará a vida marinha. Porém tirar o óleo da água é bem difícil!	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o rio e não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o rio e não prejudicará a vida marinha	Quanto mais água você usar, menos água teremos no futuro!

Título	Protegendo o tesouro azul Atividade noturna
Duração	40 minutos
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Maria Emília Percebom Marques
Número de Aplicadores	1 ou mais
Quantidade de participantes	3 ou mais que estiverem presente, de preferência contando com a participação de membros da família
Materiais	Computador ou celular ligado na internet. Várias imagens de lixo reciclável misturados a outros materiais em ambientes diversos. (modelo anexo). Listar previamente quantos e quais são os itens a serem localizados
Objetivo	Proporcionar que os lobinhos percebam que são agentes de proteção dos corpos de águas e classifiquem corretamente os resíduos para destinação correta, além de aguçar a percepção visual.
Desenvolvimento	Os lobinhos precisam ajudar a proteger as águas porque precisam delas para viverem. Então eles devem separar o lixo nos seus cestos corretos de materiais recicláveis.
Descrição	Apresentar tela com as imagens sugeridas e, cada lobinho, em sua vez pré determinada (ordem alfabética ou sorteio feito pelo escotista) deverá localizar e apontar pelo menos um material reciclável na tela apresentada. Para facilitar a localização, a imagem pode estar marcada com uma grade do tipo de batalha naval, assim, o lobinho dirá em que quadrado a imagem está localizada. Em seguida, ele deverá dizer que tipo de material é e como deve ser classificado entre os tipos: plástico, papel, vidro, orgânico e metal. Depois que os materiais acabarem, conferir com todos se os materiais foram classificados corretamente e que devemos jogar os resíduos nos locais corretos para não poluir as águas.
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

S17. Selecionar e classificar materiais para coleta seletiva do lixo em sua casa.
ODS - Objetivo 14. Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável
Especialidade de Reciclagem – Item 1.

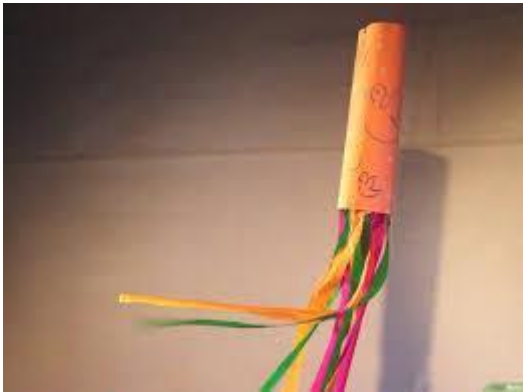
ANEXO I –





Título	Raios e trovões
Duração	40 minutos ou adequar o horário para não se tornar cansativo.
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Tha Barcelos
Número de Aplicadores	1 ou 2, se online. 6 se presencial.
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Computador, tablets e ou celular com acesso a internet, Tintas, pincéis, cola branca, papel crepom, rolo de papel higiênico, papel cartão, tesoura, barbante
Objetivos	Conhecer alguns fenômenos da natureza e como podemos observá-los. Fazer um instrumento para saber a direção do vento.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de homem (ou mulher) do tempo conta para os lobinhos sobre o que acontece de fenômenos naturais em alto mar, como tempestades, chuvas fortes, ondas gigantes, furacões, trombas d'água, raios, trovões, etc. Fala que o ser humano desenvolvei muitos instrumentos para identificar esses fenômenos e que eles vão construir uma biruta para saber a direção dos ventos.
Descrição	Seguir o passo a passo de acordo com o link: https://pt.wikihow.com/Fazer-uma-Biruta-para-Crian%C3%A7as Deixar cada lobinho pintar a sua biruta da forma que quiser.
Competências trabalhadas	10. Dedicar-se em fazer bem as suas tarefas. 5. Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.
Atividades do programa educativo relacionadas	C7. Planejar, organizar e executar um pequeno projeto científico, artístico ou utilitário. Especialidade de Meteorologia – Item 4: Construir um pluviômetro, um barômetro, um anemômetro e uma biruta, como recursos mínimos para formar uma estação meteorológica caseira, explicando sua utilização e como podem contribuir para a previsão do tempo.

ANEXO I -



Título	Ribeirinhos e caiçaras: a vida entre a terra e a água
Duração	40 minutos
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa Tha Barcelos
Número de Aplicadores	6 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Materiais para confecção de artesanatos das comunidades ribeirinhas e caiçaras (de acordo com as referências). Linhas, miçangas ou pedrinhas de artesanal, jornal, caixas de papelão, rolinhos de papel higiênicos, embalagem de plástico de água. (desenvolver um impresso que o lobinho possa reproduzir com impressão ou desenhar de escamas de peixes, ossos de peixes) matérias que reproduzem escamas de peixes, miçangas que pareçam osso e espinha de peixes, penas, sementes, argila, madeira, areia colorida, conchas, etc.
Objetivos	Reconhecer a importância dessas populações e entender seus estilos de vida para ajudá-los e incentivar sua economia.
Desenvolvimento	Um pescador recebe os lobinhos e fala sobre as comunidades ribeirinhas (que vivem na beira dos rios) e caiçaras (que vivem na beira do mar). Falar como suas vidas dependem da água e de que é necessário preservá-las. Então ele mostra alguns exemplos de artesanatos feitos nessas comunidades e pede para os lobinhos fazerem também e depois trocar entre si como presentes. Uma alternativa de aplicação é pedir aos lobinhos que tentem encontrar alguma coisa em suas casas que tenha sido feito com materiais como os citados anteriormente e/ou que tenham sido adquiridos em feiras de cidades praianas. Cada lobinho pode, então, contar a história daquele objeto, compartilhando as memórias que tem associada a eles. Outra opção é pedir que, antes do evento, os lobinhos enviem fotos desses objetos que se relacionam à vida caiçara/ribeirinha e o escotista pode fazer um jogo da memória em que a alcateia deve tentar, colaborativamente, encontrar todos os pares. Então, cada lobinho pode falar um pouco mais sobre seu objeto. Site para a criação do jogo da memória: https://puzzel.org/pt
Descrição	São fornecidos os materiais para os lobinhos fazerem esculturas, pulseiras, colares, brincos, utensílios, apanhador de sonhos etc. Os adultos vão ajudando os lobinhos a montarem suas peças de artesanato. Link de referência:
Competências trabalhadas	8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais.

Atividades do programa educativo relacionadas

111. Fazer uma pintura, modelagem, colagem ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta da alcateia.
ODS - Objetivo 8. Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos.

ANEXO I –

Artesanato com conchas



Artesanato em madeira



Artesanato com areia colorida



Artesanato com imagem de peixe



Artesanato com osso e espinho e osso de peixe





Artesanato com escama de peixe



Artesanato com penas de aves típicas dessas comunidades



Apanhador de sonhos



Artesanato com folhas



Título	Vermelho ou encarnado?
Duração	40 minutos
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	02 ADULTOS
Quantidade de participantes	24 PARTICIPANTES
Materiais	Computador, tablet ou celular com acesso a internet. Papel sulfite, canetinha
Objetivos	Conhecimentos náuticos e orientação. Atenção para assimilar as ordens dada pelo marinheiro e as ações que deve fazer.
Desenvolvimento	Um marujo recebe os lobinhos em seu porto. Os orienta sobre o fato de utilizarem um vocabulário diferente quando estão embarcados. Conta curiosidades e os ensina alguns locais importantes na embarcação (anexo). Por exemplo, numa embarcação não se fala vermelho. No lugar, fala-se encarnado. Também não se fala corda, fala-se cabo. Existem várias nomenclaturas especificadas dentro de uma embarcação. Depois os convida para mergulhar nesse universo e adentrar a embarcação.
Descrição	Utilizar uma tela azul simulando o mar . Com os lobinhos já dentro da embarcação o marujo os convida para um desafio de conhecimento e retoma os principais pontos de localização na embarcação: Proa, popa, bombordo e boreste. E avisa que o próximo que errar será lançado ao mar. Conduzir o jogo como um vivo ou morto, mas trocando por proa, popa, boreste e bombordo. Os lobinhos com camera aberta deverao levantar os braços para cima. Quando o marujo falar “bombordo”. “boreste”, “popa” ou “proa” os lobinhos devem inclinar seus braços para a direção correta (de frente para a embarcação, bombordo é o lado esquerdo, boreste é o lado direito, proa é a frente e popa é atrás). Os lobinhos que forem errando vão sendo eliminados.
Competências trabalhadas	5. Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.
Atividades do programa educativo relacionadas	12. Aprender cinco frases úteis em outro idioma.

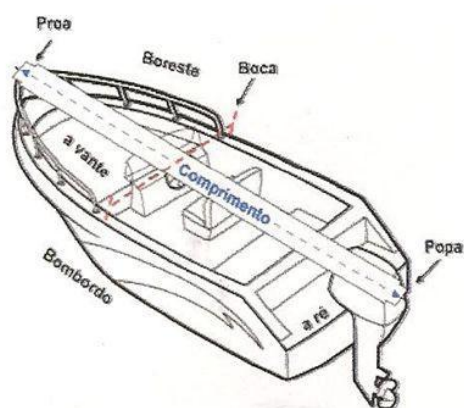
ANEXO I – Glossários Náuticos

<http://www.navetron.com/uploads/gn.pdf>

<https://www.bombarco.com.br/comunidade/noticias/glossario-dos-velejaadores>

http://www.veleiro.net/livrodebordo/cursodevela_parte1.htm

PARTES DA EMBARCAÇÃO

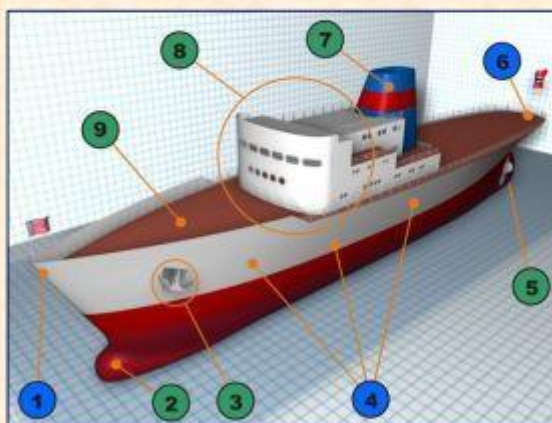


- * PROA – parte da frente;
- * POPA – parte de trás;
- * BOCA – medida transversal, de borda à borda;
- * COMPRIMENTO – medida longitudinal;
- * BORDOS – lados da embarcação:
 - A VANTE – boreste;
 - A RÉ – bombordo.

Estrutura do Navio

Principais definições de um navio

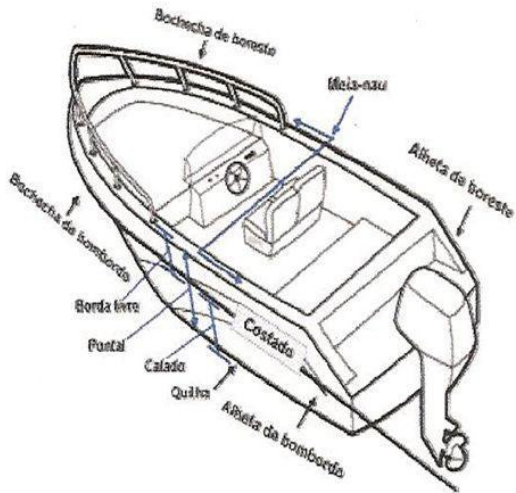
1. Proa
2. Bolbo
3. Âncora
4. Casco
5. Hélice
6. Popa
7. Chaminé
8. Ponte
9. Convés



© Luis Filipe Baptista – ENIOH/DEM

4

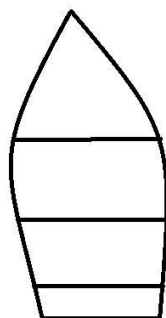
PARTES DA EMBARCAÇÃO



MEIA-NAU-divide a embarcação ao meio, formando dois corpos: de vante e de ré;

- * COSTADO – revestimento exterior;
- * BOCHECHAS – partes curvas do costado próximas à proa;
- * ALHETAS – partes curvas do costado próximas à popa;
- * CALADO – medida da altura, da quilha até a superfície da água;
- * BORDA LIVRE – distância vertical entre a superfície da água e o convés;
- * PONTAL- medida vertical entre o convés e a quilha.

ANEXO II – Modelos de Embarcações

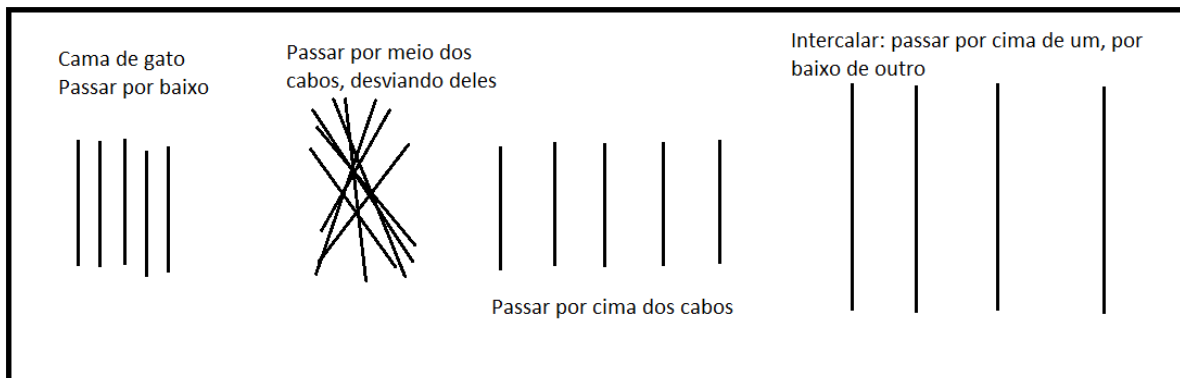


Como opção mais simples poderá utilizar o contorno de uma embarcação desenhada no chão ou para obter mais realismo poderá utilizar bambus ou eucalipto.

2. Fichas de Atividades Presenciais

Título	Nas profundezas dos oceanos
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	4 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Sisal ou cabinhos, giz de gesso (de lousa), óculos escuros para os lobinhos, fotos de animais estranhos que vivem nas profundezas dos oceanos (nos lugares onde a luz não chega). Link: https://acrediteounao.com/10-criaturas-assustadoras-das-profundezas-do-oceano/
Objetivos	Os lobinhos serem espertos, atentos e manter a calma.
Desenvolvimento	Um cientista recebe os lobinhos para falar das estranhas criaturas que existem nas profundezas dos oceanos e que lá é tão fundo que a luz do sol não chega! Os humanos sabem mais das coisas fora do planeta terra do que das profundezas dos oceanos! E dentre esses animais estão as lulas gigantes!
Descrição	Será feito um percurso para os lobinhos com obstáculos feitos de sisal ou cabinhos. E sobre os cabinhos será passado o giz de lousa para identificar se um lobinho encostar no cabo (já que os cabos são os tentáculos de várias lulas gigantes que os lobinhos não podem encostar!) Se ele encostar, sua pele e roupa ficam marcadas com a cor do giz. Para passar pelo percurso é necessário que os lobinhos tomem cuidado para não encostar nos cabinhos. Os lobinhos devem fazer o percurso com óculos escuros para ter a sensação de mergulhar em águas profundas.
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	F17. Percorrer uma pista de obstáculos preparada por um “velho lobo”. Especialidade de Oceanologia – Item 9: Descrever a cadeia alimentar e as distintas formas de vida animal e vegetal existentes no oceano.

Sugestão de percurso (visto de cima)



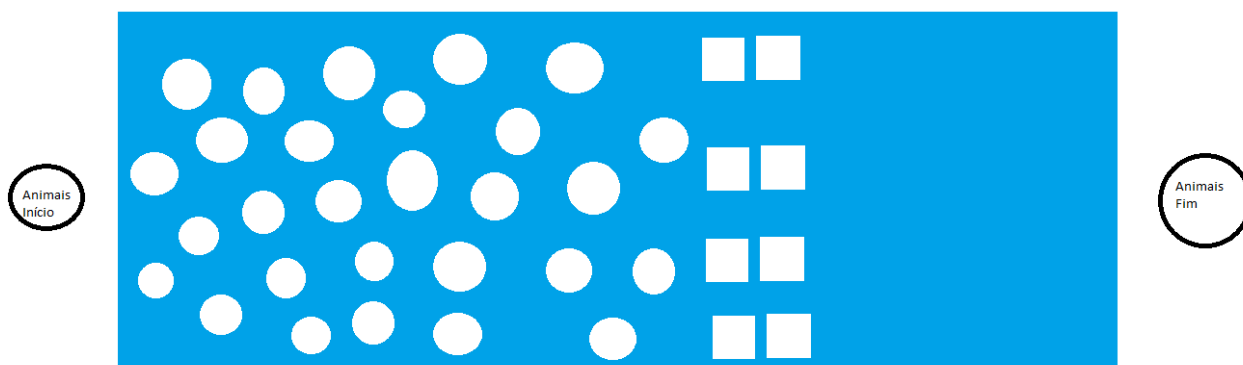
Título	Ajudando a Kotick
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	5 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 matilhas
Materiais	Post it coloridos, material para fazer um mural, canetinhas coloridas, lona azul grande, cartolinas brancas, imagem de animais que vivem nos polos do planeta (pode ser em pelúcia também) em quantidade suficiente para a quantidade de lobinhos que passarem pela base.
Objetivos	Entender o que é efeito estufa e suas principais causas e consequências. Trabalhar em equipe para ajudar os outros. Desenvolver o raciocínio lógico e a cooperação.
Desenvolvimento	A Kotick receberá os lobinhos e vai explicar o que está acontecendo: os blocos de gelo onde ela vive estão derretendo por causa do aquecimento global. Ela pergunta o que eles sabem sobre o aquecimento global e explica que a emissão de fumaça de queima de florestas e poluição está fazendo o planeta terra ficar mais quente e com isso derretendo as geleiras onde ela vive. Então ela precisa da ajuda dos lobinhos para levar os amigos da Kotick para outro lugar onde o gele esteja derretendo menos.
Descrição	<p>Primeira parte: Os lobinhos vão pensar em como podem ajudar a diminuir o aquecimento global e escrever em post its algumas dessas medidas e vão colocando em um mural. No final do Rally todos os lobinhos terão ajudado a construir esse mural e eles podem ler que mais os outros lobinhos pensaram para ajudar a diminuir esse problema.</p> <p>Segunda Parte: Os lobinhos vão ter que atravessar os animais amigos da Kotick de um lado para o outro do campo mostrado no anexo. A parte azul é a lona, que representa a água e onde os lobinhos não podem pisar, os círculos brancos são feitos de cartolina e os quadrados brancos são dois por matilha.</p> <p>Os lobinhos, em matilha, vão ter que se revezar para levar os animais (um animal de cada vez) até o outro lado do campo, pisando apenas nas áreas brancas (gelo). Os quadrados brancos são para os lobinhos, de dois em dois, passarem de um lado para o outro (os dois lobinhos ficam em um quadrado e colocam o outro mais a frente para prosseguir o caminho.</p> <p>Passam os dois para o outro quadrado e pegam o quadrado anterior e posicionam mais adiante para prosseguir o caminho e assim por</p>

	diante). Depois que os lobinhos colocarem os animais do outro lado do campo, os dois lobinhos voltam até o começo e continuam os próximos dois lobinhos da matilha. Aos poucos os círculos brancos podem ser retirados para simbolizar que o gelo está derretendo e mostrando e aumentando a dificuldade para os lobinhos.
Competências trabalhadas	15. Compartilhar o que é seu com os outros e colaborar com ações de ajuda ao próximo. 22. Demonstra prazer em ajudar o próximo e sabe aceitar ajuda dos outros.
Atividades do programa educativo relacionadas	Especialidade de Química – Item 13; ODS - Objetivo 12: Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis ODS - Objetivo 13: Tomar medidas urgentes para combater a mudança do clima e seus impactos

Exemplo de mural:



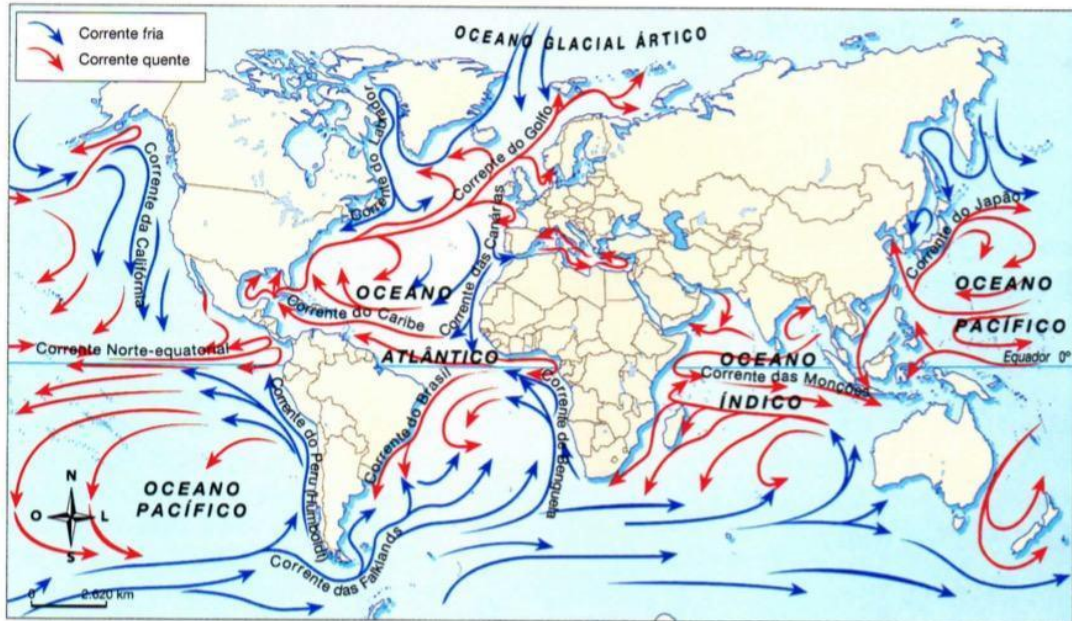
Campo do Jogo da Segunda Parte:



Título	As correntes que nos levam
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	5 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Uma taboa de madeira por matilha (de 2 a 4 matilhas), 1 remo por matilha, 10 garrafas PET por matilha (iguais e cheias de água e tampadas), chapéu de marinheiro para os lobinhos das matilhas que vão navegar pelas embarcações.
Objetivos	Os lobinhos colaboraram entre si para alcançar um objetivo comum e aprender a recompensar o sucesso dos outros.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de marinheiro da época das grandes navegações mostra os lobinhos mapa-múndi com as correntes marítimas e explica a importância delas para as grandes navegações antigas (sem motores, tinham que ter conhecimento das correntes e dos ventos para impulsionar as grandes caravelas). Depois, fala da importância dessas correntes para o deslocamento dos animais (quem não lembra do filme do Nemo que as tartarugas usavam as correntes para migrarem?). Depois os lobinhos vão participar de uma competição por matilha para correr um percurso em suas embarcações.
Descrição	É desenhado no chão um percurso para as matilhas percorrerem (pode ser feito por matilha e registrado o tempo ou todas as matilhas ao mesmo tempo). No percurso deve haver curvas e alguns obstáculos para contornar. Cada matilha vai escolher um lobinho para sentar na sua embarcação. A embarcação consiste em uma tábua apoiada em 10 garrafas pet cheias de água (5 de cada lado). O lobinho em cima da tábua permanece sentado com o seu chapéu de marinheiro e com o remo enquanto os outros lobinhos vão empurrando a tábua. Conforme a tábua vai sendo empurrada, ela vai indo para frente e deixando algumas garrafas pet para trás, então os lobinhos da matilha devem pegar as garrafas pet que ficaram para trás e colocar na frente da tábua para a tábua sempre ficar apoiada nas garrafas e ir deslizando sobre as garrafas. Ganha a matilha que for mais rápida. No final, todos os lobinhos devem dar um bravo para a matilha vencedora.
Competências trabalhadas	10. Mostra-se alegre com o sucesso dos outros.

Atividades do programa educativo relacionadas

C12. Aplaudir, por meio de um “bravo” verdadeiramente alegre, a vitória de seu adversário numa competição.
Especialidade de Oceanologia – Item 7



Embarcação com a tábua e 10 garrafas pet:

Vista de Cima



Vista de lado



Título	Raios e trovões
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	6 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Tintas, pincéis, cola branca, papel crepom, rolo de papel higiênico, papel cartão, tesoura, barbante, furador de papel
Objetivos	Conhecer alguns fenômenos da natureza e como podemos observá-los. Fazer um instrumento para saber a direção do vento.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de homem (ou mulher) do tempo conta para os lobinhos sobre o que acontece de fenômenos naturais em alto mar, como tempestades, chuvas fortes, ondas gigantes, furacões, trombas d'água, raios, trovões etc. Fala que o ser humano desenvolveu muitos instrumentos para identificar esses fenômenos e que eles vão construir uma biruta para saber a direção dos ventos.
Descrição	Seguir o passo a passo de acordo com o link: https://pt.wikihow.com/Fazer-uma-Biruta-para-Crian%C3%A7as Deixar cada lobinho pintar a sua biruta da forma que quiser.
Competências trabalhadas	10. Dedicar-se em fazer bem as suas tarefas. 5. Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.
Atividades do programa educativo relacionadas	C7. Planejar, organizar e executar um pequeno projeto científico, artístico ou utilitário. Especialidade de Meteorologia – Item 4: Construir um pluviômetro, um barômetro, um anemômetro e uma biruta, como recursos mínimos para formar uma estação meteorológica caseira, explicando sua utilização e como podem contribuir para a previsão do tempo.

ANEXOS

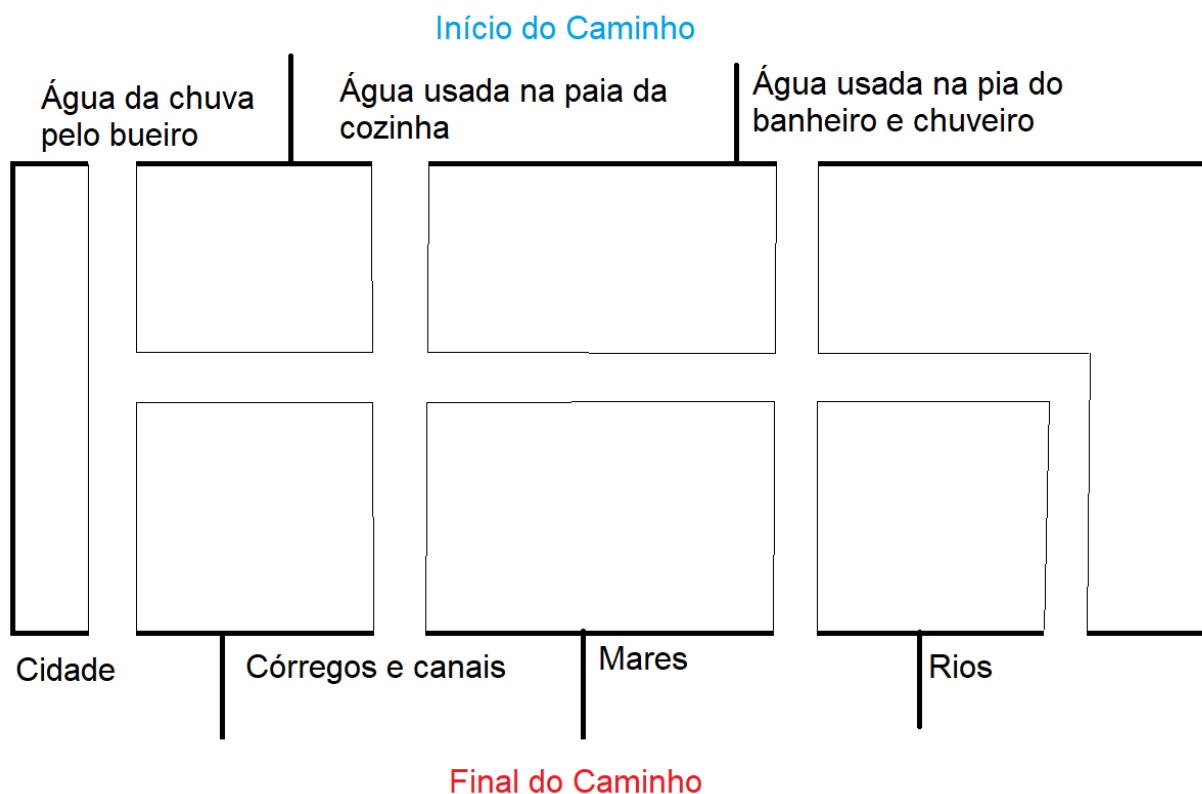


Título	No encanamento do Teddy
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	8 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Materiais para labirintos (cordas, lonas, sinal, giz para riscar o chão), papéis com informações da tabela em anexo, matérias para ambientar os locais da saída do percurso e o final do percurso.
Objetivos	Reconhecer que podem ajudar a economizar mais água e que juntos podem fazer grandes transformações. Saber o que acontece com a água que usamos.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de Rikki Tikki Tavi recebe os lobinhos e pergunta se eles sabem o que acontece com a água que usamos em vários locais da casa. Fala que existem muitas tubulações embaixo das casas e ruas e que a água deveria ser tratada antes de chegar nas nossas casas e depois que sai delas para voltar aos rios e mares. Convida os lobinhos a descobrirem o que acontece com a água andando pelos encanamentos da casa do Teddy.
Descrição	O labirinto proposto simula de um lado os ambientes onde são utilizados a água em casa e nas cidades e do outro o ponto final onde chega a água utilizada. O labirinto é a tubulação que fica embaixo das casas escondidas das pessoas. Os lobinhos escolhem de qual ambiente querem sair, escolhe uma ficha com as situações iniciais (podem ter várias fichas iguais porque os lobinhos têm que ficar livres para escolher de qual ambiente quer sair e qual ficha quer escolher). Depois de escolher essa ficha com a situação inicial, ele percorre o labirinto (a ideia é vários lobinhos percorrem o labirinto ao mesmo tempo para dar ideia de que eles são a água e estão fazendo o caminho dela, e que as águas se encontram no interior das tubulações). Quando ele chega do outro lado do labirinto, ele vai ler sobre o que acontece no local final de depósito da água dependendo do que ele escolheu no início. Após isso, ele volta para o começo do labirinto (pelo lado de fora do labirinto) e escolhe outro ambiente (ou o mesmo ambiente que ele já tinha escolhido) e escolhe outras situações inicial. Existem 9 situações iniciais e 4 destinos finais, portanto existem 36 possibilidades para os lobinhos percorrerem!
Competências trabalhadas	12. Identifica suas principais potencialidades e limitações e procura superá-las. Reconhece os seus erros e procura corrigir-se.

Atividades do programa educativo relacionadas

C15. Empenhar-se para fazer alguma coisa que tenha encontrado dificuldade ou que não tenha conseguido fazer
Especialidade de Saneamento Ambiental – Item 1: Explicar a importância de lavar as mãos e beber água limpa, relacionando com a prevenção de doenças transmitidas pela água contaminada;
ODS - Objetivo 6. Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos

Proposta de labirinto



Começo do caminho		Água da chuva pelo bueiro				Água usada na pia da cozinha			Água usada na pia do banheiro e chuveiro	
Situações Iniciais (Fichas)		Papel na rua	Embalagens plásticas na rua	Lixo na rua	Água da chuva sem lixo	Água com detergente	Água com óleos e gorduras	Água com resto de alimentos	Água com pasta de dente, sabão, shampoo ou condicionador	Água usada com desperdício
Final do caminho e Situações Finais	Cidade	Por causa dos papéis jogados na rua, os bueiros entopem e a água volta para a cidade, causando enchentes.	Por causa das embalagens plásticas jogadas na rua, os bueiros entopem e a água volta para a cidade, causando enchentes.	Por causa dos lixos jogados na rua, os bueiros entopem e a água volta para a cidade, causando enchentes.	A água da chuva volta para a cidade mesmo se você não jogar lixo na rua e as outras pessoas continuarem a jogar.	Se a água encontrar barreiras nas tubulações causada pelos lixos jogados na cidade, a água volta para as ruas causando enchentes	Os óleos e gorduras entopem as tubulações e fazem com que a água volte para as cidades, causando enchentes	Os restos de alimentos entopem as tubulações e fazem com que a água volte para as cidades, causando enchentes e atraindo animais que transmitem doenças para os seres humanos	Se a água encontrar barreiras nas tubulações causada pelos lixos jogados na cidade, a água volta para as ruas causando enchentes	15 minutos de banho gastam 135 litros de água! Essa água toda pode voltar para a cidade se as tubulações estiverem entupidas
	Córregos e Canais	Os papéis poluem os córregos e canais e depois poluem os rios e mares	Os plásticos poluem os córregos e canais e depois poluem os rios e mares	Os lixos poluem os córregos e canais e prejudicam as pessoas que moram perto com o mau cheiro ou doenças	A água da chuva vai para os córregos e canais de depois vai para os mares e rios e não afetam o meio ambiente e nem a população.	A água com detergente se cair em córregos e canais é porque a casa não possui tratamento de esgoto e essa água acaba indo para os mares e rios, prejudicando a vida marinha.	A água com óleos e gorduras poluem os córregos e canais. 1 litro de óleo pode contaminar 20 mil litros de água!	A água com resto de alimentos pode aumentar muito a carga de poluição das águas, causando mau odor e fazendo com que se proliferem muitas algas	A água com detergente se cair em córregos e canais é porque a casa não possui tratamento de esgoto e essa água acaba indo para os mares e rios, prejudicando a vida marinha.	A água é bem essencial para todos os seres vivos. Não desperdice!
	Mares	Os papéis poluem os mares e afetam os animais aquáticos	Os plásticos poluem os mares e afetam os animais aquáticos. Muito animais comem embalagens plásticas achando que é comida.	Os lixos poluem os mares e afetam os animais aquáticos	A água da chuva vai para o mar e não prejudica o meio ambiente	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha. Porém tirar o óleo da água é bem difícil!	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha	Quase toda água do planeta é salgada e não podemos bebê-la. Portanto, economize água!
	Rios	Os papéis poluem os rios e afetam os animais aquáticos	Os plásticos poluem os rios e afetam os animais aquáticos. Muito animais comem embalagens plásticas achando que é comida.	Os lixos poluem os rios e afetam os animais aquáticos	A água da chuva vai para o rio e não prejudica o meio ambiente	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha. Porém tirar o óleo da água é bem difícil!	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha	Se passar pelo tratamento correto de esgoto, a água pode voltar para o mar que não prejudicará a vida marinha	Quanto mais água você usar, menos água teremos no futuro!

Título	Salve-se quem puder
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	04 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Para 24 lobinhos serão necessários 12 tecidos (1 para cada dupla) na metragem 1x1 metro. O tecido pode ser de tnt, lona ou lençol. 1 pacote de bambucha (bexigas pequenas próprias para encher com água). Rede de vôlei e fita crepe para demarcar a quadra no chão.
Objetivos	Trabalhar em equipe, liderar e ser liderado. Cooperação entre as matilhas. Elaboração de estratégia.
Desenvolvimento	Um navegador português recebe os lobinhos e conta sobre a história das navegações e o pioneirismo de Portugal nessa jornada. Os navios também eram alvo de muitos assaltos e por isso depois são convidados a participar de uma guerrilha.
Descrição	Para a guerrilha será necessário desenhar no chão um campo de vôlei com a rede dividindo a quadra ao meio. Uma equipe de cada lado. Cada equipe irá trabalhar em duplas e o objetivo é defender seu navio (campo). Todas as duplas receberão buchas cheias de água ao mesmo tempo e ao sinal do navegador português devem iniciar o bombardeio mirando na equipe rival. Ganha o jogo a equipe que conseguir sair mais seca do campo.
Competências trabalhadas	12. Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relaciona-se bem com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”.
Atividades do programa educativo relacionadas	A1. Conversar e brincar com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”. Especialidade de História Marítima – Item 1: Pesquisar e apresentar a história do surgimento da navegação em geral no mundo e como se desenvolveu sua evolução até o presente.

Fontes de pesquisa sobre história marítima:

<https://www.historiadomundo.com.br/artigos/as-grandes-navegacoes.htm>
<https://escolakids.uol.com.br/historia/grandes-navegacoes.htm>

Opção de vestimenta navegador português

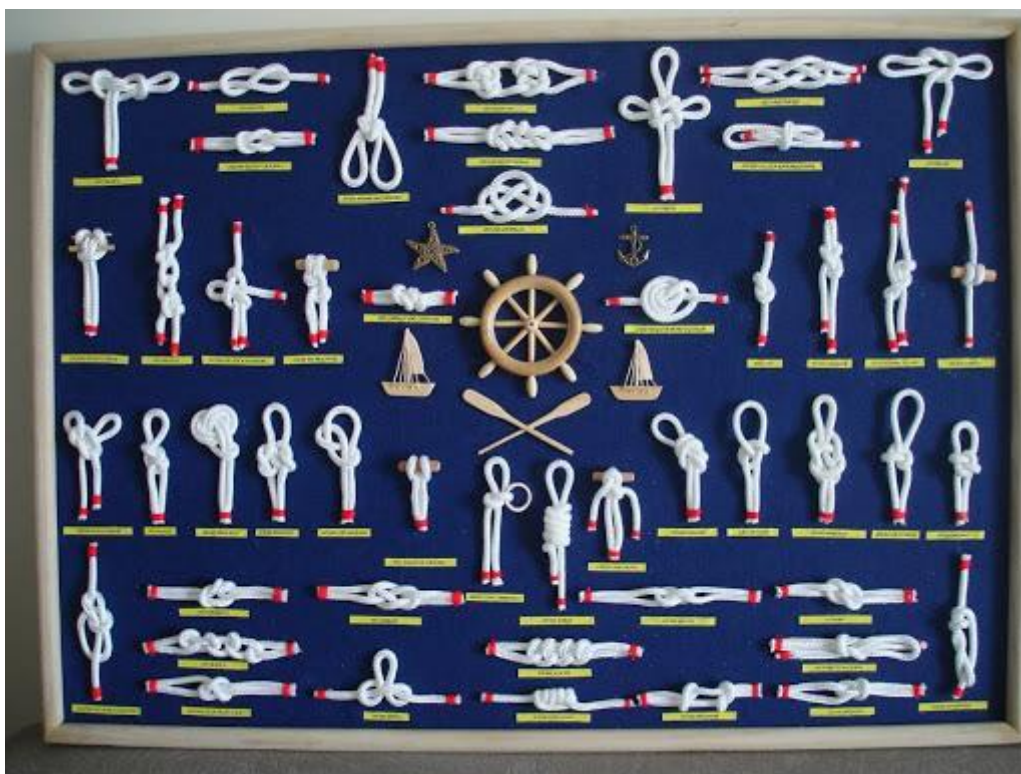


Ilustração do jogo

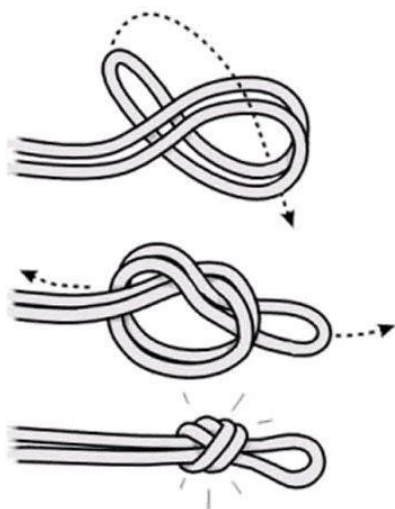


Título	Arte de marinharia
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	6 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Cabinhos, materiais recicláveis para fazer quadros, ganchinhos para pendurar quadros, tesoura, papel, canetinhas, fita adesiva grossa ou cola quente.
Objetivos	Entender os tipos de arte de marinharia e fazer um quadro de nós. Desenvolver a coordenação motora fina e o raciocínio.
Desenvolvimento	Um escotista vestido de marinheiro recebe os lobinhos e mostra algumas artes de marinharia (pode ser por imagens ou objetos reais. Link: https://www.ancruzeiros.pt/ancdrp/arte-de-marinheiro) Explica o que é arte de marinharia e convida os lobinhos a fazerem um quadro de nós para eles guardarem em casa igual todo marinheiro.
Descrição	Os lobinhos vão receber 4 cabinhos para fazerem os 4 nós: correr, aselha, oito e frade. Depois colar os 4 nós no quadro que os próprios lobinhos vão fazer com materiais recicláveis (papelão, cartolina, papel cartão, etc). Depois coloca-se os ganchinhos no quadro e os nomes de cada nó embaixo do nó para identificação.
Competências trabalhadas	7. Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.
Atividades do programa educativo relacionadas	16. Fazer os nós direito, direito alceado, aselha, de correr, saber para que servem e aplicá-los numa atividade. Especialidade de Arte de Marinharia – Item 3

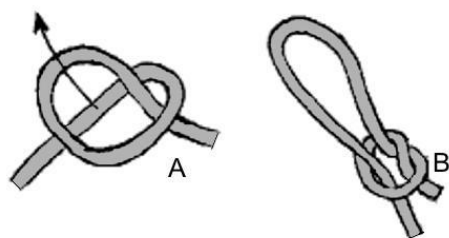
ANEXO I -



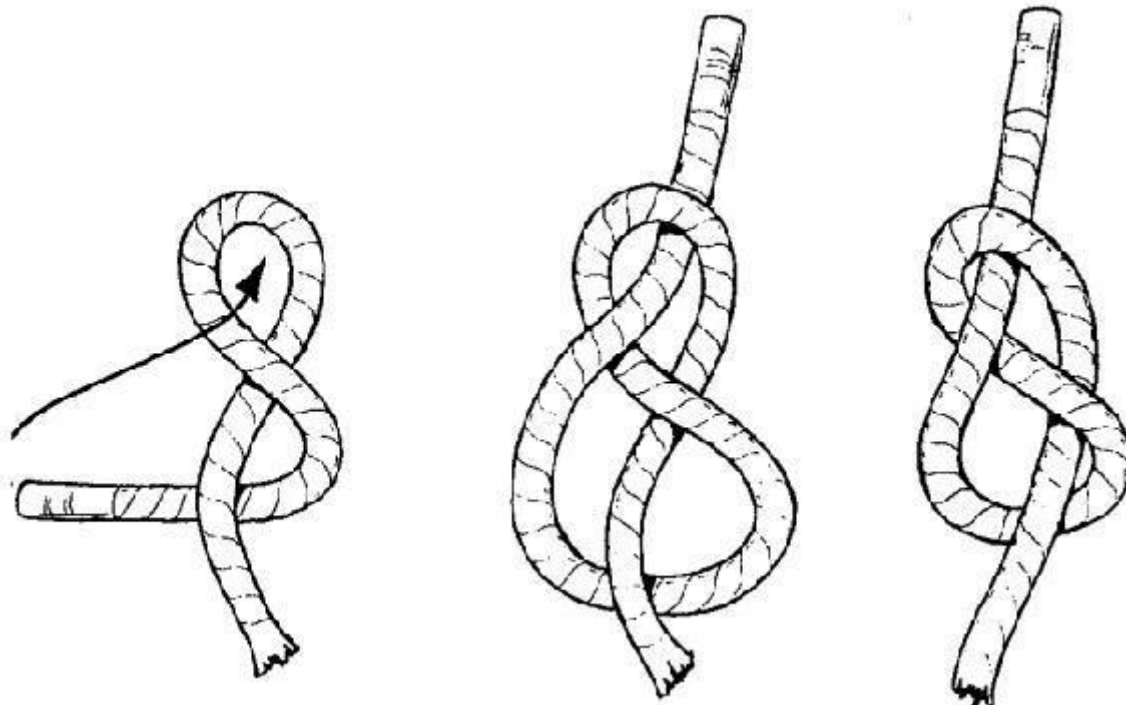
Nó aselha:



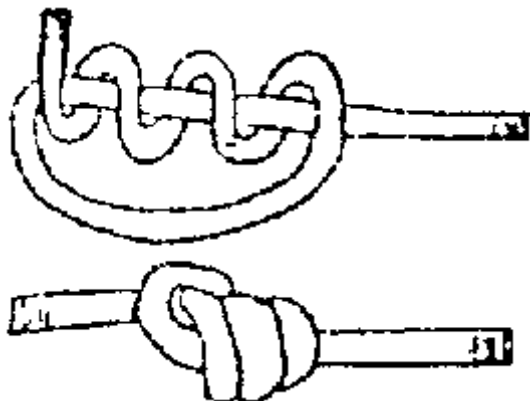
Nó de correr:



Nó oito:



Nó de frade:



Título	Forças das águas
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	3 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 matilhas
Materiais	Decoração para o espaço com imagens de animais marinhos, corais, plantas etc. Caixa de som, borrifador de água. Ambientar a sala com tapetes e almofadas para os lobinhos se sentarem, encostarem e deitarem.
Objetivos	Fazer os lobinhos conhecerem as forças da natureza, o que isso representa as religiões e conhecer outras crenças além das suas. Refletir sobre a vida deles.
Desenvolvimento	Os lobinhos são recebidos pela Yara, a rainha das águas, com seu canto doce e meigo. Pede para os lobinhos se sentarem em roda de forma confortável. Ela conta para os lobinhos um pouco das suas histórias, das suas lendas, e fala que ela não é a única. Ela conta aos lobinhos que os indígenas veneram os fenômenos da natureza (chuva, raios, furacões etc.). Conta que na mitologia grega tinha o deus dos mares, o Poseidon. Conta que nas religiões africanas Iansã é a dona dos ventos, Oxum é a mãe da água doce, Xangô domina raios e trovões e Iemanjá é a mãe das águas salgadas. Conta que na religião católica tem a Santa Clara que faz a chuva ir embora, tem Nossa Senhora dos Navegantes etc. Assim, muitas religiões e crenças tem respeito pelo o que vem das águas.
Descrição	Os lobinhos fecham os olhos para uma reflexão ao som de barulhos de mar, ondas e chuva. Eles podem deitar e tirar o tênis para ficar mais confortáveis. Yara então começa a ler o texto que está no anexo para os lobinhos refletirem um pouco sobre a vida, com sua voz calma e meiga. Antes de ler, dê um tempo para os lobinhos se acalmarem e entrarem no ritmo da reflexão. Peça para eles prestarem atenção na sua própria respiração, para inspirar o ar mais devagar etc. Durante a leitura do texto, pode ir borrifando com gotas finas de água sobre os lobinhos para terem a sensação de estar dentro do oceano.
Competências trabalhadas	25. Identifica a existência de opções religiosas diferentes da própria.

**Atividades do
programa educativo
relacionadas**

E7. Fazer uma lista com as religiões de todos os lobinhos, colocando os nomes que elas dão àquele que entendem como o “Ser Superior”.

Texto para leitura

Era uma vez... um menino, filho de pescador, que chegou para o pai e perguntou-lhe:

- Pai, qual é o maior exemplo de prosperidade do planeta?
- O mar, filho. O mar é o maior exemplo de prosperidade.

O mar está sempre inquieto, procurando crescer e ocupar mais espaço. O mar compartilha com o homem todo o seu encanto e abundância. O mar é líder, ele sustenta as embarcações e leva o homem aos cinco continentes. O mar é uma fonte de amor inesgotável, dando de comer ao homem. O mar é desapegado, permitindo ao Sol que o adentre e evapore suas águas. E sabe, filho, qualquer pessoa pode chegar e se servir, à vontade, de sua abundância. Pode pescar o quanto quiser. Quanto mais você pescar, mais peixes tem; é uma fonte inesgotável. Mas é preciso respeitar todas as leis universais.

Nunca se esqueça de um pequeno grande detalhe: quanto maior for sua embarcação, mais peixes poderá pescar. Apesar de toda supremacia, ele teve a humildade de manter seu nível um pouquinho, apenas um pouquinho, abaixo do nível da terra. Sendo assim, ele recebe toda a água que rola sobre o solo e consegue, de maneira fantástica, ser duas vezes maior do que a porção de terra do planeta.

Título	Ribeirinhos e caiçaras: a vida entre a terra e a água
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	6 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Materiais para confecção de artesanatos das comunidades ribeirinhas e caiçaras (de acordo com as referências). Fio de nylon, miçangas, materiais que reproduzem escamas de peixes, miçangas que pareçam osso e espinha de peixes, penas, sementes, argila, madeira, areia colorida, conchas, etc.
Objetivos	Reconhecer a importância dessas populações e entender seus estilos de vida para ajudá-los e incentivar sua economia.
Desenvolvimento	Um pescador recebe os lobinhos e fala sobre as comunidades ribeirinhas (que vivem na beira dos rios) e caiçaras (que vivem na beira do mar). Falar como suas vidas dependem da água e de que é necessário preservá-las. Então ele mostra alguns exemplos de artesanatos feitos nessas comunidades e pede para os lobinhos fazerem também e depois trocar entre si como presentes.
Descrição	São fornecidos os materiais para os lobinhos fazerem esculturas, pulseiras, colares, brincos, utensílios, apanhador de sonhos etc. Os adultos vão ajudar os lobinhos a montarem suas peças de artesanato. Link de referência:
Competências trabalhadas	8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais.
Atividades do programa educativo relacionadas	111. Fazer uma pintura, modelagem, colagem ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta da alcateia. ODS - Objetivo 8. Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos.

Artesanato com conchas:



Artesanato em madeira



Artesanato com areia colorida



Artesanato com imagem de peixe





Artesanato com osso e espinho e osso de peixe



Artesanato com escama de peixe



Artesanato com penas de aves típicas dessas comunidades



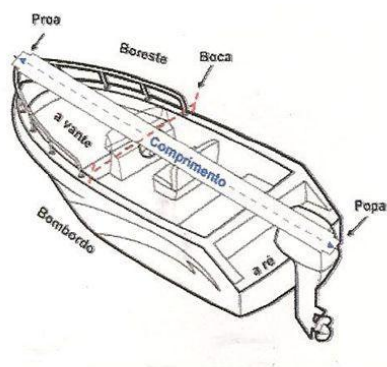
ANEXO I – Glossários Náuticos

<http://www.navetron.com/uploads/gn.pdf>

<https://www.bombarco.com.br/comunidade/noticias/glossario-dos-velejadores>

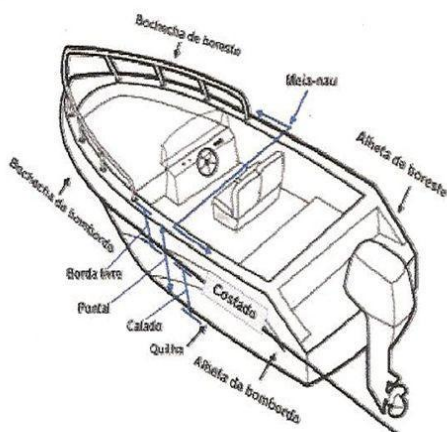
http://www.veleiro.net/livrodebordo/cursodevela_parte1.htm

PARTES DA EMBARCAÇÃO



- * PROA – parte da frente;
- * POPA – parte de trás;
- * BOCA – medida transversal, de borda à borda;
- * COMPRIMENTO – medida longitudinal;
- * BORDOS – lados da embarcação:
 - A VANTE – boreste;
 - A RÉ – bombordo.

PARTES DA EMBARCAÇÃO



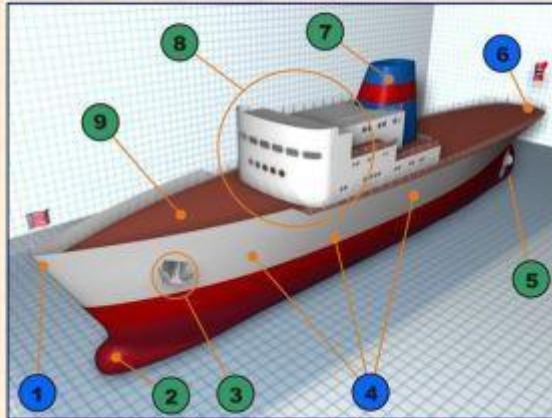
MEIA-NAU-divide a embarcação ao meio, formando dois corpos: de vante e de ré;

- * COSTADO – revestimento exterior;
- * BOCHECHAS – partes curvas do costado próximas à proa;
- * ALHETAS – partes curvas do costado próximas à popa;
- * CALADO – medida da altura, da quilha até a superfície da água;
- * BORDA LIVRE – distância vertical entre a superfície da água e o convés;
- * PONTAL- medida vertical entre o convés e a quilha.

Estrutura do Navio

Principais definições de um navio

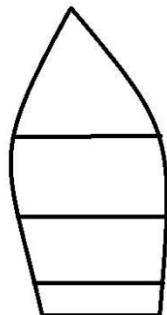
1. Proa
2. Bolbo
3. Âncora
4. Casco
5. Hélice
6. Popa
7. Chaminé
8. Ponte
9. Convés



© Luis Filipe Baptista – ENIOH/DEM

4

ANEXO II – Modelos de Embarcações



Como opção mais simples poderá utilizar o contorno de uma embarcação desenhada no chão ou para obter mais realismo poderá utilizar bambus ou eucaliptos.

Título	Que mensagem é essa?	
Duração	40 MINUTOS para 1 dia MINUTOS para 2 dias	50
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa	
Número de Aplicadores	02 ADULTOS	
Quantidade de participantes	24 PARTICIPANTES	
Materiais	Colete e sinalizador para caracterização do condutor da base. 1 Tabelas Cis impressa por matilha. Papel sulfite e canetas ou lápis. Uma carta prego por matilha.	
Objetivos	Através do código internacional de sinais (CIS) reforçar os elementos da lei e da promessa do lobinho.	
Desenvolvimento	Os lobinhos serão recebidos pelo condutor da base que irá fazer uma explanação sobre os tipos de sinalização e convidá-los a entrar nesse mundo enigmático e desvendar uma carta prego.	
Descrição	Jogo de revezamento por matilha. De um lado estão as matilhas com a carta prego a ser decifrada, do outro uma tabela Cis para cada matilha. Cada lobinho deverá ir até o local onde está a tabela Cis, desvendar uma bandeira e voltar para preencher a carta prego. A matilha deverá ir se revezando até que desvende a mensagem.	
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.	
Atividades do programa educativo relacionadas	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. Especialidade de Sinalização – Item 2: Conhecer e explicar à seção os alfabetos morse e semaforico e o código internacional de bandeiras.	

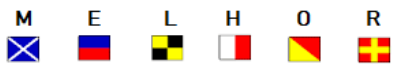
ANEXO I – Opção de vestimenta para o condutor da base



ANEXO II – Código Internacional de Sinais



ANEXO III – Sugestões de Mensagens a serem decifradas:



Ouve os mais velhos
Pensa primeiro nos outros
Abre os olhos e ouvidos
Limpo e alegre
Dez sempre a verdade
Melhor possível

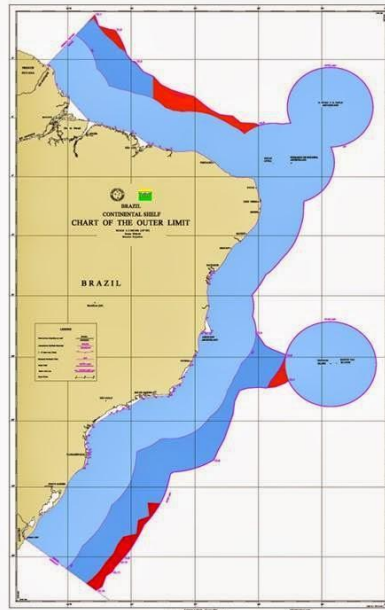
Título	Amazônia azul
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	5 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 lobinhos
Materiais	Mapa grande do Brasil Cartas com as figuras para o jogo da memória
Objetivos	Conhecer a flora e a fauna marítima do Brasil. Desenvolver a concentração e memória. Trabalho em equipe.
Desenvolvimento	O escotista vestido de biólogo mostra para os lobinhos o mapa do Brasil e mostra o que é a Amazônia e a Amazônia azul, explicando que ambos possuem quase a mesma área. Fala da importância dos animais, flora, microrganismos da Amazônia azul e sua importância para o Brasil e o Mundo.
Descrição	Jogo da memória com os animais e flora da Amazônia Azul. Se for o jogo de memória por matilha, ter 4 conjuntos de jogo da memória. Se for um jogo para as quatro matilhas, ser um jogo com cartas grandes e em cada rodada a matilha em conjunto deve escolher as cartas que serão viradas (sempre de duas em duas). Ao fazer um ponto (ou seja, duas cartas viradas com a mesma figura), o biólogo pode comentar alguma característica ou curiosidade sobre o animal ou planta da carta. Link com imagens e informações sobre os peixes brasileiros de água salgada: https://www.pescamadora.com.br/peixes-de-agua-salgada/ Link com imagens e informações sobre os peixes brasileiros de água doce: https://www.pescamadora.com.br/peixes-de-agua-doce/
Competências trabalhadas	22. Reconhece a natureza e a vida como obra de Deus e as valoriza
Atividades do programa educativo relacionadas	E2. Fazer um cartaz com coisas criadas por Deus e afixar na gruta. Especialidade de Pesca – Item 1 Especialidade de Aquarofilia – Item 4 Especialidade de Oceanologia – Item 2: Explicar como respiram os animais marinhos. Especialidade de História Marítima – Item 2: Demonstrar conhecimentos sobre a Amazônia Azul, a Base Brasileira na Antártida

e contar a história do seu grupo de escoteiros do mar ou do grupo mais antigo de seu estado.
ODS - Objetivo 14: Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável

ANEXO I

Proteção da Riqueza no Mar

- Conceito de **Amazônia Azul**
- Inclui Águas Costeiras, Zona Econômica Exclusiva e Extensão da Plataforma Continental
- Área equivalente à da Amazônia Verde!
- Área que necessita ser controlada e gerenciada: Sistema de Gerenciamento da Amazônia Azul (**SisGAAz**).



Título	Cuidando da vida marinha
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	3 adultos
Quantidade de participantes	De 12 a 24 matilhas
Materiais	Imagens, materiais e equipamentos diversos com relação às profissões ligadas ao mar. Vara de pesca, anzol, rede de pesca, miniatura de embarcações, iscas, prancha de surf, bóias, salva vidas, etc. (de acordo com a lista de profissões sugeridas).
Objetivos	Conhecer as ferramentas e utensílios utilizados por diversas profissões associadas ao mar e lagos. Conhecerem novas profissões.
Desenvolvimento	Um mergulhador recebe os lobinhos para mostrar como é importante preservar os corpos de água e que as profissões ligadas ao mar e rios existem para poder aproveitar esses recursos sem degradá-los.
Descrição	O mergulhador apresenta uma lista de profissões ligadas ao mar em um mural. Explica o que cada profissão faz e tira as dúvidas dos lobinhos. Depois é a vez dos lobinhos tentarem adivinhar qual profissão usa, qual tipo de material e instrumento. Cada matilha vai falar um material ou instrumento/equipamento e a profissão que usa ele. Uma matilha de cada vez dá seu palpite e ganha a matilha que acertar mais. Ao longo do jogo vai explicando a finalidade de cada objeto e porque é utilizado na profissão.
Competências trabalhadas	8. Demonstra curiosidade em conhecer sobre diferentes ofícios e atividades profissionais e identifica ferramentas e seus usos.
Atividades do programa educativo relacionadas	I28. Descobrir o que as pessoas fazem em cinco profissões diferentes. I26. Conhecer e usar uma bússola e outras três novas ferramentas. ODS - Objetivo 12. Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis Especialidade de Oceanologia – Item 12: Catalogar e conhecer o perfil das profissões diretamente relacionadas com o uso dos mares.

ANEXO I –

Profissões do mar:

- Pescador / Preparar e arranjar redes / Produtor de redes / Mariscador
- Biólogo marinho / Bioquímico marinho / Zoólogo marinho / Botânico marinho
- Praça / Peixeiro / Indústria de transformação de peixe / Conservas / Embalador / Lota
- Mergulho
- Marinha / Submarinos / Marinheiro / Comandante
- Polícia marítimo
- Arqueólogo marinho
- Guia de turismo
- Nadador salvador
- Pirata
- Surfista / Wind / Kite / Canoagem / Paddle / Skimming
- Cozinheiro
- Engenheiro naval / Estaleiro
- Meteorologista
- Plataformas petrolíferas / Energias renováveis
- Fotógrafo

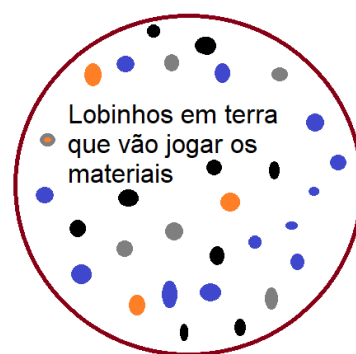
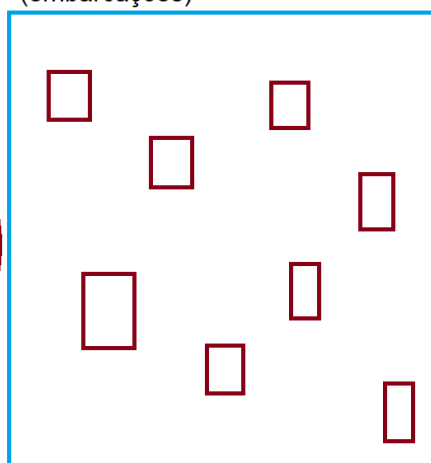
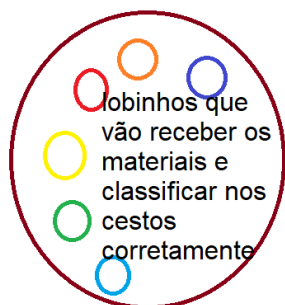
Título	Protegendo o tesouro azul Atividade noturna / Encontro
Duração	40 minutos para 1 dia 50 minutos para dois dias
Colaboração	Ana Paula Narducci Fernanda Calazans Yuri Barbosa
Número de Aplicadores	10 adultos
Quantidade de participantes	Todos os participantes
Materiais	Bolinhas de plástico azuis, moedas de papel laminado prata e dourado, materiais diversos que são encontrados em oceanos e rios (garrafas plásticas, embalagens plásticas, caixas de papel de diversos tamanhos, latinha de alumínio e imagens de garrafas de vidro. Cesto das cores dos materiais recicláveis (vermelho, azul, verde e amarelo), um cesto para as bolinhas azuis e um cesto para as moedas. Bambus ou cabo de vassoura para delimitar as embarcações.
Objetivos	Os lobinhos perceberem que são agentes de proteção dos corpos de águas e classificam corretamente os resíduos para destinação correta.
Desenvolvimento	Os lobinhos vestidos de corsários (piratas autorizados pelos reis para fazer saques) precisam ajudar a proteger as águas porque precisam delas para viverem. Então eles devem separar o lixo nos seus cestos corretos de materiais recicláveis, as bolinhas azuis no cesto da água e as moedas no cesto das moedas.
Descrição	Os lobinhos são divididos em 3 grandes equipes: uma equipe para jogar os materiais, bolinhas azuis e moedas para os lobinhos que estão no meio do campo do jogo. Uma equipe para ficar em embarcações no meio do campo do jogo. Uma equipe para receber os materiais da equipe das embarcações e separar os materiais nos cestos dos recicláveis, no cesto da água e das moedas, de acordo com o anexo. O meio de campo é água e os lobinhos não podem sair das embarcações, logo os lobinhos que estão em terra devem jogar para os lobinhos das embarcações os materiais. Os lobinhos das embarcações devem jogar os materiais para os lobinhos que estão nas terras do outro lado ou jogar para os lobinhos de outras embarcações até chegar nas terras do outro lado. Depois que os materiais acabarem, conferir com todos se os materiais foram classificados corretamente e que devemos jogar os resíduos nos locais corretos para não poluir as águas.
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

S17. Selecionar e classificar materiais para coleta seletiva do lixo em sua casa.
ODS - Objetivo 14. Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável
Especialidade de Reciclagem – Item 1.

ANEXO I –

Meio do campo (água). lobinhos devem ficar dentro dos retângulos marrons (embarcações)



- Bolinhas azuis
- Moedas douradas e pratas
- Materiais para reciclagem

Sugestão de fantasias para a noite festiva – Corsários

