Escoteiros do Brasil
São Paulo

Caderno de Atividades

Apresentação

Mais uma vez comemoraremos o Dia do Lobinho com a nossa mais tradicional atividade regional: o **Rally de Lobinhos**. Evocando o espírito de fraternidade escoteira de nossas Alcateias, convidamos os Distritos da Região Escoteira de São Paulo a vivenciarem uma expedição de exploração e de descobertas das maravilhas do **nosso planETa**!

Cada lobinho e cada lobinha será como elo de uma forte corrente de fraternidade que unirá São Paulo inteiro nesse dia, quando unidos em sentimento e em ideal reafirmaremos o nosso pertencimento ao Movimento Escoteiro e à irmandade que dele emana.

Façamos o nosso "Melhor Possível" e a atividade será muito proveitosa e inesquecível para todos.

Agradeço de coração aos escotistas:

- **Adriana Assis Almeida** – G.E Ebenézer 44/SP (Coordenadora do 3º Distrito);
- **Ailton Carlos Santos** – G.E Adelck Bistão 17/SP;
- **Daisy de O. Camargo Moura** – G.E São Francisco de Assis 9/SP (Coordenadora do 11º Distrito);
- **Daniel Renato Pimentel** – G.E Grifo Caçador 395/SP;
- **Keyla Yoko N. Kubota** – G.E Pérola Byington 64/SP (Coordenadora do 19º Distrito);
- **Lucas Thiago Ferreira da Rocha** – G.E Jabuti 108/SP (Coordenador do 8º Distrito);
- **Janete Arasaki** – G.E Txukahamãe 69/SP;
- **Maria Clara Schnaidman Suarez** – G.E Ipanema 216/SP;
- **Patrícia A. de Oliveira Ribeiro** – G.E Almirante Tamandaré 46/SP;
- **Wilson De Morais Pina** – G.E Arara Azul 178/SP (Coordenador do 26º Distrito).

por dividirem comigo o trabalho, a responsabilidade e o prazer de criar a programação deste Rally de Lobinhos.

Sonia Maria Gonçalves Jorge

Coordenadora Regional do Ramo Lobinho

Tema

Seres de outros planetas visitam a Terra e são guiados pelos lobinhos e lobinhas para conhecer os principais ambientes naturais do **nosso planETa**.

A ideia é apresentar os ambientes por meio de pontos de vista diferentes: uma visão da realidade visível e concreta e outra visão que se contrapõe a ela, inspirada na ficção, na fantasia, no imaginário coletivo, como dois **mundos paralelos**.

Enredo

Após a cerimônia de abertura os lobinhos percebem a aterrissagem de uma nave espacial por detrás de algo (construção, parede, muro, arbusto etc.), com efeitos sonoros e visuais (luzes, fumaça, ...).

Logo surgem de lá criaturas alienígenas que se dirigem para o centro do círculo de lobinhos. As criaturas são diferentes umas das outras e usam vestuário (roupas, calçados, acessórios como máscaras, luvas etc.) conforme a criatividade de cada um. Elas trazem escrito na roupa, à altura do peito e em letras grandes, o nome pelo qual serão chamados. Sugestões: Azan, Liara, Allana, Voriano, Inara, Natira, Sab, Rosneath, ...

O chefe dos lobinhos no Rally (Coordenador Distrital do Ramo) quer saber quem é o líder e lhe pergunta o que ele e seu grupo desejam ali. Ele responde que ali chegaram por equívoco do GPS que deve ter cruzado informações, desviando-os da rota pretendida. Mas que vieram em paz e já que aqui chegaram, perguntam: que planeta é esse? Ao saber que o nome do planeta é Terra, pergunta como são chamados os que aqui vivem. Somos terráqueos! Ah, entendo. Então você é o Terráqueo chefe?
Muito bom, vamos chamar todos assim! (Terráqueo Pedro, Terráquea Luiza etc.)

Queremos conhecer a Terra, pode ser? Quem pode nos guiar nessa visita?

O chefe diz que vai designar um grupo de crianças para serem os guias de cada visitante e esta é a deixa para que cada ET se dirija para a matilha da qual será o condutor (designação feita antecipadamente). Lá se apresenta (nome da roupa) e aprende o nome dos terráqueos que o acompanharão. O ET é o condutor da matilha, fazendo esse papel, mas em nossa brincadeira, os lobinhos é que o guiam e apresentam para ele o nosso planeta.

4

Para que possam se comunicar, os lobinhos precisarão decodificar as ondas emitidas pelos ETs transformando-as em linguagem, e para isso usarão "antenas receptoras" (tiaras com molinhas terminadas com uma bolinha ou algo similar).

A viagem pelo planeta irá desenvolver entre eles uma inusitada amizade. E assim que se sentem confiantes dessa amizade, os Ets confidenciam para as crianças que possuíam um colar cujo pendente era um comunicador, que possibilitava fazer contato com a sua nave. Mas, com a chegada tumultuada eles o perderam e isso significa que se não conseguirem chamar a sua nave não poderão mais voltar para casa. Os lobinhos prontamente se comprometem a ajudá-lo a recuperar o comunicador.

Essa busca se dará por meio de charadas que, ao serem decifradas, indicará para matilha o local onde está o comunicador. Serão 6 charadas cuja resposta é sempre uma letra. Elas devem ser dadas na ordem aqui colocada para que a descoberta aconteça no final do evento. As bases que entregarão as charadas serão definidas pela organização, mas é interessante que a última charada seja formulada na última base em que os lobinhos passarem.

Charadas:

6 – O que é que todo mês tem, menos abril? (letra O)
3 – O que é, o que é? Na água não molha e no fogo não queima? 1ª letra (Sombra = letra S)
2 – O que tem no meio do coração? (letra A)
4 – O que é, o que é? Quando seca fica molhada? 1ª letra (Toalha = letra T)
5 – O que é, o que é? Está no início da rua, no fim do mar e no meio da cara? (letra R)
1 – Qual é a palavra que tem apenas 3 letras, mas acaba com tudo? Última letra (Fim = letra M)

Cartão para anotar as respostas:

Charada 1	Charada 2	Charada 3	Charada 4	Charada 5	Charada 6
M	A	S	T	R	O

(OBS - A escolha do mastro é para facilitar, já que no final do evento todos irão para lá mesmo).

Junto ao mastro chega um catador de sucata que pergunta ao "Terráqueo chefe" se ele sabe o que são aqueles objetos que ele encontrou espalhados por ali. Este chama os Ets para perguntar se aqueles objetos são os comunicadores que estão procurando. Diante da afirmativa dos Ets, os comunicadores lhes são devolvidos e, de posse de seus comunicadores, eles agradecem a deliciosa aventura que vivenciaram, elogiam o planeta Terra, recomendam a todos que cuidem bem dele e se despedem.

Os Ets saem do círculo, dirigindo-se para todas as direções (como quando chegaram) e quando sumirem da vista das crianças, elas perceberão novamente os efeitos especiais como em suas chegadas: sons, fumaça, luzes etc.

Participantes

- **LOBINHOS E LOBINHAS**

Com o objetivo de promover a convivência com outros lobinhos e socializar as experiências, sugerimos que sejam organizadas matilhas mistas em gênero e em idade, com crianças de diferentes UELs. O número de matilhas é variável, mas para facilitar o controle convém que sejam identificadas usando-se para isso "antenas receptoras" diferenciadas ou lenço, camiseta etc.

- **ADULTOS**

Aplicadores da programação – escotistas em número necessário e suficiente para atender a todas as crianças e conforme as atividades em cada base. Sugerimos que as equipes de aplicadores da programação sejam formadas por interesse comum e não por UEL. Primeiro, porque favorece a formação das equipes, depois porque possibilita um maior intercâmbio entre chefias e UELs

Condutores – escotistas que acompanham cada matilha e atendem as crianças em relação às suas necessidades pessoais. Sua função é guiar, cuidar e motivar as crianças. Desta vez atuarão como os visitantes extraterrestres.

Orientadores – Encarregados da dinâmica do evento, preparam um mapa para indicar os locais das bases, os sanitários, o ambulatório, o refeitório, usando também cartazes e setas indicativas das direções. Orientam o sentido da movimentação, marcam o horário de início e término das bases e ajudam a coordenação na resolução dos problemas. Em caso de acampamento ou de acantonamento cuidam para que as crianças deixem os seus pertences nos locais pré-determinados.

Equipe de apoio - providencia o local, os equipamentos e a arrecadação das taxas; faz as compras; controla o abastecimento de material para atividade nas bases e de limpeza; prepara e distribui os lanches e o almoço; cuida da limpeza e da segurança do local; executa o serviço de secretaria (ofícios, certificados) e um deles será o(a) médico(a) ou enfermeiro(a).

Um desses adultos será o coordenador da equipe de apoio, conhece plenamente as necessidades da atividade e cuida para que todas as frentes de trabalho estejam cobertas e funcionando a contento. Resolve os problemas de natureza administrativa que forem apresentados pelos orientadores dos campos. Após a atividade, realiza um demonstrativo financeiro juntamente com o coordenador geral do Rally.

Coordenador geral - o Coordenador do Ramo Lobinho do Distrito é o coordenador nato dessa atividade, mas também pode ser outro Velho Lobo eleito por seus pares. A função do coordenador geral é distribuir e cobrar as tarefas dos escotistas encarregados das bases e dos adultos responsáveis pela organização, pelo apoio administrativo e financeiro.

No dia, deve dirigir as cerimônias, zelar pela qualidade da atividade e responder por todos perante os anfitriões e as autoridades. Convém lembrar que é ele(a) quem dirige o Grande Uivo, pois sendo o chefe da atividade, é quem representa o Akelá.

Espaços

As cerimônias de abertura e encerramento devem ser realizadas com todos os participantes, implicando na necessidade de uma área ampla.

O local deve ter estrutura de razoável conforto e boa condição de higiene, bem como abrigo para situações de muito frio, calor ou chuva.

O ideal é contar também com espaço para atendimento médico. Em cada campo deve ter uma intendência com água e caixa de Primeiros Socorros.

Dinâmica

A atividade começa com a formação das matilhas (8 no caso de o evento ser de um dia e 12 para quem vai realizar a versão de 2 dias). Na sequência todos participam da cerimônia de abertura.

Depois da dramatização inicial, as matilhas são encaminhadas para as suas primeiras bases,seguindo depois para as próximas em sequência numérica. Os "condutores" devem ter um mapa para evitar desencontros e perda de tempo.

Nos horários dos lanches, facilita a logística se os lobinhos permanecerem na base que terminaram, a fim de não estragar a surpresa da recepção na nova base.

O horário de término do tempo da base deve ser anunciado por um sinal sonoro que possa ser ouvido por todos. Costuma-se usar sirenes, campainhas ou mesmo buzina de gás.

Cronograma

Os distritos escoteiros podem escolher realizar o Rally em 1 ou 2 dias, conforme as condições que dispõem ou de acordo com o interesse dos participantes. Por isso apresentamos duas versões de cronograma, conforme descrito abaixo:

Versão para 2 dias

Dia 1

Início	Duração	Atividade
09:00	00:20	Chegada
09:20	00:20	Lanche
09:40	00:15	Formação das Equipes
09:55	00:25	Abertura
10:20	00:10	Dramatização
10:30	00:50	Base A1
11:20	00:50	Base A2
12:10	01:00	Almoço
13:10	00:50	Base B1
14:00	00:50	Base B2
14:50	00:20	Lanche
15:10	00:50	Base C1
16:00	00:50	Base C2
16:50	00:50	Base D1
17:40	00:50	Base D2
18:30	01:00	Arriamento Bandeira - Intervalo
19:30	01:00	Jantar
20:30	01:00	Noite Festiva
21:30	09:30	Descanso

Dia 2

Início	Duração	Atividade
07:00	00:30	Início do dia 2
07:30	00:30	Café da manhã
08:00	00:10	Hasteamento
08:10	00:50	Base E1
09:00	00:50	Base E2
09:50	00:20	Lanche
10:10	00:50	Base F1
11:00	00:50	Base F2
11:50	00:30	Encerramento
12:20	01:00	Almoço
13:20		Arrumação/limpeza - Partida

Versão para 1 dia

Início	Duração	Atividade
08:00	00:30	Recepção, materia, formação de equipes
08:30	00:30	Abertura / Dramatização
09:00	00:40	Base
09:40	00:40	Base
10:20	00:20	Lanche
10:40	00:40	Base
11:20	00:40	Base
12:00	01:00	Almoço
13:00	00:30	Preparação para a segunda parte
14:00	00:40	Base
14:40	00:40	Base
15:20	00:20	Lanche
15:40	00:40	Base
16:20	00:40	Base
17:00	00:30	Dramatização / Encerramento

NOTA

Considerando a ideia de mundos paralelos, os lobinhos devem passar nas duas bases do mesmo ambiente antes de mudarem de bloco.

Essa mudança pode ser marcada por um gestual como gritar uma palavra mágica e girar em torno de si mesmo ou passar por um teletransportador ou algo diferente.

A criatividade é livre!!!!!

Bases

Bloco	Ambiente	Base	Título	Área Cultural
Bloco A	Florestas	Base A1 (realidade)	AMAZÔNIA FANTÁSTICA	Biologia/Ecologia
		Base A2 (fantasia)	SERES MÁGICOS DA FLORESTA	Mitologia
Bloco B	Oceanos	Base B1 (realidade)	EXPLORANDO O FUNDO DO MAR	Oceanografia
		Base B2 (fantasia)	VIAGEM DO OUTRO MUNDO	Mitologia/Piratas
Bloco C	Desertos	Base C1 (realidade)	O SEGREDO DA MÚMIA	História/Geografia
		Base C2 (fantasia)	AS MIL E UMA NOITES	Lendas
Bloco D	Geleiras	Base D1 (realidade)	JOGOS DE INVERNO	Esporte
		Base D2 (fantasia)	YETI – MITO OU VERDADE?	Ficção
Bloco E	Montanhas	Base E1 (realidade)	UMA MONTANHA DE MENSAGENS	Comunicação
		Base E2 (fantasia)	O MISTÉRIO DO VULCÃO	Comunicação
Bloco F	Cursos de água doce	Base F1 (realidade)	PELOS CAMINHOS DAS ÁGUAS	Saúde
		Base F2 (fantasia)	IARA, A RAINHA DAS ÁGUAS	Folclore/Ecologia

Observações:

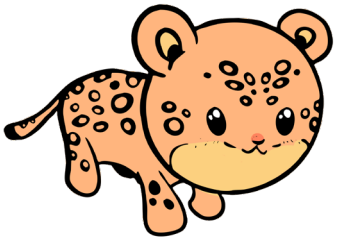
- Considerando que as bases irão explorar elementos e fatos de ambientes físicos distintos, procure no local onde ocorrerá o Rally os espaços que mais se assemelham a cada ambiente;

- Considere também o tipo de atividade que será desenvolvida na base para essa escolha, pois algumas precisam de uma área maior do que as outras;

- Se o Distrito for realizar a versão de 1 dia, deve escolher 4 blocos e as duas respectivas bases para respeitar a proposta de ver os ambientes sob perspectivas diferentes: a realidade e a fantasia;

- Pelo mesmo motivo, se uma base tiver a duração diminuída devido a qualquer dificuldade ouimprvisto, os aplicadores devem fazer aquilo que mais caracteriza a temática.

Base A1 - Amazônia Fantástica



Objetivo:
Conhecer algumas características da Floresta Amazônica compreendendo a importância de sua preservação.

Ambientação:
O ambiente da base deve ser o mais parecido possível com uma mata, com árvores naturais ou simuladas.

Recursos humanos:
Indígenas com roupas e adereços típicos de quem vive na floresta.

Dinâmica:
Os lobinhos serão recepcionados por dois indígenas de uma tribo isolada do Amazonas: Aimberê e Emarã. Eles dizem que conseguem falar com eles porque encontraram um objeto que caiu do céu no meio da floresta: um tradutor igual ao do E.T. Convidam o ET e as crianças a conhecer sobre um pouco da fauna e da flora da maior floresta do planeta: a Floresta Amazônica.

Pergunta a todos: - O que vocês sabem sobre a Floresta Amazônica?

Conforme as crianças vão respondendo, os indígenas vão acrescentando informações como:

- cobre boa parte do noroeste do Brasil e se estende até a Colômbia, o Peru e outros países da América do Sul.
- é a maior floresta tropical do mundo, famosa por sua biodiversidade.
- Ela é atravessada por milhares de rios, entre eles o grandioso rio Amazonas.
- É na Amazônia que se concentra a maior população indígena com cultura preservada, com 310 mil pessoas vivendo em tribos, sem contar as etnias que ainda são desconhecidas como nós.

Após isso, o E.T. diz aos indígenas: - De onde venho não tem essas coisas que vocês chamam de árvores e animais. Quero saber mais!

Os indígenas respondem: - Que interessante E.T.! O conjunto de árvores e plantas, enfim, vegetais a humanidade chama de Flora e o conjunto de animais que vivem na fauna chamam de Fauna. Querem conhecer?

-Vamos apresentar a vocês algumas de nossas maiores árvores. Sei que são bem observadores como nós.

Olhem bem o contorno e o tamanho delas!!!!

- **Jogo: Encontrar a sombra**

Com as crianças em círculo, os indígenas apresentam as árvores contanto um pouco sobre elas. (importante mostrar as indicadas aqui para que possam corresponder as sombras).

Após isso, propõem as crianças que formem duas equipes enfileiradas de frente a uma parede em que estão afixadas as sombras das árvores. Entre as equipes e a parede com as sombras estão papeis duplicados com os nomes das árvores apresentadas. Apresenta-se a sombra da árvore 1 e dá-se um tempo para observação. Depois disso, dá-se um sinal e o primeiro lobinho de cada equipe corre até os papeis, escolhe o correspondente ao nome da sombra da árvore 1 e fixa o nome abaixo dela. Após isso, volta ao seu lugar para que os indígenas confiram. Cada acerto vale um ponto para a equipe. O jogo segue assim até terminarem as árvores. Vence a equipe que fizer mais pontos.

1.Jacarandá

Jacaranda copaia é a única espécie conhecida pelo nome de Parapará na Amazônia. A árvore cresce muito rapidamente, o que é importante para a regeneração de matas de capoeira. Por isso, essa espécie é bastante indicada para uso em reflorestamento. Quando floresce, é uma linda árvore, ótima para arborização urbana.

2.Cajuaçu

O Cajuaçu é encontrado em floresta de terra firme e, também em áreas de cultivo. São geralmente árvores de copa muito densa e de grande porte, chegando a atingir cerca de 40 m de altura e diâmetro superior a 1 m. A castanha (verdadeiro fruto do caju) contém uma amêndoa que pode ser consumida da mesma forma que o caju, necessitando ser assada para desintoxicar. As flores são polinizadas por abelhas.

3. Andiroba

A árvore de andiroba pode atingir até 30 m de altura, de copa densa. É amplamente distribuída em toda Amazônia e ocorre em alta frequência em floresta de terra firme e na várzea. Na várzea, atinge uma altura maior e ocorre em maior densidade.

4. Tatajuba

A Tatajuba é uma árvore de grande porte, que chega a atingir 50 metros de altura. Uma das características da árvore é que quando esta arvore é cortada ela solta um látex de coloração esbranquiçada.

5. Maçaranduba

A Maçaranduba é uma árvore grande e perene (que se caracteriza pela durabilidade da sua folhagem) com uma copa arredondada e aberta. A árvore pode chegar a ter 4 a 26 metros de altura com um tronco que pode chegar a 30-60cm de diâmetro de diâmetro.

Disponível em: https://portalamazonia.com/amazonia/dia-da-arvore-identifique-cinco-especies-que-sao-encontradas-somente-na-amazonia

JACARANDÁ

CAJUAÇU

ANDIROBA

TATAJUBA

MAÇARANDUBA

Ao terminar o jogo, os indígenas conversam sobre a importância da preservação da floresta para o mundo e Aimberê diz:

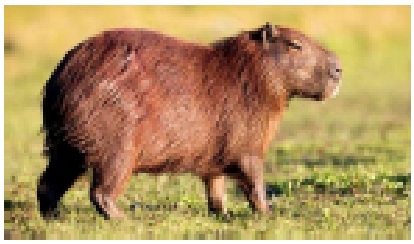
- Emarã, além disso a floresta é nossa casa e a casa dos animais: mamíferos, répteis e peixes que vivem nos rios, não é mesmo?

- Bem lembrado! responde Emarã. E, também tem anfíbios, insetos e lindas aves. Vamos conhecer então alguns bichos da floresta?

- **Jogo do Bicho**

Imprimir imagens dos bichos em papel A4, procurando deixá-las todas do mesmo tamanho. Colar numa cartolina para reforçar e cortá-las em 8 partes (corte pelas diagonais e pelo meio dos lados), resultando em vários quebra-cabeças de mesmo formato. Coloque todos os pedaços juntos numa caixa grande e rasa.

Formar duplas (ou trios) de crianças e ao sinal uma delas vai até a caixa e pega um pedaço, trazendo-o para a sua dupla. Em seguida vai a outra e pega outro pedaço para encaixar. Se perceber que não é da sua figura devolver e perder a vez de pegar. Ganha a dupla que descobrir mais bichos da Amazônia.



CAPIVARA

TUCUNARÉ

SUCURI

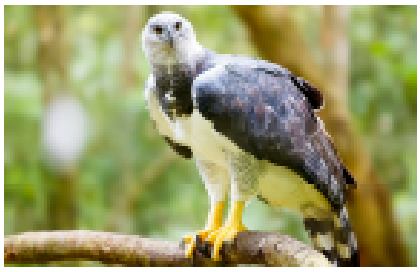
BICHO-PREGUIÇA

ONÇA-PINTADA

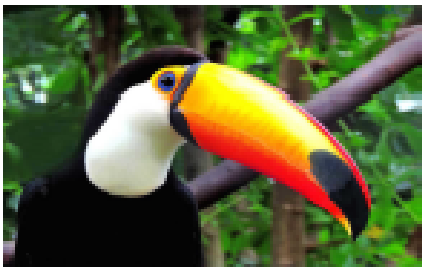
MICO-LEÃO-DOURADO

SAPO-CURURU

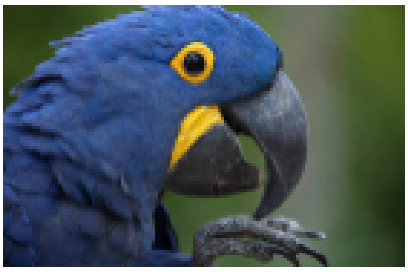
ARARA-VERMELHA



GAVIÃO-REAL



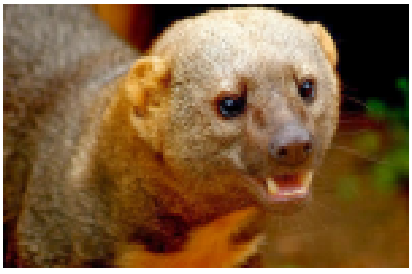
TUCANO-TOCO



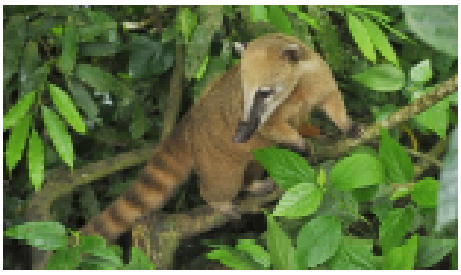
ARARA-AZUL

BOTO COR-DE-ROSA

JACARÉ – AÇU



IRARÁ



QUATI

- **Ouvir a música**

Música Amazônia - Palavra Cantada (Paulo Tatit e Zé Tatit)
https://www.youtube.com/watch?v=lvXxa-q_oi8
https://www.letras.mus.br/palavra-cantada/amazonia/

Tá no mapa do Brasil
A verdade agora é esta
Que não cabe no Brasil
A magia da floresta

Uirapuru, arara azul
Cantam em coro
Amazônia

Tem um mar feito de rios
Muitos povos vivem lá
Não sei como um curumim
Não se perde nessa mata

A floresta encantada
Canta em coro
Amazônia

Deixa a árvore crescer em paz
Deixa o peixe-boi em paz
Deixa o jacaré em paz
Deixa a canoinha em paz
Deixa em paz a onça
Amazônia

Tantos, tantos macaquinhos
Sapos rãs e pererecas

Um milhão de mil bichinhos
Mil orquídeas e bromélias

Pirarucus tucunarés
Cantam em coro
Amazônia

Tá no mapa do Brasil
A verdade agora é esta
Que não cabe no Brasil
A magia da floresta

Ao final do jogo, Aimberê e Emarã alertam os lobinhos e o ET sobre as ameaças à Fauna e a Flora da Floresta Amazônica. Caça ilegal, pesca irregular, construção de hidrelétricas, queimadas e desmatamento dos habitats para abertura de espaço para agropecuária estão entre as causas mais comuns da extinção de espécies que vivem na região amazônica.

- **Conhecendo os sabores da Amazônia**

Aimberê e Emarã falam dos sabores que só a Amazônia pode proporcionar. O açaí e o guaraná, dentre outros, são frutos nativos da Amazônia. Além disso, há um alimento em destaque nessa região, a castanha-do-Brasil. Cada alimento tem um sabor, aroma, textura e uso culinário bem característico e marcante.

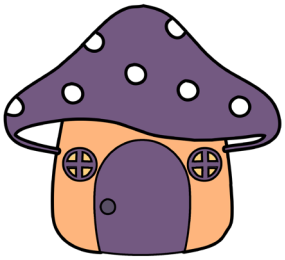
Os indígenas ofertam aos visitantes algumas delícias da Amazônia: açaí, castanha, guaraná.

Assim eles se despedem dos Lobinho e dos ETs desejando-lhes uma ótima expedição pela floresta!

Materiais:
- Fantasias para 2 indígenas;
- Figuras das árvores;
- Quebra-cabeças dos animais;
- Açaí, castanha-do-Brasil, guaraná;
- Materiais para servir.

Desenvolvida por Patrícia Ribeiro, Ailton Santos e Sonia Jorge

Base A2 - Seres Mágicos da Floresta



Objetivo:
Explorar elementos do imaginário coletivo sobre seres que habitam e protegem as florestas do nosso planeta, bem como usá-los para fortalecer a consciência ambiental das nossas crianças.

Ambientação:
Uma floresta é o ambiente adequado à narrativa. Se não houver disponibilidade de uso de área natural, simular esse ambiente com TNT pintado e colagem de folhas, flores etc.

Recursos humanos:
Duende, Leprechaum, Fada e Curupira.

Dinâmica:

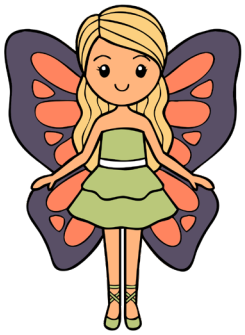
Os lobinhos, querem apresentar aos ETs os seres mágicos que vivem nas florestas e que são os guardiões das árvores, das pedras, dos animais, mas sabendo que só quem possui poder mágico consegue enxergar essas criaturas, pedem o auxílio do **DUENDE**. Ele ajuda as crianças e o ET a se disfarçarem de duendes para poder entrar na floresta. (entregar um gorrinho verde de TNT para cada participante)

O duende os guiará para a floresta e logo eles encontram o **LEPRECHAUM** (lê-se "Lép-rêcáun"), o gnomo que guarda o pote de ouro no fim do arco-íris. Ele é o guardião dos tesouros escondidos da floresta.

E não é que durante aquela noite uma forte ventania espalhou todas as moedas de ouro e ele encontrou o pote vazio pela manhã?

Os lobinhos se dispõem a recolher as moedas para ele, pegando uma por vez e a levando para o pote na palma da mão aberta. Mas o vento, vez por outra sopra forte e derruba a moeda. (Alguém caracterizado de vento tenta derrubar as moedas usando uma ventarola. As moedas são feitas de papel laminado dourado, portanto bem leves). Ao final de certo tempo o Leprechaum estima que não há nada ou quase nada ainda para pegar e dá por encerrada a busca, pois já está feliz.

Enquanto refletem em silêncio, surgem ruídos estranhos... seriam bater de asas?
Logo sentem um aroma de incenso e o duende diz que os indícios são de presença de **FADA**.
(música de fundo: https://www.youtube.com/watch?v=JX2mHC_gQv8)



Será que é mesmo? Como seria essa fada? Pequenina como a fada Sininho ou grande como a fada madrinha da Cinderela?
Ou homem como o fada do dente?

As fadas são ativas, alegres e inteligentes e para se comunicar com elas é preciso estar em um círculo, oferecer-lhe flores e incenso de canela.
Os participantes formam um círculo ao redor de um arranjo de flores ao som da música "Dança das fadas" e ali aparece uma fada.
Ela se apresenta dizendo ser um elemental do ar, que vive nas nuvens, que possui asas para se locomover.

Sua principal atividade é transferir luz para as plantas, porque elas precisam de luz para produzir a energia que possibilita absorver água e nutrientes do solo, para se alimentar e crescer.

A fada diz que para realizar essa tarefa é preciso conhecer bem as plantas para reconhecer quando elas precisam de luz. Assim, propõe um desafio aos lobinhos: arrumar folhas naturais em grupos de acordo com a sua forma, com os olhos vendados.

Exemplos de folhas:

As crianças se despedem da fada e seguem caminho pela floresta. Começam a ver pegadas, que aliás, são muito estranhas. Elas vão, mas parecem estar voltando. Isso os intriga muito!

O duende diz que ali na floresta existe um ser que tem tamanho de criança, cabelos vermelho-fogo e que protege os animais, usando assobios e gritos estridentes para amedrontar os caçadores gananciosos. Seus pés virados para trás deixam uma trilha que confunde seus perseguidores.

Com certeza aquelas são as pegadas do **CURUPIRA!**

Querem conhecê-lo?

Para isso precisam atravessar a trilha de pegadas que o Curupira deixou. Sigam as pegadas, lembrando que o Curupira tem os pés voltados para trás, então quando os seus pés estiverem voltados para uma direção significa que está andando para o lado contrário!

Quando encontram o Curupira ele se apresenta cantando uma música e convida os lobinhos a acompanharem.

Vamos correr e a aldeia encontrar
a natureza nos deu caminhos pra trilhar
Muita beleza pra ver, mas temos que cuidar
São muitas coisas para te explicar

Cada um de nós recebe uma missão
Uns pra colher e plantar, outros pra proteção
Tenho a missão de evitar bagunça ou invasão
Pois da floresta eu sou o guardião

Na floresta há muita tanta pra se aprender
As plantas, os animais, muito pra conhecer
Há seres especiais assim como você
É um mundo mágico pra se viver
A natureza tem sua magia
Tudo é incrível e lindo de se ver
Mas é preciso cuidar
É o que devemos fazer
É um mundo mágico pra se viver

O duende avisa as crianças que o tempo do encantamento está acabando e eles terão que voltar pra casa. Pede que removam os seus gorrinhos e os devolvam.

Criança travessa que é, o duende não poderia perder a oportunidade de zoar um pouco com os lobinhos.

Por isso os desafia para acertar os movimentos da música "Soco bate e vira".

Soco soco bate bate / Soco soco vira vira / Soco bate / soco vira/ soco bate / vira

Roda-se de mãos dadas na parte instrumental e depois param para cantar e fazer os movimentos.

Materiais:

- Fantasias para os adultos se caracterizarem como as personagens;
- Gorrinhos de TNT para as crianças se caracterizarem de duendes (fazer um conjunto e reutilizar);
- Decoração de arco-íris, pote com moedas de ouro e trevos de 4 folhas;
- Folhas naturais de formatos diferentes e vendas para o jogo da fada, flores para oferecer a ela;
- Pés recortados em papelão ou EVA para montar a pista do Curupira;
- Som e músicas.

Anexos:

Trevo de 4 folhas em origami – como fazer: https://www.youtube.com/watch?v=jYzg-3Y015c

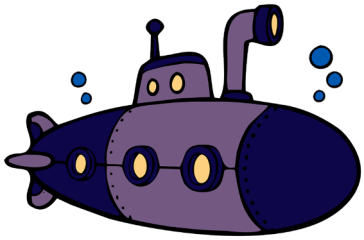
Dança das fadas
Música: https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF-8&p=a+dan%C3%A7a+das+fadas+alemdalenda&type=E211BR714G0#id=1&vid=bda5a7e-f1130566eadbb038703440709&action=click
Coreografia - Pé direito à frente e o esquerdo atrás, joga-se o corpo para a frente e volta sem mexer os pés. Repetir o movimento durante a introdução. Quando entrar a melodia, dar um passo para a direita e juntando a esquerda. Voltar ao movimento no lugar entre
a frase melódica principal.

Canção do Curupira: https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF-8&p=m%C3%BAisca+do+curupira&type=E211BR714G0#id=2&vid=54c6226c6e0fdd87d10b018b19cc987c&action=view

Desafio do Duende: https://www.letras.mus.br/xuxa/115805/

Desenvolvida por Sonia Jorge

Base B1 - Explorando o Fundo do Mar



Objetivo:
Levar aos lobinhos conhecimento sobre os peixes abissais e sobre a vida nas profundezas do oceano.

Ambientação:
Um submarino grande pintado numa placa de modo que as crianças possam entrar, isto é, ficar atrás da placa como se estivessem dentro da embarcação. As escotilhas devem ter plástico transparente imitando o vidro, pelas quais enxergarão o fundo do mar.

Um local de estudo (tipo laboratório), com vários cartazes com desenho(s) e dados sobre os peixes abissais.

Recursos humanos:
Capitão (Nino), imediato (Jack) e pesquisadora (Moreia).

Dinâmica:

Os lobinhos levam o E.T para a praia, pois adoram brincar na areia e na água. Chegando lá encontram o capitão Nino, que está resmungando alguma coisa, enquanto lê uma notícia no jornal.

Eles se aproximam do capitão e ficam sabendo que ele está surpreso com a recente descoberta de novos espécimes do fundo do mar e que precisa mergulhar para vê-los, além de estar com saudades do mundo submarino.

Ele então chama o imediato, Jack, para que prepare o submarino para uma viagem de exploração no fundo do mar e convida os lobinhos (e o ET) para acompanhá-los.

Para embarcar no submarino precisam de bilhete, mas Jack, que é um pouco confuso, cortou os bilhetes ao meio. Os lobinhos receberão uma metade do bilhete e deverão procurar quem está com a outra metade para formar duplas e ficar em fila para embarcar. Durante o embarque pode-se tocar a música Submarino Amarelo (The Beatles) para animar.

Dentro do submarino, eles veem passar vários peixes, tubarões, ficam maravilhados com o fundo do mar. (Um rolo de TNT azul claro enfeitado com figuras de peixes, algas, corais, entre outros elementos da vida submarina, que vai sendo desenrolado de um lado e enrolado do outro paraparecer que as imagens estão passando e dar uma sensação de que o submarino está em movimento. Pode ter uma música: https://www.youtube.com/watch?v=7Lm2skxgM6E para ajudar o clima).

Outra opção é projetar um vídeo para ser visto pela escotilha.

Mas eles irão explorar o fundo do mar, por isso para desembarcar precisam usar cilindros de oxigênio e óculos protetores.

Sugestão: fazer os equipamentos de garrafa pet como os das imagens a seguir.

O capitão pede a Jack que distribua os cilindros para os lobinhos. Ele não se lembra de onde guardou, mas sabe que anotou em algum lugar, onde eles foram guardados. Quando abre seu diário de bordo, só encontra a letra de uma música. É nela que está a pista da localização dos cilindros. Todos devem cantar e dançar, para que Jack e lembre onde colocou os cilindros.

Fundo do mar (Mundo de Kaboo): https://youtube.com/watch?v=1rWrkCCIckM&feature=share

No fundo no fundo do mar
Toda a turminha queria dançar
Tum Tum Tum Tum Tum Tum Tum
Dançando pra La e pra cá

No fundo no fundo do mar
Toda turminha queria dançar Ula ula ula
É a dança do fundo do mar

Dona tartaruga chamou
O senhor tubarão pra tocar
O Tum Tum Tum Tum Tum Tum Tum
Dançando pra La e pra cá

A baleia azul pegou o chocalho da lula
A lula soprava a tuba

No fundo no fundo do mar
Toda a turminha queria dançar
Tum Tum Tum Tum Tum Tum Tum
Dançando pra La e pra cá

No fundo no fundo do mar
Toda turminha queria dançar Ula ula ula
É a dança do fundo do mar

Dona tartaruga chamou
O senhor tubarão pra tocar
O Tum Tum Tum Tum Tum Tum Tum
Dançando pra La e pra cá

A baleia azul pegou o chocalho da lula
A lula soprava a tuba

Lembrei! Está no saco azul! – exclama Jack

Todos colocam o cilindro e ao saírem do submarino eles estarão no fundo do oceano.
O local deverá estar ambientado como se fosse o fundo do mar, será escuro e os lobinhos deverão acender uma lanterna para enxergarem o que está no ambiente.

Lá está a pesquisadora da vida marinha Moreia Costa, que explica que eles estão na Fossa das Marianas, localizada no Oceano Pacífico Ocidental, o lugar mais fundo do oceano. Para que as crianças compreendam bem o que isso significa, passa um vídeo de animação para eles.

https://1drv.ms/v/s!AnsZTp3DapFPui1gxn76NSdeqJeX?e=Kkhsnu

(De acordo com a Convenção sobre Diversidade Biológica, 80% do oceano não foi explorado e 91% das espécies marinhas ainda não foram identificadas.

Essa é a realidade da Fossa das Marianas, localizada no Oceano Pacífico Ocidental, o ponto mais profundo do oceano, que chega a quase 11 mil metros.

A pressão desse lugar é muito grande. Foi registrada a maior profundidade habitada por um peixe, cerca de 8.100 metros. Mesmo em meio a toda essa diversidade, existem seres que habitam esse espaço, como os pepinos-do-mar e crustáceos, considerados invertebrados. Os mais simples, por exemplo, as bactérias, diatomáceas, foraminíferos e radiolários, também estão presentes. Nas partes mais rasas, entre 5 mil metros, é possível encontrar criaturas como o peixe-diabo negro. Aquele com dentes grandes, rosto assustador e uma suposta lanterna em cima da cabeça que aparece em filmes como Procurando Nemo.)

Depois do vídeo, Moreia convida a todos para conhecer curiosidades sobre os habitantes da Fossa das Marianas e outros seres aquáticos, que ela andou pesquisando. Suas anotações podem ser encontradas nas lousas das paredes de seu laboratório.

Os lobinhos recebem uma lista com os nomes dos peixes e deverão procurar as características pedidas. Depois de um tempo, Moreia dará as respostas corretas.

1. Como é popularmente conhecido o Himantolophus groenlandicus ? (Peixe futebol do Atlântico)

2. Por que ele tem esse nome? (Porque tem o tamanho de uma bola de futebol)

3. Complete: _____tem dentes tão grandes que o impedem de _____(O peixe ogro / fechar a boca)

4. _____-Dragão Negro produz uma luz conhecida como _____(Idiacanthus atlanticus / bioluminescência)

5. O Dragão Negro usa a luz para_____ (Para encontrar presas e atrair um parceiro)

6. O peixe Diabo Negro ficou conhecido por aparecer no filme A Pequena Sereia (x) Falso ou ( )Verdadeiro

7. Esse peixe alimenta-se de pequenos animais como camarões, em noites sem lua, _____ (ele sobe para águas mais rasas)

8. Grammatostomias flagellibarba, ou _____ (possui um tipo de lanterna para atrair suas presas.)

PEIXES ABISSAIS

1. Dragão-negro

Idiacanthus atlanticus - Dragão-negro — Foto: (Twitter/ @Prof. Michael Sweet/ Reprodução)

Como vagalumes submarinos, muitos animais do fundo do mar podem produzir algum tipo luz, habilidade conhecida como bioluminescência. Bichos como o dragão-negro usam um tipo de lanterna natural para encontrar suas presas. Eles ainda a utilizam para localizar membros da mesma espécie e atrair um parceiro.

2. Peixe-ogro

Anoplogaster cornuta — Foto: (Twitter/ @Danté Fenolio, Ph.D./ Reprodução)

Nos oceanos Atlântico e Pacífico, a cerca de 5.300 metros de profundidade, vive o peixe-ogro. Com dentes tão grandes que o impedem de fechar a boca, ele se alimenta de restos de animais mortos que caem de áreas mais altas.

3. Peixe-dragão-de-mar-profundo Grammatostomias flagellibarba
Foto: (UCSD Jacobs School of Engineering/ Divulgação)
Este peixe também possui um tipo de lanterna para atrair presas, neste caso, um barbilhão: filamento que sai do canto da boca de algumas espécies. Ele vive no Atlântico Norte, a 1.500 metros de profundidade.

4. Peixe-pescador-de-mar-profundo Melanocetus johnsonii
Foto: (Emőke Dénes/ Wikimedia Commons/ CreativeCommons)
Também chamado de peixe-diabo negro, ele ficou conhecido por sua representação no filme Procurando Nemo. Está presente em todos os oceanos,a cerca de 1.500 metros de profundidade. A lanterna que carrega é um prolongamento de sua espinha dorsal.

5. Peixe-futebol do Atlântico
Himantolophus groenlandicus — Foto: (Ben Frable / Scripps Institution of Oceanography na UC San Diego / Divulgação)
Esta espécie é do tamanho de uma bola de futebol e coberta de espinhos. Da sua cabeça sai um galho que se abre em pequenas lanternas brilhantes.

6. Peixe-lanterna do Atlântico
Kryptophanaron — Foto: (Domínio Público/ Wikimedia Commons/ CreativeCommons)
Durante o dia, esse peixe é encontrado a cerca de 200 metros de profundidade. Em noites sem lua, ele sobe para águas mais rasas, onde se alimenta de pequenos animais, como camarões.

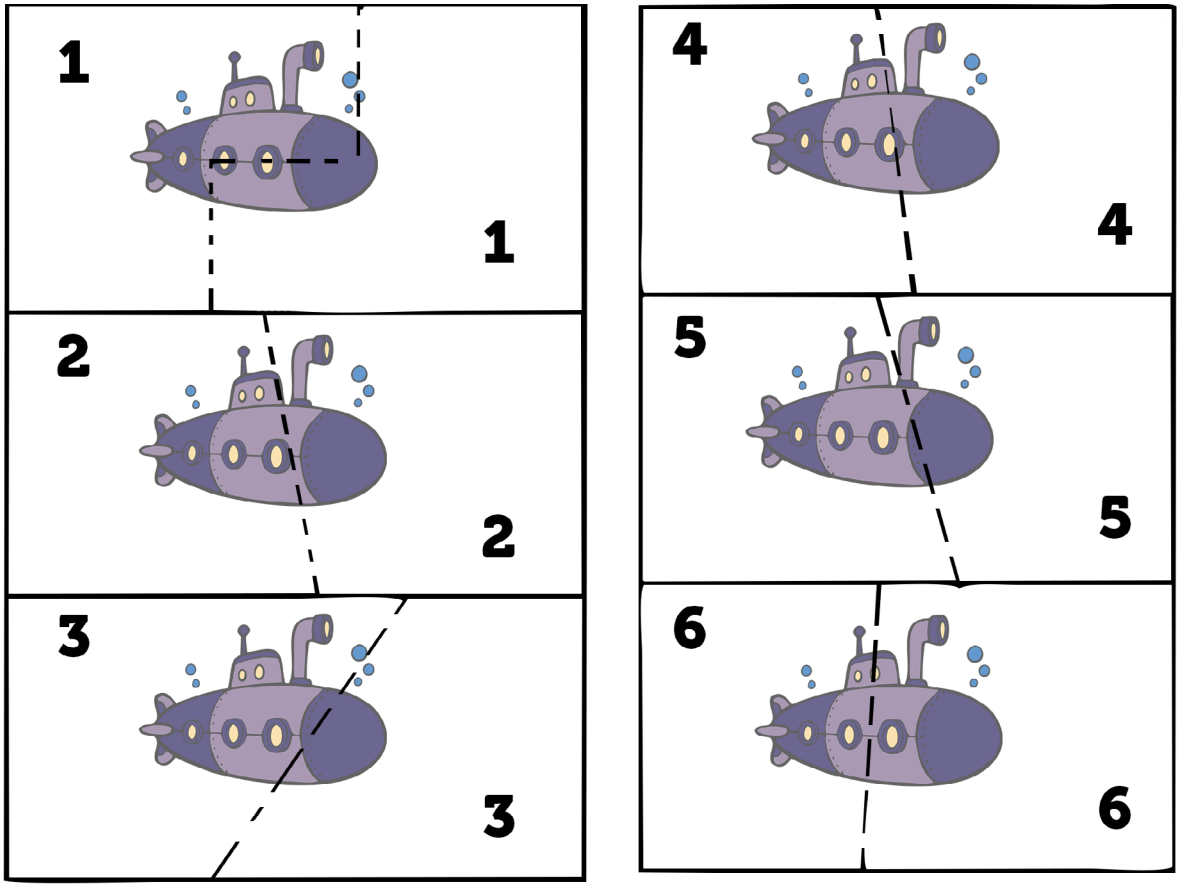
Capitão Nino fica preocupado com o tempo que resta de oxigênio nos cilindros e pede que todos se despeçam de Moreia.

Em duplas os lobinhos entram novamente no submarino e sobem para a superfície.

Chegando na praia, o Capitão Nino e Jack agradecem a companhia dos lobinhos e convida para que eles
conheçam mais sobre a vida marinha e que ajudem a preservá-la.

Materiais:
- Fantasias para os adultos se caracterizarem como as personagens;
- Cilindros de oxigênio feitos de garrafas pet;
- TNT, EVA, figuras coloridas, papel com as perguntas, lápis;
- Som e músicas;
- Garrafas pet.

Anexos:
TIQUETE DE EMBARQUE: Imprimir e cortar na linha.



Fontes

Pesquisa de textos

- https://vidadebicho.globo.com/comportamento/noticia/2022/08/peixes-abissais-8-especies--que-vivem-nas-profundezas-do-oceano.ghtml
- https://www.io.usp.br/index.php/noticias/1623-descubra-como-e-a-vida-nos-pontos-mais-pro-fundos-dos-oceanos.html
- https://bagagemdemae.com.br/fantasias-de-carnaval-para-fazer-voce-mesmo/
- https://www.youtube.com/watch?v=OoLA99QAKD4&ab_channel=ArteGCN

Música Yellow Submarine (The Beatles)

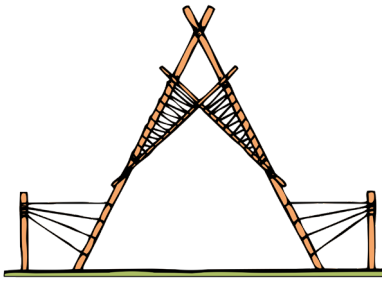
- https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=yellow+submanrine&-type=E211BR714G0#id=51&vid=b5e98ede090b1b3a36ccd4c46d399341&action =click

Vídeo com imagens do fundo do mar

- https://br.video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=AwrFdNuDGI dkYts8VUXz6Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3BpdnM-?p=fundo+do+mar&fr2=piv-web&type=E211BR714G0&fr=mcafee#id=55&vid=b355840e8b0fb9888c56a3e2ea6a7ca4&action=view

Desenvolvida por Daisy Ap. de O. Camargo Moura

Base B2 - Viagem do Outro Mundo



Objetivo
Conhecer lendas e mitologias sobre monstros marinhos e outros mistérios.

Ambientação
- **Local de recepção:** balcão de vendas de passagens marítimas para o Caribe – com cartazes promocionais de navios de Cruzeiro;
- **Local de embarque:** navio pirata (papelão, sisal, TNT etc.), portal triangular feito de bambu ou canudo de papelão etc;
- **Local das batalhas:** ideal num campo aberto ou quadra esportiva.

Recursos humanos
Vendedor, Capitão Pirata, Contramestre, Kraken (Lula/Polvo gigante), Leviatã (serpente gigante), Sereia.

Dinâmica
Os Lobinhos são recepcionados pelo vendedor de passagens para uma grande viagem de Cruzeiro Marítimo ao Caribe, todo empolgado, diz que precisa fazer o check-in de todos, nesse instante, ouve-se o som de buzina de navio zarpando. O vendedor apavorado sai correndo para segurar o navio, porém volta todo desolado e choroso por ter perdido a partida para os Lobinhos.

Pede desculpas e diz que vai providenciar o próximo navio que sairá em 5 minutos. Será uma viagem inesquecível, cheio de aventuras e emoções e que será gratuita para todos. Distribui um caderninho que será o Diário de Bordo para todos registrarem suas aventuras.

Em seguida, conduz a tripulação para o único navio atracado no porto e surgem o Capitão Pirata e o Contramestre. Eles os convidam a embarcar, porém precisam estar devidamente caracterizados para a viagem mais incrível da vida deles: a bandana e o tapa-olho.

Ao embarcarem no navio pirata (ideal que não tenha fundo para que os tripulantes possam entrar e andar segurando o navio – do tamanho que caibam toda tripulação, o Capitão e o Contramestre), se dirigem para um enorme portal com formato triangular, suficiente para o navio passar.

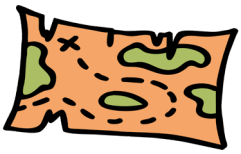
Fonte:http://hutchstudio.blogspot.com/2011/06/boat-project--continued.html?m=1

Ao passarem pelo portal, alguém (vendedor) joga confetes nos tripulantes do navio para ambientação e deseja boa viagem.

O Capitão avisa que estão atravessando o portal do Triângulo das Bermudas e questiona se alguém já ouviu falar.

O Triângulo das Bermudas ficou famoso por ser uma área no qual muitas embarcações e aviões desapareceram sem deixar vestígios. Esta será uma viagem além do Caribe e além do tempo, mas como toda viagem pirata, existe um tesouro e todos são convidados a buscar o grande tesouro.

E é claro que o Capitão deste navio, tinha um mapa do tesouro, que foi conquistada com muita luta.



E conta que a vigem será uma grande aventura pois muitos monstros marinhos habitam as águas misteriosas deste mundo. Para achar o tesouro, é preciso vencer 3 etapas.

A primeira etapa: os fantasmas se divertem
Já ouviram falar em navios-fantasmas? Tem uma história famosa e real do seu mundo sobre o navio Mary Celeste que partiu dos Estados Unidos em 1872 rumo à Inglaterra, mas encontrada depois de alguns meses à deriva perto de Portugal sem ninguém a bordo, não havia nenhuma evidência de assalto ou assassinatos.
Simplesmente sem pessoas alguma.

Já ouviram falar no Holandês Voador? Pois conta-se que foi real, o navio ao cruzar o sul da África foi acometido por forte tempestade e seu capitão foi amaldiçoado a viver para sempre com sua tripulação por ter blasfemado
contra Deus.

- (Colocar sons de gritos como fundo de cena com música de filme de terror).

Dizem que alguns marujos de tempos em tempos, vê o tal navio-fantasma. Ouvem gritos de desespero, gemidos e choros aterrorizantes. Para que seu próprio navio não afunde, os marujos fazem coisas para alegrar e acalmar os fantasmas.

- **Primeiro passo**: colocar uma música alegre;
- **Segundo passo**: fazer bonecos fantasmas para pendurar no pescoço como amuleto.

Materiais: pirulito, TNT ou tecido branco, pincel atômico preto, barbante

- **Terceiro passo:** gincana fantasma.

Materiais: argolas, copos descartáveis, bolinhas de piscina, canetões

1. Colocar os copos fantasmas empilhados, os tripulantes deverão derrubar como boliche, com bolinhas de piscina, por revezamento e por matilha.
Bravo aos vencedores.

2. Com os mesmos copos fantasmas dispostos separadamente, os tripulantes tentarão encaixar nas argolas que irão lançar. Vence a matilha que fizer mais pontos.

3. Os tripulantes em formação de círculo, terá em frente aos seus pés, o pirulito fantasma. Ao apito do Capitão, todos deverão correr em sentido horário e quando o Capitão der 2 apitos seguidos, todos deverão parar e pegar o pirulito, porém estará sempre faltando 1 pirulito.

Aquele que sobrar, sai do jogo. E a cada rodada retira-se um pirulito até restar apenas 1 que será o campeão, e ganhar um prêmio (bombom). (referência: dança das cadeiras)

Ao final, todos agradecem aos fantasmas pela diversão.

A segunda etapa: Batalha contra o Kraken e o Leviatã
O Kraken é um monstro meio polvo e meio lula, tem a cabeça do tamanho de uma ilha e cem tentáculos gigantescos. Originou-se na mitologia nórdica e se espalhou depois na mitologia grega. A Leviatã é uma serpente gigante e monstruosa de origem fenícia, simbolizava o mau, foi mencionada até na Bíblia, no Velho Testamento. O Capitão Pirata avisa que todos terão de lutar na batalha se os monstros marinhos aparecerem, pois eles costumam atirar bombas mortíferas.

Fontes: https://www.lojasecobbombas.com.br/boia-espaguete-macarrao-com-furo-flutuador-piscina

Materiais: espaguete flutuador de piscina, bolinhas de piscina
Desenvolvimento: cada tripulante recebe uma espada de espaguete para a batalha. Demarcar um círculo que será a ilha e os tripulantes estarão dentro dela. Fora do círculo, o adulto fantasiado de Kraken e outro de Leviatã, atirarão muitas bolas de piscina para dentro do círculo. Os tripulantes deverão defender a ilha com a espada do ataque dos monstros, rebatendo os arremessados pelo ar e os que estarão pelo chão também.

Tempo de ataque: 10 minutos.

Se ao final da batalha, tiver poucas ou nenhuma bolinha dentro do círculo, a vitória será da tripulação e como prêmio, o Kraken entregará o baú que havia engolido.

A terceira etapa: Cadê a chave?
Finalmente o Capitão encontrou o baú, porém estava trancado. E agora? Cadê a chave?

O Capitão percebe que tem algo colado atrás do mapa e resolve olhar melhor. Um pequeno papel escrito assim:

"O canto da sereia encanta e abre todas as portas"

Sim, é só procurar as sereias, e o Capitão conhece a Ilha das Sereias. Pegam o navio e rumam para lá. Quando se deparam com a sereia, ela fica olhando perplexa, e o Capitão diz que as sereias não falam nossa língua, então como fazer com que ela cante?

O Contramestre tem uma ideia genial: vamos dançar, assim ela se empolga e canta junto.

Tocar a música "The Wellerman Sea Shanty (instrumental)" e fazer uma dança circular ao ritmo da música. A sereia começa a cantarolar junto.

Fonte da música: https://www.youtube.com/watch?v=1OhPUGq6e6o

Coreografia:
Soco nas pernas 8 / Pé no chão 16 / Palmas 16 / Estalar dedos alternados 16 / Palmas e pés 16 / Mãos ao alto 8 / Soco nas pernas 8 Palmas e pés 4 / Estalar dedos 4/ Palmas e pés 4 / Mãos ao alto 4

No final, a sereia começa a falar, agradecendo a belíssima música que a inspirou a cantar novamente, pois há muito tempo não cantava nem falava. Em agradecimento, ela diz algumas palavras cantadas e abre-se o baú que contém muitas moedas de ouro e de chocolate (pode-se mudar para joias e pedras preciosas e presentear a tripulação com balas de goma coloridas).

O Capitão, agradecido, distribui os chocolates ou balas para a tripulação. Agradece à sereia e partem todos de volta para o navio rumo ao Triângulo das Bermudas.

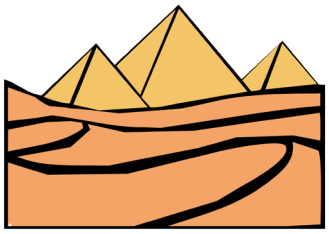
Desembarcam no porto e se despedem.

Fonte: https://rachacuca.com.br/blog/enigmas/piratas-gananciosos/

Fonte da imagem: https://www.istockphoto.com/br/foto/dinheiro-moedas-de-chocolate-branco-empilhadas-em-gm171159662-19119747

Desenvolvida por Janete Arasaki

Base C1 - O Segredo da Múmia



Objetivo
Conhecer e explorar fatos e curiosidades sobre o deserto, sobre o Egito e suas pirâmides e sobre personalidades que marcaram a história do povo egípcio.

Ambientação
Estúdio de TV com bancada, telão e local para a plateia.

Recursos Humanos:
Repórteres / apresentadores de programa de TV.

Dinâmica:
- Boa noite! Bem-vindos ao programa MUNDO ESPETACULAR! Hoje começamos nova temporada! E o 1º episódio é: O deserto do Saara e o segredo da múmia

- "Nessa temporada vocês irão conhecer os desertos da Terra e descobrir muitas curiosidades sobre eles. Quer saber quais são eles? Vamos ver na matéria do nosso correspondente para assuntos geográficos. Roda o vídeo! (vídeo de 5 minutos com imagens e texto que conceitua o deserto e mostra os 5 maiores desertos do mundo). https://www.youtube.com/watch?v=yV0RkPYQtJY

E no deserto do Saara, na África, descobrimos uma magnífica civilização - a do antigo Egito. A internet traz alguns conteúdos bem interessantes sobre ela. Vamos conferir?
https://www.youtube.com/watch?v=qytoTGSy8qI

Vamos conhecer as magníficas pirâmides construídas nesse deserto com o repórter José, que lá esteve e vai contar tudo para vocês (passar o vídeo de 3 minutos).

https://br.video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=AwrhQCsFzJxkzW0EjBHz6Qt.;_ylu=Y29s-bwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3BpdnM-?p=por+dentro+de+uma+pir%C3%A2mide&fr2=pivweb&type=E211BR714G0&fr=mcafee#id=49&vid=7c949770aa753fa18bbd0fbc1f5712e0&action=view

- E é aí, então, que o repórter aparece ao vivo comentando: **"Todo mundo tem medo do tempo, mas o tempo tem medo das pirâmides".**

- E pergunta para as crianças: - Vocês já ouviram falar em sarcófagos? Onde eles ficam? Sabem o que tem dentro deles? Gostariam de ver algum?

Para isso vocês precisam entrar na câmara secreta da pirâmide, mas não é qualquer um que consegue ir lá, precisa saber a senha. O que eu sei é um dia eu estava ali de fora olhando e chegou um menino me pedindo umas moedas e quando eu lhe dei ele me entregou esse papel, só que eu ainda não entendi o que está escrito aí: (escrever a senha num papel transparente de modo que se olharem do outro lado da folha lerão facilmente a frase)

OTIGE OD MAS MAS MARA O ECNAD

DANCE O ARAM SAM SAM DO EGITO

Música e coreografia: https://youtube.com/watch?v=VAgX35Qr4sY&feature=share8
Colocar a música e algum adulto dança para eles imitarem.

- As crianças são levadas para o sarcófago (que pode ser feito de papelão com desenho e pintura alusiva ao faraó) e quando o abrem descobrem que ele está vazio! Cadê a múmia? Sumiu?

Ah, pode ser a múmia do faraó Akhenaton, marido da rainha Nefertiti. Não sabe ao certo o que foi que aconteceu com ele depois de sua morte, pois sua múmia nunca foi encontrada, embora haja alguns indícios...

Querem saber como começou essa história? Vou contar para vocês:

Fonte: http://arqueologiaegipcia.com.br/2019/11/22/a-mumia-de-akhenaton-foi-encontrada/

Os egípcios eram muito religiosos e adoravam diversos deuses: Amon-Ra, protetor dos faraós; Ptah, protetor dos artesãos; Thot, deus da ciência e protetor dos escribas; Ambis, protetor dos embalsamentos; Maat, deusa da justiça, entre outros, sendo Rá a divindade mais poderosa de todas.

Mas Akhenaton, novo nome de Amenhotep IV, causou uma revolução religiosa no Egito, ao ordenar que os egípcios tinham que abandonar as suas crenças para aceitar e adorar um único deus, Aton, o deus Sol, fonte única da vida, gerador de toda a humanidade. E como representante do sol na Terra, Akhenaton também deveria ser cultuado e com isso passou a concentrar todo o poder no Egito.

O faraó morreu quando tinha por volta de 34 anos e o novo faraó, Tutancâmon deu liberdade para as antigas crenças religiosas e o Egito voltou a prosperar.

- Mas, afinal qual é a dessa múmia? Vocês repararam se não tinha nada mesmo dentro do sarcófago? Acho que alguém poderia voltar lá para conferir. Quem quer ir?

(Uma ou duas crianças são escolhidas para abrir novamente o sarcófago e de lá tiram um envelope com aspecto de papiro contendo vários papéis de tamanho ¼ de folha de sulfite branco).
Vocês estão estranhando os papeis em branco? Acham que deveria ter alguma coisa escrita ou desenhada neles? Esses egípcios eram cheios de truques, vamos tentar descobrir se tem alguma coisa aí?

O repórter para de falar, leva a mão ao fone de ouvido e diz em voz alta: - O que o senhor disse, diretor? Pra gente tentar aplicar aquela poção mágica? Ok, vamos lá! (e pega um vidro com a poção e pede para as crianças passarem com pincel no papel, ela vai revelar um símbolo religioso do Egito Antigo

Cruz da Vida

Olho de Hórus

Djed

Escaravelho

Cajado e Mangual

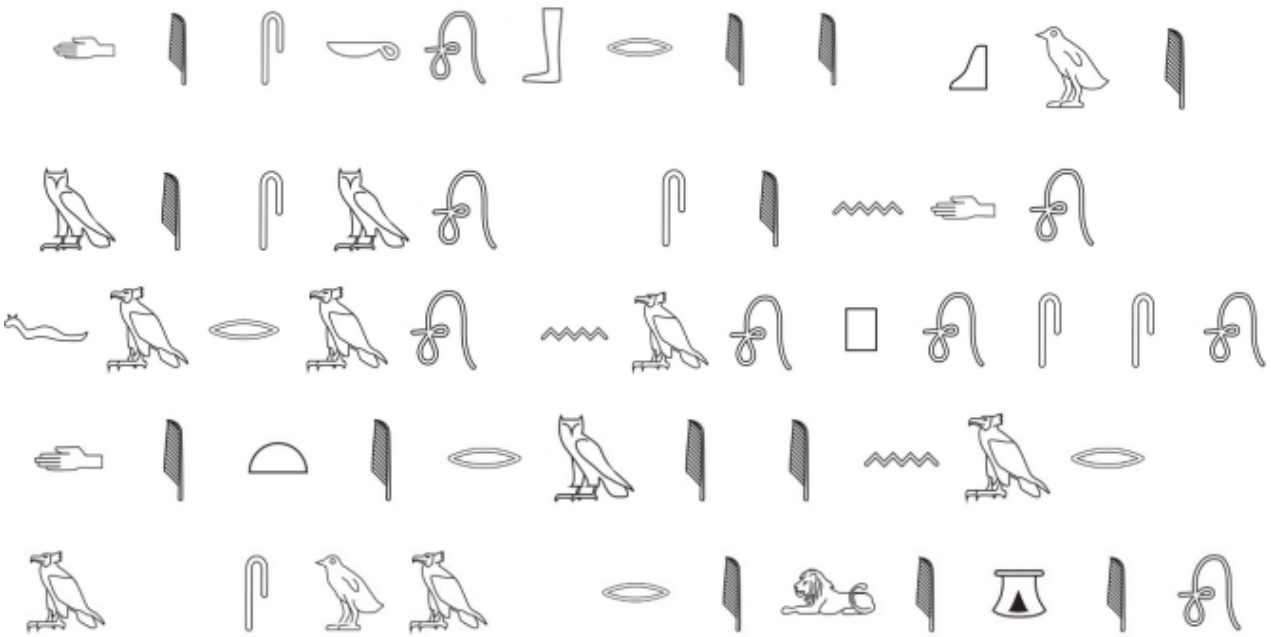
Tyet

Serpente

Uma vez revelados os símbolos, as crianças são instruídas a procurarem aqueles símbolos, que estão desenhados em papéis grandes e atrás de cada um há uma peça de quebra cabeça que será recolhida por eles e organizadas sobre uma cartolina.

- Quebra-cabeça com a mensagem do Faraó escrita em Hieróglifo:

Imprima cada peça do quebra cabeça em papel tamanho A4



Mensagem: Descobri que mesmo sendo faraó, não posso determinar a sua religião.

Para finalizar, o apresentador do programa diz que a mensagem traz uma grande verdade, pois as religiões são caminhos diferentes para o desenvolvimento espiritual das pessoas e cada qual deve ter liberdade para escolher o seu caminho.

Não é isso que vocês aprendem no Movimento Escoteiro? A crescer espiritualmente e respeitar todos os caminhos escolhidos pelas pessoas? Eu sei disso. Muito bem, crianças, vocês estão fazendo o mundo ficar melhor!

E agora vamos encerrar o programa de hoje, mas na próxima semana tem novo episódio.

Não percam! Boa noite!

Anexos
Receita da poção mágica:

1 - Molhe um cotonete em uma mistura de ¼ de xícara (60 ml) de bicarbonato de sódio e ¼ de xícara (60 ml) de água. Use o cotonete para escrever uma mensagem em uma folha de papel branca.

2 – Prepare a tinta com 2 colheres de sopa de açafrão em pó e diluir em álcool
https://youtube.com/watch?v=GLcSynuGi54&feature=share8

Sarcófago: https://drive.google.com/drive/u/0/mobile/folders/11a1hL_TBcTqqFWVZGxlCLcjUGCR2vUX3?usp=sharing&pli=1

Para quem quiser saber mais sobre Akhenaton: https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=fara%C3%B3+akhenaton&type=E211BR714G0#id=1&vid=184f86f2cdbe5cd1cdd89abfe399921c&action=click

Fontes das imagens
Hieróglifo: https://www.sabiadisso.com.br/fatos-fascinantes-sobre-hieroglifos
Sarcófago em Tamanho real: https://youtube.com/watch?v=F_va649ulrM&feature=share8

Desenvolvida por Keyla Yoko Nishimoto Kubota e Sonia Jorge

Base C2 - As Mil e Uma Noites

Objetivo:
Conhecer a história de Sherazade e de Aladdin.

Ambientação:
Tenda árabe, com tapetes e almofadas no chão, objetos decorativos.

Recursos humanos:
Sherazade, Aladdin, Gênio da lâmpada.

Dinâmica:

- As crianças são convidadas a entrar na tenda e se acomodam enquanto toca música árabe, disponível em: https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=-deserto+m%C3%BAsica+instrumental&type=E211BR714G0#id=2&vid=713b7ffba956ce11fe2d60032bbe934d&action=click

- Entra Sherazade com um livro grande nas mãos e conta às crianças como se tornou a rainha da Pérsia.

"O sultão Shariar, rei da Pérsia, foi traído pela esposa e ele furioso mandou matá-la. Ficou tão desgostoso que na manhã seguinte prometeu a si mesmo que todos os dias iria casar-se com uma nova mulher e depois mandaria matá-la para não mais ser traído. E assim o fez por 3 anos, causando medo e aterrorizando todo o reino.

Sherazade era a filha mais velha do primeiro-ministro e um dia teve uma ideia para acabar com aquela barbaridade. Mas, para isso, precisaria casar-se com o rei. O pai tentou convencê-la a desistir da ideia, mas Sherazade estava decidida e casou-se com o rei. Depois do casamento, a sua irmã ficou chorando do lado de fora dos aposentos do rei e Sherazade pediu a ele que a deixasse contar uma história para acalmá-la, uma vez que fazia isso todos os dias.

A contragosto ele concedeu o pedido e ela imediatamente começou: "Era uma vez um mágico muito malvado...". e o rei se pôs a ouvir o relato da jovem, meio distraído no início, e muito interessado após alguns instantes. Tanto que quando Sherazade parou a narração, Shariar ordenou que ela continuasse, mas ela argumentou que o dia estava amanhecendo e que já ouvia o carrasco afiar a espada para executá-la. "Ele que espere", declarou o rei, mas cansado Shariar deitou-se e dormiu profundamente.

Despertou ao anoitecer e ordenou à esposa que concluísse a história, mas não ficou satisfeito e pediu-lhe para contar outra. Sherazade narrou histórias de aventuras, de reis, de viagens fantásticas, de heróis e de mistérios. Contava uma história após a outra, deixando o Sultão maravilhado, mas sempre interrompia

na melhor parte alegando que o dia já era de manhã. O rei, muito interessado na história, deixava Sherazade no palácio por uma noite mais. Sherazade sempre deixava a última história sem terminar e assim o tempo foi passando.

Certa manhã ela terminou uma história ao surgir do sol e falou: "Agora não tenho mais nada para lhe contar. Você percebeu que estamos casados há exatamente mil e uma noites?"

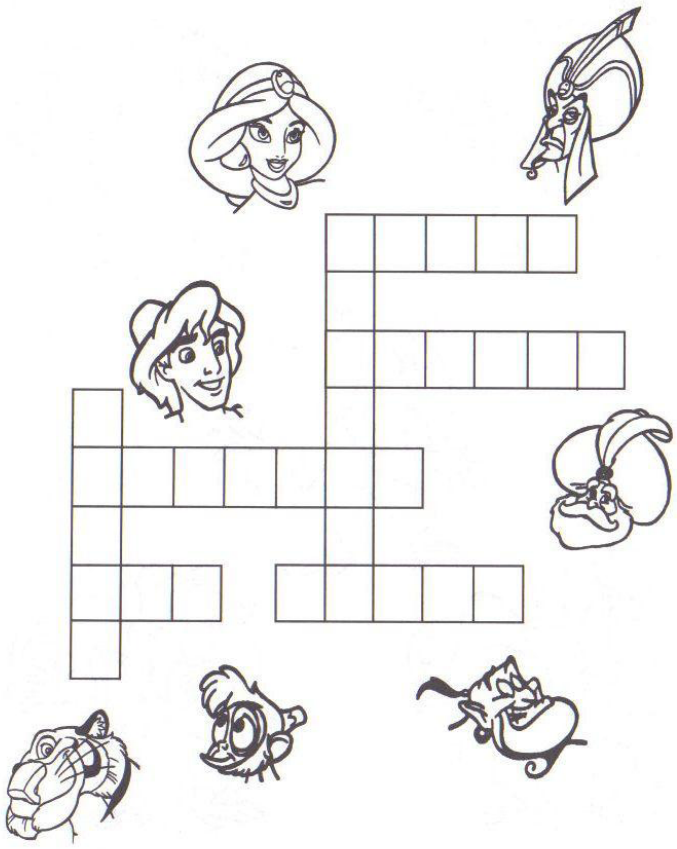
Só então Shariar constatou que sua amargura desaparecera. Contemplando a esposa, descobriu que jamais poderia matá-la, pois não conseguiria viver sem ela e os dois reis reinaram felizes até o fim de seus dias.

- Sherazade pega o livro e diz que vai contar às crianças uma história da qual o rei havia gostado muito: a história de Aladdin e a lâmpada misteriosa. (esta história será contada por meio de um vídeo de 11 minutos, narrada por uma mulher como se fosse Sherazade contando. Link do vídeo no final).

- Depois de assistirem ao vídeo, aparecem Aladdin e o Gênio da lâmpada. Aladdin diz ao Gênio que aquelas crianças são muito boas, estão sempre ajudando quem precisa e por isso merecem ser atendidas em 3 desejos. O Gênio concorda em atendê-los sob a condição de poder comprovar o quanto são empenhados em suas missões, e propõe alguns desafios:

- Coisas de gênio!

1 – Complete a cruzadinha com os nomes das personagens:



Abu, Rajah, Jafar, Genio, Sultão, Jasmine, Aladdin.

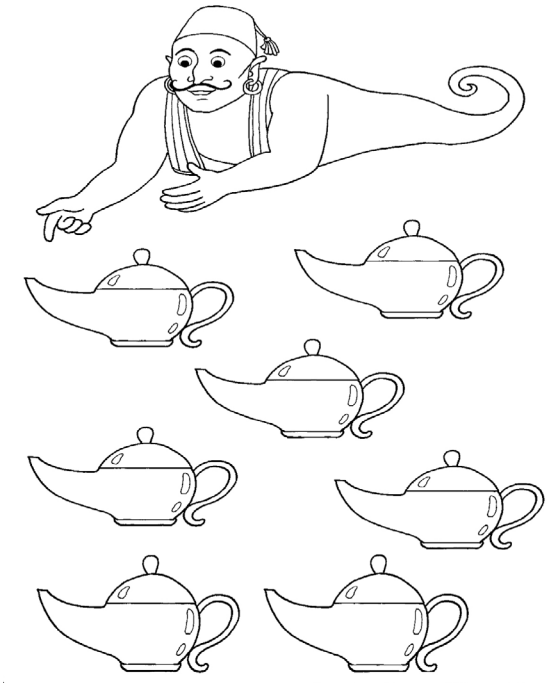
© Disney

2 – Ligue os pontos e complete o desenho :

© Disney

3 – Recolha as lâmpadas em ordem numérica:

NUMERE AS LÂMPADAS DO GÊNIO.



(numerar as lâmpadas por meio de sentenças matemáticas simples, como: 10 – 6 ; 2 x 3; etc e colocá-las fora de ordem)

4 – Responda em 15 segundos quantas torres tem o palácio do Aladdin:

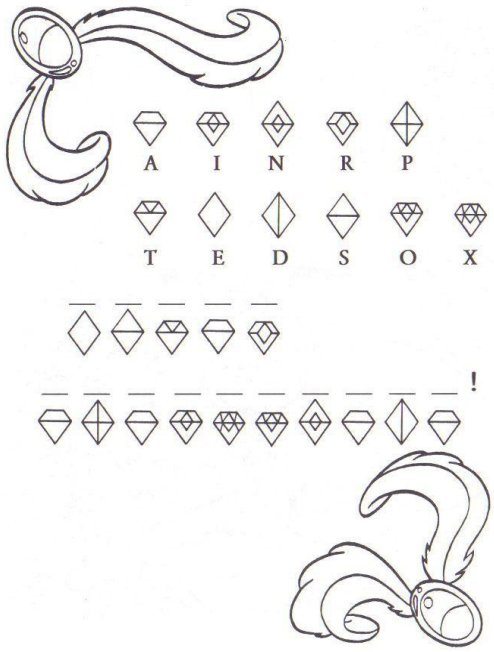
© Disney

5 – Em 30 segundos, encontre as palavras: Jasmine, gênio, Aladim, desejos, lâmpada, mágica

D N N Q W Y C A E Y I I C M
I B D A G S L N O X Y N O O
D E S E J O S Y I C W W K X
P V I B E U N Z E N E M E Y
F E E O V I K O O K E D E Q
A L A D I M E I F V E U H A
J M K Z Z L Â M P A D A P O
E D S Y V Y T B Y G A X L H
H K Y C G Z Y G T C P D E G
A B M C E L M Á G I C A E X
M W G Ê N I O W I T C M L V
C S D R O M R E U C D P S R
F W I E K E Y A R T N T H A
V Z V L Y Q F F B N I K M A

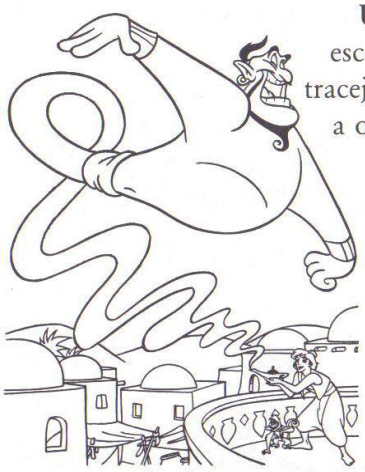
6 – Use o código para descobrir a condição que impôs para casar-se.

Use o código para saber que condição
Jasmine impôs ao Sultão para casar-se.



7 - Decifre:

O que o Gênio está dizendo a Aladdin?
Para descobrir, risque as letras **C**, **F**, **N**, **S**, **U** e **V** e depois escreva nas linhas tracejadas, seguindo a ordem, as letras que sobrarem.



C O F B U R N I N G
A U D S O P C O U R
V M U E C F L S I N
B C E F R S T N A R

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ !

© Disney

8 – Lâmpadas e suas sombras: Prepare cartões com as imagens das lâmpadas e para cada uma a mesma forma recortada em papel preto (sombra). Peça para juntar cada lâmpada com sua sombra.

Epílogo
O Gênio parabeniza as crianças pelo empenho e diz que serão atendidos em seus desejos, lembrando que eles só devem pedir coisas realmente muito, muito importantes.

Cada criança escolhe uma lâmpada mágica do painel e a esfrega para descobrir qual é a mensagem do gênio. Como ele é muito antigo possui muita sabedoria e, portanto, vale a pena ouvir o que ele tem a dizer. (Veja como fazer no link https://youtu.be/X17yVaLLoOY)

Observação: Havendo tempo, pode-se projetar o vídeo com a música tema do filme Aladdin (vídeo clipe em português): https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=filme+alladim&type=E211BR714G0#id=5&vid=3612b67e3a5d0ba643fe0c8d7eb75fc1&action=click

Materiais
- Projetor e som;
- Fantasias de Sherazade, Aladdin e Gênio - Livro;
- Cartões com as atividades.

Atividades:
História de Aladdin: https://www.google.com/search?rlz=1C1GCEU_ptBRBR1036BR1036&q=hist%C3%B3ria+de+Aladim+e+a+l%C3%A2mpada+misteriosa&tbm=vid&sa=X&ved=2ahUKEwi6v_fU5vf_AhUpHbkG HbkNCoAQ0pQJegQICxAB&biw=1464&bih=623&dpr=1.31#fpstate=ive&vld=cid:ba694903,vid:AIeeHc0R-VU

https://3.bp.blogspot.com/-VHiZFvDEOxM/Ug4twmQz9wI/AAAAAAAADuk/spf4YHHGZqc/s1600/Aladdin%2525206.jpg

https://1.bp.blogspot.com/-rG409Q97AfE/U0iAHNFno9I/AAAAAAAADy8/7WFeUiBWw78/s1600/Image+%25286%2529.jpg

https://3.bp.blogspot.com/-g-kd4UOA47w/Ug4txpYMx4I/AAAAAAAADu0/Pm3iV7bwdY8/s1600/aladim%2525203.jpg

http://3.bp.blogspot.com/-RHo4ImyCQDU/Ug4tyVKRHRI/AAAAAAAADvY/VUkVV7Xm4lQ/s1600/aladim%2525207.jpg

https://4.bp.blogspot.com/-ff9HFFe0ldQ/Ug4tx0YzBUI/AAAAAAAADu4/cj9q4LtauQY/s1600/aladim%2525204.jpg

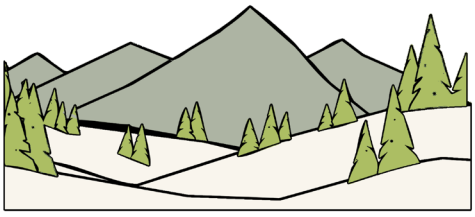
https://3.bp.blogspot.com/-RHo4ImyCQDU/Ug4tyVKRHRI/AAAAAAAADvY/VUkVV7Xm4lQ/s1600/aladim%2525207.jpg

https://www.animaatjes.nl/plaatjes/a/alladin/aladdin067.gif

Música "A noite da Arábia": https://www.letras.mus.br/aladdin/a-noite-da-arabia-2019/

Desenvolvida por Adriana Assis Almeida e Sonia Jorge

Base D1 - Jogos de Inverno



Objetivo:
Conhecer o povo que vive em áreas geladas, os esportes praticados na neve e no gelo e a história dos Jogos Olímpicos de inverno.

Ambientação:
O ambiente de inverno, impossível de ser recriado no Brasil e nesta época do ano, pode ser simulado por painéis com paisagens e personagens típicos. Objetos, tecidos e outros elementos podem contribuir para a ambientação. Um dos painéis pode servir de "moldura" para uma selfie.

Recursos Humanos:
Adultos representando o povo Inuite, vestidos com roupas de inverno (considerando que em outubro a temperatura é quente, sugerimos fazer bata de TNT com capuz e "boás" nos punhos e no capuz).

Dinâmica:
Os lobinhos são recebidos por um casal de Inuítes, que se apresenta e lhes diz que ali, nas terras do norte (Alasca, norte do Canadá, Groenlândia, Sibéria), a temperatura é extremamente fria e não permite o crescimento de plantas, por isso os povos que habitam essas regiões, sobrevivem da caça e da pesca. Eles aproveitam tudo dos animais caçados: carne, gordura, pele, ossos e intestinos. Pela escassez de combustível animal, passaram a comer a carne crua, sendo por isso chamados por esquimós (comedor de carne crua).

O meio de transporte mais tradicional é o trenó puxado por cães (Qimiq), embora hoje já utilizem os jetskis e para pescar usam bastante o caiaque (Qajaq).

Eles moram em iglus (iglu=casa) construídos com blocos de neve e usando uma técnica toda especial para permitir a entrada de luz, ao mesmo tempo que manter fora o vento gelado. Os pais inuítes ensinam aos filhos ainda pequenos como construir essas casas tão peculiares.

Mas os lobinhos (lobo = Tikaani) querem saber o que eles fazem para se divertir, quais os esportes que praticam. Eles respondem que a patinação de velocidade, a patinação artística e o esqui na neve estão entre os principáis esportes individuais. Mas eles apreciam muito também os esportes coletivos como o Hoquei no gelo e o Curling. E sugerem que as crianças os experimentem.

Estação de Esqui
Utilizar um skate (ou dois juntos) para simular os esquis e dois bastões para dar impulso e para ajudar o equilíbrio. Sobre o "esqui", os competidores devem percorrer uma pista descendente e de curvas sinuosas, com passagens entre estacas chamadas portas. Há controle do tempo do percurso, pois quem o fizer em menor tempo será o vencedor.

Estação de Hoquei
É um tradicional jogo de equipes que se enfrentam num campo com traves nas extremidades. Cada equipe composta por 6 jogadores: 5 na linha e 1 no gol. Os jogadores portam um taco com o qual empurram a bola (disco de borracha) para fazer gol. Em um período de tempo determinado vence a equipe que fez mais gols.

Álbum de Figurihas das Olimpíadas de Inverno
Preparar as "figurinhas": imprimir em folhas de papel sulfite os logotipos das edições dos Jogos Olímpicos de Inverno, que se realizam de em 4 anos entre as Olimpíadas de Verão.

Preparar um "álbum" (painel): riscar a base em retângulos um pouco maiores que a figurinha marcando os espaços para receber os logotipos, escrevendo neles o ano e o local.

As crianças deverão colocar as figurinhas no álbum. Esta atividade pode ser usada como um pausa entre os jogos ou quando o número de crianças na base não permitir que todas estejam jogando ao mesmo tempo.

Figurinhas:

1924 - França

1928 - Suíça

1932 - Estados Unidos

1936 - Alemanha

1940 - Japão (não teve)

1948 - Suíça

1952 - Noruega

1956 - Itália

1960 - Estados Unidos

1964 - Suíça

1968 - França

1972 - Japão

1976 - Suíça

1980 - Estados Unidos

1984 - Iugoslávia

1988 - Canadá

1992 - França

1994 - Noruega

1998 - Japão

2002 - Estados Unidos

2006 - Itália

2010 - Canadá

2014 - Rússia

2018 - Coreia do Sul

2022 - China

2026 - Itália

© Olympics

Anexos

Cantinho da Selfie

Descrição dos jogos: https://ge.globo.com/olimpiadas-de-inverno/noticia/conheca-os-15-esportes-presentes-nas-olimpiadas-deinverno.ghtml

Fontes das imagens
Painéis para decoração: https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/272203-esquimos

https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/276005-menina-dos-esquimos-no-vetor-tradicional-da-roupa

Logos dos Jogos Olímpicos: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Inverno

Cantinho da selfie: https://pt.dreamstime.com/ilustra%C3%A7%C3%A3o-stock-crian%C3%A7as--eskimo-felizes-dos-desenhos-animados-que-acenam-m%C3%A3o-image61163416

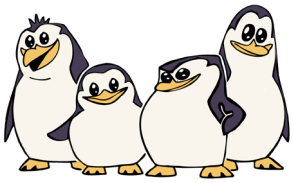
Desenvolvida por Sonia Jorge

Base D2 - Yeti: Mito ou Verdade ?

Objetivo:
Conhecer a lenda do Yeti, enfrentar desafios físicos e estimular a imaginação no uso de cores.

Ambientação:
Área ampla e preferencialmente acidentada para favorecer uma pista de obstáculos. Pode-se também adaptar essa pista nos brinquedos de um playground.

Recursos Humanos:
Pinguins de Madagascar e Raposa das Estepes



Dinâmica:
Os lobinhos querem levar o ET para os Himalaias, uma cadeia montanhosa da Ásia onde fica o Monte Everest, a montanha de maior altitude do nosso planeta. O seu objetivo é "tirar a limpo" a história de que lá existe um ser muito estranho, conhecido por "Yeti" ou "Abominável Homem das Neves".

Enquanto conversam com o ET (em círculo) sobre a rota que devem seguir para chegar lá, aparecem os pinguins de Madagascar, que entram na roda dançando a música "I Like to Move It" e vão puxando as crianças para dançarem com eles, até que todos estejam dançando.

Os pinguins dizem que estão indo para o Himalaia porque o Recruta ouviu dizer que lá tem unicórnios e ele, que adora unicórnios, não me deu mais sossego desde então.

No fundo está adorando a aventura porque ele próprio quer saber se existe mesmo uma criatura meio homem e meio macaco de 3 metros de altura que aterroriza as pessoas de lá.

Combinam, então, de seguirem as pegadas que poderiam ser do Yeti.

Pista de Obstáculos:
- Durante o trajeto eles precisam enfrentar vários desafios:
- Seguir as pegadas que supostamente do Yeti;
- Atravessar uma "ponte" sobre um precipício (uma tábua apoiada em 2 troncos);
- Saltar um "pântano" pendurado num cipó (corda amarrada num galho de árvore ou algo semelhante;
- Escalar uma rocha que está impedindo a passagem (subir e descer em escada não muito alta ou um paredão baixa de escalar ou algo semelhante);
- Atravessar uma cachoeira congelada sem ser soterrado por uma avalanche (bolas grandes que rolam por uma ribanceira).

No final do trajeto encontram uma raposa das estepes, que se encontra deitada com a cabeça apoiada nas patas dianteiras, com uma expressão muito triste. Ela diz que a paisagem do seu lar é sem graça sempre branca, uma monotonia só.

A raposa conta que certa vez ela viu uma coisa maravilhosa quando o sol iluminou uma rocha lisa e dali saíram vários raios de luz, um diferente do outro.

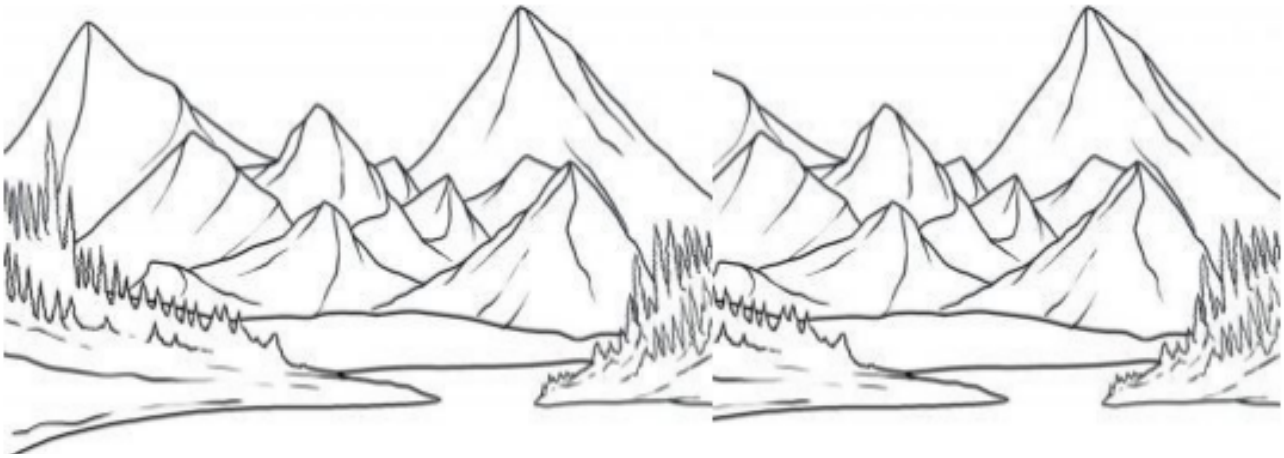
Kowalski, o mais inteligente dos pinguins, explica que a luz quando incide sobre algo denso que lhe quebra a velocidade, ela se decompõe em vários feixes de luz coloridos.

Ah! - Diz a raposa - Quero mostrar pra vocês uma coisa que eu guardo.

Ela traz objetos coloridos que encontrou na neve e guardou como um tesouro: um gorro de lã, uma luva, óculos escuros, uma mochila etc. (tudo muito colorido). A raposa quer saber o que são aqueles objetos e para que servem. Ela está curiosa, especialmente, sobre as suas cores, quer saber os seus nomes. As crianças satisfazem a sua curiosidade.

- Ah se o meu mundo fosse tão colorido quanto essas coisas. - Suspira a raposa.
- Fácil! - Disse o pinguim Capitão dirigindo-se às crianças - Vamos ajudar a raposa a ser mais feliz? mais feliz?

Pintando a Paisagem:
Há um grande painel branco contendo um desenho de paisagem natural (só o contorno).



As crianças recebem material para desenhar e colorir (giz de cera, canetas hidrográficas, tinta guache ou de pintura a dedo etc.) e vão pintar o mundo da raposa. Eles podem acrescentar árvores, flores, bonecos de neve, renas e outros elementos compatíveis com o ambiente da raposa.

Cada matilha que for passando pela base pinta um pouco para que no final do evento o painel fique completamente colorido.

A raposa fica tão feliz com a transformação do seu lar em um ambiente alegre e interessante que resolve presentear os lobinhos com chaveirinhos de flocos de neve para que eles se lembrem dela e da bela boa ação que fizeram.

Antes de irem embora, os lobinhos ainda perguntam para a raposa se alguma vez ela viu o Yeti e ela responde que sempre aparece alguém procurando por ele, todos jurando que ele existe, mas ninguém nunca o viu...

E os lobinhos continuam com a dúvida: o Yeti é um mito ou existe de verdade?

Materiais:

- Fantasia da raposa e dos pinguins;
- Objetos coloridos que os alpinistas usam;
- Som e música "I Like to Move It";
- Painel para pintura;
- Material para pintar: tinta guache, canetões, giz de cera, etc;
- Chaveiros de flocos de neve;
- Pegadas para os lobinhos seguirem.

Fontes:

Figura do Yeti: https://i1.wp.com/www.bragitoff.com/wp-content/uploads/2015/03/yeti_by_3ihar-d-d5hl6lv.jpg?fit=900%2C636&ssl=1

Pinguins de Madagascar: https://br.images.search.yahoo.com/search/images;_y t=AwrEo-VL0UoxkucoL0gHz6Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3BpdnM-?p=pinguins+-de+Madagascar&fr2=pivweb&type=E211BR714G0&fr=mcafee#id=9&iurl=http%3A%2F%2Fwww.thebraggingmommy.com%2Fwpcontent%2Fuploads%2F2015%2F02%2Fpeng_cg_penguins_14.jpg&action=click

Raposa das estepes: https://br.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=AwrFDXEQU4xkAYQNHaL16Qt.;_ylu=c2VjA3NlYXJjaARzbGsDYnV0dG9u;_ylc=X1 MDMjExNDcxMDAwNQRfcgMyBGZyA21jYWZlZQRmcjIDcDpzLHY6aSxtOnNiLXRvcARncHJpZANfalZiRWQyQVR2YXcuOGN3Nmc3NklBBG5fcnNsdAMwBG5fc3VnZwMwBG9yaWdpbgNici5pbWFnZXMuc2VhcmNoLnlhaG9vLmNvb Rwb3MDMARwcXN0cgMEcHFzdHJsAzAEcXN0 cmwDMTkEcXVlcnkDcmFwb3NhJTIwZGFzJTIwZXN0ZXBlc3IEdF9zdG1wAzE2ODY5MTgyNDg- ?p=raposa+das+estepes r&fr=mcafee&fr2=p%3As%2Cv%3Ai%2Cm%3Asb-top&ei=UTF8&x=wrt&type=E211BR714G0#id=103&iurl=http%3A%2F%2Fimgsapp.em.com.br%2Fapp%2Fnoticia_127983242361%2F2013%2F01%2F21%2F344870%2F20130121112718278694u.jpg&action=click

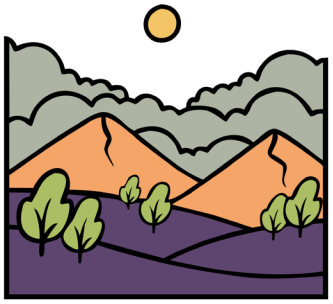
Música "I Like to Move It": https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=i+like+to+move+madagascar&type=E211BR714G0#id=1&vid=c2abbb13a4dfba80bf469eb4f125d872&action=click

Lenda do Yeti: https://www.saberatualizado.com.br/2018/04/afinal-o-abominavel-homem-das--neves-e.html?m=1

Filme "Abominável" com as melhores cenas: https://youtu.be/0aFEBqR7UAY

Desenvolvida por Daniel Renato Pimentel e Sonia Jorge

Base E1 - Uma Montanha de Mensagens



Objetivo:
Mostrar outras formas de comunicação e como as montanhas nos ajuda a nos comunicar com pessoas que estão muito longe.

Ambientação:
Tentar encontrar um local alto para ambientar melhor uma montanha. Decorar o local com ANTENAS, TORRES DE TRANSMISSÃO, PARABÓLICAS e FOGUEIRAS.

Recursos Humanos:
- Montanhista (Escotista vestido com roupa tirolesa);
- Tradutor (Escotista com um tablet tradutor de papelão).

Dinâmica:
Recepção: Os Lobinhos são recebidos no alto da montanha por um **Montanhista** que começará a falar em uma língua que ninguém entendia, nem mesmo com as antenas tradutoras, afinal as antenas são para traduzir a fala dos ETs.

Vendo a dificuldade de comunicação o **Tradutor** vem ao socorro de todos e começa a traduzir cada fala do **Montanhista**:

"As MONTANHAS sempre foram utilizadas pelos Terráqueos para facilitar a comunicação de longa distância e ainda hoje temos muitas emissoras de TV e Rádio com suas antenas no alto das montanhas."

"Mas como dizemos aqui na TERRA vamos deixar de blá, blá, blá e vamos ao que interessa, vamos nos comunicar.

Vocês sabiam que os primeiros humanos usavam sinais de fumaça para se comunicar com pessoas que estavam no alto das montanhas a quilômetros de distância delas?

E com o tempo fomos aprendendo coisas novas até chegarmos as ondas de rádio que usamos hoje."

"Vou mostrar para vocês duas técnicas que criamos com o passar dos tempos: Semáfora e Código Morse."

Atividades:
Separar os Lobinhos em 2 equipes, uma vai para a transmissão de Semáfora e a outra para a decodificação do Código Morse, depois de 20 minutos as equipes trocaram de atividade.

Semáfora
Receber os Lobinhos mostrando as bandeiras de Semáfora (Figura 2) explicando:

"Antigamente era muito difícil passar mensagens, como a aproximação de um inimigo por exemplo, para alguém que estivesse longe o suficiente para não conseguir ouvir a sua voz. Isso colocava em risco toda a população da vila.

Para resolver este problema foram criados vários tipos de envio de sinais como o Sinal de Fumaça. Mas esse era muito complicado além de chamar a atenção dos inimigos, poderia causar um incêndio.

Com o tempo novas técnicas foram criadas sendo uma delas a Semáfora. Essa técnica utiliza 2 bandeiras e uma tabela de posições para cada letra.

Agora quero ver se vocês conseguem transmitir mensagens com essas bandeirinhas."

Dividir o grupo em 2 e posicionar cada um a uma certa distância simulando 2 montanhas. Entregar para cada equipe um cartaz com as mensagens a serem transmitidas e o papel e lápis que será utilizado para anotar a mensagem enviada pelo outro grupo. Cada lobinho do grupo deve transmitir pelo menos 1 letra da mensagem.

A equipe que conseguir receber a mensagem corretamente e no menor tempo vence e receberá um **BRAVO** super caloroso.

Código Morse
Receba os Lobinho com o som de Código Morse e explicando:

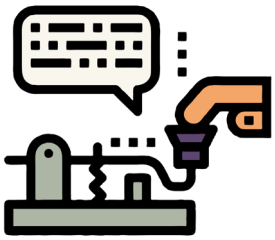
"O Código Morse foi criado para entregar mensagens rapidamente em locais muito distantes. Existiam pessoas especializadas em realizar essas transmissões, o nome deles era Telégrafos, mas hoje com os telefone e internet eles não existem mais. Porém radioamadores pelo mundo, muito deles Escoteiros, ainda usam o Código Morse para 'falar' com colegas do outro lado do mundo.

O Código Morse é uma tabela com uma relação de sinais que representam as letras do alfabeto e os números também. Esses sinais são pontos e traços, ou melhor sons curtos e longos."

O que vocês acham de experimentar um pouquinho, vamos começar no MODO FÁCIL, vamos só decodificar uma mensagem que os Terráqueos deixaram para vocês."

Dividir o grupo em 2 e entregar para cada uma delas um cartaz com uma mensagem codificada e outro com o alfabeto em Morse e papel e lápis para que eles decifrem a mensagem.

A equipe que decodificar a mensagem corretamente e no menor tempo receberá um **BRAVO** super caloroso.



P.S. : Encorajem as crianças a criar **BRAVOS** e **GRATOS** criativos e relacionados com a Atividade (Semáfora e Morse).

Fechamento: No encerramento das atividades o Montanhista se despede dos viajantes, e é lógico que ninguém entendeu nada. Então ele pede ajuda para o Tradutor.

"Tchau viajantes, sucesso na jornada de vocês. E o que vocês acham de descobrirem novas formas de se comunicar? Peça ajuda para sua família e amigos, garanto que será muito divertido. Ah, não esqueça dos seus amigos Lobinhos e dos Velhos Lobos, acho que eles conhecem outras formas de comunicação. Bye."

Materiais:

- Pelo menos 2 pares de bandeiras de semáfora (Figura 2);
- Pelo menos 2 cartazes com os Códigos de semáfora (Figura 3);
- Cartaz com os Códigos Morse (Figura 4);
- Cartaz com mensagens para os Lobinhos transmitir por semáfora (Figura 6 e 7);
- Cartaz com mensagem em Código Morse para os Lobinhos decodificarem (Figura 8 e 9);
- Papel e lápis para os lobinhos escreverem.

Figura 1: Roupa Tirolesa

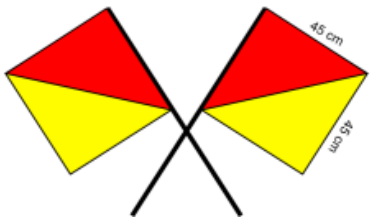


Figura 2: Bandeira de Semáfora

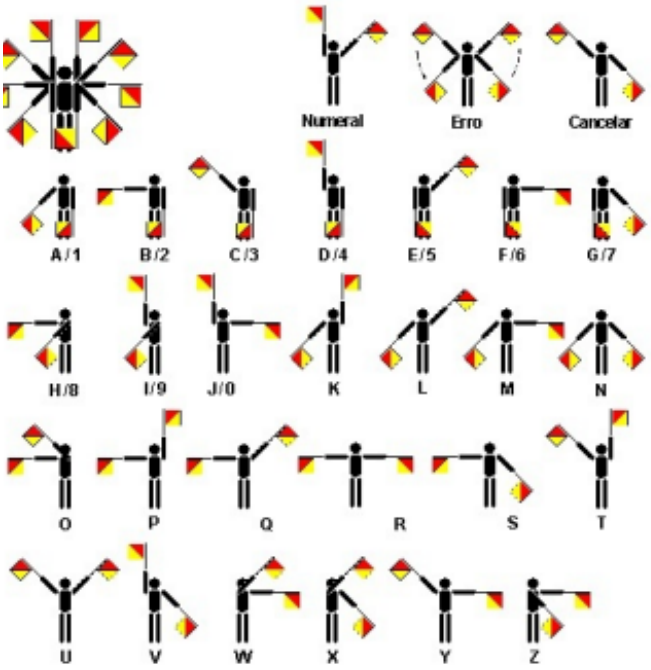


Figura 3: Código de Semáfora

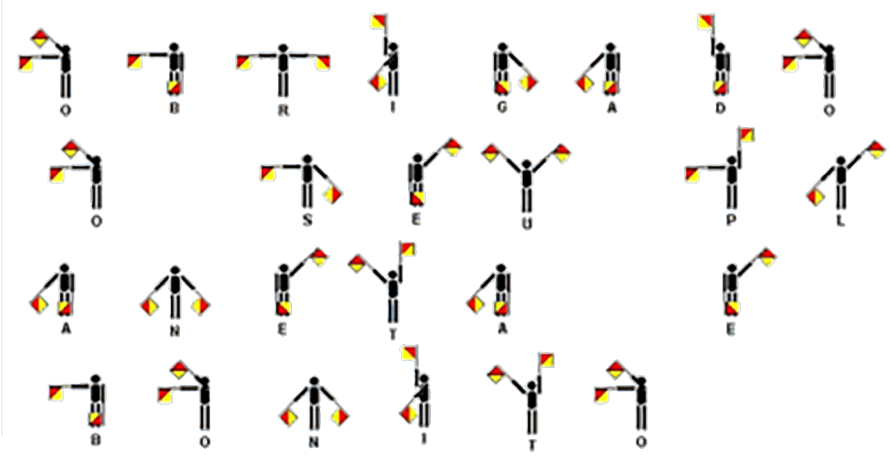
CÓDIGO MORSE INTERNACIONAL

a ●–	k –●–	u ●●–	0 –––––
b –●●●	l ●–●●	v ●●●–	1 ●––––
c –●–●	m––	w ●––	2 ●●–––
d –●●	n –●	x –●●–	3 ●●●––
e ●	o –––	y –●––	4 ●●●●–
f ●●–●	p ●––●	z ––●●	5 ●●●●●
g ––●	q ––●–	. ●–●–●–	6 –●●●●
h ●●●●	r ●–●	, ––●●––	7 ––●●●
i ●●	s ●●●	? ●●––●●	8 –––●●
j ●–––	t –	! –●–●––	9 ––––●

● Ponto: Sinal curto — Traço: Sinal longo

Figura 4: Código Morse

Figura 5: Link para áudio de Código Morse
Link: https://www.youtube.com/watch?v=Pz57ov1pV4M



Obrigado, o seu planeta é bonito.

Figura 6: Primeira mensagem (Semáfora)

--- .. / ...- --- -.-. / ... .- -... .. .- / --.- ..- . /
-- ..- .. - .- ... / ..-. --- .-. -- .- ... / -.. . / -.-.
--- -- ..- -. .. -.-. .- --- / ..-. ..- -. -.-. .. --- -.
.- -- / -- . .-.. .... --- .-. / . -- / .-.. --- -.-. .-
.. ... / .- .-.. - --- ... / -.-. --- -- --- / ..- -- .- /
-- --- -. - .- -. .... .-

Oi, você sabia que muitas formas de comunicação funcionam melhor em locais altos como uma montanha.

Figura 8: Primeira mensagem (Código Morse)

-. .- ... / -- --- -. - .- -. .... .- ... / .--. --- -.. .
-- --- ... / -. --- ... / -.-. --- -- ..- -. .. -.-. .- .-
. / -.-. --- -- / .--. . ... --- .- ... / --.- ..- . /
. ... - --- / .-.. --- -. --. . / -.. . / -. ... / .--. --
- .-. / ... .. -. .- .. ... / -.. . / ..-. ..- -- .- .- / .-
. .- -.. .. --- .- -- .- -.. --- .-. / . / ... . -- ..-. --
- .-. .-

Nas montanhas podemos nos comunicar com pessoas que estão longe de nós por sinais de fumaça, radioamador e semáfora.

Figura 9: Segunda mensagem (Código Morse)

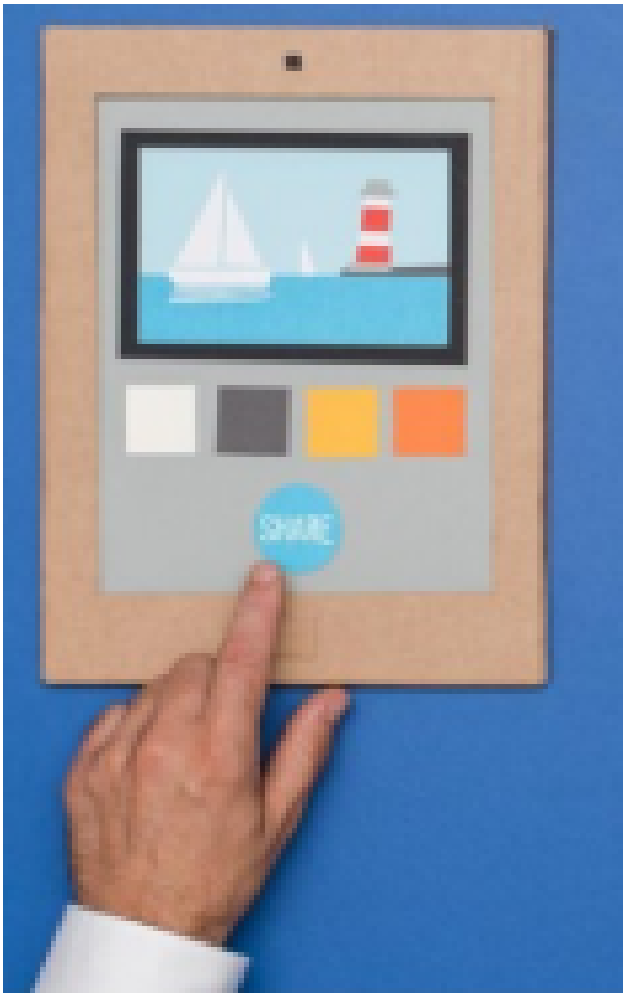


Figura 10: Modelo de tablet de papelão

Fontes das imagens
Roupa de Tirolês: https://x.gd/Rxu8O
Tabela de Semáfora: https://aemardf.webnode.com.br/codigo-de-semafora-/
Tabela de Código Morse: https://x.gd/PfmAr
Bandeiras de semáfora: https://www.gratispng.com/png-vd2bz9/
Telégrafo: https://www.flaticon.es/icono-gratis/codigo-morse_3253903
Tablet de papelão: https://x.gd/Mc6HF

Desenvolvida por Lucas Thiago Ferreira da Rocha

Base E2 - O Mistério do Vulcão

Objetivo:
Por meio de diversas formas de comunicação, explorar o imaginário e a curiosidade das crianças sobre os mistérios que podem haver dentro de um vulcão.

Ambientação:
Um vulcão é o ambiente adequado à narrativa. Esse ambiente pode ser feito em uma área natural escura, como uma caverna ou buraco ou simular esse ambiente em uma salacom pouca luz e com TNT marrom e/ou vermelho com imagens ou pinturas de fogo, lava, etc.

Recursos Humanos:
Vulcano e Vulcana – (personagens da animação "Lava", da Pixar) + chefes para a condução das atividades.

Dinâmica:
Os lobinhos, querem apresentar aos ETs os seres mágicos que vivem nos vulcões e os mistérios que existem dentro deles. Com cuidado entram no vulcão e encontram VULCANO e VULCANA que fornecem a eles trajes de fogo, para que andem tranquilamente por ali protegidos e sem riscos de se queimarem dentro do vulcão (Entregar um adereço de fogo para cada participante).

Vulcano e Vulcana contam aos lobinhos a sua história, por meio de um vídeo que fizeram sobre eles.

Link da animação "Lava": https://www.youtube.com/watch?v=O52D2MitML0&t

Já faz um bom tempão
Havia um vulcão que vivia só na imensidão do mar
Lá de cima com a visão dos casais em união
Queria ter seu alguém também
Da sua lava veio
Esta canção de esperança
Que por muito tempo
Ele cantou
Eu digo que meu sonho é ter
Você junto a mim, eu junto a você
Com alguém ao meu lado feliz eu ficava
E o nosso amor cintilava
Estar sozinho sem querer fez sua lava endurecer
Até que se viu à beira da extinção
Mas sem ele notar bem lá no fundo desse mar
Havia mais alguém ouvindo sua canção
Ela sempre escutou sua lava aumentou
Porque a canção tocou seu coração
Quando ela viu chegar o dia de encontrar
Quem cantava sua canção, era a última vez
Eu digo que meu sonho é ter
Você junto a mim, eu junto a você
Com alguém ao meu lado feliz eu ficava
E o nosso amor cintilava
Lá do fundo se elevou
Tão formosa se mostrou
Em volta ela olhou
Mas seu cantor não viu
De novo ele tentou cantar
Para ela ouvir e o notar
Mas só que sem lava
Não tinha canção
Com lágrimas o mar encheu
E o sonho dele se perdeu
Ela se lembrou de tudo
Que antes sentiu
Eu digo que meu sonho é ter
Você junto a mim, eu junto a você
Com alguém ao meu lado feliz eu ficava
E o nosso amor cintilava
A emoção foi total
Por se encontrarem afinal
À partir daí sua lava só cresceu
Agora não tem solidão
Com aloha como refrão
Se você os visitar
Vai ouvir assim
Eu digo que meu sonho é ver
Nós dois juntos aqui, assim é envelhecer
Graças à terra, ao mar e ao céu azul
I lava you
I lava you
I lava you

Em seguida explicam que Vulcões são aberturas na crosta terrestre pelas quais gases e magma – uma espécie de líquido pastoso que existe no interior da Terra a uma temperatura de 600 a 1200ºC – são lançados à superfície.

É daí que vem o nome: a palavra deriva de Vulcano, deus do fogo na mitologia romana. Essas erupções surgem por causa da movimentação das placas tectônicas que compõem a crosta terrestre. Por estarem em constante movimento, podem se afastar ou colidir, provocando terremotos, maremotos ou o surgimento de vulcões.

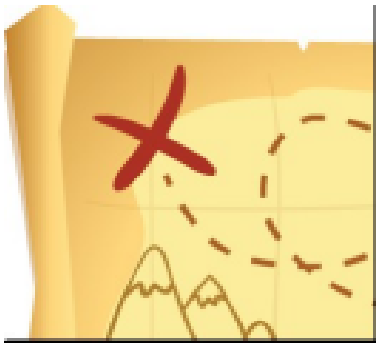
Há quatro tipos principais de vulcões, classificados de acordo com seus formatos, composição do magma e o modo de erupção. São eles: estrato vulcões, que têm forma cônica e uma pequena cratera no cume; vulcões escudo, que expelem grandes quantidades de lava e gradualmente formam uma montanha larga, que parece um escudo; cones de escórias, os tipos mais simples de vulcões, são pequenos e formados por magma com pouca viscosidade; e os vulcões submarinos, que ficam no fundo dos oceanos.

Cerca de 80% da superfície terrestre foi formada por causa das atividades vulcânicas. O número exato de vulcões, porém, é uma incógnita. A estimativa é que nos últimos 10 mil anos tenham existido entre 1300 e 1500 vulcões ativos, sem contar os submarinos. (https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Meio-Ambiente/noticia/2019/12/6)

Vulcano e Vulcana contam que o vulcão guarda muitos mistérios, inclusive um precioso tesouro e pergunta aos lobinhos se gostariam de procurá-lo, e diz que, para encontrar o tesouro terão que enfrentar alguns desafios.

Serão 4 desafios – o grupo pode ser dividido em 4 equipes e cada equipe passará por um desafio, ou todos passarão juntos por todos os desafios. Dependendo do número de participantes na base. Cada base levará a uma parte do Mapa, e o tesouro somente poderá ser encontrado com o mapa completo.

Atividade 1 – RADIO
Com o uso de radiocomunicadores portáteis (HT) os lobinhos terão que se identificar, utilizando o Alfabeto Fonético Internacional, e Código Q pedindo orientações para encontrar o tesouro:



- CQ VULCÃO, CQ VULCÃO, CQ VULCÃO
- AQUI É O LOBINHO **XXXXXX**, SOMOS DA MATILHA **XXXXXX** E ESTAMOS PROCURANDO O MAPA DO TESOURO
VOCÊ PODE NOS AJUDAR?
- AQUI É O GUARDIÃO DO TESOURO. QAP, QRV. QUEM ESTÁ AÍ COM VOCÊ?
- QSL, ESTÃO: "JOSÉ, JOÃO MARIA, ETC...."
- QSL. SIGA AS MINHAS INSTRUÇÕES PARA ENCONTRAR UMA PARTE DO MAPA

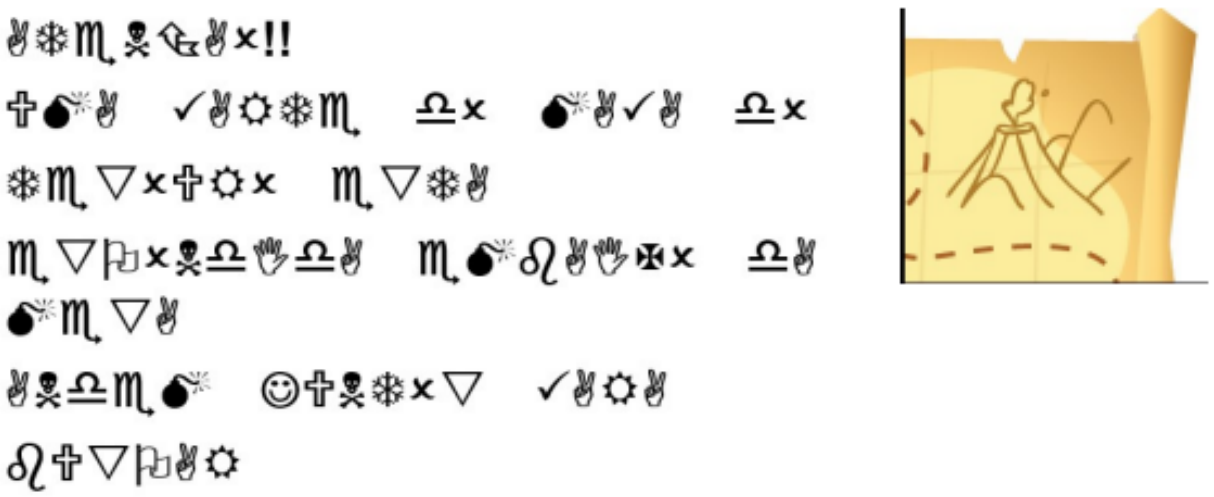
AS INSTRUÇÕES SERÃO PASSADAS DE ACORDO COM O LOCAL ONDE ESTARÁ ESCONDIDA UMA PARTE DO MAPA

ALFABETO FONÉTICO INTERNACIONAL				
A Alpha	**B** Bravo	**C** Charlie	**D** Delta	**E** Echo
F Foxtrot	**G** Golf	**H** Hotel	**I** India	**J** Juliet
K Kilo	**L** Lima	**M** Mike	**N** November	**O** Oscar
P Papa	**Q** Quebec	**R** Romeo	**S** Sierra	**T** Tango
U Uniform	**V** Victor	**W** Whiskey	**X** X-Ray	**Y** Yankee
Z Zulu				

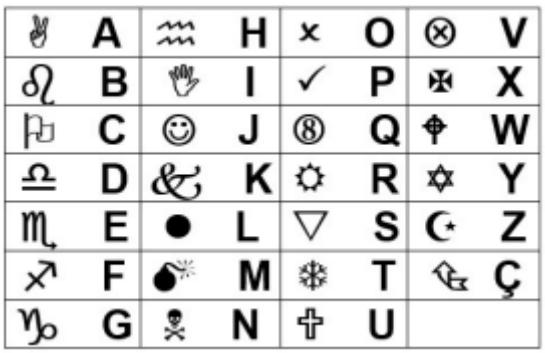
CÓDIGO "Q"

QAD - a caminho
QAP - estou/fique na escuta
QRA - qual seu nome
QRM - interferência
QRT - para/terminar
QRU - problema
QRX - aguardar um momento
QSA1 - sinal ruim
QSA2 - sinal sofrível
QSA3 - sinal regular
QSA4 - sinal bom
QSA5 - sinal ótimo
QSJ - assunto de dinheiro
QSL - entendido
QSM - repita
QSO - contato/comunicado
QTH - qual sua localização
TKS - obrigado

Atividade 2 – ENIGMA
Utilizando um padrão oferecido os lobinhos terão que decifrar a mensagem para encontrar uma parte do mapa.



ATENÇÃO!!
UMA PARTE DO MAPA DO TESOURO ESTA ESCONDIDA EMBAIXO DA MESA. ANDEM JUNTOS PARA BUSCAR



Atividade 3 - TELEFONE DE LATA

Material: Duas latas com um buraco no fundo e 10 metros de barbante.

Os lobinhos deverão fazer um telefone de lata. Metade da equipe ficará em uma ponta, perto do chefe, e a outra metade na outra ponta. O chefe passará para aqueles que estiverem ao seu lado as orientações que serão transmitidas pelo telefone de lata para os que estiverem na outra ponta, sobre a localização da parte do mapa.

Passe o barbante por dentro dos furos das latas e depois faça nós nas pontas do barbante para que ele fique preso nas latas.

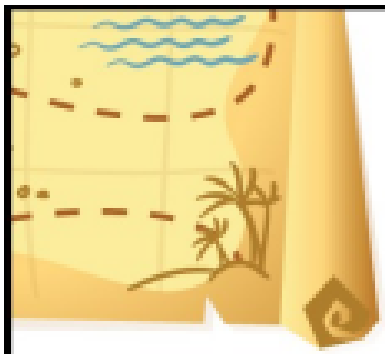
Pronto! O telefone de lata estará pronto para ser usado. Para que consiga transmitir a mensagem, é necessário que mantenha a linha esticada para que as vibrações sonoras possam ser transmitidas pelo barbante

Link: https://www.youtube.com/watch?v=oXAozr5Z0Vg&t=17s

Atividade 4 - LIBRAS

LIBRAS é a sigla de Língua Brasileira de Sinais, um conjunto de formas gestuais utilizado por deficientes auditivos para a comunicação entre eles e outras pessoas, sejam elas surdas ou ouvintes.

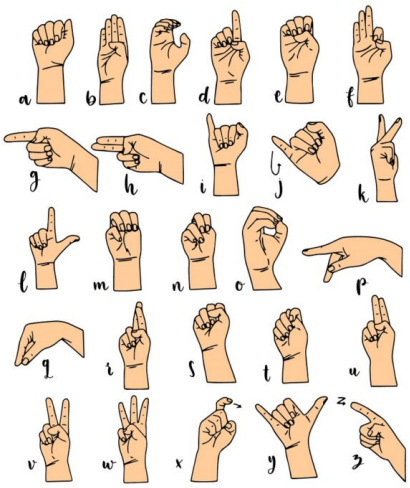
Os lobinhos receberão uma mensagem e deverão transmiti-la em Libras para receber uma parte do mapa.



Mensagem: "**QUAL É O MAIOR TESOURO PARA UM LOBINHO?**"

Use o App "**Hand Talk**" como tradutor de Libras

Link: https://www.handtalk.me/br/aplicativo/



Saudações em Libras: https://www.youtube.com/watch?v=0dqiG_o-y_4&ab_channel=HandTalk

ENCONTRANDO O TESOURO

Juntando as quatro partes, finalmente o mapa estará completo. Os lobinhos procuram Vulcano e Vulcana para que os ajudem a encontrar o tesouro.

Preparar um pergaminho grande que será o TESOURO encontrado por todos que passarem na base, e pergaminhos pequenos feitos com palitos e sulfite enrolado para ser entregue como brinde da base para todos.

Fontes das imagens:
https://br.pinterest.com/delmaalexandrin/fantasia-fogo/

https://www.abrakadabra.com.br/fantasia-tunica-fogo-ardente-infantil-com-capuz---halloween-92506/p

https://www.elo7.com.br/tiara-brinco-pegando-fogo/dp/1179C1A

https://www.youtube.com/watch?v=GnTLMTNVrSQ&ab_channel=CurlyJoshOnline

https://www.acreaovivo.com/noticia/63761/conversando-com-meu-botoes-o-mapa-do-tesouro

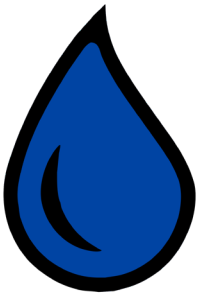
https://educalibras.com.br/libras/como-aprender-libras-sozinho-4-passos-essenciais/

Vídeos:
Curiosidade – Vulcão no Brasil: https://youtube.com/shorts/DgIHyCdBTDU?feature=share

Animação "Lava" em português: https://www.youtube.com/watch?v=O52D2MitML0&t=9s&ab_channel=DavidGodoy

Desenvolvida por Lucas Thiago Ferreira da Rocha

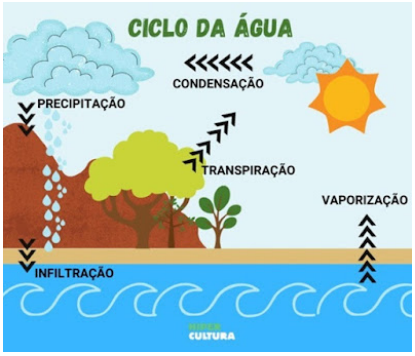
Base F1 - Pelo Caminho das Águas



Objetivo:
Conhecer a importância da água para nossa vida e conscientizar as crianças e adultos sobre a necessidade de preservar os recursos hídricos do planeta.

Ambientação:
Laboratório do Dr. H2O com diversos materiais representando os estados da água (líquido, gasoso e sólido).

Cartazes com a representação da quantidade de água no mundo.



Recursos Humanos:
Dr. H2O, Srta. Sedenta e Sr. Desperdicídio.

Dinâmica:
Os lobinhos são recepcionados pelo Dr. H20, um cientista expert em água. Ele convida o ET e as crianças a conhecer sobre um elemento essencial para a vida na Terra: a água.

Pergunta a todos:
- Vocês sabiam que a água é essencial a todos os seres vivos?

- Já pensaram que ela é ligada a um vasto ciclo que passa do ar para a terra, daí para o mar, retornando ao ar e assim moldando nosso planeta e praticamente todos os aspectos de nossa vida?

E.T. (ajustando as antenas para se comunicar): - Dr. H2O! Eu não sabia que os humanos dependessem tanto da água para sobreviver! Estou encantado com essa relação que vocês têm com a Natureza!

Dr. H2O: Obrigado E.T.! Mas nós temos um grande e sério problema aqui na Terra. A água que temos no nosso planeta disponível para consumo humano está sendo ameaçada pela poluição e pelos efeitos climáticos severos que provocam a seca.

Que tal explorar um pouco mais sobre esse recurso tão essencial a todos, aprender, se questionar e, ao mesmo tempo, se divertir? Vamos lá...

Passagem pelo túnel das águas:
O Dr. então leva as crianças e o ET a vendarem os olhos e entrar em um túnel cuja entrada encontra-se um vaporizador para que as crianças sintam o ar fresco. Dentro do túnel, há uma série de sons da água
.
Ao final, conversar com todos sobre as sensações que o som da água proporciona para nós.

Os seres vivos e a água:
O Dr. H20 chama sua secretária, a Srta. Sedenta, que explica para o ET que os seres humanos são feitos praticamente por água. Cerca de 65% do nosso corpo é constituído de moléculas de água e dependo da umidade do ar, precisamos beber de 2 a 4 litros de água por dia para mantermos nosso corpo equilibrado.

- Como vocês viram a água para beber é muuuuito importante para nos manter vivos e desperdiçar não é legal.

- Ah isso me lembra aquele funcionário o Sr. Desperdicídio.

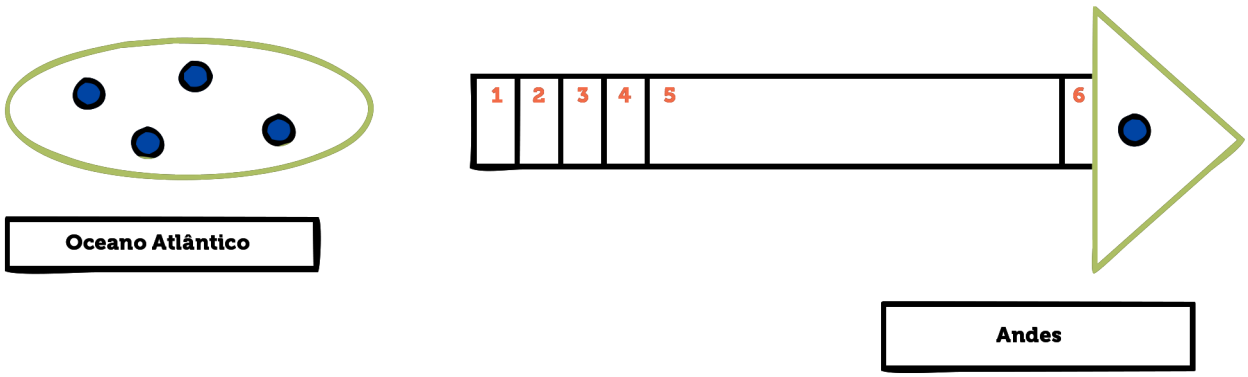
- Vixe, Dr.! Essa conversa me deu uma sede.....

O Dr. então pede aos lobinhos que deverão ajudar a matar a sede da Srta. Sedenta levando as gotas d`água do filtro para o copo, mas cuidado com o Sr. Desperdicídio. Ele pode pegar as gotas para si a qualquer momento. Os lobinhos, divididos em duas equipes, deverão recolher as gotas do filtro (uma bacia ou pote grande) e levar até o copo da Srta. Sedenta (um recipiente grande transparente). O Sr Desperdicídio vai tentar tomar as gotas dos lobinhos no meio do caminho. A equipe que conseguir colocar 50 gotas no copo da Srta. Sedenta, mesmo enfrentando do Sr. Desperdicídio, vence a competição e mata a sede dela.

Rios voadores:
Dr. H20 explica que os rios voadores são imensas massas de vapor d`água que, levadas por correntes de ar, viajam pelo céu e são responsáveis por grande parte da chuva que se precipita em várias partes do mundo. O principal rio voador do Brasil nasce no Oceano Atlântico, aumenta na floresta amazônica e chega ao Andes. Que tal voar nesse rio.

Dr. H20 e sua secretária convidam as crianças a se posicionarem frente as pistas desenhadas da seguinte forma (sugere-se duas uma em sentido contrário a outra):

Dividir as crianças em grupos de 10 componentes formando trios (um oxigênio e dois hidrogênios). Haverá tantas pistas quanto grupos de crianças houver. Dessa forma, o jogo fica mais dinâmico sem perder o interesse das crianças que ficarão esperando sua vez de jogar. O grupo fica concentrado na área Oceano Atlântico. O primeiro trio lança um dado e verifica qual quantidade de bolinhas corresponde ao número do cartão que será selecionado e depois responder ao que se pede. Pode ser utilizado um dado com números. A partir disso, segue-se o que está descrito. O objetivo é vencer o jogo assim que a primeira dupla do grupo chegar nos Andes.



1. Substância essencial a todos os seres vivos. Se acertar avance duas casas. Se errar, volta para o Oceano.
2. Maior rio do planeta Terra. Se você acertar avance uma casa. Se errar volta uma.
3. Forma como a água está no ar. Parabéns, avance duas casas.
4. Água no estado sólido. Se errar deverá voltar ao início do jogo, se acertar avance uma casa.
5. Tipo de água presente nos oceanos. Se acertar, avance uma casa.
6. Nome do rio que atravessa o estado de São Paulo. Avance duas casas se acertar.

OBS: Fica a critério da equipe de adultos da Base se o grupo pode ou não ajudar nas respostas.

A base será finalizada com todos sendo convidados a cantar a canção: A água é mágica

Canção: A água é mágica
Link: https://youtu.be/yPIKZBPZ3tY

Muitas gotinhas de água.
Com muitos rainhos de sol.
Se juntam e sobem pro céu.
Em forma de vapor.
Lá no céu formam as nuvens.
E o vento sopra com vontade.
E quando as nuvens se juntam
Vem a tempestade!
E chove as mesmas gotinhas.
Enchendo o rio e o mar.
Até que o sol aparece
E tudo vai recomeçar.
Magica,
A água é mágica.
A água é mágica,
A água é mágica

Após cantarem, o Dr. H2O e a Srta. Sedenta se despendem de todos e, principalmente, do E.T. ressaltando que a água é mágica para os seres humanos e que devemos continuar acreditando na sua magia e conse vá-la para o bem de todos.

MATERIAIS:
- Arcos e TNT azul claro para confecção de um túnel suficiente para a passagem das crianças;
- Vaporizador na entrada e saída do túnel;
- Caixinhas de som distribuídas no percurso do túnel;
- Vendas na quantidade de crianças que passam pela base;
- Duas bacias ou potes grandes;
- Dois recipientes transparentes grandes;
- 50 gotas de água confeccionadas em EVA;
- Cartões com questões na quantidade de pistas do jogo Rios Voadores;
- Dados com bolinhas ou números na quantidade de pistas do jogo Rios Voadores;
- Material para confecção da pista do jogo Rios Voadores (poder ser pintada, desenhada com giz ou feita com fita crepe);
- Cartaz com a letra da canção "A água é mágica".

Fontes:
Sons de água: https://youtu.be/S045E1-Fhrg - https://youtu.be/CvcL_CQhsx4
Cartazes do laboratório: https://emacralves.blogspot.com/2020/08/ciencias-9-ano-aula-16-o-ciclo-da-agua.html

Desenvolvida por Ailton Carlos Santos

Base F2 - Iara, a Rainha das Águas

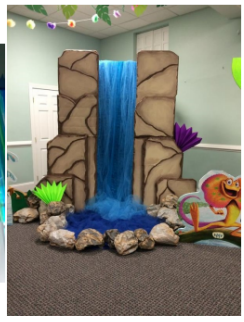
Objetivo:
Apresentar para as crianças, de forma lúdica, a importância da preservação das águas e do perigo do descarte irregular do lixo em nossas águas.

Ambientação:
Nossa festa acontecerá no fundo de um rio, por isso, todo ambiente deve estar decorado para chegar o mais proximo disso. Simule esse ambiente com TNT azul pintado com peixes, pedras e plantas. Pode-se usar peixes de pelúcia, pedras de água, som de cachoeira. Monte um local aconchegante para os lobinhos ficarem.

Na porta de entrada, faça uma cortina de TNT ou celofane simulando uma cachoeira e, assim que os lobinhos passarem, um chefe borrifando a todos com água (use um borrifador no modo leve, apenas para que eles sintam a brisa sem encharcar ninguém).

Estenda um lona no chão para que todos possam se sentar.

Som de cachoeira: https://www.youtube.com/watch?v=kLoiOehieeM



Recursos Humanos:
Iara, Capivara, Peixinho, Jacaré.

Recursos Humanos:
Os lobinhos encontrarão uma capivara muito maluca que tem um recado para eles.

Capivara: - Olá, meu nome é Jiló, a Capivara. E eu tenho um recado para entregar aos lobinhos mais espertos que já pisaram nessas terras. Vocês sabem onde eu posso encontrá-los? Ah! São vocês? Puxa, que sorte a minha. Como eu posso transitar entre a terra e água, a Iara, Rainha das águas, me incumbiu de encontrar vocês para pedir ajuda para mostrar a um peixinho os grandes perigos do rio. Precisamos muito da ajuda de vocês. Vocês topam esse desafio?

Atividade 1: cante uma canção
A única forma de conseguir respirar no reino da Iara é entrando pela Cascata encantada, onde eu sou a guardiã. Mas, para que eu tenha certeza de que vocês são realmente os lobinhos mais espertos que eu vou encontrar hoje, vocês precisarão decifrar a senha: como a Iara adora cantar, vocês precisam cantar uma música que fale de peixes. (Exemplos: Se eu fosse um peixinho...; Quem te ensinou a nadar...; Saia, saia, saia piaba...; Caranguejo não é peixe...) No caso de dificuldade, a Capivara poderá ajudar dando dicas.

Ao entrarem no Reino da Iara, eles a encontrarão junto com um Peixinho.

Iara: - Caros lobinhos! Sejam muito benvindos ao meu Reino. Eu sou a Iara, Rainha das Águas. Dizem por aí eu sou muito vaidosa... e isso é mesmo verdade. Eu tenho o cabelo mais lindo de toda a floresta, pois eu passo horas me penteando. Ou vocês já viram alguém com cabelos mais lindos? Mas o que poucos sabem, é que eu também defendo e protejo as águas e todos os animais que vivem por aqui. Eu não admito sujeira e nem pesca predatória. Quando isso acontece, eu uso o poder da minha voz para enganar o malfeitor.

Os lobinhos recebem chocalhos feitos de garrafinha com arroz e acompanham a música da Iara (disponível em https://www.youtube.com/watch?v=OGWqEZnFzMc).
Um adulto pode marcar o ritmo com batidas num tambor.

Peixinho: - Ah, dona Iara, precisamos terminar o treinamento antes que eles tenham que ir embora.

Iara: - Você tem razão. Então ensine para eles o jogo que você aprendeu hoje.

Peixinho: - Oba. Vamos jogar, lobinhos. Mas antes da gente brincar quero saber se vocês sabemquais os principaisproblemas de se jogar lixo nas águas? (deixe os lobinhos se expressarem por alguns poucos minutos).

Atividade 2: limpando o rio
Material: Piscina infantil inflável de 150lt, bolinhas coloridas ou bexigas, objetos diversos ou imagens de objetos.

Como aplicar: O peixinho diz ao lobinho que aprendeu que os homens estão sujando muito os rios. Principalmente aqueles que querem pescá-lo. Aprendeu também que a sujeira é perigosa para todos os animais que vivem tanto no rio, como fora dele. Mas como ele ainda é novo, não consegue identificar todos os lixos. Ele só conhece de nome, nunca viu. Por isso ele precisa da ajuda dos lobinhos para encontrar.

Os lobinhos serão divididos por duplas ou trios, dependendo do número de crianças. A participação será de uma dupla (ou trio) por vez.

No centro da sala haverá uma piscina de bolinhas (piscina infantil inflável, pequena). Dentro dela, além de bolinhas coloridas, haverá também alguns objetos aleatórios como sapato, garrafa plástica, regador, panela, saco de salgadinho etc. Ao invés de colocar o objeto, pode também colocar apenas a imagem.

A primeira dupla ficará mais próxima da piscina e o aplicador começa a cantar:
Quero ver quem pega. (3 palmas)
Quero ver quem pega. (3 palmas)
Quero ver quem pegaaaa
Na orelha do colega.

Fala-se algumas partes do corpo (no máximo 3) e depois pede-se um objeto que esteja na piscina (sapato, chapéu, copo plástico) o primeiro da dupla que pegar o objeto, vence. Depois troca-se a dupla. O jogo será encerrado depois de algumas rodadas.

O peixinho então parabeniza a todos e pede para que os lobinhos deem um bravo para todos os vencedores. Que respondem com um grato.

Nisso, entra o Jacaré.

Jacaré: – Ei, ei, ei. Eu estava ouvindo tudo ali detrás da moita e tenho uma reclamação para fazer. A sujeira no rio está cada dia maior. Ontem mesmo eu estava tentando ter uma refeição, quando alguns peixinhos conseguiram se esconder em alguns pneus que estavam no rio. Por isso hoje eu estou com muita fome. Mas não se preocupem, se vocês são convidados da Iara, são meus amigos e estão protegidos. Mas eu quero mostrar a vocês como é a vida de um jacaré em meio a um rio poluído.

Atividade 3: Pega – Pega Jacaré
Material: alguns bambolês espalhados pelo espaço (serão os pneus encontrados no rio), um pedaço de tecido verde de cerca de 3mt (pode ser TNT).

Como aplicar: No espaço haverá vários bambolês espalhados (no máximo 5) e, os participantes começarão a brincadeira dentro dos bambolês. Esses são os peixinhos.

O Chefe vai escolher um dos participantes para ser o "Jacaré" que terá o tecido nas costas como grande cobertor. O jacaré deve ficar fora do círculo.

Ao sinal de "PEGA JACARÉ", todas devem sair do bambolê e o jacaré deve tentar pegar o maior número de peixinhos que ele conseguir. Quem for pego será engolido pelo jacaré: passar por baixo da perna, segura na cintura e fica debaixo do pano.

Para fugir, os peixinhos devem entrar no bambolê, se conseguirem o jacaré não pode mais pegá-lo. Vence o último que ficar de peixinho, ou seja, o último sem ser pego.

Capivara: - Bom, lobinhos. O nosso tempo já está acabando e eu preciso levar vocês de volta para a superfície.

Iara: - Mas antes de vocês irem, eu quero que vocês cantem comigo. E tenho certeza que depois dessa música, o peixinho irá aprender um pouco mais sobre os perigos do Rio.

Atividade 4: Música "Segredos do Rio" – Tempo de Brincar

SEGREDOS DO RIO (Valter Silva)
Tempo de Brincar: https://www.youtube.com/watch?v=f6dtbRqSjTI

Peixinho peixinho cuidado com o rio
ele tem segredos que você nem viu
Peixinho peixinho cuidado com o rio
ele tem segredos que você nem viu

Eu sou um peixinho que aprendeu nadar,
nado contra o rio para me salvar.
Veio o jacaré que abre um bocão,
que bafo de onça! Aí não entro não.

Refrão

Fui mais para cima, vi uma minhoquinha
eu achei estranho estava presa numa linha.
Subi então pra ver, qual foi o meu espanto
era um pescador que estava me esperando.

Refrão

Ouvi um barulho corri então pra ver,
vi uma sereia cantava como o quê.
Era lua cheia na beira do rio um
homem que escutava com ela sumiu.

Refrão

Já é de noitinha vou então dormir,
acordar cedinho para descobrir.
Qual é o caminho, qual a direção
mistérios que o rio não revela não.

Refrão

Iara: - Muito, bem lobinhos. Vocês foram de grande ajuda e como forma de agradecimento, eu gostaria de ofertá-los com alguns de muitos tesouros do meu reino para que vocês nunca se esqueçam de mim. Recebam essa perola que simboliza a riqueza das águas.

(Lembrancinha: pulseira ou colar feitos com fio encerado e uma miçanga que imita pérola).

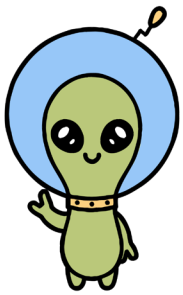
Fontes:
Música "Quero vem quem pega": https://www.facebook.com/watch/?v=275986120033839

Fantasia de peixe: https://i.pinimg.com/originals/1d/5c/dd/1d5cdd4624480f4f41ad995a951b0c9c.jpg

Fantasia de jacaré: https://br.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=Awrih_027JBkYwMHBAL16Qt.;_ylu=c2VjA3NlYXJjaARzbGsDYnV0dG9u;_ylc=X1MDMjExNDcxMDAwNQRfcgMyBGZyA21jYWZlZQRmcjIDcDpzLHY6aSxtOnNiLXRvcARncHJpZAN-5Q3Y1QlpzX1NCNjZZVXNjVnlXS1lBBG5fcnNsdAMwBG5fc3VnZwMzBG9yaWdpbgNici5pbWFnZXMuc2VhcmNoLnlhaG9vLmNvbQRwb-3MDMARwcXN0cgMEcHFzdHJsAzAEcXN0c

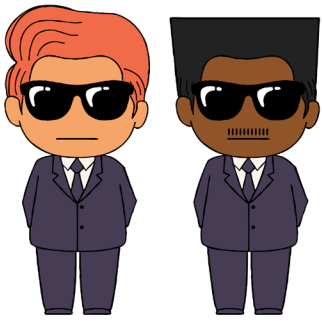
Desenvolvida por Wilson de Morais Pina

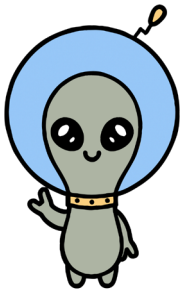
Noite Festiva - Área 51



Ambientação:
Salão com entrada sinistra com o cartaz (ao lado). Dentro do salão com fumaça de gelo, cadeiras em posição circular, muitas bexigas com rosto de ET, decoração noturna e estrelada.

Recursos Humanos:
Agentes K e J (vestido de terno, óculos pretos e a lanterninha no bolso), um extraterrestre Gray.





Dinâmica:
Quando os Lobinhos e seus amigos ETs chegam à Área 51, são recepcionados pelos agentes K e J (os Homens de Preto) que os alerta de que tudo o que eles virem lá dentro é secreto e não deve ser divulgado. Pergunta se eles estão preparados para ver as coisas mais estranhas do mundo.

Para adentrar na Área 51 é preciso:

- Portar algo luminoso para ser notado no escuro (por isso recebem 2 pulseiras de neon);
- Ser escaneado para identificação (são fotografados com flash, em grupos ou todos juntos);
- Saber que ali todos são chamados pelas letras iniciais do seu nome (ex: Marina = M).

Entram no salão e se acomodam nas cadeiras ao som da música "Men in Black":
https://www.youtube.com/watch?v=fiBLgEx6svA

(colocar o vídeo, assim as crianças se ocupam assistindo enquanto todos se acomodam)

O agente K diz que em toda sua vida como agente dos Homens de Preto presenciou muitas coisas estranhas, conheceu muitos E.Ts legais e outros não tão legais, exatamente como homens na Terra. Mas ganhou um grande amigo E.T que é um Gray e se chama G. Nesse momento o agente J traz o amigo G para o salão.

O agente J pergunta a todos se sabem por que chamamos ele de Gray? Sim, é porque ele é cinza mesmo! Mas como é hábito dos agentes, o chamamos de G, mas deixo-o se apresentar.

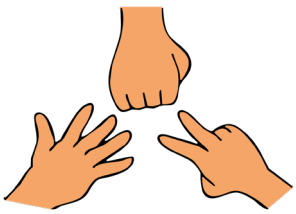
G conta que veio pelo buraco da minhoca de outra galáxia tão, tão, mas tão distante que nenhum telescópio terrestre consegue visualizar. Seu planeta é muito legal, sua estrela é azul, imensa, cerca de cem vezes maior que o Sol, as cores de seu mundo são tão diferentes da Terra que não dá pra descrever.

Mas os Grays são pacíficos e gostam de conhecer novos mundos e novos seres galácticos como os terrestres. Diz que ficou encantado com a variedade de cores, vegetação, bichos, águas e montanhas, que nem quer mais voltar para o seu mundo.

E os E.Ts que aqui vieram junto com os Lobinhos e Lobinhas são testemunhas de como também são lindos outros planetas, galáxias, nebulosas...

- **Jogo Galáctico:**

Formar duplas com quem está do seu lado, ficando de frente um para o outro. Ao sinal, vocês irão tirar o Jan-Ken-Pô, quem ganhar recebe a pulseira do perdedor, mas continua jogando e trocando de duplas a cada jogada. Ao final, aqueles que conseguiram o maior número de pulseiras recebem um Bravo dos demais.



- **Jogo Alfabético:**

O agente J acha que ninguém se lembra dos nomes um do outro, então resolve fazer um exercício que é aplicado entre os Homens de Preto. Formar círculos com 10 pessoas e se organizar em ordem alfabética da sua inicial (agente A, agente W, agente D, etc).

O agente K relembra de um episódio com um insetóide que ficou famoso no seu primeiro filme, a barata gigante, arghhhh.... E pergunta aos Lobinhos o que eles fariam se vissem na sua frente uma Pulga gigante, um Piolho gigante ou uma mosca varejeira gigante. Pois é, a maioria das pessoas sairia correndo aos gritos, mas um agente do Homens de Preto jamais fugiria. São treinados para lutar até o fim para proteger o planeta Terra e a Galáxia Via Láctea.

O treinamento é muito simples, mas é preciso aguçar a inteligência e ser muito ligeiro, pois cada segundo determina sua vida ou a sua morte.

O agente K propõe um desafio para os Lobinhos e as Lobinhas

- **Jogo Insetóide:**

Materiais: uma panela grande, uma colher de pau grande.
Desenvolvimento: todos se colocam sentados em círculo, enumera-se de 1 a 5 (ou 10 se tiver muitos participantes). Será feita uma pergunta para um número qualquer, os convidados referentes ao número citado correm para pegar a colher e bater na panela que representa o insetóide para responder as perguntas:

1. Qual é o nome do segundo planeta que orbita o Sol? (Vênus)

2. Qual é o nome do satélite natural da Terra? (Lua)

3. O cinturão de asteróides fica entre Vênus e Terra. Falso ou Verdadeiro? (F)

4. O planeta com anéis mais famosos se chama Saturno. Falso ou Verdadeiro? (V)

5. Makemake é um planeta anão que fica nos limites do sistema solar. Falso ou Verdadeiro? (V)

6. Marte será colonizado porque tem oxigênio. Falso ou Verdadeiro? (F)

7. A constelação Cruzeiro do Sul indica o norte polar. Falso ou Verdadeiro? (F)

8. A estrela Betelgeuse irá explodir a qualquer momento. Pertence à constelação de Órion. Falso ou Verdadeiro? (V)

9. Buraco de Minhoca é o mesmo que Buraco Negro. Falso ou Verdadeiro? (F)

10. Nebulosas são o berço de uma nova estrela. Falso ou Verdadeiro? (V)

11. Pequenas esferas de vidro que armazenam água foram identificadas na superfície da Lua pelos chineses Falso ou Verdadeiro? (V)

12. Jupiter possui 79 Luas. Falso ou Verdadeiro? (V)

13. Saturno possui 145 Luas. Falso ou Verdadeiro? (V)

14. Os planetas gasosos do Sistema Solar são Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. Falso ou Verdadeiro? (V)

15. Todos os planetas giram em sentido horário, apenas Vênus e Urano giram em sentido anti-horário. Falso ou Verdadeiro? (F = é o contrário)

16. Ninguém ouviria você gritar no espaço, pois lá tudo é silencioso. Falso ou Verdadeiro? (V)

17. A constelação do Cruzeiro do Sul é formada por 54 estrelas; porém, somente cinco são visíveis a olho nú. Falso ou Verdadeiro? (V)

18. O Sol é 330.000 vezes maior que a Terra. Falso ou Verdadeiro? **(V)**

19. O que é o lixo espacial?

20. Quando olhamos para o céu estrelado vemos o passado, mas o telescópio espacial é o futuro. Falso ou Verdadeiro? (F)

O agente K parabeniza a equipe vencedora com Bravo.

Gray quer mostrar como ele e seus amigos se divertem quando viajam pelas nebulosas galácticas. Pede a todos que fiquem de pé e balancem seus braços no alto e que acompanhem os movimentos que ele vai ensinar (apagar as luzes, deixando com baixa luminosidade e colocar a música como a dos primeiros 2 ou 3 minutos do vídeo:
https://br.video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=AwrFZhayc5Nkol0Euxce-6gt.;_ylu=c2VjA3NlYXJjaAR2dGlkAw--;_ylc=X1MDMjExNDcxMDA0NgRfcgMyBGZyA-21jYWZlZQRmcjIDcDpzLHY6dixtOnNiLHJnbjp0b3AEZ3ByaWQDNDliWFduLjdSXzJfYkpSUlE3N3RJQQRuX3JzbHQDMARuX3N1Z2cDMTAEb3JpZ2luA2JyLnZpZGVvLnNlYXJjaC55YWh-vby5jb20EcG9zAzAEcHFzdHIDBHBx_c3RybAMwBHFzdHJsAzE4BHF1ZXJ5A20lQzMlQkFzaWNh-JTIwcGFyYSUyMGRhbiVDMyVBN2FyBHRfc3RtcAMxNjg3Mzg1MjEw?p=m%C3%BAsica+para+-dan%C3%A7ar&ei=UTF8&fr2=p%3As%2Cv%3Av%2Cm%3Asb%2Crgn%3Atop&fr=mcafee&type=211BR714G0#id=10&vid=726873a541e1dfd4d0ed00aec0b4351b&action=view

(O Gray pode ser auxiliado por outros adultos a realizarem uma coreografia simples no próprio lugar para que os lobinhos os imitem, fazendo com que o momento seja uma grande e alegre dança coletiva).

O Gray G convida a todos para saírem do salão e apreciar as estrelas.

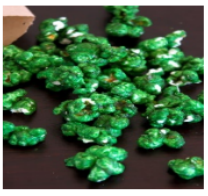
Em sua reflexão, diz o quanto se sente pequeno em relação à grandeza da criação do Universo e de todas as coisas que se movimentam no espaço sideral, pois nada está parado, tudo está numa velocidade estonteante, todos nós somos viajantes universais navegando no mar de matéria escura e que as estrelas iluminam nossos caminhos.

E diz também o quanto se sente na sua grandeza, a importância da perfeição, pois todos nós, seres terrestres, seres animais, seres vegetais, minerais ou alienígenas, somos todos PERFEITOS em nossa criação.

E por isso devemos ser sempre muito gratos pela beleza da Vida.

Os agentes K e J e o Gray G, acendem suas lanternas e diz que seus convidados não irão esquecer dessa noite fantástica, e sim, lembrar por toda a vida e ensinar o que aprenderam. Todos se despedem.

Observação:
Se a atividade for um Jantar Festivo, sugere-se que as comidas estejam contextualizadas. Por exemplo: gelatina verde, suco verde, docinhos verdes, pipoca tingida de verde ou roxo, sanduiches alienígena, etc.



Desenvolvida por Janete Arasaki