

RALLY REGIONAL DE LOBINHOS 2024





APRESENTAÇÃO

O Rally Regional de Lobinhos é a atividade comemorativa mais tradicional do ramo da Região Escoteira de São Paulo.

Ela é realizada no mês de outubro, na data mais próxima do dia 4 em que se comemora o Dia do Lobinho e de seu padroeiro, Francisco de Assis.

Nessa atividade, as crianças têm a oportunidade de estreitar os laços de amizade com crianças de outras alcateias e fortalecer o espírito de fraternidade escoteira.

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

TEMA

Neste ano de 2024, evocamos o espírito esportivo de cada um e de todos, pois viajando no tempo e no espaço exploraremos as atividades esportivas dos maiores e mais importantes jogos mundiais.

A denominação “*Do Olimpo a Paris*” remete às origens e à atualidade desse evento.

SONIA MARIA GONÇALVES JORGE

Coordenadora Regional do Ramo Lobinho

PATRÍCIA RIBEIRO

Coordenadora Adj. do Ramo Lobinho



DISTINTIVOS

Os distintivos do Rally de Lobinhos 2024 poderão ser solicitados no site pelo Meu Kit com antecedência.

<https://meukitescoteirossp.lojavirtuolpro.com/>

BLOCO 1

GRÉCIA - 776 A.C.

Após a cerimônia de abertura do evento, realizada conforme o protocolo tradicional, ainda no círculo de parada, todos os lobinhos dão as mãos. Um escotista, posicionado no círculo, conduz os lobinhos fazendo uma evolução em espiral que se dirige ao centro e depois desenrola, simulando uma viagem no tempo. A fila resultante da espiral desconstruída, dirige-se ao *"portal do tempo"*.

Entrando pelo portal estarão no ano 776 a.C., na cidade de Olímpia - Grécia.



De um templo antigo (representado por um painel ou algo similar), saem os gregos que comandarão os jogos. Eles dão as boas-vindas aos competidores, lembram que o evento é uma homenagem e uma maneira de reverenciar os deuses do Olimpo.

Na sequência apresentam as modalidades da grande prova do dia, o *PENTATLO*:



- 1. DROMO** (*corrida*)
- 2. LANÇAMENTO DE DISCO**
- 3. SALTO EM EXTENSÃO**
- 4. LANÇAMENTO DE DARDO**
- 5. CORRIDA DE BIGA** (*ou Luta*)

Informam que os vencedores receberão o honroso título de "*OLIMPIÔNICO*" e terão seus nomes gravados no calendário. Os Jogos terminarão com uma reverência aos deuses, uma revoada de pombos correios que divulgarão os resultados e por um farto banquete.

OS JOGOS DO PENTATLO:

As provas são individuais e os competidores deverão testar as suas habilidades em todas as modalidades. Essas provas acontecem simultaneamente em diferentes espaços, num sistema de bases. Para tal são formados 5 grupos, que fazem rodízio pelas bases e, em cada uma são anotadas as marcas alcançadas pelos atletas. No final dos jogos são apresentados os campeões (na Grécia antiga só era premiado o campeão geral do Pentatlo, mas nós faremos um campeão por modalidade).

Base 1 – DROMO



O dromo é uma prova de velocidade, associada ao deus Hermes. A corrida é realizada numa pista de areia dividida em raias, com percurso de 160,20m no pentatlo júnior. Havia uma linha de partida e a chegada era marcada por postes.

Realizaremos a prova com percurso máximo de 100m e os resultados serão definidos pelo tempo feito pelos atletas. Só no final dos jogos é que o campeão será revelado.

Base 2 – LANÇAMENTO DE DARDO



O lançamento de dardo é uma prova de força e precisão dos movimentos. A lança de madeira tinha comprimento igual à altura do atleta e o lançamento era precedido por uma corrida para dar impulso. Havia uma linha para o lançamento e o dardo precisava cair dentro da área demarcada.

O dardo deve ter peso e comprimento adequado à capacidade das crianças. Feito de bambu fino ou de cabo de vassoura, deve ter a ponta um pouco afiada para poder fincar no solo.

O lançamento será válido se o atleta não queimar a linha de lançamento e se o dardo cair dentro da área demarcada. Vencerá quem atirar o dardo mais longe.

Base 3 – SALTO EM EXTENSÃO



O salto é uma prova de velocidade, explosão e força e é associada ao deus Apolo. O atleta leva dois alteres, um em cada mão e era realizada ao som de uma música (ária pítica) que favorecia a sincronização dos movimentos.

A pista de salto é de areia (especialmente na parte em que o atleta aterrissa).

Os atletas correm até a marca e dão impulso para a frente. A próxima fase é aérea e o final é a aterrissagem. A medida do salto vai do início da pista de areia até a primeira marca deixada na areia pelo corpo do atleta ao tocar o solo.

Base 4 – CORRIDA DE BIGAS (ou LUTA)



A corrida de bigas (puxada por 2 cavalos) ou de quadrigas (puxada por 4 cavalos) atrelados a um carro leve com abertura traseira e rodas de grande mobilidade.

As lutas eram combates refinados que mais pareciam espetáculos acrobáticos. Caracterizada mais pela agilidade do que pela força, o vencedor era quem conseguia derrubar o oponente por 3 vezes.

Por uma questão de segurança, sugerimos uma versão adaptada dessa prova: uma corrida de bigas tendo um boneco de pano representando o atleta. Dois lobinhos, representando os cavalos, puxam o carro pelo percurso determinado.

Base 5 – LANÇAMENTO DE DISCO



O disco era uma peça de bronze com peso e tamanho conforme a categoria do competidor, que fazia 3 lançamentos. Os próprios atletas faziam a marcação do lançamento, fincando um pino no local.

Para essa prova deve-se demarcar uma área onde devem cair os discos para que o lançamento seja considerado válido.

Como disco pode-se usar círculos de madeira e se for interessante que vários competidores lancem os discos ao mesmo tempo, pinte os conjuntos de 3 discos e 3 pinos de marcação de cores diferentes. Vence a prova quem conseguir lançar o disco mais longe, porém dentro da área definida.

PREMIAÇÃO

Na cerimônia de premiação, os vencedores das provas serão premiados com uma coroa de louros. (O louro, símbolo de imortalidade para os gregos, está associado ao deus Apolo)





Os Jogos são encerrados com agradecimento à proteção divina, revoada de pombos correio (bexigas brancas) e por uma dança circular tradicional com a música APRILIS (Απρίλης) de Mikis Theodorakis e Nikos Gatsos.

<https://www.youtube.com/watch?v=MbtcbYUACF4>

Formação: Dançarinos em semicírculo, mãos dadas para baixo.

Evolução: Movimento circular para a direita

Passos:

1 - Pé esquerdo vai à frente e volta, fazer 2 flexões dos joelhos (ocupar o seu espaço)

2 - Pé direito vai à frente e volta, fazer 2 flexões dos joelhos (ceder espaço para os outros)

3 - Passo lateral com perna direita e junta o pé esquerdo, fazer 2 flexões dos joelhos (caminhar juntos)

DO OLIMPO A PARIS

Durante o período do almoço, uma equipe de apoio retira as referências da Grécia dos espaços das atividades esportivas, preparando-os para o novo ambiente: *Paris em 2024*.

A arena principal pode ser decorada com os arcos de 5 cores que representam os continentes, construído com bambolês. Além dela, podem estar presentes as bandeiras das alcateias, representando as delegações de atletas participantes.

Para iniciar as atividades da tarde, os lobinhos são reunidos na arena principal para uma dinâmica baseada na música do CAN CAN (trecho da ópera "Orfeu no Inferno" de Offenbach, 1858, que ganhou notoriedade internacional).



Use apenas os 2 primeiros minutos da música, que pode ser acessada pelo link:

<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=offenbach+can+can&type=E211BR714G0#id=1&vid=3fee40c9ea88ea21e4a3a0ff5ae3f0ad&action=click>

A coreografia é executada por um ou mais escotistas, cujos movimentos serão copiados pelas crianças e escotistas que estarão entre eles para ajudar. Sugerimos movimentos simples, uma vez que a música tem andamento rápido, podendo ser explorados gestos com os braços, deslocamentos laterais em linha, além dos tradicionais levantamentos das pernas à frente na parte mais conhecida da música.

Na sequência, as crianças são separadas em equipes femininas e equipes masculinas, uma vez que as modalidades esportivas são atualmente disputadas nessas categorias.

O lema "*CITIUS, ALTIUS, FORTIUS*" (mais rápido, mais alto, mais forte) foi criado pelo francês Henri Didon para os jogos de Paris em 1900 e é usado até a atualidade. Ele pode ser escrito em fitas que serão usadas pelos atletas e que poderão servir como elemento de identificação das equipes, se tiverem cores diferentes.

BLOCO 2

PARIS - 2024



As competições desse bloco são coletivas e os esportes escolhidos são:

- Ginástica artística
- Tiro com arco
- Vôlei
- Golbol

Uma interessante característica dos jogos deste ano é a utilização de espaços públicos para a realização das provas, a começar pela cerimônia de abertura no Rio Sena. Por isso, nós acompanharemos essa ideia, simulando nos espaços das atividades alguns lugares emblemáticos da cidade de Paris:

- *Hotel de Ville* - Ginástica artística
- *Torre Eiffel* – Golbol
- *Esplanade des Invalides* – Tiro com arco
- *Place de La Concorde* – Vôlei

O número de participantes e a consequente duração das competições determinarão a organização das provas no espaço de tempo disponível, como por exemplo em dois momentos:

1º momento - Ginástica artística feminina simultânea com Tiro com arco masculino;

Tiro com arco feminino simultânea com Ginástica artística masculina.

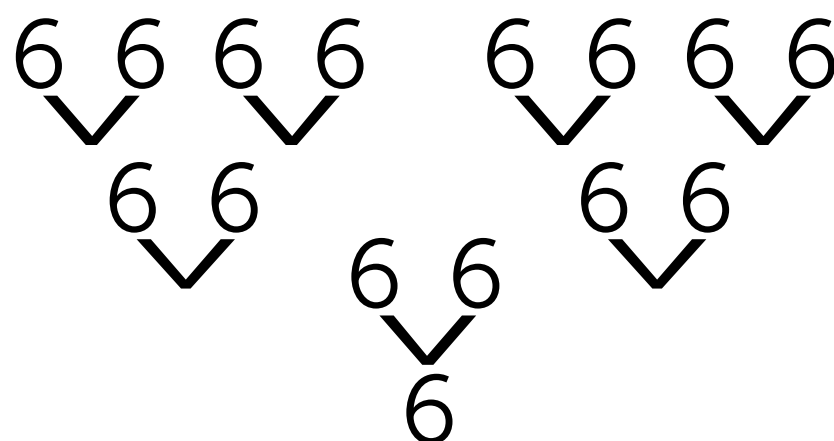
Os resultados individuais são anotados em planilha que já considera a composição das equipes. A contagem final definirá as equipes vencedoras em cada modalidade.

2º momento - Golbol (*equipes femininas*) e Vôlei (*equipes masculinas*);

Vôlei (*equipes femininas*) e Golbol (*equipes masculinas*).

Para esses jogos prepara-se um esquema de chaves. Em um evento com 96 crianças com metade em cada categoria a título de exemplo, ficam 48 no Vôlei e 48 no Goalball, formando 8 equipes de 6 crianças.

A disputa ocorre de 2 em 2 equipes com eliminação da equipe perdedora.



(Equipe Campeã)

OS JOGOS

• GINÁSTICA ARTÍSTICA

A ginástica artística é constituída de diferentes provas. Na categoria masculina existem as provas de Argolas, Barra fixa, Barras paralelas, Cavalo com alças, Salto sobre a mesa e Solo. Na categoria feminina, as Barras assimétricas, Salto sobre a mesa, Trave e Solo.

Sugerimos as provas seguintes, mas o distrito pode escolher entre elas ou optar por outras, conforme as características do local e dos equipamentos que dispuser.

a) Cambalhota



b) Estrela



c) Provas de postura

Vela

Avião

Bandeira

Afundo frontal

Pivot



d) Solo

Feminino (escolher um aparelho)



Masculino (performance livre)

As equipes podem indicar 1 atleta para disputar cada prova. Um júri composto por 3 juízes avaliará cada performance com notas de 1 a 5. A soma das notas dos elementos da equipe definirá a equipe campeã.

• TIRO COM ARCO



O principal objetivo do tiro com arco é lançar as flechas com precisão em um alvo circular de 122cm diâmetro, dividido em 10 círculos concêntricos. Cada um deles é uma zona de pontuação e os valores vão de 1 ponto (círculo externo) a 10 pontos (zona central, conhecida como "ouro").

Cada competidor atira 3 flechas e vão somando pontos para a sua equipe.

- **VÔLEI**



Os jogos de vôlei são disputados no esquema de chaves. A duração das partidas deve ser estipulada de acordo com a programação geral do evento.

A dimensão da quadra e a altura da rede devem ser compatíveis com o tamanho das crianças. As regras do jogo são conhecidas, mas podem ser simplificadas para facilitar a brincadeira.

- **GOLBOL**



O golbol é uma modalidade paralímpica disputada por pessoas com deficiência visual.

Cada jogo é disputado entre duas equipes com três jogadores. Os 3 atacantes chutam a bola para o gol, enquanto os 3 defensores tentam evitar a conversão.

Os jogadores competem com vendas nos olhos e para facilitar a orientação tátil dos jogadores, as marcações da quadra são feitas por barbantes presos com fita adesiva. O jogo é orientado por guizos no interior da bola e o arremesso das bolas é feito de forma rasteira.

Em nossa versão, as partidas devem considerar a mesma duração da disputa do vôlei para que as duas modalidades terminem ao mesmo tempo

PREMIAÇÃO



Na atualidade a premiação considera os três primeiros colocados em cada modalidade e categoria, que recebem as medalhas de OURO, PRATA ou BRONZE.

Há um podium onde os atletas são premiados e aplaudidos.

PREPARAÇÃO

Por sua natureza competitiva as atividades deste Rally pedem uma preparação das alcateias.

Sondagem sobre as competências das crianças: Praticam alguma das modalidades esportivas? Que habilidades físicas possuem?

Capacitação das crianças: ensinar as regras básicas das provas e conversar sobre as condutas desejáveis.

CURIOSIDADES

- Mascote

Conheça o mascote, sua representação e seu significado em:
<https://www.designboom.com/design/paris-2024-olympics-mascots-phryges-11-17-2022/>



A Liberdade guiando o povo (Eugène Delacroix – 1830)

<https://www.culturagenial.com/a-liberdade-guiando-o-povo-de-eugene-delacroix/>

Observem que a mulher que representa a Liberdade usa uma espécie de touca vermelha, que se tornou um símbolo de representação do ideal de liberdade. Por essa razão, o mascote dos jogos deste ano é um boneco inspirado nessa touca e recebeu o nome de The Phryges.

- Bandeira

A famosa bandeira branca com os arcos representando os continentes, foi elaborada por Pierre de Coubertin, em 1913. Ela foi hasteada pela primeira vez nos Jogos Olímpicos da Antuérpia em 1920

- Tocha

O fogo foi introduzido pela primeira vez nos Jogos de 1928 em Amsterdã. A cerimônia de revezamento da tocha, que ocorre dias antes do início dos jogos, começou a ser praticada somente em Berlim no ano de 1936.

ALMOÇO, HAPPY HOUR OU JANTAR FESTIVO



O almoço pode ser a conclusão do Bloco Grécia, com elementos na decoração que remetam a uma taverna grega e algo no cardápio que lembre essa cultura, como por exemplo: Salada com tomate e pepino, Kefthetes (bolinhos de carne tipo almôndegas), Souvlaki (espetinho de carne grelhado), etc.

Na ocasião pode-se passar um PPT com imagens de paisagens das ilhas gregas, das cidades importantes como Atenas e de pessoas com trajes típicos, entre outras. Como fundo musical, sugerimos o tema de Zorba, o grego. Uma apresentação de ballet pode ser acessada pelo link:

https://br.video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=AwrNPtlFVYVmidlEHrH16Qt.?p=zorba&type=E210BR714G0&fr=mcafee&fr2=p%3As%2Cv%3Ai%2Cm%3Apivot#id=30&vid=2bc535306bac156e2d98b55dd8d62df1&action=view



Para celebrar os jogos, propomos oferecer um lanche festivo no encerramento do dia ou um jantar, para aqueles que fazem acampamento ou acantonamento.

Nada melhor para caracterizar o ambiente do que a entrada ao som de uma música francesa tradicional, cantada por uma artista da atualidade. Duas músicas especiais:

Sous le Ciel de Paris (Pomplamoose ft. Ross Garren)

<https://www.youtube.com/watch?v=Vol9dZ-t93s>

Les Champs-Élysées (Pomplamoose ft. Ross Garren)

<https://www.youtube.com/watch?v=7B4CLQGxHmI>

O cardápio pode ter pratos típicos da culinária francesa.

Para o Happy hour, sugerimos: Pão baguete, croissant ou brioche – Queijo - Eclair (Bomba de chocolate) – Madeleine – Suco de fruta

Para o jantar, são boas opções o Ratatouille, Escalope, Tarte tartin (torta de maçã), profiteroles etc.

Enquanto as crianças comem, elas podem assistir alguns cliques e desenhos animados que se passam na cidade de Paris, como:

RATATOUILLE (Clipe)

<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=m%C3%BAsicas+do+filme+ratatouille&type=E211BR714G0#id=1&vid=a448eba41ca6fb3b5031c91175820f44&action=click>



A BAILARINA (Trailler)

<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=filme+as+bailarinas+paris&type=E211BR714G0#id=2&vid=8478b84ccdf7eb47e0d6563ed65d0fe7&action=click>

O CORCUNDA DE NOTRE DAME (Filme dubl – escolher um trecho)

<https://www.dailymotion.com/video/x7z101h>

MADELINE (Trailler)

<https://www.youtube.com/watch?v=sj2XOhC1YIM>

AS AVENTURAS DE LADY BUG (Episódios 1 e 2)

<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=episodio+1+lady+bug+em+portugues&type=E210BR714G0#id=6&vid=b17caccf6244344f472a6202eaa56b3a&action=view>