

Fichas de Atividades

Espiritualidade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Lobinho
Título	A tinta que vem da natureza
Duração	30 minutos
Numero de Aplicadores	4
Objetivos	Introduzir aos Lobinhos o senso de unidade e de respeito às diferenças.
Quantidade de aplicadores	1 ou mais, a depender da quantidade de Lobinhos.
Quantidade de participantes	Indefinido
Materiais	Potes, cola, água, beterraba, cenoura, folhas, terra, pilão, galhos, liquidificador e cartolina.
Objetivos	Estimular a sustentabilidade
Desenvolvimento	Contar aos lobinhos sobre a história Francisco de Assis, em seguida instigá-los a citar as belezas da natureza que o divino criou.
Descrição	Após mostrar o vídeo ou narrar uma das histórias de Francisco de Assis https://www.youtube.com/watch?v=IrikJu0fA-gc Os lobinhos irão receber os materiais/elementos da natureza para confeccionarem suas próprias tintas e em seguida fazerem um lindo cartaz das coisas criadas pelo divino para fixarem posteriormente na gruta. Dicas de como produzir a tinta: 1ª dica de tinta Material: Beterraba – Cenoura – Espinafre – Liquidificador – Água Modo de Fazer: Bater no liquidificador, com água, beterraba (para a cor vermelha), cenoura (para a cor amarela) ou espinafre (para a cor verde). Espremer o líquido de cada um em um pano e depois coar. Guardar as tintas em vidros e tampar bem.



	2ª dica de tinta Tinta de terra Material: Uma colher de terra, duas ou três colheres de água e meia colher de cola. Modo de fazer: misture tudo em um pote plástico e a tinta estará pronta.
Competências trabalhadas	1ª. fase: 22 e 23
Atividades do programa educativo relacionadas.	Solidariedade, sensibilidade, inteligência emocional.
ODS atingidas	Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Ramo Escoteiro e Ramo Sênior
Título	Oração de Tropa/Patrulha (Ramos Escoteiro e Sênior)
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	No mínimo um
Quantidade de participantes	Mínimo uma patrulha até uma tropa completa
Materiais	Papel e caneta/lápis
Ramos	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Objetivos	Criar uma identidade espiritual própria da tropa/patrulha. Permitindo compartilhar as suas experiências e compartilhar com os outros, conhecer e respeitar a religião diferente da sua e entender que há pontos comuns entre as religiões diferentes.
Desenvolvimento	A tropa/patrulha deverá escolher três palavras (oferecer, perdão, bem-estar, elevação, caridade, amor, benção, sacrifício, pai, piedade, misericórdia, divino, iluminação, graça, paz e compaixão) de um total de dezesseis e escrever uma oração com a qual todos os membros da patrulha se sintam identificados. Uma oração que os acompanhe nos momentos mais intensos da sua vida escoteira.
Descrição	O chefe que aplicar esta atividade deve ressaltar aos jovens que a oração faz parte da identidade da tropa/patrulha, assim como o bastão e as cores da tropa/patrulha, sendo registrada em ata.
Competências trabalhadas	Ramo escoteiro: PT 97, 101, 102, 104, 105, 106, 107 e 108 RT 106, 108 e 112 Ramo sênior: 70b, 71, 72
Atividades do programa educativo relacionadas	Autonomia, tomada de decisão, solidariedade, responsabilidade, comprometimento, sensibilidade, pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, inteligência emocional, negociação, flexibilidade cognitiva, diversidade e inclusão.



ODS atingidas	Objetivo 4 - Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos. Objetivo 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.
----------------------	---

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Ramo Escoteiro e Ramo Sênior
Título	Valores Escoteiros
Duração	90 minutos
Número de Aplicadores	Sete chefes
Quantidade de participantes	De uma patrulha a uma tropa
Materiais	• Para o Chefe uma cartolina com a relação de palavras • Para os jovens papel e caneta/lápis
Objetivos	Conscientizar os jovens do seu comprometimento com a promessa e a lei escoteira, independente das opiniões alheias, lembrando-os do seu compromisso e quais qualidades morais norteiam seus comportamentos.
Desenvolvimento	A atividade consiste em uma pequena jornada (pequena mesmo, não há necessidade de grande deslocamento), onde a patrulha seguindo uma trilha encontra 06 mestres e cada um conta uma pequena história descrita abaixo com base na promessa e/ou na lei escoteira e fala de uma virtude, cada um pede para que os jovens juntos na patrulha reflitam em cima de cada história. Após o sexto mestre eles encontrarão o sétimo mestre e este fará uma pergunta final. A patrulha/tropa deve ser estimulada a refletir sobre a pergunta.
Descrição	Para ser uma civilização rica e avançada, precisamos viver em harmonia, livres e felizes. Qual era o segredo para alcançar o sucesso? Para alcançarmos esse conhecimento vamos fazer a Jornada das 1000 Luas. Após muitos anos de estudos, cada um de vocês deverá partir para uma jornada que o levará a conhecer terras distantes e lugares desconhecidos. Vocês se prepararam arduamente desde a infância, primeiro com a ajuda dos pais, depois com a ajuda de mestres dedicados. Vocês farão a jornada e durante a caminhada encontrarão 7 mestres e deles rece-



Descrição	berão conselhos e orientação para completar a jornada. 1. O primeiro mestre <i>'Alguns viajantes têm sucesso, outros não! Algumas nações progridem, outras desaparecem, algumas pessoas resistem, outras desistem. Onde está a diferença? Seria o destino ou a sorte de cada um? Na nossa civilização não pensamos assim. A diferença está na visão que as pessoas têm do seu futuro. Se você acreditar que terá sucesso na viagem, é muito provável que assim será. Se você acreditar que não terá sucesso, é certo que assim será. Você se lembra de quando era menino e sonhava que um dia seria um marinheiro de verdade e sairia para conhecer o mundo? Esse dia chegou e isso ocorreu porque primeiro você sonhou.'</i> <i>"Leve consigo esta mensagem, para que você nunca perca aquilo que as crianças sempre trazem dentro de si: o OTIMISMO".</i> 2. O segundo mestre <i>"A travessia da vida não é para principiantes, por este motivo você vem se preparando durante todos esses anos. Entretanto, à medida que a viagem prosseguir, maior será a complexidade dos problemas e você só continuará se estiver cada vez mais preparado. Atrás do desempenho perfeito de um músico, de uma bailarina ou de um carpinteiro, existe uma longa jornada de práticas, estudos, dedicação e, acima de tudo, método. Você teve um longo período de estudos, sempre aprenda cada vez mais. Quando você estiver em alguma jornada você encontrará um pássaro formidável, o maior de todos, o albatroz marinho. O único pássa-</i>
------------------	---



Descrição	ro capaz de dar uma volta completa ao redor do planeta. Ele faz isso com muito planeio, sem bater as asas parte do tempo, usando de forma inteligente sua envergadura de quase 4 metros, evitando calmarias, dormindo sobre as águas. Inspire-se nele e leve consigo esta mensagem como um símbolo da COMPETÊNCIA que será necessária”. 3. O terceiro mestre “Existem navegadores que partem cheios de entusiasmo e otimismo, levam consigo suas cartas e sabem utilizá-las. Acontece que muitas vezes as coisas não ocorrem exatamente como foram planejadas. Uma tempestade inesperada, uma calmaria fora de hora, uma doença ou um inverno incomum poderão adiar os planos. É aí que alguns desistem e não tentam novamente. Veja a vida dos rios por exemplo. Na sua rota para o mar também encontram obstáculos aparentemente intransponíveis, mas não desistem, criam novos meandros, contornam obstáculos e então chegam ao seu destino. Entregou ao jovem uma pedra escura, arredondada e lisa. Este seixo é encontrado no fundo dos rios de montanha, de onde veio há milhares de anos. Leve-o em sua bagagem junto com esta mensagem para que o lembre de ter PERSISTÊNCIA. 4. O quarto mestre “Ao longo de sua grande aventura você terá que enfrentar muitos perigos. Haverá noites em que a escuridão e o ruído da tempestade virão assustá-lo. Você sentirá medo durante a viagem, tenha plena consciência disso. Muitas vezes, contudo, seus medos não têm sentido e bastará a luz de uma peque-
------------------	--



Descrição	na chama para mostrar que o temor é de inimigos imaginários. A temível noite escura poderá então ser o momento de um descanso. Mas muito cuidado! Outras vezes o perigo será real. Se assim for, respeite-o, prepare-se bem e enfrente-o confiante.”. Entregou ao jovem a mensagem e disse. “Leve-a consigo, ela simboliza a CORAGEM”. 5. O quinto mestre “Todos nascemos com habilidades para criar coisas novas. Não existe nada efinitivo, tudo pode ser melhorado, porém, alguns viajantes acreditam que não nasceram com esse dom e seguem navegando sempre do mesmo jeito, sem inovações nem melhorias. Muitas vezes criar é um ato de descobrir coisas já existentes, basta estar receptivo para captá-las e adaptá-las, se necessário. Abandone idéias pré-concebidas, rejeite os preconceitos, destrua os mitos, deixe de lado as inibições, preocupações e ansiedades. Assim você estará sensível a novas idéias, principalmente aquelas que sempre estiveram junto com você.” Entregou ao jovem um pequeno frasco de vidro com areia e disse: O conteúdo deste frasco, trabalhado corretamente, ajudará a erguer um castelo. Com a técnica certa essa mesma areia poderá ser transformada em vitrais que irão enfeitá-lo. Leve-o consigo, como inspiração para a sua CRIATIVIDADE.” 6. O sexto mestre “Com sua determinação e com as mensagens que recebeu, você progredirá. Cruzará mares, atravessará cordilheiras, conhecerá cidades e pessoas encantadoras, frequentará templos e palácios exóticos. Poderá ter a sensação de ser um navegante poderoso e destemido e de que nada mais poderá detê-lo. Talvez até passe a se considerar mais virtuoso ou superior aos outros. Cuidado! Esta é uma grande cilada que poderá até matá-lo, física ou espiritualmente. Somos seres imperfeitos. Aceite
------------------	--



Descrição	seus próprios erros e limitações. Anote em seu <i>Manual dos Erros Passados</i>, para não repeti-los no futuro. Renove-se com eles. Veja a estrela brilhante no céu noturno, mesmo a estrela mais brilhante é apenas uma entre muitas. Apesar de sua luz, de sua beleza, de sua energia, ela é só uma entre todas as estrelas do universo. Nem melhor, nem pior, apenas diferente. Presenteou o rapaz com uma estrela do mar. “Essa é a estrela da HUMILDADE. Leve-a consigo.” 7. O sétimo mestre “As criaturas da guerra, com suas flechas e seu desejo de destruição também usam otimismo, competência, persistência, coragem, criatividade e até mesmo a humildade. Um ladrão, um impostor, um bandido, todos eles conhecem e usam essas habilidades. O Mestre pergunta: Se as qualidades citadas podem ser encontradas tanto em quem faz o bem, quanto em quem faz o mau. Onde está a diferença?” “O nosso comprometimento com a Lei Escoteira não depende da forma como os outros se comportam, e sim de nós mesmos.”
Competências trabalhadas	Ramo escoteiro: PT 99, 102, 103, 105, 106, 107 e 108. RT 106, 109, 110 e 112 Ramo sênior: 70b e 75
Atividades do programa educativo relacionadas	Tomada de decisão, Solidariedade, Responsabilidade, Comprometimento, Sensibilidade, Pensamento Crítico, Criatividade, inteligência emocional, Negociação, Flexibilidade cognitiva, Diversidade e Inclusão.
ODS atingidas	Objetivo 8 - Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos Objetivo 10 - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles Objetivo 11 - Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis



	Objetivo 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis
--	---

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Ramo Escoteiro e Ramo Sênior
Título	O Divino entre nós
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	No mínimo um
Quantidade de participantes	Uma patrulha à uma tropa
Materiais	Nenhum
Objetivos	Trabalhar a percepção da existência do divino em todas as coisas, e especialmente em cada um de nós. Aumentar a auto-estima de cada jovem.
Desenvolvimento	Com a Tropa reunida em círculo num local apropriado, de preferência ao ar livre, fazer uma reflexão sobre o significado do divino para cada um. Fazer com que todos participem fazendo perguntas diretas debatam sobre a importância de se ter alguma fé, seja ela qual for. Não importa a religião e sim acreditar na existência de um ser supremo, maior que todos nós, que nos ajuda nos momentos mais difíceis. Definir com eles onde podemos encontrar o divino: na natureza, nos animais, nas pessoas, no céu, no mar, numa pequena flor, no vento, na chuva, enfim, no mundo que nos cerca.
Descrição	Após concluir que a tropa refletiu o suficiente pedir que fiquem em pé, só para criar um ambiente mais formal, mais respeitoso, mais simbólico. Então pedir que, um por vez, como se fosse uma corrente passando, vire para o seu lado esquerdo, olhe bem nos olhos da pessoa que está ali e diga quando é que vê o divino nela, ou seja, olhar para a pessoa que está do seu lado e responder a pergunta: Quando é que vejo o divino em você? As respostas podem ser bem variadas, como por exemplo: Vejo o divino em você quando sorri. Vejo o divino em você quando me ensina o que não sei. Vejo o divino em você quando escuta os meus problemas. Vejo o divino em você quando te escuto tocar violão.



	O importante é criar um clima onde as respostas não sejam muito vagas, muito supérfluas, muito na brincadeira. Fazer com que todos realmente consigam sentir a presença do divino entre eles e não tenham vergonha de se expor.
Competências trabalhadas	Ramo escoteiro: PT 99, 101, 102, 103, 107 e 108 RT 106, 107, 109, 110 Ramo sênior: 70a, 70b, 71, 72, 74 e 75
Atividades do programa educativo relacionadas	Tomada de decisão, solidariedade, responsabilidade, sensibilidade, pensamento crítico, inteligência emocional.
ODS atingidas	Objetivo 13 - Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos Objetivo 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Pioneiro
Título	Debate Reflexivo
Duração	90 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos três (um árbitro e dois apoiadores/orientadores)
Quantidade de participantes	Pelo menos dois jovens
Materiais	Laptop, ou tablet, ou celular, papel e caneta
Objetivos	Colocar os jovens em posições de empatia
Desenvolvimento	1. Identificar os dois lados de uma questão social, por exemplo, o desafio de proporcionar educação gratuita para todos os versus o custo disso para um país e o efeito disso em outros serviços como, por exemplo, a saúde. 2. Encontre um presidente para o debate e divida o Clã em dois grupos, para discutir cada um dos lados da questão. 3. Cada “lado” deve preparar os seus argumentos, nomeando um grupo de “especialistas” e os membros do público que podem fazer perguntas. Cada grupo deve fazer uma apresentação de abertura entre 5-10 minutos dando o seu lado do argumento e, em seguida, um debate deve ser realizado envolvendo tanto a interação entre os diferentes membros dos grupos, e respondendo a questões dos especialistas e do público. 4. No final da discussão, cada grupo deve fazer um discurso de finalização e, se desejar, uma votação pode ser feita para mostrar qual o lado que a maioria dos Pioneiros irá apoiar. 5. O papel do presidente é manter o debate em ordem e garantir que todos recebam uma audiência justa. 6. No final a arbitragem deve através de analogias fomentar pensamentos onde os pioneiros se questionem que por mais diferentes pontos de importâncias visualizadas nosso sentimento de uma sociedade justa para todos de-



	deveria ser igual para todos. Ex. Saúde pública de qualidade e acessível para todos. Educação de qualidade e acessível para todos. Igualdade salarial para todos.
Descrição	Mostrar ao lado oposto que há diferenças e as mesmas podem afetar outras de formas diversas, mas que devem ser respeitadas até o limite em que não agrida ou prejudique os demais.
Competências trabalhadas	29-b, 29-c e 29-d
Atividades do programa educativo relacionadas	Autonomia, tomada de decisão, solidariedade, responsabilidade, comprometimento, sensibilidade, pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, inteligência emocional, negociação, flexibilidade cognitiva, diversidade e inclusão.
ODS atingidas	Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Pioneiro
Título	Deveres para com seu eu superior
Duração	90 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos três (um árbitro e dois apoiadores/orientadores)
Quantidade de participantes	Pelo menos dois jovens
Materiais	Laptop, ou tablet, ou celular, papel e caneta
Objetivos	Colocar os jovens em posições de empatia
Desenvolvimento	1. Identificar os dois lados de uma questão social, por exemplo, o desafio de proporcionar educação gratuita para todos os versus o custo disso para um país e o efeito disso em outros serviços como, por exemplo, a saúde. 2. Encontre um presidente para o debate e divida o Clã em dois grupos, para discutir cada um dos lados da questão. 3. Cada “lado” deve preparar os seus argumentos, nomeando um grupo de “especialistas” e os membros do público que podem fazer perguntas. Cada grupo deve fazer uma apresentação de abertura entre 5-10 minutos dando o seu lado do argumento e, em seguida, um debate deve ser realizado envolvendo tanto a interação entre os diferentes membros dos grupos, e respondendo a questões dos especialistas e do público. 4. No final da discussão, cada grupo deve fazer um discurso de finalização e, se desejar, uma votação pode ser feita para mostrar qual o lado que a maioria dos Pioneiros irá apoiar. 5. O papel do presidente é manter o debate em ordem e garantir que todos recebam uma audiência justa. 6. No final a arbitragem deve através de analogias fomentar pensamentos onde os pioneiros se questionem que por mais diferentes pontos de importâncias visualizadas nosso sentimento de uma sociedade justa para todos de-



	deveria ser igual para todos. Ex. Saúde pública de qualidade e acessível para todos. Educação de qualidade e acessível para todos. Igualdade salarial para todos.
Descrição	Mostrar ao lado oposto que há diferenças e as mesmas podem afetar outras de formas diversas, mas que devem ser respeitadas até o limite em que não agrida ou prejudique os demais.
Competências trabalhadas	29-b, 29-c e 29-d
Atividades do programa educativo relacionadas	Autonomia, tomada de decisão, solidariedade, responsabilidade, comprometimento, sensibilidade, pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, inteligência emocional, negociação, flexibilidade cognitiva, diversidade e inclusão.
ODS atingidas	Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Lobinhos, escoteiros
Título	Evitando Conflitos
Duração	15 minutos
Número de Aplicadores	Dois para matilha ou tropa
Quantidade de participantes	Indefinido
Materiais	Folhas de papel sulfite, de preferencia usadas em outra atividade ou reciclado.
Objetivos	Praticar o diálogo antes de ferir
Desenvolvimento	Tomada de decisão, pensar antes de agir.
Descrição	Organizar a alcateia ou tropa em uma roda, dar uma folha de papel para cada um, pedir que amassem sem rasgar. Pede-se que observem bem a folha que virou uma bolinha, depois se pede para desamassar. Da forma mais reta que conseguirem. Depois disso faz uma reflexão. Quando a gente fala sem pensar, ofende alguém ou trata com desrespeito é assim que a pessoa se sente. Se você pedir desculpas, ela se abre novamente, mas percebe-se que ela não é mais a mesma, assim como na folha de papel ficarão marcas para sempre em sua alma, em seu coração e sua mente. Então, antes de falar algo que possa machucar a outra pessoa, devemos pensar em como ela vai se sentir. Se essa pessoa te magoou, o melhor a se fazer é conversar, se necessário chamar um adulto para ajudar, não para interferir. Então fale o que te magoou e como você se sentiu, não use a mesma arma que te feriu para ferir a outra pessoa. O Aplicador deve criar um ambiente onde o jovem consiga expor e se sentir seguro. Usar palavras para ajuda-los a entender que a reflexão trás um caminho mais assertivo.
Competências trabalhadas	Escoteiro-Desenvolvimento de caráter: propor objetivos e ações para melhorar alguns aspectos da sua vida.



	Desenvolvimento afetivo: participar de atividades nas quais se promove a igualdade de direitos e deveres entre as pessoas.
Atividades do programa educativo relacionadas	Responsabilidade afetiva e emocional, sensibilidade.
ODS atingidas	Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Lobinho, escoteiro, sênior
Título	União também é Espiritualidade
Duração	20 minutos
Número de Aplicadores	2 para patrulha mista
Quantidade de participantes	Até 5 matilhas, tropas.
Materiais	Nenhum
Objetivos	Compreender que precisamos uns dos outros
Desenvolvimento	Espiritual, afetivo
Descrição	Por etapas: 1. Pede-se para as crianças ou jovens se deitem em círculo e levanten sem o apoio das mãos; 2. Observa-se a dificuldade de cada um e a agilidade também; 3. Abre uma conversa com os jovens ou crianças para que cada um comente o que foi mais difícil e do que sentiu falta; 4. Depois pede para eles se deitarem novamente em forma de círculo, com os pés bem próximos, deem as mãos e levanten; 5. Observa-se que foi mais rápido dando as mãos e trabalhando em conjunto; 6. Trabalhar em equipe também é uma forma de demonstrar espiritualidade e amor ao próximo. Ao final o aplicador reúne os jovens e explica que trabalhar em equipe permite que todos evoluam. Que ajudar o próximo é uma das formas mais verdadeiras de demonstrar um desenvolvimento espiritual.
Competências trabalhadas	Desenvolvimento de caráter, Espiritualidade.
Atividades do programa educativo relacionadas	Aplicar o conceito de lealdade
ODS atingidas	Objetivo 3. Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades.

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Ramos lobinho, escoteiro, sênior e pioneiro
Título	O quê tenho hoje
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	No mínimo um
Quantidade de participantes	Até uma seção completa
Materiais	Uma vela. Não é obrigatório, mas se tiver um som ambiente com música de meditação tranquila melhora a atividade. https://www.youtube.com/live/ROW9DiPs-L98?feature=shared .
Objetivos	Conscientizar os jovens, através da conversa, que a forma como se vêem a si mesmos, quais qualidades possuem nos cuidados com as outras pessoas e o meio ambiente já os tornam pessoas com conteúdos positivos.
Desenvolvimento	Forme a seção em círculo, acenda a vela no meio do círculo e comece lendo o seguinte texto: “Um antigo índio Cherokee disse a seu neto: Filho meu, dentro de cada de nós há uma batalha entre dois lobos. Um é malvado. A ira, a inveja, o ressentimento, a inferioridade, as mentiras e o ego. E o outro é benévolo, a paz, o amor, a esperança, a humanidade, a bondade, a empatia e a verdade. O neto pensou um pouco e perguntou: Vê, qual lobo ganha? E o ancião respondeu: Aquele que você alimentar.” Ao fim da leitura peça que fechem seus olhos e pensem em si mesmos em relação às suas personalidades, o que o lobo malvado fala para eles e o que o lobo bom fala para eles. Veja se há elementos na seção que gostaria de externar suas conclusões. Não obrigue ninguém a fazê-lo, faça em forma de convite. Finalize perguntando qual lobo eles alimentarão? E demonstre que se alimentar o lobo benévolo serão pessoas mais felizes e cercadas de lobos bons.



Competências trabalhadas	Ramo Lobinho: 1a Fase: 22 2a Fase: 22, 24 e 25 Ramo Escoteiro: PT 101 RT 106, 109, 110 Ramo Sênior: 72 Ramo Pioneiro: 29b e 30c
Atividades do programa educativo relacionadas	Autonomia, tomada de decisão, solidariedade, responsabilidade, comprometimento, sensibilidade, pensamento crítico, resolução de problemas, inteligência emocional, flexibilidade cognitiva.
ODS atingidas	Objetivo 3. Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades; Objetivo 11. Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis; Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

Ficha de Atividade



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Ramo	Escoteiro, Sênior, Pioneiro e Adulto
Título	Boomerang
Duração	20 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos um escotista
Quantidade de participantes	De uma patrulha até uma tropa
Materiais	Papel, lápis/caneta
Objetivos	Colocar a pessoa em situação de empatia
Descrição	Distribui-se um pedaço de papel para cada um. Diz a todos o seguinte: Somos todos irmãos não é? Portanto, ninguém aqui vai ficar chateado se receber um castigo do irmão. Então vocês vão escolher uma pessoa, e dar um castigo a ela. Isso será feito da seguinte forma: no papel deverá ser escrito o nome de quem vai dar o castigo, o castigo e o nome de quem vai realizar o castigo. Após recolher todos os papéis o animador fala o desfecho da dinâmica: Acontece que o feitiço virou contra o feiticeiro, portanto quem deu o castigo é que vai realizá-lo. O aplicador reúne a todos no final e explica que não devemos desejar nada de ruim a ninguém, mesmo que essa pessoa tenha feito algo ruim. Devemos fazer o bem e demonstrar com atitudes positivas que iremos influenciar atitudes positivas.
Competências trabalhadas	Ramo escoteiro: PT 99 RT 106 Ramo Sênior: 72 e 75 (fazendo um paralelo para reflexão) Ramo Pioneiro: 29-b
Atividades do programa educativo relacionadas	Tomada de decisão, solidariedade, responsabilidade, sensibilidade, pensamento crítico e inteligência emocional.



ODS atingidas	Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis
----------------------	--