



EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Boletim e Caderno de Atividades



Contos de Todos os Cantos - Prefácio

A leitura emocional, encanta e transforma.

Ler
Ler sempre.
Ler muito.
Ler "quase tudo".
Ler com os olhos, os ouvidos, com o tacto, pelos poros e demais sentidos.
Ler com razão e sensibilidade.
Ler desejos, o tempo, o som do silêncio e do vento.
Ler imagens, paisagens, viagens.
Ler verdades e mentiras.
Ler o fracasso, o sucesso, o ilegível, o impensável, as entrelinhas.
Ler na escola, em casa, no campo, na estrada, em qualquer lugar.
Ler a vida e a morte.
Saber ser leitor, tendo o direito de saber ler.
Ler simplesmente ler.

LER (Edith Chacon Theodoro)



Por quê?

A literatura infantil é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. As narrativas envolventes e de linguagem simples apresentam para elas mundos imaginários, criaturas mágicas e aventuras extraordinárias, levando-as a explorarem o impossível, promovendo a capacidade de criar ideias e enxergar o mundo com um olhar curioso.

Os livros infantis oferecem diversão e lazer sadio e ajudam as crianças a entenderem e expressarem melhor o que sentem, desenvolvendo sua inteligência emocional em um ambiente seguro.

Por meio das histórias, as crianças são levadas a refletir sobre as consequências das ações das personagens e começam a formar suas próprias opiniões sobre o certo e o errado e a edificar os valores essenciais para a convivência em sociedade, constituindo uma ferramenta educacional poderosa. Por essas razões é que neste ano de 2025 escolhemos o tema "Literatura Infantil" para o nosso Rally.

Pretendemos estimular a leitura e o conhecimento de mundo por meio de histórias nos formatos de fábulas, contos de fadas, contos de mistério, lendas, poesia, fantasia, aventura, histórias de animais e biografias adaptadas. Histórias de ontem e de hoje, cheias de ensinamentos.

Pretendemos tirar as crianças das telas por um tempo e mostrar-lhes o rico universo dos livros. Buscamos histórias para serem vivenciadas e não apenas ouvidas, livros para serem descobertos e autores a conhecer e passar a admirar.

Vamos também contemplar nesse Rally um espaço para onde as crianças possam levar seus livros já lidos e trocar por livros novos, lidos por outras crianças, num intercâmbio cultural e solidário.





Quem criou a programação?

Os escotistas do Ramo Lobinho são muito entusiasmados com a atividade do Rally de Lobinhos, evento tradicional da Região São Paulo.

Alguns deles me ajudaram na importante tarefa de desenvolver os conteúdos. São pessoas cheias de criatividade e de alegria, sempre dispostas a ajudar.

Quero destacar e agradecer aos colaboradores deste ano:

Adriana Assis Almeida – GE Ebenézer 44º SP - São Paulo

Ailton Carlos Santos – GE Adelck Bistão 17º SP - São Paulo

Daisy de Ornellas Camargo Moura – GE S. Francisco de Assis 9º SP – São Caetano

Daniel Renato Pimentel – GE Grifo Caçador 395º SP - Atibaia

Eunice Maria de Toledo Damito – GE Ipanema 216º SP - Sorocaba

Lucas Thiago Ferreira da Rocha – GE Jabuti 108º SP – São Paulo

Janete Arasaki – GE Txukahamãe 69º SP – São Paulo

Maria Clara Schnaidman Suarez – GE Ipanema 216º SP - Sorocaba

Rosângela Camargo Alves da Silva – GE Almirante Tamandaré 46º SP – São Paulo

Vânia D'Angelo Dohme – GE Parecis 10º SP – São Paulo

Vilma Ferreira Castro – GE Monte Carmelo 146º SP – Presidente Prudente

Wilson De Moraes Pina – GE Arara Azul 178º SP - Araras

O que esperamos do Rally?

Que seja uma excelente oportunidade de aprendizagem para todos;

Que seja um rico momento de convivência fraterna entre lobinhos e chefias de diferentes alcateias;

Que promova a união dos envolvidos com o Ramo Lobinho nos distritos escoteiros;

Que espalhe alegria, encantamento e harmonia em toda a nossa Região Escoteira;

Que ultrapasse fronteiras e possa ser útil para outros irmãos escoteiros.

Façamos o nosso Melhor Possível para que o Rally de Lobinhos de 2025 seja um momento único e inesquecível para todos!

Sonia Maria Gonçalves Jorge

Coordenadora Regional do Ramo Lobinho – São Paulo





Contos de Todos os Cantos - Prólogo

Quem gosta de livros?

Depois da abertura tradicional das atividades escoteiras (Hasteamento da Bandeira, Oração e Grande Uivo) as crianças são reunidas em um espaço previamente preparado para uma breve dramatização, baseada na história do livro A MENINA QUE ODIAVA LIVROS, de Manjusha Pawagi.

Com as telas chamando a atenção das pessoas o tempo todo, pode ser que algumas crianças se identifiquem com a Mina, a menina que odiava livros. Queremos que, a exemplo dela, os lobinhos e lobinhas descubram o quanto pode ser prazeroso e instrutivo o mundo dos livros e que no decorrer das atividades elas encontrem motivação para ler mais.



Roteiro para a dramatização:

Narrador	A leitura é uma porta para um mundo novo e emocionante. Mas nem todos sabem disso. Pelo menos Mina não sabia. Querem ver?
Narrador	Era uma vez uma menina chamada Mina. Se, num livro, procurasse o significado do seu nome, descobriria que significa «peixe» em antigo sânscrito. Mas Mina não sabia, porque nunca procurava o significado de nada em lado nenhum. Mina detestava ler e detestava livros.
Mina	(Mina entra) - Estão sempre no meio do meu caminho! Nesta casa tem livros por todo lado!
Narrador	De fato, havia livros em lugares que vocês nem imaginam: dentro do guarda-roupa, na mesa de jantar, em cima do sofá, na lareira, até nos armários da cozinha.
Mina	E o pior de tudo é que os meus pais estão sempre trazendo mais livros para casa. Passam a vida a comprar livros, a trazer livros da biblioteca e a encomendar livros através de catálogo.
Narrador	Os pais de Mina liam muito, mas quando perguntavam à Mina se ela queria ler, ela fazia birra e gritava:
Mina	EU DETESTO LIVROS!
Narrador	Havia provavelmente um ser no mundo que, ainda mais do que Mina, detestava livros. Era o seu gato, Max. Há muito tempo, quando ele era ainda gatinho, caiu-lhe um atlas em cima da cauda. Ficou com a cauda dobrada como um limpa-cachimbos.





Gato	Miau... também pudera, desde aquele dia em que o atlas caiu em cima de mim e me deixou com a cauda torta, fiquei traumatizado. Nunca me recuperei da tragédia, miaaaau!!! (o gato deve fazer graça, engatinhar, deitar de barriga pra cima, espreguiçar-se)
Narrador	Uma manhã, Mina preparou o café da manhã para ela e para o Max.
Mina	Max, seu leitinho está pronto!
Narrador	Mas Max não veio...Mina saiu procurando e o encontrou em cima de uma enorme pilha de livros que os pais de Mina lhe deram de presente e que ela nunca leu: grandes livros ilustrados para bebês, contos de fadas e histórias de aventuras, todos cobertos de pó.
Mina	Não se preocupe, Max, eu vou te salvar! (Mina começa a subir na pilha de livros e escorrega e cai. CA-TRAPUM! Os livros se espalham pelo chão))
Narrador	Foi então que começaram a acontecer coisas estranhas. Pessoas e animais começaram a sair das páginas: fadas, sapos, guerreiros, coelhos... e algumas pessoas que ela não conhecia.
Mina	- Eu pensava que os livros estavam cheios de palavras, não de bichinhos e de gente!!!
Narrador	As personagens começaram a fazer uma grande bagunça. Eles queriam voltar para seus livros...
Mina	De que livro você saiu? (Mina perguntou para o sapo)
Sapo	Eu não me lembro se sou da Princesa e o sapo ou da Festa no céu...
Mina	-Eu quero ajudar vocês, mas não sei de onde saíram!
Narrador	Mina não podia ajudá-lo, porque nunca lera nenhuma das histórias. Foi então que Mina teve uma ideia. Pegou um livro e começou a ler...
Mina	Era uma vez... (aos poucos todos foram se aproximando dela prestando atenção)
Mina	"Estou atrasado, estou atrasado para um compromisso muito importante!"... (leu Mina)
Coelho	É a minha fala, eu sou deste livro!!! (e correu para dentro do livro)
Narrador	Mina pegou outro livro.
Mina	Num reino distante havia uma linda mocinha chamada Cinderela...
Fada	É a minha história, sou a fada madrinha da Cinderela! (e entrou no livro)
Mina	Ia ter uma festa no céu e o sapo queria muito saber voar para ir à festa...
Sapo	Eu! Eu! Eu! Sou eu, não perco essa festa por nada! (e pulou para dentro do livro)
Narrador	E assim todas foram voltando para suas histórias.
Mina	E vocês, quem são? (pergunta para u que também tinham saído de algum livro)
La Fontaine	Eu sou Jean de La Fontaine. Passei a minha vida escrevendo histórias para ensinar as pessoas coisas importantes sobre seus comportamentos
Mark Twain	E eu conto a história de um menino chamado Tom Sawyer que causava muitos problemas e confusões, fugia da escola para ir nadar e de noite escapava pela janela à noite para ter aventuras com seu amigo. Em uma noite dessas eles se meteram em grande perigo...
Mina	Isso parece interessante, conta mais?





Monteiro Lobato	Eu trouxe uma história muito boa, a de um povoado de ratos contra um gato muito perigoso...
Mina	E como eles se protegeram do gato? Max você não atacaria ratinhos indefesos, não?
Max	Hummmm... miaaaauu...
Ana M Machado	Eu que tenho uma história boa! Da menina Bel que conversava com a sua bisavó..
Mina	Ai eu quero saber, mas não posso conversar com a minha bisa, ela já morreu!
Ana M Machado	A da Bel também, mas ela tinha um retrato que falava...
Lewis Carroll	Por acaso algum de vocês tem uma história de uma menina que caiu no buraco de uma árvore em um país cheio de maravilhas?
Mina	Nunca mais vou voltar a ver aquele coelho e o sapo...a fada!!!
Escritor	Por que não? É só pegar os seus livros e reler as histórias para encontrar com eles novamente.
Escritora	É justamente por isso que saímos do livro: para convidar todas essas crianças bonitas para conhecerem as histórias que sonhamos e escrevemos para elas. (Eles vão voltando para os livros)
Narrador	A casa ficou em silêncio. O Max estava sentado em cima de uns livros lambendo a pata.
Narrador	Quando os pais de Mina chegaram em casa, custaram a acreditar no que estavam vendo.
Narrador	Ali mesmo, sentada no chão da sala, estava Mina. E estava lendo um livro!!!!!!

Texto inspirado no livro A MENINA QUE ODIAVA LIVROS - Manjusha Pawagi - Editora: Melhoramentos (Ilustrações: Jeanne Franson - Tradução: Adriana de Oliveira). **História completa:** <https://leituranaclassa.blogspot.com/2018/07/a-menina-que-odiava-livros-manjusha.html>



<https://cantinhosdeestudo.blogspot.com/2015/10/refletindo-sobre-o-sentido-da-leitura.html>

Entra o coordenador do Rally e diz:

- Essas histórias saíram todas dos livros e estão vivas por aí. Vou convocar os Guardiões da Fantasia para levarem todos vocês para onde as histórias estão!

- Guardas das letras e das imagens, se apresentem!

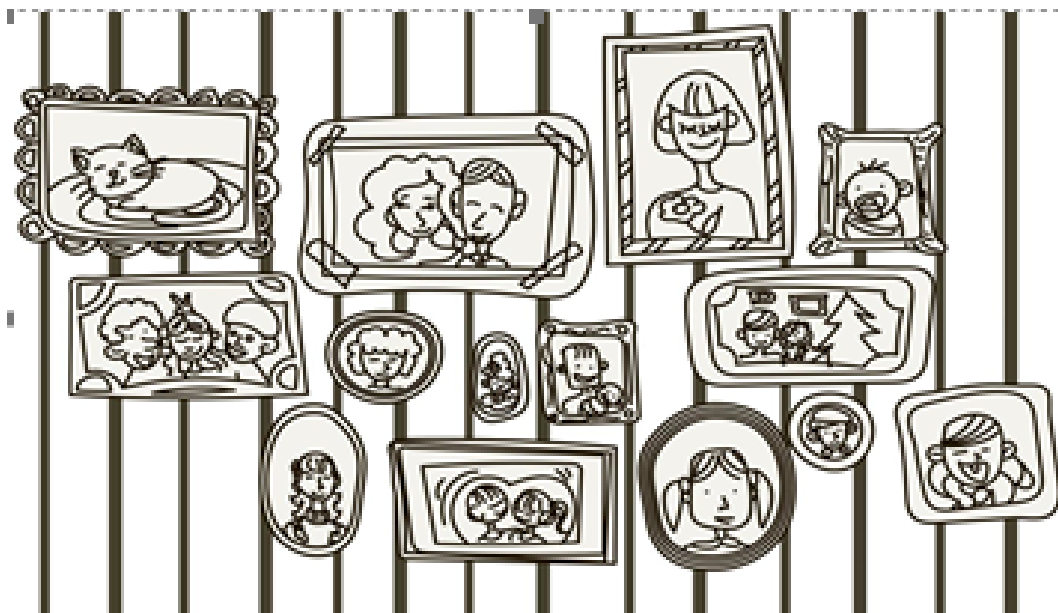
Nesse momento entram os chefes condutores das matilhas e levam os lobinhos para as diversas bases.





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 1

Eu sou EU



“...dentro do quarto da minha mãe tinha um armário, dentro do armário tinha uma gaveta, dentro da gaveta tinha uma caixa, dentro da caixa tinha um envelope, dentro do envelope tinha um monte de retratos, dentro de um retrato tinha Bisa Bia”.

O livro **BISA BIA, BISA BEL** de Ana Maria Machado nos apresenta a história de Isabel, uma menina que encontra uma conexão mágica com sua bisavó por meio de um antigo retrato. Bel vive as aventuras e dramas típicos da pré-adolescência, mas com a presença da bisa Bia, que se torna uma espécie de guia espiritual. Através da sua imaginação fértil ela escuta a bisavó como se ela realmente estivesse lhe ajudando e dando conselhos e nesse convívio imaginário com sua bisa ela aprende a conviver consigo mesma.

O diálogo fica ainda mais divertido quando surge a Neta Beta, uma menina do futuro, que fala de muitas mudanças que ainda estão por vir. São três personagens que numa só: Bisa Bia, Bel e Neta Beta, vivendo três gerações numa mistura encantadora do real e do imaginário, mostrando as mudanças no papel da mulher na sociedade.

A evolução de Bel é marcada por uma compreensão crescente de si mesma e do que deseja para seu futuro, um convite para refletir sobre nossas próprias raízes e de como os laços familiares podem servir como alicerce, destacando a importância da memória e do legado para a formação de quem somos.

História completa: http://unilago.com.br/download/arquivos/20996/Bisa_Bia_Bisa_Bel_-_Ana_Maria_Machado.pdf





Por quê?

Os laços familiares têm um valor inestimável e precisam ser cultivados;
É importante respeitar e valorizar as gerações anteriores e as memórias da família;
Fomentar a percepção de que a sua própria identidade tem traços da herança familiar.

Atividades

1. Narração da história

A menina Isabel (atriz vestida como uma menina da atualidade) entra, se apresenta e conta a história Bisa Bia, Bisa Bel, mencionando objetos, nomes, costumes, etc.

Não mostra figuras para que as crianças possam acionar a sua imaginação.

- Depois da narração, ela mesma ou outros chefes podem fazer algumas perguntas:
Quem eram Adriana, Sergio e Dona Sonia na história?
O que a Bisa Bia dava para a Bel ? (Conselhos)

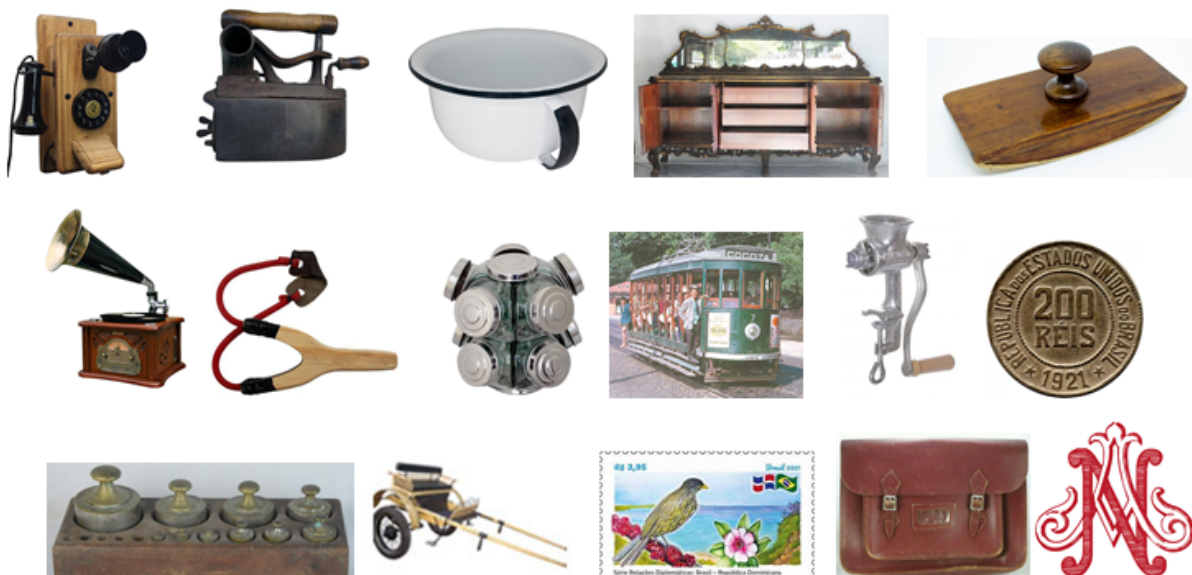
A bisa Bia falava de umas coisas que eu nem faço ideia do que sejam, diz Bel, mas desconfio que algumas ainda existem, só que são chamadas por outros nomes: Mesa de cabeceira ao invés de criado mudo; empegada doméstica ao invés de criada; lanche ao invés de merenda; papel kraft ao invés de papel pardo; luminária ao invés de abajour;

Bel pode mostrar alguns objetos que a sua mãe herdou da bisavó: um lenço bordado, uma caixa de madeira, um bibelô, um cromo, uma toalhinha de crochê, ...

2. JOGO - Coisas do tempo da Bisa Bia: o que eram, como se chamavam e para que serviam?

Montar um painel com as imagens de objetos antigos e preparar cartões com nomes. Os lobinhos devem, em sistema de revezamento, fazer a correspondência, pegando um cartão com nome e colocando abaixo da imagem do objeto, dizendo para que serve. Se acertar a correspondência da figura com o nome ganha 1 ponto. Se acertar para que serve ganha mais um ponto.

PAINEL COM AS IMAGENS:





CARTÕES COM OS NOMES:

TELEFONE – FERRO DE ENGOMAR – PENICO – ITAGER – MATABORRÃO – GRAMOFONE – BODOQUE – BALEIRO – BONDE – MOEDOR – MOEDA – PESOS PARA BALANÇA – CHARRETE – SELO – PASTA ESCOLAR – MONOGRAMA

PARA QUE SERVIAM? :

COMUNICAÇÃO À DISTÂNCIA – PASSAR ROUPAS – FAZER XIXI OU COCÔ À NOITE – GUARDAR LOUÇAS – SECAR A TINTA DA CANETA – TOCAR DISCO – ATIRAR – GUARDAR BALAS E DOCES – MOER CARNE – FAZER PAGAMENTOS – PESAR OBJETOS – CONDUZIR PASSAGEIROS – POSTAR CARTAS – TRANSPORTAR MATERIAL ESCOLAR – LETRAS INICIAIS DO NOME PARA IDENTIFICAR

3. Meninos e meninas no tempo da Bisa Bia

Os comportamentos dos meninos e das meninas do tempo da bisa são iguais aos dos meninos e meninas de hoje em dia? Se não é, o que é diferente?

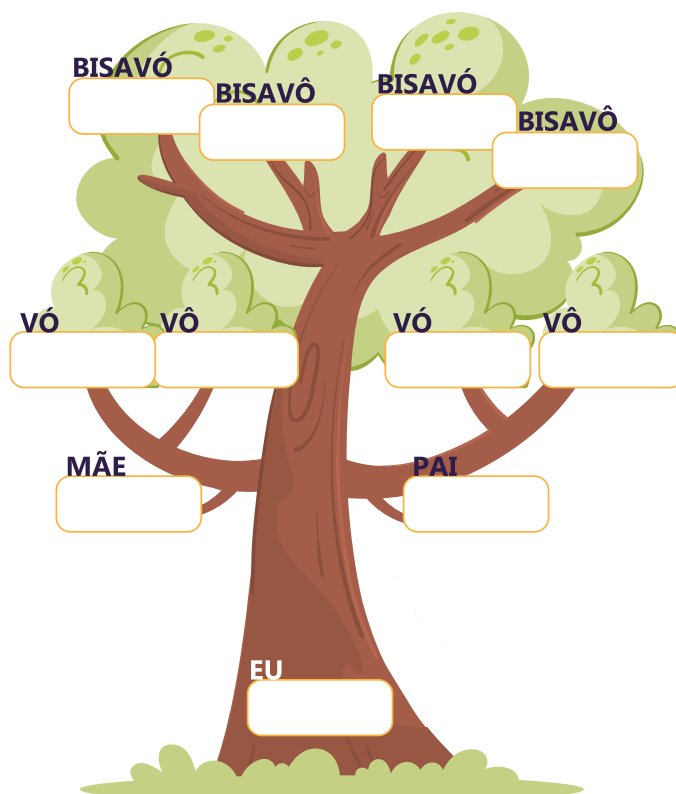
Respostas:

As meninas não vestiam calça comprida ou shorts / não assobiavam / não subiam em árvores/ não pensavam em namorar /...

Os meninos não podiam chorar/ os meninos deviam aprender a serem cavalheiros / ...

4. Minha árvore genealógica

Você sabe os nomes dos seus pais, avós e bisavós? Escreva na árvore da sua família os nomes dos seus ancestrais. (Cada criança recebe uma folha de papel com o desenho de uma árvore para escrever os nomes que sabe. E pode levar pra completar em casa, com a ajuda dos pais.)





5. Eu sou eu!

“Aproveitei para perguntar uma coisa que eu sempre quis saber:

— Por que minha avó é Almeida e eu sou Miranda? — Porque quando sua avó se casou, ficou sendo Ferreira, e eu nasci sendo Ferreira. Mas quando eu me casei, fiquei sendo Miranda, que é o sobrenome do seu pai.

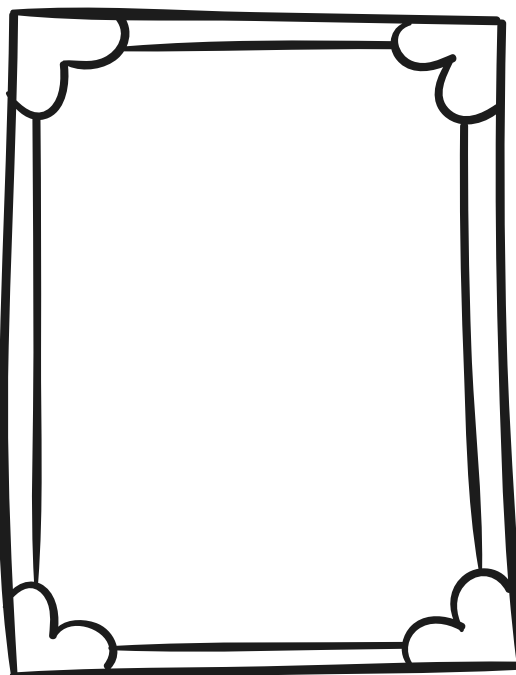
— Mas eu quero ter o mesmo sobrenome de você, da vovó e da Bisa Bia. — Não pode, filha, cada um de nós ficou com um sobrenome diferente. Mulher quando casa é assim. — Meu pai, meu avô e meu bisavô, todos têm o mesmo sobrenome? — Do lado dele, tem... Porque são homens.

— Eu não quero. — Não quer o quê? Não quer casar? — Não quero mudar de sobrenome. — Isso você resolve mais adiante, com seu marido. Mas eu estava decidida mesmo: — Não. Já resolvi. O nome é meu. Desde que nasci. Meu marido ainda nem me conhece. Não tem nada com isso.

Mamãe olhou para mim com atenção e perguntou: — E por quê, Bel? — Porque eu sou eu, ora.

- Agora, um desafio pra você. Descubra como seria o seu nome se as mulheres da sua família não tivessem mudados os seus nomes ao se casarem!

1. Você conheceu alguma bisavó sua? Desenhe um retrato dela. Se não conheceu, como imagina que ela seria? O que você gostaria de dizer para ela?



Minha bisa:





O que preparar

- **Ambientação**

Organizar o espaço para a menina narrar a história, algo que remeta à casa dela. É necessário também espaço para o jogo e condições para as crianças escreverem / desenharem.

- **Recursos humanos**

Menina (Bel), a mãe dela (opcional) e 2 ajudantes para o jogo e para as outras atividades

- **Materiais**

Lápis, canetas coloridas, impressos da árvore genealógica, impressos com a moldura para fazer o retrato da bisa, painel com imagens dos objetos e cartões com os nomes.





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 2

A Saga de Momotaro



Momotaro é um herói popular do folclore japonês, cuja lenda é datada no período Edo e originário da Província de Okayama. Ainda hoje é um dos personagens mais famosos do Japão, como um modelo ideal para crianças por sua amabilidade, bravura, poder e cuidado para com seus pais.

A história começa com um casal de idosos vivendo uma vida humilde em uma vila rural. Um dia, enquanto lavava roupas em um rio, a velha descobre um pêssego gigante flutuando rio abaixo. Ela o leva para casa e, quando o casal o abre, fica surpreso ao encontrar um menino dentro. Eles o chamam de Momotaro, ou "Menino Pêssego", e o criam como se fosse seu.

Momotaro cresce forte, bondoso e corajoso. Um dia, ele descobre um grupo de ogros (oni) que vivem em uma ilha distante, aterrorizando os aldeões e roubando seus tesouros. Determinado a trazer paz à sua comunidade, Momotaro parte em uma jornada heróica para derrotar os oni.

Antes da viagem, a velha prepara-lhe Kibi Dangô ou bolinhos de painço (que lhe proporciona a força de 100 homens). Ele usa os bolinhos para fazer amizade com três companheiros animais: um cachorro, um macaco e um faisão. Juntos, eles viajam para a ilha do oni, onde enfrentam os ogros em uma batalha feroz.

Usando sua inteligência e a força de seus leais companheiros, Momotaro derrota o oni, recupera os tesouros roubados e traz paz à vila. Ele retorna como um herói, celebrado por sua bravura e altruísmo.

História completa em:

<https://www.shimizuart.org/post/momotaro-the-peach-boy-hero>

<https://abrasoffa.org.br/lendas-e-mitos/momotaro-menino-do-pessegueo-gigante-2/>

<https://www.shimizuart.org/post/momotaro-the-peach-boy-hero>





Estátua de bronze de Momotaro na estação central de Okayama em Japão.

Por quê?

A história de Momotaro transmite lições valiosas que ressoam através de culturas e gerações:

1. Coragem e determinação: a disposição de Momotaro de enfrentar o oni apesar das adversidades inspira bravura em situações desafiadoras.
2. Trabalho em equipe e amizade: o vínculo entre Momotaro e seus companheiros animais destaca a força da união e da colaboração.
3. Generosidade e gentileza: o ato de Momotaro de compartilhar seu kibi dango reflete a importância da generosidade na construção de relacionamentos.
4. Triunfo do Bem sobre o Mal: A história reforça a crença de que a integridade e a retidão podem superar a ganância e a malícia.

Atividades

1. Narração da história

A história será vivenciada pelos lobinhos e lobinhas no decorrer das atividades propostas.

Assim que chegam na Aldeia de Okayama, são recepcionados pelos anciões da casa, que fazem a reverência (curvar-se com respeito) e dizem "OHAYOU GOZAIMASU" (bom dia). Eles ensinam esse cumprimento.

A anciã conhecida como OBACHAN (vovó) se apresenta e conta rapidamente como o Momotaro entrou em sua vida. O OJICHAN (vovô) vai buscar o Momotaro que estava treinando.

Momotaro chega superfeliz e os cumprimenta. Diz ter sonhado que um exército viria até ele para ajudá-lo e que finalmente os lobinhos chegaram.

Ojichan diz que a ajuda é para enfrentar os terríveis demônios que estão roubando as pessoas de Ilha Onigashima e lá não tem ninguém que possa vencê-los. Por isso pediram ajuda para a Aldeia de Okayama, mas só o Momotaro, ainda que tenha a força de 100 homens, é pouco para derrotar os demônios gigantes.

Momotaro diz que é chegado a hora de se prepararem para a batalha, mas antes tem desafios a superar.





- **ANIMAL DE PODER (auto conhecimento)**

Cada um de nós possui uma força tão poderosa que somente a Natureza poderia revelar. É muito importante saber quem você é, e como pode utilizar seu poder na batalha da vida. Para isso, a Obachan preparou o Kibi Dangô que potencializa sua força e revela o seu poder animal.

O Kibi Dangô deverá ser embalado e conter um papel escrito com o nome de um animal:

- Cachorro = Inu
- Faisão = Kiji
- Macaco = Saru
- Momo Avatar = Momo (pêssego)

Cada criança vai descobrir o seu animal de poder ao desembulhar o seu Kibi Dangô e receberá a máscara do animal para usar.

Momotaro explica que a força da natureza de cada animal é a sua arma principal:

- cachorro: fareja, morde e late muito alto
- macaco: atira muito bem as pedras (bolinhas de piscina) e fazem muito barulho
- faisão: voa com manobras rápidas e seu bico é duro como ferro
- momos: os avatares do Momotaro são habilidosos com as espadas

- **DESAFIO NAS MONTANHAS**

A longa caminhada pelas montanhas sombrias e perigosas testam a coragem de cada guerreiro.

Momotaro conta que nessas montanhas existe um espírito maligno chamado Jorogumo. Ela é um yokai meio-mulher e meio-aranha gigante que pode se transformar em uma linda mulher a procura de homens incautos para devorar! A única maneira de não ser atacada por ela, é fechando os olhos e não abrir de jeito nenhum até sair das montanhas.

Todos seguem em fila indiana com as mãos nos ombros do companheiro à frente. Momotaro lidera a fila, pois conhece muito bem a trilha. Orienta a todos que não se deixem cair na tentação das vozes para abrir os olhos. Aqueles que abrirem os olhos serão devorados pela Jorogumo e são retirados do jogo.

Os escotistas fazem a trilha sonora de ventos, borrifam água, barulho de galhos com folhas secas e vozes femininas que chamam por eles convidando a jogar vídeo game, ver coisas interessantes... etc.



["Jorogumo" by Mona Finden](#)





- **DESAFIO NOS MARES**

A travessia no mar é perigosa e Momotaro estudou muito sobre isso e diz que somente o Deus Dragão do Mar, conhecido como Ryujin poderá conter a fúria do mar. Explica que:

"Ryujin vive em um palácio subaquático chamado Ryugu-jo, um lugar magnífico repleto de tesouros e beleza indescritível. Ryujin possui uma jóia mágica chamada "Tama", que lhe permite controlar as marés e as águas.



Ryujin

<https://br.pinterest.com/pin/950681802595867142/>

Sua filha, a princesa, costumava se disfarçar de tartaruga para correr o mundo e certa vez, conheceu o Urashima Taro e como ele a salvou, o trouxe para conhecer e viver no reino subaquático encantado. Até que um dia, ele sentiu saudades e retornou à terra."

Por isso, antes de embarcar, é preciso orar e pedir permissão e agradecer para navegar.

O desafio de Ryujin é obediência, sabedoria e equilíbrio. A cada palavra de ordem de Ryujin, os navegantes deverão obedecer.

Para a travessia, distribuir bambolês (barcas) pelo espaço utilizado para representar o mar. Em cada barca podem ter de 3 a 5 elementos de diferentes categorias. O Ryujin gritará 3 palavras de ordem rápidas, e a cada ordem, os navegantes deverão trocar ou não de barcas.

As palavras de ordem são:

- **Kamikase** (vento divino) = Todos os elementos trocam de barcas e de parceiros
- **Tama** = apenas 1 elemento Momo Avatar troca de barca
- **Umibozu** (monstro do mar) = todos permanecem no lugar e na troca da ordem uma barca (bambolê) é retirada. Aquele que errar a ordem, é devorado pelo Umibozu (sai do jogo)

E chegam ilesos na Ilha Onigashima.



<https://br.pinterest.com/pin/535295105720827772/>





- **BATALHA NA ILHA ONIGASHIMA**

A equipe Faisão deverá sobrevoar a área e fazer o reconhecimento visual e contar quantos gigantes tem, onde estão os aldeões e o que cada um está fazendo. A equipe só visualiza os gigantes.



<https://br.pinterest.com/pin/3940718402233521/>

Momotaro combina a estratégia de luta, colocando a equipe macaco na frente, fazendo algazarras e atirando as pedras (bolas de piscina) para provocar os gigantes e atrair no campo de batalha.

Os gigantes possuem poderes malignos quando gritam invocando “Akuma” (espírito maligno), atiram bolas venenosas (bexiga com água), seus oponentes congelam.

Mas os valorosos guerreiros de Momotaro se recuperam, quando o Momotaro lhes dá um Kibi Dango. Porém, o Kibi Dangô só recupera uma vez das bolas venenosas, ou seja, na segunda bolada, não tem recuperação, fica congelado mesmo.

Os cachorros entram a seguir, mordendo as pernas dos gigantes e latindo muito. Os Faisões bicam os gigantes. Então entram os Momos Avatares e Momotaro com suas espadas. E no final, depois de muita luta, os gigantes se rendem, pedindo clemência.

Momotaro então ordena que libertem os aldeões e devolvam os tesouros e alimentos que roubaram da Aldeia.

O chefe da Ilha de Onigashima vem e reverencia e agradece a todos os guerreiros: ARIGATOU GOZAIMASU.

Reconhece e perdoa os gigantes e diz que eles podem conviver em paz, se aceitarem trabalhar juntos com os aldeões. Eles aceitam e fazem uma grande festa.

Os Lobinhos e Lobinhas agradecem e se despedem dizendo “SAYONARÁ”.

O que preparar

- **Ambientação:**

1. A aldeia de Okayama: casa dos pais de Momotaro





2. Desafio nas montanhas
3. Desafio nos mares
4. Batalha na Ilha Onigashima

- **Recursos humanos**

A vovó, o vovô, Momotaro e 2 ou mais Ogros demônios, chefe da Ilha

- **Materiais**

1. Bolinhos Kibi Dangô ou algo similar
2. Máscaras macaco, cão, faisão, pêssego e demônios ogros
3. Faixa de tecido para cabeça
4. Roupa de samurai e um Leque grande para o Momotaro
5. Espada (espaguete de piscina) para a equipe Momo Avatar
6. Kimono de TNT e faixa + espada para a equipe Momo Avatar
7. Bolinhas de piscina separadas em sacos para a equipe Macaco
8. Bexigas com água
9. Báú com objetos preciosos

Para Saber:

Kibi dango são bolinhos de milhete originários da província de Okayama, no Japão. A aparência e o sabor do kibi dango são semelhantes aos do mochi, mas esses doces são tradicionalmente feitos com farinha de milhete, não com farinha de arroz doce.

Veja a receita em:

<s://www.masterclass.com/articles/kibi-dango-recipe>

Para a atividade, sugestão alternativo: beijinho, amendoim ovinho, donuts, bolinho de chuva, etc.

Sugestão de máscaras:

<s://br.pinterest.com/pin/1970393581783617/>

<s://br.pinterest.com/pin/55309901668496372/>

<s://br.pinterest.com/pin/337207090850808935/>

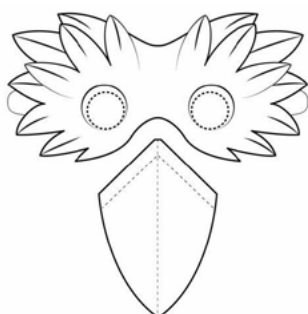
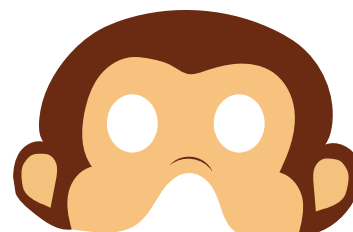
<s://br.pinterest.com/pin/297870962872564647/>

<s://br.pinterest.com/pin/16818198601684012/>

<s://br.pinterest.com/pin/1759287345240556/>

<s://br.pinterest.com/pin/128915608078593392/>

<s://br.pinterest.com/pin/563018698078741/>



Contos de Todos os Cantos - Capítulo 3

Poesias Penduradas



Cordel...Um Patrimônio Cultural Brasileiro imaterial...

A literatura de cordel, tradicional da cultura popular brasileira, é uma manifestação cultural bastante popular na região Norte e Nordeste do Brasil.

Os textos que compõem esse tipo de literatura apresentam caráter narrativo, escritos em versos regulares, caracterizados por uma linguagem simples, satírica e regional. São impressos em folhetos, os poemas rimados com ilustrações e são recitados de forma melódica. O cordel é a divulgação das tradições populares e da arte, além de ter uma grande importância para a manutenção das identidades locais e das tradições literárias de cada região. Em geral são vendidos em feiras, bancas e mercados. O nome de cordel é original de Portugal, que tinha a tradição de pendurar os folhetos em barbantes.

Características do cordel:

- Presença de rimas, métricas e oralidade;
- Utilização do humor, sarcasmo e ironia;
- Essência cultural, pois relata tradições culturais regionais e contribui para a continuidade do folclore brasileiro;
- São baratos e por isso atingem um grande público e isso acaba sendo um incentivo à leitura

[s://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/literatura-de-cordel](https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/literatura-de-cordel)

A Literatura de Cordel voltada para o público infantil usa colorido e ilustrações, promove abordagens acessíveis com as rimas e ritmo adequados para os pequenos, estimula a imaginação, interação, criatividade e o desenvolvimento da leitura.

[s://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/escolas/voce-conhece-a-literatura-de-cordel-infantil](https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/escolas/voce-conhece-a-literatura-de-cordel-infantil)





Por quê?

Ampliar o conhecimento sobre a cultura brasileira de forma lúdica e divertida.
Desenvolver um trabalho manual e intelectual elaborando e produzindo uma literatura de cordel.
Atividades da Progressão Pessoal que podem ser trabalhados na base: I11 – C3 – C15 – S23

Atividades

Dois chefes com trajes nordestinos recepcionam os lobinhos que contam a história do cordel **cantando**:
Sugestões:

HISTÓRIA DO CORDEL – “O Cordel é animado, desde o dia em que nasceu” (4:20’)

https://www.youtube.com/watch?v=HeZFX139lyU&ab_channel=MariBigio-CordelAnimado

LITERATURA DE CORDEL – (4:12’)

https://www.youtube.com/watch?v=bQt1dxETW-8&list=RD9cCVbcGud74&index=5&ab_channel=D%C3%A9borahFarias

1- Vídeo/Canção: Bode Julião (Mari Bigio)

https://www.youtube.com/watch?v=vnst3kZ_HEg&ab_channel=MariBigio-CordelAnimado

Lá no Sítio de vovô
Tinha sapo e lagartixa
Tinha vaca, tinha porco
E um bode de barbicha
Tinha vaca, tinha porco
E um bode de barbicha
Era um bode diferente
Se portava como um cão
Batizei esse bodinho
O seu nome Julião
Batizei esse bodinho
O seu nome Julião

(Refrão)
Ái que saudade

Que saudade bate no meu coração
Ái que saudade
Que saudade do meu Bode Julião
(2x)

Lá no Sítio de Vovô
Um barreiro de água fria
E o bode na porteira
Trabalhando de vigia
E o bode na porteira
Trabalhando de vigia
Com um chocalho no pescoço
Avisava ao chegar perto
Dava um salto sobre o muro
Pra dizer “tá tudo certo”

Dava um salto sobre o muro
Pra dizer tá “tudo certo”
(Refrão) (2x)
Lá no Sítio de Vovô
Acendi uma fogueira
Pra lembrar de Julião
Meu bodinho de primeira
Julião tá lá no céu
Julião virou estrela...
(Refrão)
Ái que saudade
Que saudade bate no meu coração
Ái que saudade
Que saudade do meu Bode Julião 2x

2- Trabalho Manual – Fazer um Cordel:

Opção 1:

Os lobinhos receberão uma folha de sulfite colorida e dobram a folha em 4 partes para formar o livreto. Nas partes de fora serão colocadas as xilogravuras feitas com carimbos de madeira ou isogravuras feitas com bandejas de isopor (veja a explicação no vídeo) para depois colorirem, se quiserem. Nas partes internas do livreto deverão escrever seu próprio poema ou colar poemas curtos disponibilizados. Nessas partes também podem ser feitos pequenos desenhos.

https://www.youtube.com/watch?v=_KF84Y2F3vk&ab_channel=Andr%C3%A9Delicato

Uma outra opção para fazer desenhos é utilizando carimbos de batata

https://www.youtube.com/watch?v=jNHwPB4UapI&ab_channel=Leiturinha

Opção 2:

Os lobinhos receberão uma folha de sulfite colorida previamente impressa com a base de um livreto de Cordel onde deverão escrever seu próprio poema, ou ter disponíveis poemas curtos para que façam uma colagem.





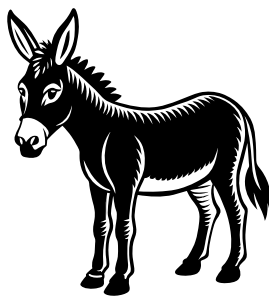
Depois de prontos, os cordéis devem ser pendurados em um varal para secar

3- Recital de Poemas:

Os lobinhos fazem a apresentação dos seus trabalhos e declamam seus poemas

Ambientação

Sala decorada com desenhos usados em cordéis ou artigos que representem um ambiente nordestino, e varais com cordéis pendurados presos com pregadores.



<s://ludopedio.org.br/wp-content/uploads/Cordel.jpg>

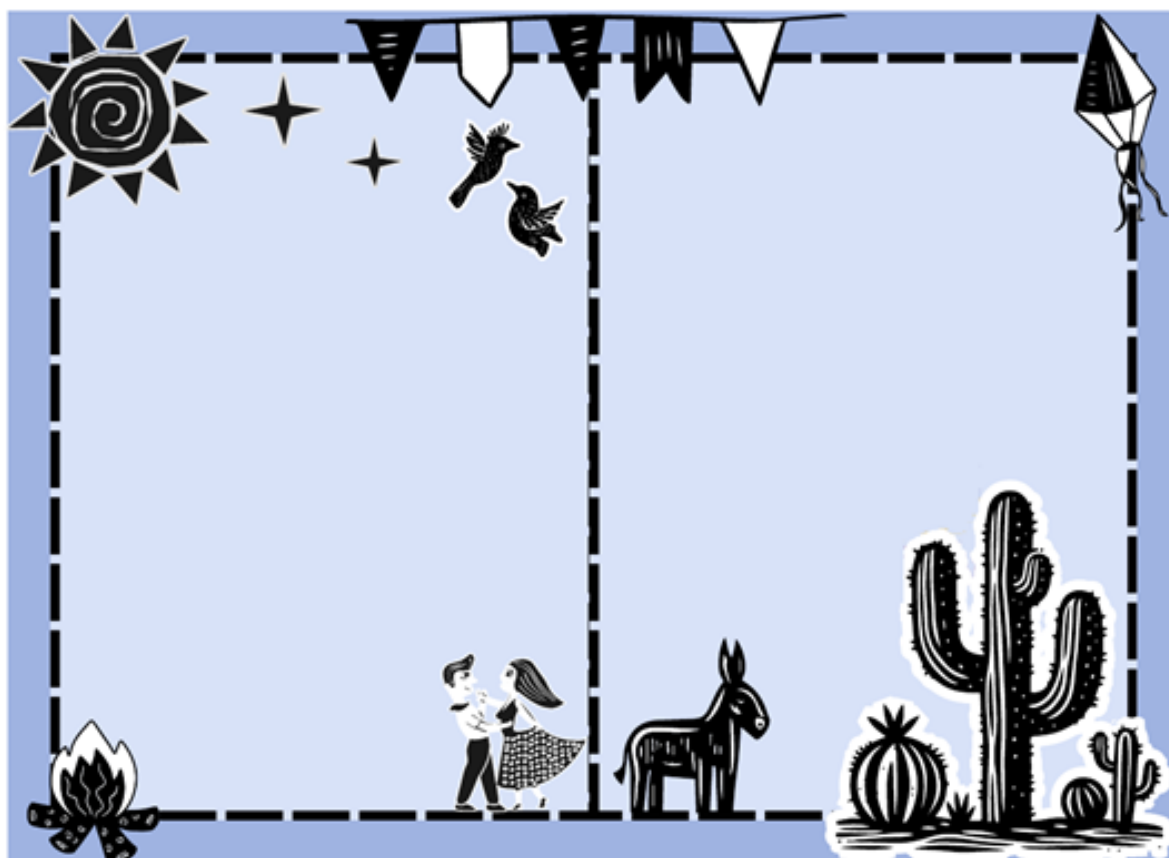
Recursos Humanos:

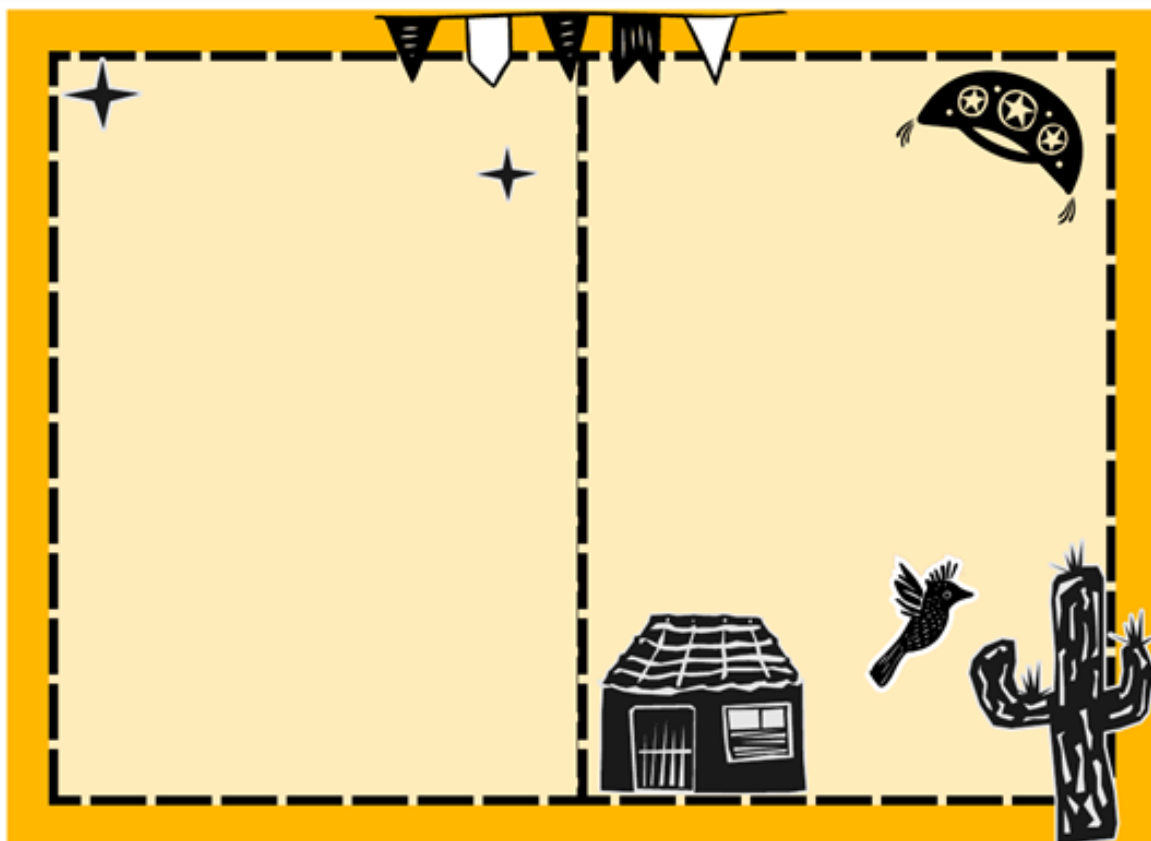
2 escotistas e Violeiros

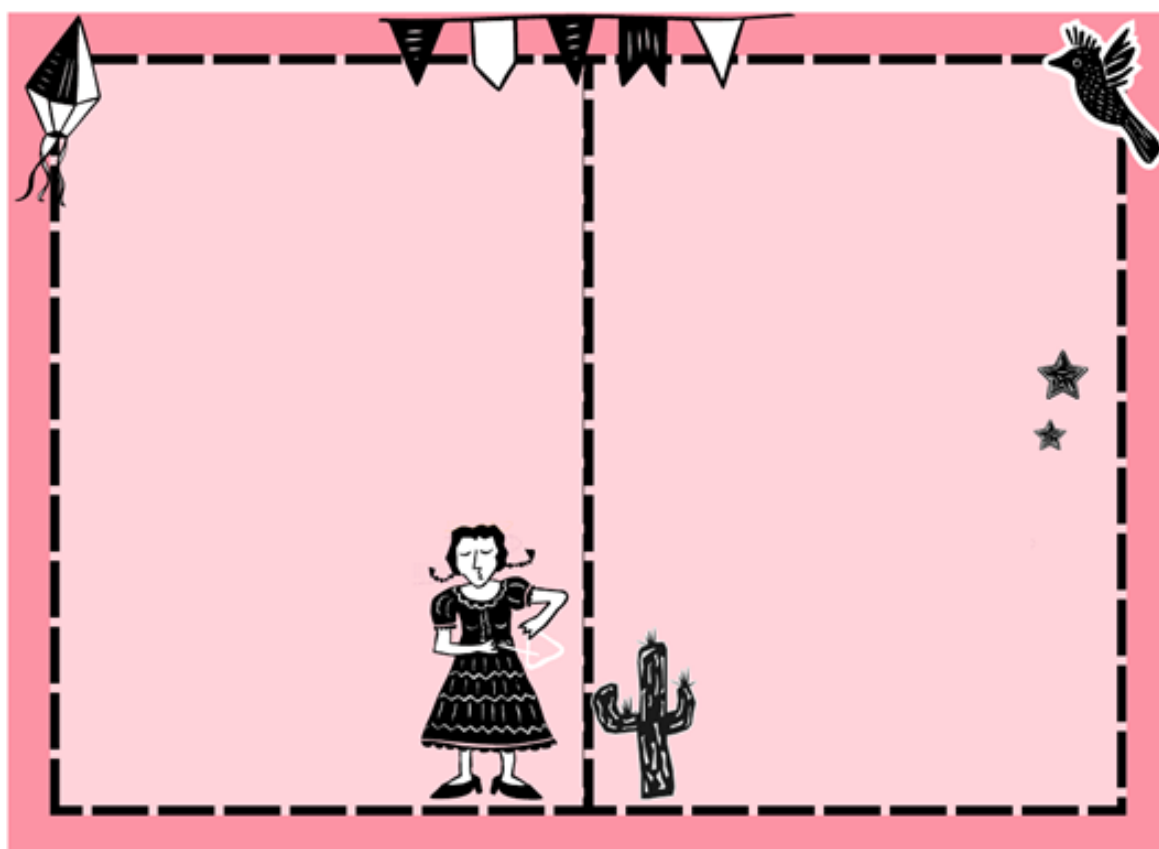
Materiais:

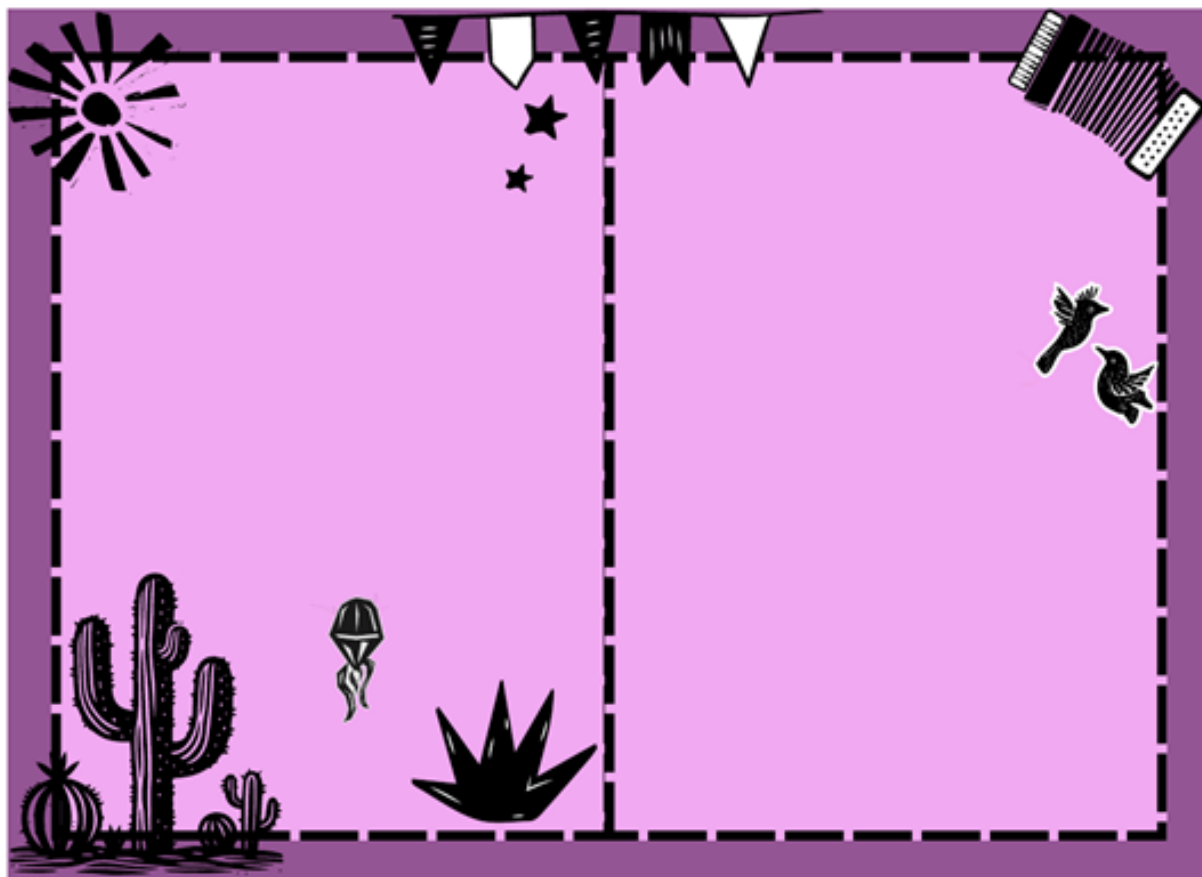
- Computador e Datashow
- Caixa de som e Microfones
- Mesas
- Literaturas de cordel infantil
- Trajes e utensílios nordestinos
- Varais e Pregadores
- Folhas de sulfite coloridas / Folhas impressas com base de cordéis / Poemas impressos (curtos)
- Bandejas de isopor
- Tinta para carimbo
- Lápis / Canetas / Canetas coloridas
- Tesouras / Cola

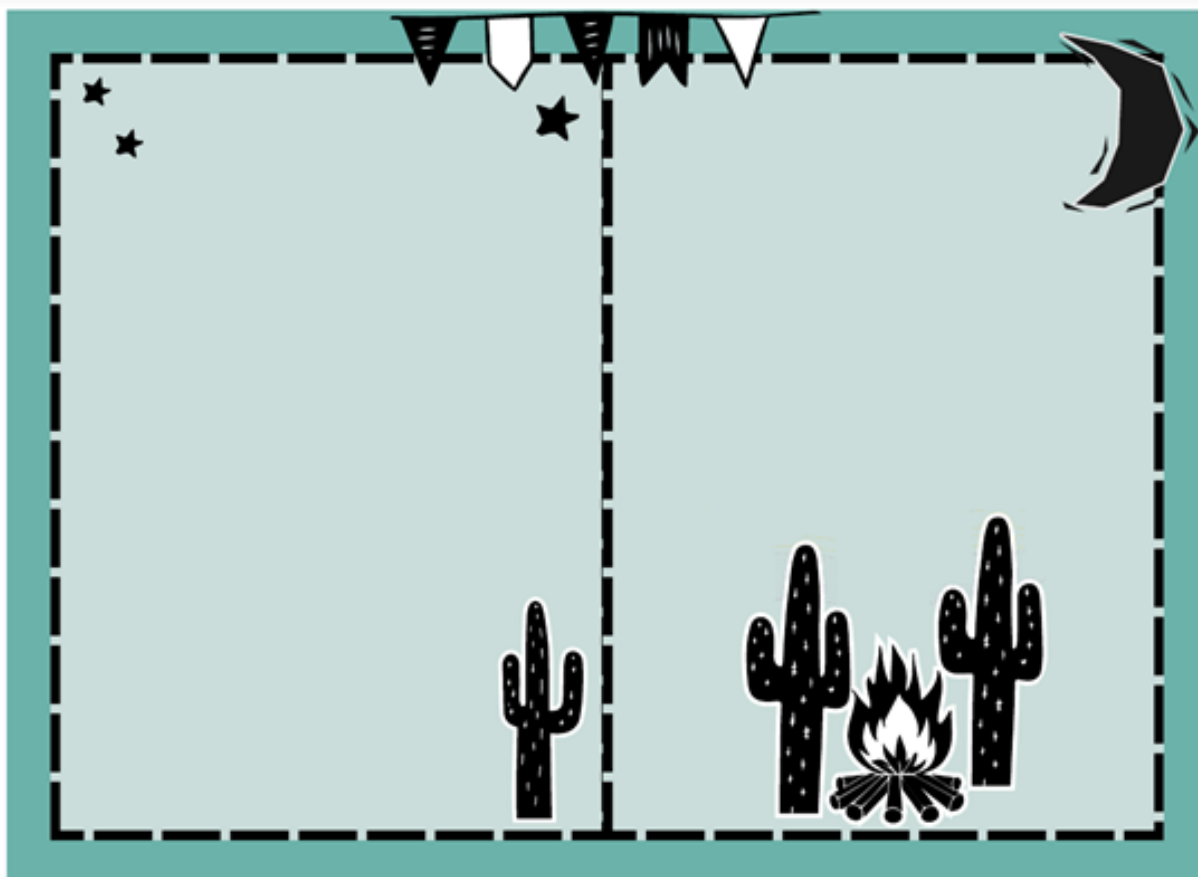








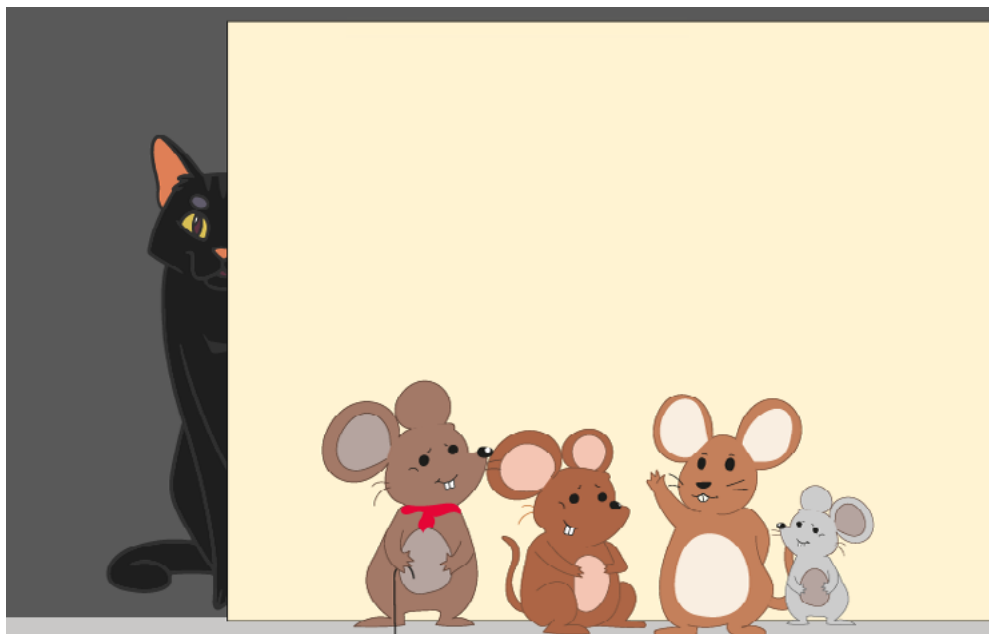






Contos de Todos os Cantos - Capítulo 4

O Conselho dos Ratos



Dizer é fácil; fazer é que são elas!

O conto fala sobre colocar em prática as soluções propostas teoricamente para solucionar problemas.

Um gato de nome Faro-Fino deu de fazer tal destroço na rataria duma casa velha que os sobreviventes, sem ânimo de sair das tocas, estavam a ponto de morrer de fome.

Tornando-se muito sério o caso, resolveram reunir-se em assembléia para o estudo da questão. Aguardaram para isso certa noite em que Faro-Fino andava aos mios pelo telhado, fazendo sonetos à lua.

— Acho, disse um deles, que o meio de nos defendermos de Faro-Fino é lhe atarmos um guizo ao pescoço. Assim que ele se aproxime, o guizo o denuncia e pomo-nos ao fresco a tempo.

Palmas e bravos saudaram a luminosa idéia. O projeto foi aprovado com delírio.

Só votou contra um rato casmurro, que pediu a palavra e disse — Está tudo muito direito. Mas quem vai amarrar o guizo no pescoço de Faro-Fino?

Silêncio geral. Um desculpou-se por não saber dar nó. Outro, porque não era tolo. Todos, porque não tinham coragem. E a assembléia dissolveu-se no meio de geral consternação.

História completa:

<https://livroerrante.blogspot.com/2021/12/fabula-de-monteiro-lobato-assembleia.html>

Atividades



1. Narração da história

Um gato de nome Faro-Fino deu de fazer tal destroço na rataria duma casa velha que os sobreviventes, sem ânimo de sair das tocas, estavam a ponto de morrer de fome.





2. Gato Faro Fino

O gato Faro-Fino aparece, astuto, empoderado, pois agora é ele quem manda na casa. Os ratos não irão mais sair de suas tocas. Se saírem o gato os pega!

Jogo – Gato x rato no labirinto

Os lobinhos formam-se em filas e dão as mãos aos lobinhos do lado. A um apito todos giram 180º e dão as mãos aos que agora ficaram do seu lado. Com dois apitos voltam às primeiras posições. Formam assim corredores pelos quais o gato persegue o rato. Ninguém pode passar pelas “paredes” do corredor. Se o gato pega o rato ele escolhe outro rato. Se passar 1 minuto sem pegar, troca-se o gato (o rato escolhe outro). A brincadeira fica bem animada quando há mudança de corredor frequente.

Jogo – Sair da armadilha

Material: 2 bambolês, tiras de TNT com +/- 2m

Cada lobinho segura em uma mão a ponta de uma tira de TNT e com a outra mão a ponta de outra tira, de modo que todos os lobinhos mais as tiras formam um círculo. Dois bambolês são colocados juntos no meio de uma das tiras. Dois lobinhos ficam fora e passam o bambolê pelo corpo dos lobinhos e pelas tiras percorrendo o círculo (um deles vai no sentido horário e outro pelo anti-horário) até chegar no ponto de partida. O vencedor pode continuar na disputa e escolhe outro lobinho para ser seu adversário (o perdedor fica em seu lugar).



Narrador: Tornando-se muito sério o caso, resolveram reunir-se em assembléia para o estudo da questão. Aguardaram para isso certa noite em que Faro-Fino andava aos mios pelo telhado, fazendo sonetos à lua.

Música – O gato (Vinicius de Moraes)

<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=m%C3%BAisca+de+ratinhos&type=E210BR714G0#id=7&vid=-42413db36271a24c633cee0371d73332&action=click>

Com um lindo salto leve e seguro
O gato passa do chão ao muro
Logo mudando de opinião
Passa de novo do muro ao chão
E pisa e passa
Cuidadoso, de mansinho
Pega e corre, silencioso
Atrás de um pobre passarinho
E logo para como assombrado
Depois dispara, pula de lado

Se num novelo fica enroscado
Ouriça o pêlo, mal-humorado
Um preguiçoso é o que ele é
E gosta muito de cafuné
Com um lindo salto leve e seguro
O gato passa do chão ao muro
Logo mudando de opinião
Passa de novo do muro ao chão
E pisa e passa
Cuidadoso, de mansinho

Pega e corre, silencioso
Atrás de um pobre passarinho
E logo para como assombrado
Depois dispara, pula de lado

E quando à noite vem a fadiga
Toma seu banho
Passando a língua pela barriga





3. Ratos



— Acho, disse um deles, que o meio de nos defendermos de Faro-Fino é lhe atarmos um guizo ao pescoço. Assim que ele se aproxime, o guizo o denuncia e pomo-nos ao fresco a tempo.

Palmas e bravos saudaram a luminosa ideia. O projeto foi aprovado com delírio.

Jogo – Treino dos Ratos

Material:- 6 bambolês, 2 cordas, lona ou TNT

Formar 2 equipes: os ratos do campo e os ratos da cidade. O treinamento será para melhorar a agilidade deles a fim de conseguir colocar o guizo no gato Faro-Fino.

Será feito um percurso de obstáculos e os ratinhos devem passar pelo circuito se rastejando.

Bambolês pendurados um após o outro, com 3 alturas diferentes, devem atravessar pelos bambolês e seguir para o próximo obstáculo;

Cordas – no chão deverá ter as cordas esticadas parte em linha reta, depois com curvas, em espiral, em forma de degraus. Os ratos devem seguir pisando pela corda, andando conforme a forma e seguir para o próximo obstáculo;

Lona ou TNT de 2mt x 4mt esticada com +/- meio metro do chão, podendo estar em linha reta ou em forma de L, U, V, C ou M. Podem fazer mais do que um circuito.

Esse Treinamento deverá preparar os ratinhos para enfrentar a dificuldades de passar em lugares estreitos ou baixos até chegarem no Faro-Fino

Jogo - Habilidade Essencial

Essa habilidade será necessária para conseguir pendurar o guizo no Faro-Fino. Vamos treinar arremessos de modo a acertar o mais próximo do pescoço do Faro-Fino.

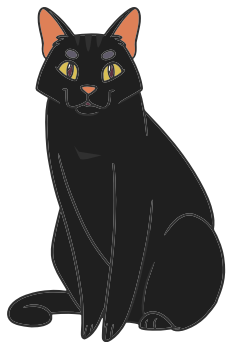
Os ratinhos devem se revezar para arremessar as bolinhas de ping pong de modo acertar no gato, mas que fique presa na parte adesiva do contact, conforme a figura abaixo.

Material – bolinhas de ping-pong, bambolê, Contact transparente, imagem da cara do gato impressa do tamanho aproximado do círculo do bambolê.





4. Conclusão da história



Só votou contra um rato casmurro, que pediu a palavra e disse:
— Está tudo muito direito. Mas quem vai amarrar o guizo no pescoço de Faro-Fino?
Silêncio geral. Um desculpou-se por não saber dar nó. Outro, porque não era tolo. Todos, porque não tinham coragem. E a assembleia dissolveu-se no meio de geral consternação.

Qual é a moral da história?

O que preparar

- **Ambientação**

Fachada de uma casa velha, usando TNT com estampa tijolos, moldura para fazer as janelas e porta, caixa de som

- **Recursos humanos**

Narrador – Gato Faro-Fino – 2 Ratos

- **Materiais**- nas descrições dos jogos





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 5

Fábulas Fabulosas



Muitas lições podem ser aprendidas por meio de fábulas, histórias curtas geralmente protagonizadas por animais que falam e agem como humanos, provocando a imaginação e transmitindo valores morais para as crianças. Adaptadas e recriadas ao longo dos tempos, começaram com o grego Esopo, que foi seguido por muitos outros, dentre os quais estão o francês La Fontaine e Monteiro Lobato, que recontou várias delas adaptando-as para a cultura brasileira.

Por quê?

As fábulas têm a capacidade de inspirar reflexão sobre a condição humana, a sociedade e o mundo. Ao se confrontar com as escolhas dos personagens e as consequências, consideramos nossas próprias decisões e a maneira como nossos comportamentos afetam a nossa vida e daqueles que nos rodeiam.

Por meio de exemplos e metáforas, as fábulas transmitem lições morais de forma didática e acessível, facilitando aos lobinhos a compreensão de conceitos éticos e ajudando-os a formarem seus próprios juízos de valor.

Atividades

Os lobinhos entram no circo ao som de uma música típica de circo e logo surge o apresentador, que os convida a serem artistas na próxima função do circo e lhes passa os textos das dramatizações.

Os ajudantes do circo se dividirão entre as 3 equipes de crianças e terão a função de orientá-los quanto à técnica da narração e quanto ao texto da história.

Depois de treinarem um pouco, cada equipe irá se apresentar para os outros assistirem.





1. O VELHO, O MENINO E O BURRO – TEATRO DE SOMBRAS



1 – Um velho resolveu vender o seu burro na feira.

2 - Para não ir sozinho para a cidade, convidou o seu neto para acompanhá-lo. Montaram os dois no animal e partiram.

3 – Passando por uma igreja, ouviram “ Que maldade duas pessoas em cima deste pobre animal!”.

4 – Então o velho desmontou e deixou só o menino sobre o animal e seguiram...

5 – Mais à frente tinha uma lagoa onde mulheres lavavam roupas. Ao verem a cena elas disseram: Que falta de respeito! Enquanto o menino fica no bem bom, o coitado de velho vai a pé. Toma vergonha na cara, garoto !”

6 – Envergonhado o menino apeou e o velho montou no burro.

7 - Tinham caminhado alguns metros, quando jovens sentadas na calçada externaram seu espanto: “Que absurdo! Explorando a pobre criança, podendo deixá-la em cima do animal.”

8 - Diante disto, o velho desceu e desta vez o menino não subiu. Ambos resolveram caminhar, puxando o burro, quando passaram em frente a um bar e as pessoas caçoaram: “Idiotas! Ficam andando a pé, enquanto puxam um animal tão novo e forte!”

9 - O avô e o neto olharam um para o outro, como que tentando encontrar a maneira correta de agir. Então ambos pegaram o burro e o carregaram nas costas !!!

Quando chegaram na feira, todo mundo riu tanto que o velho, enfurecido, deu meia volta e retornou para sua casa.



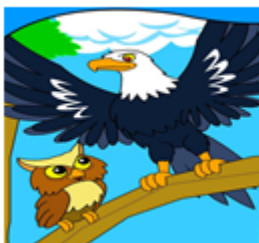
Autor da fábula: Esopo

Moral da história: QUEM QUER AGRADAR A TODO MUNDO, ACABA NÃO AGRADANDO A NINGUÉM!





2. A CORUJA E A ÁGUIA - TEATRO DE FANTOCHES



Narrador: A coruja e a águia, depois de muita briga, resolveram fazer as pazes.

Coruja: - Basta de guerra. É uma tolice maior que o mundo comer os filhotes uma da outra.

Águia: - Perfeitamente! Também acho.

Coruja: - Nesse caso vamos fazer um acordo: de agora em diante nunca mais comerás os meus filhotes.

Águia: - Muito bem. Mas como posso distinguir os teus filhotes?

Coruja: - Coisa fácil. Sempre que encontrarem uns borrachos lindos, bem-feitinhos de corpo, alegres, cheios de uma graça especial que não existe em filhotes de nenhuma outra ave, já sabes, são os meus.

Águia: - Está feito!

Narrador: Dias depois, andando à caça, a águia encontrou um ninho com três mostrengos dentro, que piavam de bico muito aberto.

Águia: - Horríveis bichos! Vê-se logo que não são os filhos da coruja. Vou comer esses.

Narrador: Mas eram os filhos da coruja. Ao regressar à toca, a triste mãe chorou amargamente o desastre e foi ajustar contas com a rainha das aves.

Águia: - Quê? Eram teus aqueles monstrosinhos? Não se pareciam em nada com o retrato que deles me fizeste...

Autor da fábula: Monteiro Lobato

Moral da história: QUEM O FEIO AMA, BONITO LHE PARECE.





2. O LEÃO E O RATINHO – TEATRO DE ATORES COM FANTASIAS



Narrador: Na floresta o sol nascia com um brilho sem igual. Começava um novo dia para o reino animal. E os bichos, acordando, preguiçosos, bocejavam, e um bom dia sonolento uns aos outros desejavam.

– Dormiu bem, doutor Macaco?

– Como um rei, dona Girafa!

Narrador: Mas foi só falar em rei pra começar a confusão. Todos tremeram ao ouvir o rugido do Leão.

– Deus me acuda! disse a cobra. Vou correr!

Narrador: Fugiram todos e a floresta se esvaziou num estante. Quer dizer... sobrou só um. Era o rato, distraído, que acordando e nem ouviu o tal rugido. Na maior tranquilidade, não notou que o rei Leão vinha vindo, esfaimado, procurando refeição. Este ao vê-lo deu um salto e agarrou o animalzinho.

– Ora, vejam! Que delícia de ratinho!

Narrador: Só então o pequenino percebeu o perigo, e seu susto foi tão grande, que gritou:

– Não me coma, rei Leão! disse o rato, com pavor. Desse jeito, sem tempero, não terei um bom sabor!

Narrador: Mas a fera já estava preparada para comê-lo, quando o rato, pobrezinho, fez seu último apelo.

– Por favor, eu lhe suplico, gosto muito de viver. Sou um rato muito jovem, ainda é cedo para morrer.

Narrador: O Leão coçou a juba, refletiu um minutinho...

– Tem razão! falou depois. Você é bem pequenininho!

– Desta vez eu não te como! Vou te dar mais uma chance. Afinal, desse tamanho, não me serve nem para lanche!

– Obrigado, majestade! Ainda vou retribuir a bondade do seu ato.

– Essa mesma é muito boa! gargalhou o rei Leão. Um bichinho tão pequeno com tamanha pretensão!





Narrador: E ao zombar do pobre rato, lá se foi, todo imponente, sem saber que o perigo o esperava mais à frente. Imagine que a fera, ao andar por uma trilha, de repente tropeçou e caiu numa armadilha. Ao sentir-se apanhado, o Leão se apavorou. Solto urras, deu patadas, mas de nada adiantou.

Foi então, por muita sorte, ou por obra do destino, que por lá ia se passando nosso amigo pequenino. Vendo aquilo gritou logo:

– Não se aflija, vou salvá-lo!

Narrador: E então roeu a corda, conseguindo libertá-lo. Quem ficou agradecido desta vez foi o Leão. Novamente estava livre e aprendeu uma lição: Dos mais fracos e pequenos não duvide um só momento pois tamanho nunca foi, nem será um documento!

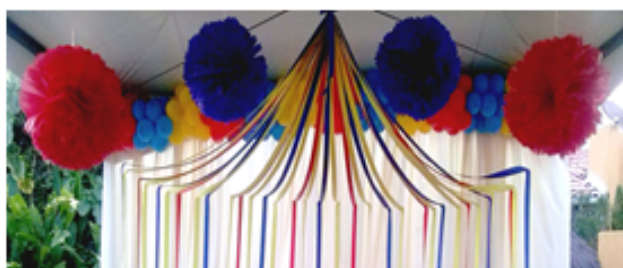


Autor da fábula: Esopo

Moral da história: TODO BEM QUE SE FAZ PARA ALGUÉM, CERTAMENTE VOLTARÁ PARA VOCÊ UM DIA.

O que preparar

- **Ambientação:** uma arena com espaço para 3 apresentações e lugares para a plateia. Pode ser decorada como uma tenda de circo.



- Sugestão de música para a entrada no circo: O CIRCO (Sidney Miller)

<https://www.letras.mus.br/sidney-miller/623069/>

<https://www.letras.mus.br/sidney-miller/623069/>





- Recursos humanos: 1 apresentador e ajudantes



Um dos ajudantes deve fazer o narrador das histórias, se as crianças não conseguirem fazer a leitura.

- **Materiais:**

Decoração do ambiente como um circo, fantasias dos apresentadores e ajudantes, materiais para as dramatizações das crianças: anteparo para teatrinho de sombras e de fantoches que possam ser deslocados para o centro da arena na hora da apresentação, fantoches, silhuetas e foco de luz, fantasias dos personagens das fábulas.





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 6

Jornada pelos Planetas



“O essencial é invisível aos olhos, só se vê bem com o coração.”

O Pequeno Príncipe é um menino que parte de seu pequeno planeta, o Asteroide B-612, onde vivia na companhia de uma linda Rosa, em uma jornada pelo universo. Em cada planeta visitado, ele encontra personagens curiosos – um rei, uma raposa, um homem de negócios – que o ajudam a entender valores como amizade, responsabilidade, respeito e amor. Ao final, ele compreende que o mais importante da vida não é visível aos olhos, mas sentido com o coração.

História completa:

Livro O Pequeno Príncipe, de Antoine de Saint-Exupéry.

PDF: https://www.sesirs.org.br/sites/default/files/paragraph--files/o_pequeno_principe_-_antoine_de_saint-exupery_1.pdf

Por quê?

Proporcionar aos lobinhos uma vivência lúdica e educativa inspirada na obra “O Pequeno Príncipe”, com ênfase em valores fundamentais como empatia, amizade, responsabilidade e valorização do essencial.

Estimular a escuta, a cooperação, o senso crítico e o autoconhecimento através de minijogos simbólicos.

Estimular nos lobinhos valores como amizade, responsabilidade, respeito, empatia e imaginação por meio de jogos cooperativos e simbólicos inspirados no livro O Pequeno Príncipe.





Atividades

1. Introdução

O Pequeno Príncipe se apresenta às crianças e diz que está aqui na Terra de passagem, pois ele mora em um planeta muito pequeno, anos luz longe daqui. Conta que, apesar de ser jovem, já viajou bastante e conheceu vários planetas e criaturas muito interessantes.

Ele pergunta se as crianças gostariam de conhecê-los também.

Informa que a aventura pelo universo será sensacional, eles poderão encontrar seres curiosos e aprender grandes lições com cada um deles. Que no final eles descobrirão quais são as coisas mais importantes da vida e que irá compartilhar com eles a maior de todas as lições.

Em cada planeta, vocês terão um desafio para viver uma dessas lições. Preparem-se para usar a cabeça, o corpo e o coração! Boa viagem!"

2. Minijogos temáticos (8 estações - 5 minutos por estação)

Cada estação representa um planeta e uma lição.

(Se for grande o número de crianças participantes desta base, formar 8 grupinhos e fazer rodízio pelas estações. Mas no caso de serem poucos podem ir todos juntos de estação em estação.)

- **Planeta da Rosa – Proteja o que você ama**

Ambientação: Um planeta desértico onde se encontra apenas uma Rosa e 3 pequenos vulcões.

Personagens: A Rosa e o Pequeno Príncipe.

Introdução: A Rosa era a única companhia que o Pequeno Príncipe tinha em seu planeta, mas ela tinha uma personalidade muito difícil. Reclamava de tudo, principalmente do vento, dizia ter horror das correntes de ar. E todos os dias lá ia o príncipezinho montar um pára-vento para proteger a sua amiga.

Lição: Responsabilidade e cuidado.

Descrição: Cada grupo recebe uma rosa de papel (ou flor de brinquedo) e materiais simples (palitos de picolé, papel, barbante, copos etc.). O desafio é construir uma proteção ao redor da rosa, como se fosse uma estufa, em 5 minutos.

Objetivo do jogo: Colocar a flor no centro de uma área e construir algo em volta que a proteja de "chuva" (spray de água ao final do tempo).

Reflexão: Como cuidamos das pessoas que gostamos?

- **Planeta da Raposa – Confiar é cativar**

Ambientação: Uma colina com uma toca de raposa.





Personagens: A Raposa e o Pequeno Príncipe.

Introdução: Com a Raposa o Pequeno Príncipe aprendeu uma grande lição, cativar. Dizia a Raposa que para ele o príncipezinho era inteiramente igual a cem mil outros garotos, mas se ele fosse capaz de cativá-la, ele passaria a ser único no mundo para ela.

Lição: Amizade e confiança.

Descrição: As crianças formam uma roda de mãos dadas, enquanto a canção "Cativar" é tocada ou cantada, um escotista caracterizada como a raposa caminha ao redor da roda. Quando a música pausa, a raposa escolhe uma criança da roda para "cativar". Eles trocam um gesto simbólico, como um aperto de mão ou um pequeno presente, representando a criação de um laço.

Reflexão: Após a interação, pode-se discutir brevemente sobre o significado de cativar e a importância dos laços de amizade.

Letra e vídeo da música: <https://www.letras.mus.br/grupo-arte-nascente/329795/>

- **Planeta do Rei – Liderar com sabedoria**

Ambientação: Um trono (cadeira decorada).

Personagens: O Rei e o Pequeno Príncipe.

Introdução: O planeta do Rei era ainda menor que o do Pequeno Príncipe, mal se achava um lugar para sentar já que a enorme túnica purpura do rei ocupava quase toda a área do planetinha. O Rei gostava muito de dar ordens para os seus súditos, apesar de ele viver sozinho. Como o Rei fazia muita questão que as suas ordens fossem sempre atendidas ele costumava dar ordem que agradassem os seus "súditos".

Lição: Respeito e liderança.

Descrição: Um adulto é o "Rei" e dá ordens aos lobinhos, algumas lógicas ("pulem no lugar"), outras absurdas ("latam como um gato"). As crianças devem obedecer apenas às ordens sensatas.

Objetivo do jogo: Discriminar ordens boas e ruins e agir com sabedoria.

Reflexão: O que é um bom líder? É certo mandar em tudo?

- **Planeta do Acendedor – Trabalhar em equipe**

Ambientação: Um poste com um lampião no alto.

Personagens: O Acendedor e o Pequeno Príncipe.

Introdução: O Acendedor é um trabalhador resignado, que acende o lampião todas as noites e o apaga quando amanhece. O problema é que o planeta dele é bem pequeno e a cada dia os anoiteces e amanheces estão mais próximos e o pobre Acendedor estava acendendo e apagando o lampião a cada 1 minuto, com isso não tinha tempo fazer mais nada nem mesmo dormir.

Lição: Dedicação e cooperação.





Descrição: Corrida em duplas, equilibrando uma bolinha (ou colher com água) que representa a “chama” do lampião. Eles devem ir até um ponto e voltar sem derrubar.

Objetivo do jogo: Passar a “luz” com cuidado e em sintonia.

Reflexão: O acendedor fazia seu trabalho com dedicação. Como fazemos nossas tarefas?

- **Planeta do Homem de Negócios – O que vale de verdade?**

Ambientação: Uma escrivaninha (mesa comum decorada) e uma cadeira de escritório (cadeira comum decorada).

Personagem: O Homem de Negócios e o Pequeno Príncipe.

Introdução: O Homem de Negócios era uma pessoa muito ocupada, que só fazia coisas “sérias”, ele contava as estrelas do seu pois falava que eram todas dele, e com isso não lhe sobra tempo para mais nada.

Lição: Simplicidade e valores verdadeiros.

Descrição: Jogo da memória com pares de cartões — de um lado “coisas valiosas” (amizade, tempo, riso, amor), do outro “coisas materiais” (ouro, brinquedo caro, número de seguidores).

Objetivo do jogo: Formar pares, depois conversar sobre o que vale mais e por quê.

Reflexão: O que tem mais valor: uma risada com amigos ou um objeto novo?

- **Planeta do Geógrafo – Conhecer com o coração**

Ambientação: Uma mesa com livros, cadernos e mapas sobre ela. Um globo também seria bem-vindo.

Personagens: Um Geógrafo e o Pequeno Príncipe.

Introdução: O Geógrafo se achava a pessoa mais sábia do mundo, sabia onde ficavam todos os mares, rios, cidades, montanhas e desertos. Mas como não era um Explorador nunca tinha visto nenhum desses lugares.

Lição: Curiosidade e descoberta.

Descrição: Os lobinhos recebem pistas visuais ou enigmas simples para encontrar “descobertas” escondidas (mensagens invisíveis escritas com vela ou caneta mágica, que aparecem com calor ou luz).

Objetivo do jogo: Resolver os enigmas e registrar a descoberta em um “caderno de explorador”.

Reflexão: O que você descobriu hoje que não pode ser visto com os olhos?

- **Planeta do Vaidoso – O que te torna especial?**

Ambientação: Um espelho de corpo inteiro (papelão forrado com papel alumínio).





Personagens: O Vaidoso e o Pequeno Príncipe.

Introdução: O Vaidoso via a todos como um admirador dele e adorava receber elogios, apesar de não haver ninguém por ali. Inclusive o Vaidoso tinha um belo chapéu que servia para agradecer os aplausos que ele recebia.

Lição: Autoestima saudável.

Descrição: Lobinhos formam duplas e fazem o "jogo do espelho": um imita os gestos do outro por 30 segundos, depois trocam. Depois, cada um diz algo de si que gosta e algo de seu parceiro que admira.

Objetivo do jogo: Estimular o olhar positivo sobre si e o outro.

Reflexão: O que te torna único?

- **Planeta do Bêbado – Fugir da confusão**

Ambientação: Uma mesa com várias garrafas e copos vazios sobre ela.

Personagens: O Bêbado e o Pequeno Príncipe.

Introdução: O Bêbado vivia em melancolia, era uma pessoa de poucas palavras. Segundo ele: ele bebia porque tinha vergonha e quando perguntado do que tinha vergonha respondeu que era vergonha de beber tanto.

Lição: Escolhas conscientes.

Descrição: Corrida de equilíbrio (com uma garrafinha na cabeça ou uma colher com bolinha na boca). O trajeto tem curvas e obstáculos leves.

Objetivo do jogo: Mostrar como é difícil agir com consciência quando se está "confuso".

Reflexão: O que nos ajuda a fazer boas escolhas?

Encerramento (Asteroide B-612 – 5 minutos)

Todos os grupos se reúnem em círculo. Um chefe pergunta: "Qual foi o planeta que vocês mais gostaram? O que aprenderam nessa viagem?"

Cada lobinho recebe uma estrela de papel com a frase: "O essencial é invisível aos olhos."

O que preparar

- **Ambientação**

Área ampla com espaço para montar 8 estações (pátio, gramado ou quadra)

Espaço decorado com estrelas, planetas pendurados, faixas com frases do livro. Cada estação com símbolo/placa do planeta correspondente.





- **Recursos humanos**

Pequeno Príncipe: escotista com uma túnica e uma espada na mão.

Rosa: escotista fantasiado de flor.

Raposa: escotista com uma fantasia de raposa.

Rei: escotista com túnica e coroa.

Acendedor: escotista com olheiras e um isqueiro na mão.

Homem de Negócios: escotista de roupa social.

Geógrafo: escotista fantasiado de velho com suas canetas, óculos, poeira etc.

Vaidoso: escotista bem-vestido com um belo chapéu na cabeça.

Bêbado: escotista com roupas em farrapo.

- **Materiais**

Rosa artificial

Palitos, papel, copos, blocos de madeira, peças de Lego (para construir proteção)

Vendas

Cones para percursos

Cartões de memória com palavras

Canetas invisíveis ou velas para enigmas

Bolinhas, colheres, garrafinhas para equilíbrio

Estrelas de papel com frase

Cartazes com nome de cada planeta

Mesas e cadeiras

Fonte da imagem do Pequeno Príncipe: <https://asemanacuritiba.com.br/opiniaopensando-bem/uma-jornada-com-o-pequeno-principe/>





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 7

A Árvore Mágica e o castigo de Tominikare



*Por que vocês derrubaram a árvore de tamoromú?
Muitos animais e plantas dependiam dela para viver!*

Entre os Wapixana, há um mito curioso sobre uma árvore extraordinária, capaz de fornecer todos os alimentos de que alguém poderia precisar. Debaixo de sua copa, cresciam naturalmente mandioca, banana, arroz e muitos outros frutos, o que tornava o trabalho desnecessário e permitia que o tempo fosse dedicado apenas à diversão.

A história começa quando uma cutia divertida e esperta descobre essa árvore mágica. Enquanto a tribo passava por dificuldades, a cutia vivia feliz, sempre bem alimentada e sem preocupações.

Mas seu segredo não duraria para sempre. Os membros da tribo, tomados pela inveja ao ver o bem-estar da cutia, decidem partilhar de sua boa sorte.

Contudo, não esperavam era a fúria do deus Tominikare que, indignado com a atitude dos humanos, lança sobre eles um duro castigo, trazendo graves consequências por sua ganância e falta de respeito. Como castigo cada um vai ter que plantar a semente daquilo que pegou e cuidar dela até que nasçam outras árvores, e nunca mais haverá outra árvore de tamoromú. **(A árvore de Tamoromú, de Ana Luisa Lacombe)**





Por quê?

A história traz ensinamentos sobre equilíbrio, humildade e as consequências do agir movido pela inveja. Reconhecer e aprender sobre alimentos dos indígenas brasileiros e sua importância na alimentação atual.

Atividades

1. Uma tradição dos Wapixanas

O cacique da aldeia dá as boas-vindas às crianças e explica que os indígenas possuem a tradição de usar adereços feitos de penas, folhas, cascas de árvores e sementes. Cultivam também a pintura corporal, como uma expressão cheia de significados culturais e cujos traços e cores revelam a identidade de cada povo.

Depois disponibiliza materiais para que confeccionem um colar ou adereço de cabeça.



Enquanto isso outros indígenas os chamam para marcarem seus rostos com grafismos típicos de seu povo.

<i>kododapun 'jibôia'. Quem usa mais é moça solteira.</i>	
	<i>Wyrodmof 'casco de jabuti', que significa perseverança.</i>
<i>Kupaynu 'peixes'</i>	
	<i>Meraty duluri 'peito de um tipo de pássaro' ou Awuribei 'abano'. Usam a tinta da fruta dinkary para fazer aparecer os desenhos no trançado.</i>
<i>Kapxi mod 'Escama de tatu'</i>	
	<i>Wiricheu 'pacu grande' ou kodary ury 'pacu pequeno'</i>
<i>Kupay mod 'Escama de peixe', é muito usado para dançar Parichara.</i>	
<i>Kinkurin 'escorpião'</i>	<i>Nini (tipiti usado para espremer massa de mandioca), sumbara (esteira que coloca no chão). Quando alguém se pinta assim é para representar as tranças.</i>
<i>Sakichapayzu daiman 'diamante'</i>	
	<i>Turamizu 'cruzado'</i>
<i>Kuxary awyn 'olho de veado capoeira'</i>	

Figuras 308 a 318 – padrões gráficos Wapixana





2. Narração da história

Os indígenas falam sobre um mito de seu povo e convida os lobinhos para ouvirem a história A árvore de Tamoromú. Sugerimos que seja reproduzido para as crianças o vídeo em que a própria autora do livro, Ana Luisa Lacombe, reconta o mito Wapichana.

Vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8V-HBx8sCKo> (começar aos 3 min)

3. Brincadeira de roda CORRE CUTIA

Corre, cutia, na casa da tia
Corre, cipó, na casa da vó
Lencinho na mão caiu no chão

Moça bonita do meu coração
Posso jogar? Pode!
Ninguém vai olhar? Não!

Melodia e movimentação https://www.youtube.com/watch?v=mz9Fs6nK2rQ&ab_channel=Mab%C3%B4eFifi

4. Jogo: Alimentando a Cutia

A ganância levou os indígenas a acabarem com a árvore e a cutia não tinha mais o que comer. Assim os curumins tiveram que alimentar a cutia, que continuava na preguiça... então...

Vamos ver qual grupo de curumins e cunhatãs consegue dar mais comida para a cutia?

Há uma cutia na frente de cada grupo (saco grande de tecido com cabeça de cartão e abertura na frente como se fosse a barriga. A comida será representada por bolas decoradas como melancia, bolinhas de piscina com nomes de comidas ou bexigas.)

Em revezamento os lobinhos vão levar comida para a cutia por um tempo determinado. Ao final do tempo contam-se as bolas retiradas da barriga da cutia.





5. Jogo cantado: Comida brasileira

Vai começar a brincadeira, da comida brasileira.

Só bate palma se for comida, e se não for, não pode bater não!

Goiaba, jabuticaba, jiló, limão, jambolão, balão, ih balão não é não!

Vai começar a brincadeira, da comida brasileira.

Só bate palma se for comida, e se não for, não pode bater não!

Tapioca, macaxeira, cocada, bijú, açaí, jabuti, ih jabuti não é não.

.....

Vai acabar a brincadeira, da comida brasileira!

Dica: Ouça a música https://www.youtube.com/watch?v=Nj2nA0FSQog&ab_channel=TioF%C3%A1bioJuras-Topic e crie várias outras sequências, colocando o que não é comida em posições diferentes.

6. Sabores e Saberes Indígenas

Explique brevemente sobre a importância da culinária indígena no Brasil, destacando como ela utiliza recursos naturais e técnicas tradicionais, como é rica em diversidade de alimentos, a sua influência na culinária brasileira da atualidade. <https://borogodobar.com.br/elementor-2178/>

É interessante utilizar perguntas para promover a interatividade da conversa: (ex: "Qual é o principal ingrediente da farofa?", "Qual é o alimento de origem indígena mais consumido no Brasil?", "Qual é o nome do prato feito com mandioca cozida e amassada?", "Qual é o alimento indígena que é utilizado para fazer farinha?", "Qual é o nome da fruta indígena, muito consumida atualmente que é rica em vitamina C?", "Qual é o nome da planta indígena que é utilizada para fazer bebida?", "Qual é o alimento indígena que é uma raiz?", "Tapioca é feito de mandioca, falso ou verdadeiro?", "Qual é o alimento indígena mais consumido no Brasil?" "A paçoca tem qual ingrediente, como principal?"

Opção 1- Montagem de cardápio com base na comida Indígena

Distribua imagens de alimentos e os respectivos nomes e peça para cada equipe que monte um cardápio com os alimentos escolhidos por eles dentre as opções. Podem também pegar cartões em branco e escrever nomes de outros alimentos não disponibilizados, se quiserem.

Sugestão de alimentos: peixe, mandioca, milho, frutas, açaí, castanhas, erva mate, farinhas, amendoim, pequi, jambu, pimentas, etc.

Possíveis pratos dos cardápios: Angu de milho, tapioca, cuscuz, creme de milho, canjica, peixe assado, moqueca, chimarrão, pirão, farofa, paçoca, pipoca, tacacá, açaí com banana, milho cozido, etc.

Fazer uma exposição de todos os cardápios, fixados em uma parede.

Opção 2- Feito de quê?

Distribua imagens de alimentos, conhecidos das crianças.

Em separado distribua imagens de sementes, frutos, raízes.

Os lobinhos deverão juntar o alimento com a outra imagem do que imaginam do que eles são feitos.

Exemplos de alimentos: tapioca (mandioca), bijú (mandioca), doce dadinho (amendoim), chocolate (cacau), sorvete de açaí (açaí), bolo de fubá (milho), polenta (milho), curau (milho), pamonha (milho), canjica (milho), farofa (mandioca), etc.

Lembrancinhas da base (cartão com saquinho de sementes de frutas, girassol, ervas) com a frase:



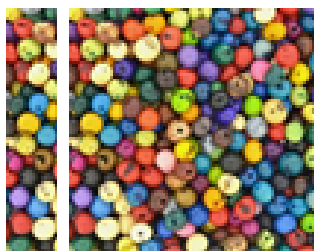


"Tominikare nos ensina: as sementes têm o poder de transformar o mundo.

Vamos plantar e ver a magia acontecer!

O que preparar

- **Ambientação:-** Ar livre com gramado, debaixo de uma grande árvore decorada com frutos, e outros materiais e decoração que remetem a uma aldeia indígena, como cestos trançados, balaies com mandiocas, milho, e ou frutas.
- **Recursos humanos:-** No mínimo dois chefes, caracterizados de indígenas como em seu ambiente natural.
- **Materiais:-**
Objetos para a decoração
Roupas e adereços para as fantasias
Para o colar - linha de pipa e contas (preferencialmente de sementes naturais) e penas.



Para a pintura corporal- lápis preto ou vermelho de maquiagem (hipoalergênicos)

Para a história - projetor e notebook

Para os jogos – 2 sacos grandes de TNT e desenho recortado de duas cabeças da cutia, bolas, cartões com imagens de comidas e cartões em branco, pincel atômico.







Contos de Todos os Cantos - Capítulo 8

Não entre em pânico!



"Arthur Dent é um homem normal, que está tendo um péssimo dia. Após saber que sua casa está prestes a ser demolida, Arthur descobre que Ford Prefect, seu melhor amigo, é um extra-terrestre e, para completar, fica sabendo que a Terra está prestes a ser destruída para que se possa construir uma nova auto-estrada hiperespacial.

Sem ter o que fazer para evitar a destruição de seu planeta, Arthur só tem uma saída: pegar carona em uma nave espacial que está de passagem. Ele passa então a conhecer o universo, sendo que tudo o que precisa saber sobre sua nova vida está contido em um valioso livro: o Guia do Mochileiro das Galáxias".

O Guia do Mochileiro das Galáxias, escrito por Douglas Adams em 1979, é uma obra-prima da ficção científica que combina humor, criatividade e um espírito aventureiro inconfundível. Escolhemos esse tema para mostrar às crianças que a curiosidade, a imaginação e o senso de humor são ferramentas poderosas para explorar o mundo (e o universo!).

Recomendação: Leia o livro antes de aplicar a atividade para que tenha mais familiaridade com o tema. Caso não seja possível assista ao filme, mas não é a mesma coisa!

Por quê?

Pilar da cultura geek, o livro traz referências como o número 42, o Dia da Toalha (em que os "nerds" do mundo todo celebram seu orgulho anualmente em 25 de maio) e personagens icônicos como Marvin, o robô mal-humorado, são símbolos reconhecidos em filmes, séries e jogos modernos. Com essa atividade, os lobinhos vivenciam um pouco desse universo, cultivando interesse pela leitura e pela ciência de forma divertida.

O espírito do livro dialoga com o Escotismo: estar preparado para o inesperado, valorizar o trabalho em equipe e usar a criatividade para resolver problemas. A clássica recomendação "Não entre em pânico!" é





também uma dica escoteira em qualquer trilha ou missão. O livro nos lembra da importância de manter a calma, improvisar e explorar com responsabilidade — tudo isso com uma toalha e um sorriso no rosto.

Para crianças de 6 a 10 anos, a história é introduzida de forma acessível e lúdica. A ideia é plantar a semente da curiosidade, mostrar que há livros fantásticos esperando para serem explorados e que a ciência pode ser mágica. Ao vivenciarem as aventuras do Guia, os lobinhos irão querer saber mais — e talvez pegar o livro em casa para “viajar pela galáxia”.

Atividades

🕒 Início (10 min)

- Recepção dos lobinhos com ambientação espacial (luzes, sons de nave, etc.)
- Distribuição dos Peixes-Babel e explicação teatral do seu uso
- Apresentação dos Chefes como personagens do Guia:
 - **Arthur Dent (líder):** de pijama, com toalha no ombro
 - **Ford Prefect:** roupas coloridas e óculos escuros, excêntrico
 - **Marvin:** roupas prateadas e expressão entediada, pode falar frases como “Isso é uma dor nas juntas do meu braço esquerdo de robô...”
- Entrega do Passaporte Galáctico
- Explicação rápida: “Vocês são novos viajantes da galáxia e precisam passar por missões para se tornarem exploradores de verdade.”

🚀 Estação 1: Corrida de Obstáculos “Não Entre em Pânico!” (15 min)

Objetivo: Trabalhar em equipe e manter a calma em situações desafiadoras.

- Pista com obstáculos leves: túnel de tecido, ziguezague de cones, equilíbrio com colher e bolinha.
- Cada equipe precisa levar sua “toalha espacial” até o final da pista
- Em certos pontos, um chefe diz: “ALERTA! CHUVA DE SAPOS!” ou “GRAVIDADE ZERADA!” e o time deve improvisar posturas.

Material: cones, colheres, bolinhas, túnel, toalhas extras, caixas para simular portais

Chefe: Ford Prefect (estilo despojado, animado, motiva as crianças com frases absurdas)

Lição: A calma, o espírito de equipe e a criatividade ajudam a superar qualquer obstáculo — inclusive no espaço!

🔬 Estação 2: “42 — O Laboratório da Vida, o Universo e Tudo Mais” (15 min)

Objetivo: Despertar a curiosidade científica de forma divertida e visual.

Experiência - Torre de Líquidos Coloridos

Materiais: copos transparentes, água, óleo, xarope de milho (ou mel), álcool, corantes alimentícios

Explicação: Mostra como diferentes líquidos possuem densidades distintas e, por isso, não se misturam, formando camadas coloridas. É como o universo: cheio de camadas que não se misturam — algo que parece familiar, não é mesmo?

Experiência com Luz Negra

Materiais: lâmpada de luz negra, objetos variados (papéis com tinta fluorescente, roupas brancas, banana, marcadores, etc.)

Passo a passo: Com a luz normal ligada, as crianças observam os objetos e fazem suas apostas sobre quais





irão brilhar.

Apagam a luz normal, deixando apenas a luz negra acesa.

Observam quais objetos brilham no escuro.

Explicação: Luz negra é uma luz ultravioleta que faz certos materiais fluorescerem, ou seja, brilham no escuro. Esse fenômeno é muito usado em ciência, arte e, claro, para impressionar os alienígenas.

Chefe: Marvin, o robô pessimista, acompanha tudo com seu sarcasmo habitual e frases irônicas, como:

- "Uau. Um papel fluorescente. Isso realmente muda a galáxia..."
- "Brilhando no escuro, que novidade... Mal posso esperar para contar para o universo."
- "Mais um experimento científico. Deve ser a oitava maravilha da galáxia, ou não."

Lição: O universo está cheio de mistérios incríveis, e a ciência é a nossa melhor ferramenta para desvendá-los — mesmo que às vezes a resposta seja só... 42!

Lembranças e Encerramento (5 min)

- Carimbo final no Passaporte Galáctico
- Entrega da lembrança:
 - Mini slime do espaço (em potinho)
 - Certificado de "Explorador Intergaláctico" com o número 42
- Rodinha final: os chefes perguntam o que mais gostaram
- Despedida com a frase: "Obrigado por tudo o peixe! Até a próxima aventura galáctica."

Tudo pronto? **Então... Não entre em pânico. E leve sua toalha!**

SUGESTÕES DE 10 EXPERIÊNCIAS CIENTÍFICAS SIMPLES, SEGURAS E BARATAS QUE VOCÊ PODE USAR NA ESTAÇÃO "42":



1. Vulcão Galáctico

Material: Vinagre, bicarbonato, corante alimentício, copo.

Como fazer: Misture vinagre com corante e adicione uma colher de bicarbonato.

O que acontece: Erupção efervescente colorida.

Conceito: Reação ácido-base.



2. Lava Espacial (Lava Lamp Caseira)

Material: Copo transparente, óleo de cozinha, água colorida, comprimido efervescente.

Como fazer: Encha metade do copo com óleo, adicione água com corante e depois o comprimido.

O que acontece: Bolhas sobem e descem.

Conceito: Densidade e reações químicas.



3. Bolhas de Sabão Gigantes

Material: Água, detergente, açúcar ou glicerina, arame ou barbante.

Como fazer: Faça a mistura e forme um "arco" com barbante entre dois palitos.

O que acontece: Bolhas resistentes e grandes.

Conceito: Tensão superficial.



4. Derretedor de Gelo

Material: Cubos de gelo, sal, corante alimentício, bandeja.

Como fazer: Coloque o gelo, jogue sal e depois corante.

O que acontece: O sal derrete partes do gelo e o corante penetra em formas lindas.

Conceito: Ponto de fusão e congelamento.



5. Ímã do Espaço





Material: Ímãs, cliques, tampinhas de metal.

Como fazer: Brincar com a força magnética — levantar objetos, mover através de papelão.

O que acontece: Magnetismo visível em ação.

Conceito: Força invisível, campo magnético.

6. Slime Espacial

Material: Cola branca, bicarbonato, solução de lentes ou água boricada.

Como fazer: Misture tudo até dar o ponto certo.

O que acontece: Cria slime macio e elástico.

Conceito: Reações físicas e mudança de estado.

7. Mensagens Invisíveis

Material: Suco de limão, cotonete, vela (opcional) ou secador de cabelo.

Como fazer: Escrever com suco de limão, deixar secar. Revelar com calor leve.

O que acontece: A escrita "aparece".

Conceito: Oxidação térmica.

8. Furacão na Garrafa

Material: Duas garrafas PET, fita adesiva, água, glitter.

Como fazer: Encha uma garrafa, conecte à outra de cabeça para baixo, gire.

O que acontece: Um redemoinho se forma.

Conceito: Movimento de fluidos.

9. Balão que Infla Sozinho

Material: Balão, vinagre, bicarbonato, garrafa PET.

Como fazer: Coloque vinagre na garrafa e bicarbonato no balão. Encaixe e levante o balão.

O que acontece: O balão infla.

Conceito: Produção de gás (CO_2).

10. Estouro de Som (saquinho explosivo)

Material: Saquinhos ziplock, vinagre, bicarbonato, papel toalha.

Como fazer: Envolve o bicarbonato no papel, coloque dentro do vinagre no saquinho e feche rápido.

O que acontece: O saquinho infla e pode estourar.

Conceito: Geração de gás e pressão.

O que preparar

- Ambientação
- Recursos humanos



Personagens extra: **Trillian:** com roupa brilhante e tiara, fala frases inteligentes

Zaphod Beeblebrox: pode usar duas máscaras ou um chapéu duplo, sempre agitado

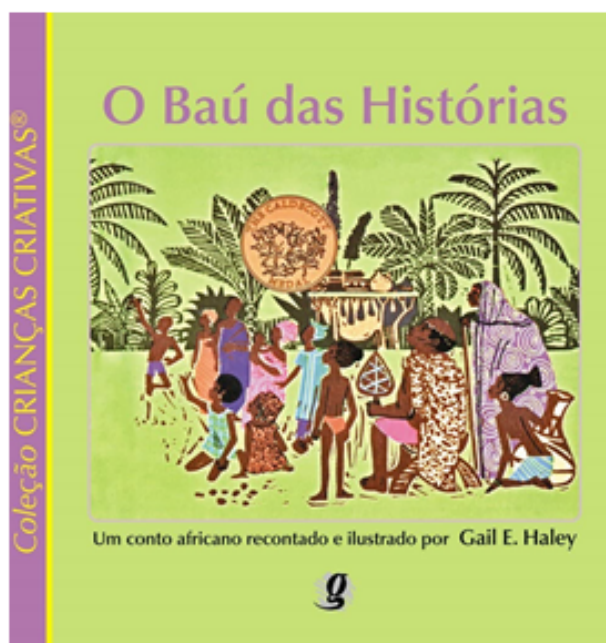
- Materiais descritos nas atividades





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 9

O Baú das Histórias



“Ananse, maravilhado, desceu por sua teia de prata levando consigo o baú das histórias até o povo de sua aldeia, e quando ele abriu o baú, as histórias se espalharam pelos quatro cantos do mundo vindo chegar até aqui”.

Em O Baú das histórias, Gail E. Haley reconta e ilustra um conto africano. Sobre o livro, a autora comenta: Muitas histórias africanas – não importa se são ou não sobre Kwaku Ananse, o “Homem-Aranha” – são chamadas de “histórias de aranha”. Este livro conta como isto aconteceu. A leitura desse conto resgata a importância do ato de contar histórias – um ato de troca.

ANANSE

Ananse, ou Anansi, é uma lenda africana. Conta um caso interessante, no qual no mundo antigo não havia histórias e por isso viver aqui era muito triste.

Houve um tempo em que na Terra não havia histórias para se contar, pois todas pertenciam a Nyame, o Deus do Céu. Kwaku Ananse, o Homem Aranha, queria comprar as histórias de Nyame, o Deus do Céu, para contar ao povo de sua aldeia, então por isso um dia, ele teceu uma imensa teia de prata que ia do céu até o chão e por ela subiu.

Quando Nyame ouviu Ananse dizer que queria comprar as suas histórias, ele riu muito e falou: - O preço de minhas histórias, Ananse, é que você me traga Osebo, o leopardo de dentes terríveis; Mmboro os marimbondos que picam como fogo e Moatia a fada que nenhum homem viu.

Ele pensava que com isso, faria Ananse desistir da idéia, mas ele apenas respondeu: - Pagarei seu preço com prazer, ainda lhe trago Ianyisiá, minha velha mãe, sexta filha de minha avó.





Novamente o Deus do Céu riu muito e falou: - Ora Ananse, como pode um velho fraco como você, tão pequeno, tão pequeno, pagar o meu preço?

Mas Ananse nada respondeu, apenas desceu por sua teia de prata que ia do Céu até o chão para pegar as coisas que Deus exigia. Ele correu por toda a selva até que encontrou Osebo, leopardo de dentes terríveis. - Aha, Ananse! Você chegou na hora certa para ser o meu almoço. - O que tiver de ser será - disse Ananse - Mas primeiro vamos brincar do jogo de amarrar? O leopardo que adorava jogos, logo se interessou: - Como se joga este jogo? - Com cipós, eu amarro você pelo pé com o cipó, depois desamarro, aí, é a sua vez de me amarrar. Ganha quem amarrar e desamarrear mais depressa. - disse Ananse. - Muito bem, rosnou o leopardo que planejava devorar o Homem Aranha assim que o amarrasse.

Ananse, então, amarrou Osebo pelo pé, pelo pé e pelo pé, e quando ele estava bem preso, pendurou-o amarrado a uma árvore dizendo: - Agora Osebo, você está pronto para encontrar Nyame o Deus do Céu.

Aí, Ananse cortou uma folha de bananeira, encheu uma cabaça com água e atravessou o mato alto até a casa de Mmboro. Lá chegando, colocou a folha de bananeira sobre sua cabeça, derramou um pouco de água sobre si, e o resto sobre a casa de Mmboro dizendo: - Está chovendo, chovendo, chovendo, vocês não gostariam de entrar na minha cabaça para que a chuva não estrague suas asas? - Muito obrigado, Muito obrigado!, zumbiram os marimbondos entrando para dentro da cabaça que Ananse tampou rapidamente.

O Homem Aranha, então, pendurou a cabaça na árvore junto a Osebo dizendo: - Agora Mmboro, você está pronto para encontrar Nyame, o Deus do Céu.

Depois, ele esculpiu uma boneca de madeira, cobriu-a de cola da cabeça aos pés, e colocou-a aos pés de um flamboyant onde as fadas costumam dançar. À sua frente, colocou uma tigela de inhame assado, amarrou a ponta de um cipó em sua cabeça, e foi se esconder atrás de um arbusto próximo, segurando a outra ponta do cipó e esperou. Minutos depois chegou Moatia, a fada que nenhum homem viu. Ela veio dançando, dançando, dançando, como só as fadas africanas sabem dançar, até aos pés do flamboyant. Lá, ela avistou a boneca e a tigela de inhame. - Bebê de borracha. Estou com tanta fome, poderia dar-me um pouco de seu inhame?

Ananse puxou a sua ponta do cipó para que parecesse que a boneca dizia sim com a cabeça, a fada, então, comeu tudo, depois agradeceu: - Muito obrigada bebê de borracha.

Mas a boneca nada respondeu, a fada, então, ameaçou: - Bebê de borracha, se você não me responde, eu vou te prender.

E como a boneca continuasse parada, foi pegá-la com as mãos e ficou presa na boneca cheia de cola. Ananse então, saiu de trás do arbusto, carregou a fada até a árvore onde estavam Osebo e Mmboro dizendo: - Agora Mmoatia, você está pronta para encontrar Nyame o Deus do Céu.

Aí, ele foi a casa de Ianysia sua velha mãe, sexta filha de sua avó e disse: - Ianysia venha comigo vou dá-la a Nyame em troca de suas histórias.

Depois, ele teceu uma imensa teia de prata em volta do leopardo, dos marimbondos e da fada, e uma outra que ia do chão até o Céu e por ela subiu carregando seus tesouros até os pés do trono de Nyame. - Ave Nyame! - disse ele -Aqui está o preço que você pede por suas histórias: Osebo, o leopardo de dentes terríveis, Mmboro, os marimbondos que picam como fogo e Moatia a fada que nenhum homem viu. Ainda lhe trouxe Ianysia minha velha mãe, sexta filha de minha avó.





Nyame ficou maravilhado, e chamou todos de sua corte dizendo: - O pequeno Ananse, trouxe o preço que peço por minhas histórias, de hoje em diante, e para sempre, elas pertencem a Ananse e serão chamadas de histórias do Homem Aranha! Cantem em seu louvor!

Ananse, maravilhado, desceu por sua teia de prata levando consigo o baú das histórias até o povo de sua aldeia, e quando ele abriu o baú, as histórias se espalharam pelos quatro cantos do mundo vindo chegar até aqui.

Referência: Haley, Gail E. **O baú das histórias: um conto africano.** Traduzido por Gian Calvi. 3ª edição – São Paulo: Global, 2004. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ananse>>. Conto Adaptado por Ailton Carlos Santos especialmente para o Rally 2025

Por quê?

O baú de histórias mostra como é importante recuperar a memória de um povo, de uma nação, tendo as histórias como parte do acervo cultural. Um contador de histórias africanas conta como os homens e animais, pequenos e frágeis, podem superar e vencer grandes dificuldades.

Apresentar um conto da cultura de matriz africana e afrobrasileira no desenvolvimento de atividades na Alcateia como forma de construir uma cultura antirracista desde a infância.

Atividades

1. Introdução

Os africanos nativos (chefes caracterizados) recebem os lobinhos na Aldeia ao som de um tambor e chocalhos. Podem ser reproduzidos em aparelho de som. Sugestão disponível em <https://youtu.be/8VOmFHiAXt-M?si=CIBTOIeCZjpm3XP5>

Um chefe diz: "Vamos ouvir, vamos ouvir!"

Outro chefe diz: Esses foram os sons do griot, o contador de histórias.

Quando eles ouviram o chamado, as crianças sabiam que estavam indo para ouvir uma história maravilhosa, com música e dança! Hoje a história é sobre Anansi, a aranha. Todo mundo adorava Anansi. Anansi podia tecer as teias mais bonitas. Ele foi quem ensinou o povo de Gana como tecer o pano de lama* bonito. Anansi teve uma boa esposa, filhos fortes, e muitos amigos. Ele entrou em muita confusão, e usou sua inteligência e poder do humor de escapar. (*tecido decorativo africano)

Então, o chefe tira do Baú uma aranha diz:

Houve um tempo em que na Terra não havia histórias para se contar, pois todas pertenciam a Nyame, o Deus do Céu. Kwaku Anansi, o Homem Aranha, queria comprar as histórias de Nyame, o Deus do Céu, para contar ao povo de sua aldeia, então por isso um dia, ele teceu uma imensa teia de prata que ia do céu até o chão e por ela subiu.

Quando Nyame ouviu Anansi dizer que queria comprar as suas histórias, ele riu muito e falou: - O preço de minhas histórias, Anansi, é que você me traga Osebo, o leopardo de dentes terríveis; Mmboro os marimbondos que picam como fogo e Moatia a fada que nenhum homem viu.

Crianças, vocês podem ajudar Anansi a trazer Osebo, Mmboro e Moatia para que a gente possa ter boas histórias aqui na Terra?

Vamos aos desafios:





- **Desafio de Osebo, o leopardo de dentes terríveis – jogo de amarrar - 10 min**
- **Chefe contador de histórias:** “O Deus do Céu riu muito e falou: - Ora Anansi, como pode um velho fraco como você, tão pequeno, tão pequeno, pagar o meu preço?”

Mas Anansi nada respondeu, apenas desceu por sua teia de prata que ia do Céu até o chão para pegar as coisas que Deus exigia. Ele correu por toda a selva até que encontrou Osebo, leopardo de dentes terríveis. - Aha, Anansi! Você chegou na hora certa para ser o meu almoço. - O que tiver de ser será - disse Anansi - Mas primeiro vamos brincar do jogo de amarrar? O leopardo que adorava jogos, logo se interessou: - Como se joga este jogo?”

Vocês querem jogar o jogo, crianças? Então vamos lá.

Solicitar as crianças que se organizem em trios. Entrega-se para cada trio duas tiras de TNT que serão amarrados nos pés do lobinho que ficará ao meio junto aos pés direito/esquerdo dos lobinhos que estarão ao lado de modo que os três ficarão unidos pelos pés.

Determina-se um ponto de largada. Dado o sinal, o trio sairá andando até a teia de aranha que está do lado oposto da aldeia. Os lobinhos deverão coordenar a ação para não caírem ou deixar o TNT soltar. Os trios que conseguirem chegar até a teia de aranha são declarados vencedores do desafio.

Depois o chefe continua a história dizendo:



<https://englishpluspodcast.com/wp-content/uploads/2021/06/Episode-379-Word-Power-The-Tale-of-Osebos-Drum.pdf>

Anansi, então, amarrou Osebo pelo pé, pelo pé e pelo pé, e quando ele estava bem preso, pendurou-o amarrado a uma árvore dizendo: - Agora Osebo, você está pronto para encontrar Nyame o Deus do Céu.

Aí, Ananse cortou uma folha de bananeira, encheu uma cabaça com água e atravessou o mato alto até a casa de Mmboro. Lá chegando, colocou a folha de bananeira sobre sua cabeça, derramou um pouco de água sobre si, e o resto sobre a casa de Mmboro dizendo: - Está chovendo, chovendo, chovendo, vocês não gostariam de entrar na minha cabaça para que a chuva não estrague suas asas?

Vamos ao desafio de caçar os marimbondos?

1. Desafio de Mboro – caça aos marimbondos (10 min)

Prepare “cards” de marimbondos e no verso de cada uma escreva uma das seguintes palavras:





ATITUDE - CONHECIMENTO - CRIATIVIDADE - MOTIVAÇÃO - CORAGEM.

Espalhe os cards de marimbondos pelo local.

Os lobinhos devem coletar marimbondos e decifrar a mensagem juntando-se com outros lobinhos que tem palavras diferentes entre si e que se referem às qualidades necessárias para vencer os desafios, especialmente aquela que está oculta nos marimbondos. A dica é: são cinco palavras diferentes ao todo. Esta qualidade é descoberta juntando as letras em destaque de cada uma das palavras.

Depois que os grupos descobrem a palavra o Chefe contador de histórias diz:

- Agora Mmboro está pronto para encontrar Nyame, o Deus do Céu.

Depois, Anansi esculpiu uma boneca de madeira, cobriu-a de cola da cabeça aos pés, e colocou-a aos pés de um flamboyant onde as fadas costumam dançar. À sua frente, colocou uma tigela de inhame assado, amarrou a ponta de um cipó em sua cabeça, e foi se esconder atrás de um arbusto próximo, segurando a outra ponta do cipó e esperou. Minutos depois chegou Moatia, a fada que nenhum homem viu. Ela veio dançando, dançando, dançando, como só as fadas africanas sabem dançar, até aos pés do flamboyant.

Vamos fazer a dança de Moatia?

2. Desafio de Moatia, a fada que nenhum homem viu – Dança da fada (15 min)

As crianças, em uma grande roda, são desafiadas a dançar uma dança africana

Música: https://youtu.be/Q_YOCo7gobQ?si=zrI6hAEXctZK2dFq

Coreografia: <https://youtu.be/TxhLqn1K3jY?si=3MhHSuYQ7uRH7yjq>

Ao final, o Chefe contador de histórias diz: Nyame ficou maravilhado, e chamou todos de sua corte dizendo:

- O pequeno Anansi, trouxe o preço que peço por minhas histórias, de hoje em diante, e para sempre, elas pertencem a Anansi e serão chamadas de histórias do Homem Aranha!

2. Encerramento – Reflexão (5 min)

O chefe contador de histórias abre o baú dizendo:

Anansi, maravilhado, desceu por sua teia de prata levando consigo o baú das histórias até o povo de sua aldeia, e quando ele abriu o baú, as histórias se espalharam pelos quatro cantos do mundo vindo chegar até aqui.



Obrigado lobinhos, por trazerem Osebo, Mmboro e Moatia por meio dos desafios e ajudarem a espalhar essa história para o mundo!

O que preparar

- Ambientação**

Área ampla arborizada ou espaço decorado como uma aldeia africana.

Aldeia Africana. Importante que se tenha o ilê (casa típica), um baobá (árvore sagrada da África) e animais da fauna africana (elefante, girafa, macacos etc.). Um baú de histórias fica próximo aos contadores (chefes caracterizados como africanos nativos). Uma teia de aranha prateada do lado oposto em que a aldeia estará.



- Recursos humanos**

Dois escotistas, no mínimo, caracterizados como africanos nativos



- Materiais**

A aldeia pode ser representada por um mural de tecido ou papelão

Material para caracterização dos africanos nativos (escotistas)

Um tambor e Chocalhos

Aparelho de som e Pen drive com músicas sugeridas nos links descritos nas atividades

Baú

Aranha de papelão, plástico ou pano. Podendo ser uma de pelúcia se encontrar.

Tiras de TNT para amarrar nos tornozelos

Cards de marimbondos com palavras escritas no verso. (10 cards para cada palavra)





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 10

O amor verdadeiro



...a Sakura é mais do que apenas uma flor; é um símbolo de renovação, esperança e renascimento. É uma lembrança gentil de que, assim como as flores de cerejeira, a vida é preciosa e passageira, e devemos celebrá-la enquanto podemos.

A lenda do Sakura remonta a séculos atrás, quando o Japão era governado por imperadores divinos e os deuses caminhavam entre os mortais. Conta-se que uma princesa celestial chamada Konohana Sakuya Hime, que personificava a primavera e a floração, desceu do céu para habitar a terra. Ela era a divindade da cerejeira, uma deusa que zelava pelo florescimento e pela beleza das árvores de Sakura.

História completa: <https://culturajaponesaonline.com.br/a-lenda-do-sakura/>

Por quê?

Levar a reflexão de levarmos a vida com mais leveza e compreender os atos de outros.

Conhecer a cultura de outro país através de suas lendas que, assim como em nossa cultura, usam de seres sobrenaturais para explicar, de uma forma mais fantasiosa, o surgimento do que vemos na natureza

Atividades

1. Narração da história

Os lobinhos são recebidos por Tyeko, que convida a todos para o Hanami, que em japonês significa contemplar flores, uma celebração da flor de cerejeira. Explica que a florada é bem rápida e se inicia na primavera. É um festival que, além de vislumbrar a beleza da florada, deverão participar de um pique nique.

Ela convida a todos os presentes para ouvir a História de Sakura:





Quando o Japão era governado por imperadores divinos e os deuses caminhavam entre os mortais, uma princesa celestial chamada Konohana Sakuya Hime, que personificava a primavera e a floração, desceu do céu para habitar a terra. Ela era a divindade da cerejeira, uma deusa que zelava pelo florescimento e pela beleza das árvores de Sakura.

Em uma dessas visitas, Konohana Sakuya Hime se apaixonou por um nobre chamado Yamato Takeru, um valente guerreiro que buscava conquistar terras e provar sua coragem. Em sua jornada, Yamato Takeru enfrentou desafios mortais e emboscadas de seus inimigos. Em um dado momento, ele se encontrou perdido em uma densa floresta, sem comida ou água, à beira da morte.

Foi então que Konohana Sakuya Hime apareceu diante dele, em forma humana, oferecendo-lhe abrigo e alimento. Ela preparou uma refeição com arroz e água pura, mas antes de entregar a comida a Yamato Takeru, a deusa acrescentou sua saliva no arroz e o jogou no fogo.

Surpreso e indignado, Yamato Takeru perguntou por que ela tinha feito aquilo. Konohana Sakuya Hime explicou que o arroz representava a vida humana, frágil e efêmera, enquanto sua saliva representava a transitoriedade e a impermanência. Ao cuspir na comida e colocá-la no fogo, ela estava demonstrando que mesmo algo tão precioso quanto a vida pode ser transformada e perdida num instante.

Impressionado com a sabedoria da deusa, Yamato Takeru se desculpou humildemente e comeu o arroz. Enquanto saboreava a refeição, ele percebeu a verdade por trás das palavras de Konohana Sakuya Hime. Ele compreendeu que a vida, assim como a flor de cerejeira, é bela e fugaz, e que devemos valorizá-la e apreciá-la enquanto podemos.

Em gratidão pela lição aprendida, Yamato Takeru prometeu honrar a deusa e proteger suas amadas árvores de Sakura. Ele plantou cerejeiras por todo o país, espalhando sua beleza e lembrando a todos da fragilidade e da preciosidade da vida.

As flores de cerejeira florescem apenas por algumas semanas a cada primavera, um espetáculo efêmero que atrai milhões de pessoas de todo o mundo para testemunhar sua beleza fugaz.

Para os japoneses, o Sakura é mais do que apenas uma flor; é um símbolo de renovação, esperança e renascimento. É uma lembrança gentil de que, assim como as flores de cerejeira, a vida é preciosa e passageira, e devemos celebrá-la enquanto podemos.

A lenda do Sakura continua a florescer, como as próprias árvores que inspirou, lembrando-nos da beleza efêmera da existência e da importância de viver plenamente, com gratidão e reverência por cada momento que temos neste mundo.

2. Observando A Natureza

Tyeko chama a todos para contemplar a Natureza a beleza da Flor de Cerejeira.





Os Lobinhos deverão observar a figura e depois reproduzi-la em uma folha de papel.

3. Criando um Ambiente

Tyeko pede ajuda para decorar o ambiente, para que fique mais aconchegante e sugere que todos façam uma flor de cerejeira. <https://youtu.be/xdo3wU0s9Cs?si=GwbMhetPUSA6pzeW>

4. Preparando o Piquenique

- Jogo do Gohan: dividem-se os lobinhos em equipes com número igual em cada uma. A frente de cada equipe, haverá um prato com alguma coisa imitando o arroz japonês (bolinhas de isopor, bolinhas feitas com papel crepom) e o hachi. Um de cada vez deverá colocar 3 "Gohan" no prato, usando o hachi. Vence a equipe que terminar primeiro

- Jogo do Mochi: No festival são servidos mochi, coloridos. Os lobinhos, em equipe em duplas, deverão passar o mochi (bolinhas coloridas) com dois cabos de vassoura

<https://youtu.be/ImgxIQAAEp0?si=NOhOphSagBOnue4T>

5. Agradecendo a fartura na colheita

- Bon Odori : É costume no Japão, agradecer pela colheita do alimento mais precioso do local, o arroz. Tyeko convida a todos os presentes, a dançar a coreografia do Bom Odori.

https://www.youtube.com/watch?v=o5QUtdNTuqA&ab_channel=HIKARILONDRINA

Ao final Tyeko oferece um suco de soja/ chá e alguns amendoins "japonês" para os Lobinhos

O que preparar

- Ambientação

Preparar o Local com algumas imagens como se fosse um parque com flores de cerejeira.

- Recursos humanos

2 chefes caracterizados com quimonos

- Materiais





Figura da flor de Cerejeira

Hachi

Bolinhas de isopor

Bastão (cabos de vassoura)

Bolinhas coloridas

Papel crepom ou papel dobradura

Cola quente

Galhos ou figuras de galhos para colar as flores

Suco, chá, amendoim





Contos de Todos os Cantos - Capítulo 11

Uma Aventura no Mississippi



"Tom ainda seria presidente, se escapasse da força."

Isso se dá porque Tom é muito inteligente e de raciocínio muito rápido.

Se ele conseguir ficar longe de tantas encrencas e não for preso, poderá vir a ser presidente.

Nos anos de 1830-1840, três jovens se aventuram pelo Mississippi. Sua amizade e suas aventuras são o centro da história. Tom Sawyer é um menino da época brincalhão e de raciocínio rápido que está sempre no centro das atenções. Ele e seu grande parceiro Huckleberry Finn gostavam de nadar, pescar, brincar ao ar livre e se aventurar com seus amigos e acabam se metendo em encrencas. Becky Thatcher completa o time como o amor de Tom.

Classificado como literatura juvenil e sob a aparente leveza de aventuras de meninos, Mark Twain explora temas profundos do mundo adulto e da vida no Mississippi nas décadas de 1830 e 1840, como racismo, escravidão, violência, pobreza de uma forma alegre e com uma linguagem inovadora para a época.

Onde encontrar essa história: há várias edições, mas uma bem completa, comentada e ilustrada é da Editora Zahar. Há outro clássico que também contempla outras aventuras de Tom e Huck que é As Aventuras de Huckleberry Finn do mesmo autor.

Por quê?

Mostrar a importância da amizade e como é bom se divertir com seus amigos.

Etapas de Progressão que podem ser trabalhadas:

F17 – Percorrer uma pista de obstáculos preparada por um velho lobo.

F18 – Passar em uma Falsa Baiana ou subir em uma árvore ou virar cambalhota / estrela





I 16– Fazer os nós de escota, escota alceado, volta do fiel, saber para que servem e aplica-los numa atividade.

Atividades

1. Narração da história



Mark Twain recebe os lobinhos alegre e animado e conta um pouco dele e o resumo da história.

- Sou um escritor americano e vivi muito tempo em uma cidade próxima ao Rio Mississippi, onde admirava a beleza local e os barcos fluviais e fui até piloto de um deles em minha juventude. Minhas obras retratam a infância de Tom, Huck e Becky que tinham brincadeiras e aventuras com seus amigos numa época em que não havia tecnologia, e a escravidão ainda não havia sido abolida. Vou chamar meus personagens para vocês conhecerem: - Tom, Huck, Becky!!!!!!

Mark continua: - Tom é um menino alegre, aventureiro e brincalhão. Tem raciocínio muito rápido e uma facilidade absurda para se meter em encrencas. Mora com sua Tia Polly depois da morte de sua mãe e ela faz de tudo para que ele seja um homem de bem, mas ele apronta muitas travessuras deixando sua tia doída. Tom responde:

- Eu não quero magoar Tia Polly, mas quando percebo já aprontei mais uma!!!!

-Huck, continua Mark, é o melhor amigo de Tom. Criado pela viúva Douglas é um garoto ribeirinho, bem-humorado e desocupado, invejado por todos os meninos pois não leva uma vida com muitas regras e temido por suas mães pelos mesmos motivos. Huck acena a todos e diz:

- Querem participar de aventuras com a gente?

- Becky é filha do Juiz Thatcher, uma autoridade local, e é conhecida por seu "interesse" por Tom Sawyer. Seus longos cabelos loiros estão sempre presos em tranças. Ela conquista o amor de Tom desde o primeiro momento em que ele a vê. Quando Becky o encontra pela primeira vez, ela lhe dá um amor-perfeito para demonstrar seu amor. Becky se adianta e diz:

- Adoro amor-perfeito e brincadeiras....

Mark convida os lobinhos para brincar com eles. Divide o grupo em 3 subgrupos, cada um vai com um personagem e se revezam.

a. HUCK: DESBRAVANDO A FLORESTA

Huck conta um pouco de suas aventuras com seus amigos, como eles subiam em árvores, escalavam





pedras, atravessavam pontes perigosas e corriam pela floresta. Ele desafia os lobinhos a enfrentarem duas situações que requerem habilidade e coragem:



SALTAR O RIO DOS CROCODILOS – O rio está cheio de crocodilos. Para chegar na outra margem é preciso pular pelas pedras. Se cair na água (e não for devorado por um crocodilo) tem que voltar e tentar de novo!

Simule as pedras com placas de EVA ou papelão dispostas sobre um grande plástico azul. Fica interessante colocar alguns crocodilos recortados em papelão na “água”.

ATRAVESSAR O PRECIPÍCIO – Tem equilíbrio? Coragem? Então vamos passar por uma ponte de cordas sobre um precipício. (falsa baiana)

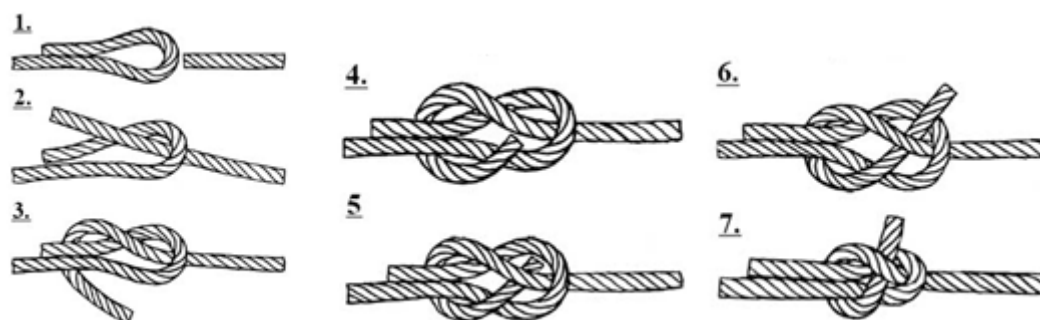


b. TOM SAWYER e BECKY: CAÇANDO TESOURO



Tom Conta que ele e seus amigos adoram brincar de piratas e que fazem jangadas identificadas com a bandeira pirata. Para colocar a bandeira os lobinhos precisam aprender o nó de escota alceado.





Há um barco no local (montado num canto ou desenhado num painel) e uma bandeira pirata es-
perando para ser hasteada. Bandeira alçada ao topo do mastro, começa a brincadeira.

Nós piratas adoramos tesouros. Vamos procurar um? Ouvi dizer que há um tesouro que foi es-
condido por aqui há muito tempo. Vou dar a primeira pista e vocês irão, através dela, encontrar as
outras.

Pista 1: "O tesouro está escondido onde os piratas se reúnem à noite para cantar e contar causos"
(fogueira simulada) Lá encontram um envelope com a pista 2.

Pista 2: "O capitão perdeu sua bússola! Encontre o caminho certo para o tesouro escondido! Para
isso dê 30 passos para a direita (esquerda, frente, conforme o local". (Faça uma bússola bem grande,
atrás da qual está escrita a pista 3.)

Pista 3: "Siga o som do 'tique-taque'... o tempo é essencial para encontrar o tesouro perdido!"(no
relógio encontrarão a pista 4)

Pista 4: O papagaio do pirata passou por aqui. Se foi andando e não voando, é sinal de que o te-
souro está por perto. Sigam as pegadas dele... (No final das pegadas terá um arbusto ou pedra ou
outra coisa natural onde estará escondido o baú do tesouro. Pode ser bombons, balas, pirulitos ou
brinquedinhos simples).

Obs: Havendo número suficiente de crianças, pode-se dividi-las em grupos e fazer uma competi-
ção. Daí um dos grupos achará o tesouro, mas Tom comenta que mesmo entre os piratas há uma
amizade e lealdade, então devem dividir o tesouro com todos do outro grupo também.

c. BECKY: A DANÇA DO PIRATA

Becky convida os lobinhos para uma dança divertida (quem não dançar vai para a prancha!)

A dança do pirata se dança assim, se dança assim, se dança assim
A dança do pirata se dança assim, se dança assim, se dança assim
Quebra uma mão, quebra uma pata, venha me ensinar a dança do pirata.

Coreografia:

<https://www.google.com/gasearch?q=dan%C3%A7a%20do%20pirata&source=sh/x/gs/m2/5#fpstate=ive&vld=cid:4766e4b4,vid:ut-1Nwrn2bvl,st:0>





Dicas:

-Se houver poucos recursos humanos podemos ter só os 3 amigos que contam sua história e falam de seu criador, ou apenas Mark Twain e Tom Sawyer.

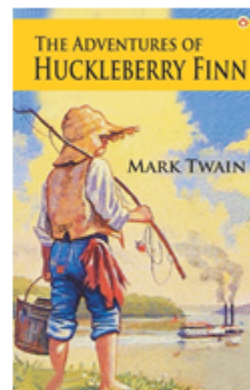
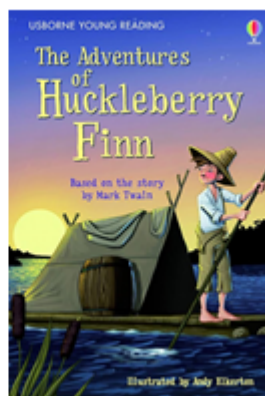
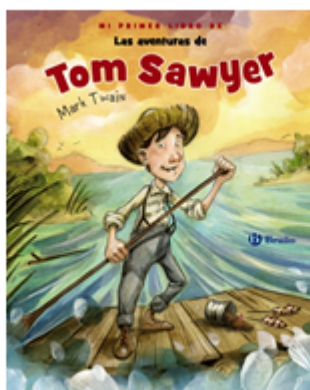
-Se o número de crianças for pequeno não precisa dividir em subgrupos, as atividades podem correr uma seguida a outra com os 3 amigos em todas.

O que preparar

- **Ambientação:**

Cenário tendo ao fundo o Rio Mississipi, suas margens com vegetação e pode ter uma figura de um desses barcos de roda comuns na época e local ou uma barco ou jangada com mastro preparado para o hasteamento da bandeira pirata.

Para as atividades o ideal é espaço ao ar livre, com vegetação.



- **Recursos humanos: 4 personagens**

Mark Twain – escritor vestido com um terno com colete ou fraque e gravata borboleta.

Tom – Menino comum, roupas bem simples: camisa branca, calça marrom, com suspensório, todo mal arrumado. Pode ter um chapéu de palha.

Huck – Roupas parecidas com as de Tom, pode ser um macacão Jeans com um dos lados abertos, camisa clara e chapéu. Pode ser também uma calça jeans com camisa branca e um colete.

Becky – Menina loira, com vestido azul e avental branco, chapéu com fita, meias brancas e sapato boneca preto.





- **Materiais:**

Chapéu de pirata ou tapa olho



Cabos para nós – adriça e bandeira pirata

Pistas escritas

Bússola e relógio (reais ou simulados)

Madeira para fogueira

Baú com o tesouro (Caixa de sapato e papel marrom para fazer o baú do tesouro - veja o passo a passo em https://www.ehow.com.br/bau-tesouro-caixa-sapato-como_25573/)

Plástico ou lona azul

EVA ou papelão para simular as pedras do rio

Cordas para falsa baiana



Contos de Todos os Cantos - Capítulo 12

No País das Maravilhas



*"A única forma de chegar ao impossível é acreditar que é possível.
O segredo, querida Alice, é rodear-se de pessoas que te façam sorrir o coração.
E então, e só então, que você estará no País das Maravilhas."
Essa frase reflete a essência da história, que desafia a lógica e incentiva a imaginação.*

Alice no País das Maravilhas é um clássico da literatura escrito por Lewis Carroll e publicado em 1865. A história acompanha Alice, uma menina curiosa que segue um Coelho Branco e acaba caindo em sua toca, sendo transportada para um mundo fantástico e surreal, cheio de criaturas peculiares e desafios absurdos. Durante sua jornada, Alice cresce e diminui de tamanho ao ingerir alimentos mágicos, participa de um chá caótico com o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março, e recebe conselhos enigmáticos do Gato de Cheshire, que aparece e desaparece à vontade.

Ao longo da história, Alice questiona a lógica do País das Maravilhas e confronta figuras autoritárias, como a Rainha de Copas, conhecida por seu temperamento explosivo e pelo famoso bordão "Cortem-lhe a cabeça!". Alice passa por diversas transformações e aventuras, questionando a realidade e as regras desse mundo estranho.

No final, ela acorda e percebe que tudo não passou de um sonho, deixando-a com reflexões sobre identidade, crescimento e imaginação.

História completa em PDF:

https://www.baixelivros.com.br/literatura-estrangeira/alice-no-pais-das-maravilhas#google_vignette





Por quê?

Estimular a criatividade: Explorar um mundo onde tudo é possível, incentivando a imaginação e o pensamento livre.

Questionar a lógica: Diversos eventos na narrativa fogem à lógica convencional, instigando os lobinhos a questionarem noções como tempo, linguagem e identidade.

Explorar o crescimento pessoal: Alice passa por diversas transformações ao longo da narrativa, representando o amadurecimento e a busca por autoconhecimento.

Atividades

1. Narração da história – (encenada por Alice, o Coelho e a Lagarta)



Alice, uma menina loira de olhos azuis, ia todos os dias até o topo de uma colina com sua irmã para estudar e ler histórias. Alice era esperta e inquieta, então ficar parada ouvindo histórias era um tédio, por isso sempre se distraía.

Certo dia um coelho branco vestindo um paletó passou pela menina correndo e dizendo:

– Olha a hora, já estou atrasado...

Alice achou aquele coelho muito diferente e o seguiu até que ele entrou numa toca. Como não era de desistir, a menina foi atrás dele



Acontece que ao entrar na toca, Alice se deparou com uma porta bem pequenina por onde não conseguiu passar. Alice avistou uma mesinha onde tinha um frasco com os dizeres “beba-me para ficar pequenininha” e um baú com biscoitos escrito “coma-me para ficar grandinha”.

Alice bebeu do frasco e encolheu o suficiente para entrar pela portinha, mas esqueceu a chave na porta e por isso precisou comer o biscoito para crescer novamente. Mas ela comeu muito e ficou grande demais, o que a fez chorar muito, inundando toda a toca. Bebendo novamente voltou ao tamanho pequenino e conseguiu passar, tendo a maior surpresa quando se viu em um lugar totalmente diferente de tudo o que conhecia - o País das Maravilhas.

Alice, encantada, foi andando e encontrou uma lagarta, para quem perguntou sobre o coelho.

– Seguir o coelho com esse tamanho não vai dar, então coma o lado esquerdo desse bolo para ficar maior, e o direito para diminuir.

Assim foi feito. Voltando ao tamanho normal, Alice seguiu seu caminho...





2. Jardim das flores

Logo à frente vê um lindo jardim de flores. Elas cantavam a canção:



Música:

Borboletas e tulipas se beijam / Se enche a terra de alegrias mil / Novas cores no jardim vicejam / Sob o céu primaveril

Tudo pode se aprender entre as flores / Sobretudo aquelas em botão / Quem aspira o aroma dessas flores / Sente o bater de um coração

https://www.letras.mus.br/alice-no-pais-das-maravilhas/o-jardim-das-flores/#google_vignette

Jogo da memória – Em uma mesa estão espalhados cartões de mesmo tamanho e cor, cada qual trazendo no verso a figura de uma flor. Há dois cartões idênticos para cada flor. Os lobinhos precisam virar dois dele e caso sejam iguais retirá-los da mesa. Se forem diferentes voltam às suas posições originais. Quem virar mais cartões vence a partida, que termina quando acabarem os cartões.



3. O Sorriso do Gato de Cheshire

Em um espaço amplo, descobrir quem é o Gato de Cheshire disfarçado entre os jogadores antes que ele desapareça sorrindo! Como funciona:

- ✓ O chefe escolhe alguém para ser o “Gato de Cheshire” em segredo;
- ✓ Todos os lobinhos se espalham e caminham pela área como que perdidos no País das Maravilhas;
- ✓ A cada rodada, o Gato faz caretas ou sorri, sem falar;
- ✓ Os demais lobinhos devem observar atentamente e tentar descobrir quem é o Gato;
- ✓ Após um tempo para observação o chefe interrompe a caminhada com 1 apito e diz: “Quem acha que viu o sorriso do Gato?”
- ✓ Os lobinhos apontam um suspeito. Se descobrirem o grupo ganha um ponto. Senão o Gato desaparece sorrindo e ganha o ponto!





Regras rápidas:

- O Gato não pode correr nem falar.
- Os outros lobinhos devem manter movimento e atenção.
- Quem errar o palpite deve fazer um “miaaaau” engraçado como penalidade leve e divertida.

Mas... o chefe ao interromper a caminhada pode pedir que os lobinhos se posicionem à direita, à esquerda, dois passos pra trás, etc. com o objetivo de mudar a movimentação.



- Será que o coelho foi para a esquerda ou para a direita? - pergunta Alice ao Gato.
 - Oh, acho que ele entrou naquele arbusto.
- E lá se foi Alice atrás do Coelho Branco.

4. Enigmas do Coelho Branco



Alice quer encontrar o coelho!

E quando o vê, Coelho Branco está andando de um lado para outro, cantando:

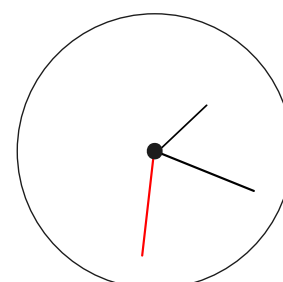
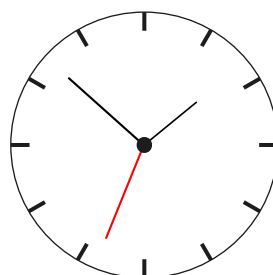
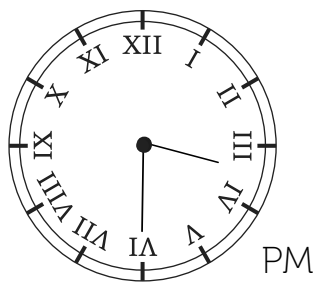
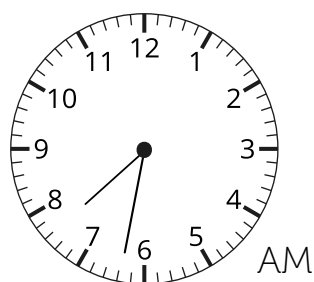
Ai, os meus bigodes, é tarde! / Tão tarde até que arde! / Ai ai meu Deus / Alô, adeus
/ É tarde ? Não, não, não eu tenho pressa / Eu tenho pressa a beça!

<https://www.letras.mus.br/alice-no-pais-das-maravilhas/coelho-branco/>

O Coelho Branco diz que é muito importante saber ver as horas no relógio, senão não dá para controlar o tempo de fazer as coisas. Então, propõe alguns desafios aos lobinhos:

- Se você pensar sobre o funcionamento de um relógio, este enigma não deve ser muito difícil. A questão é: qual é a hora em que o ponteiro das horas e dos minutos estão exatamente juntos? (Resposta: 12h ou 00h)
- Que horas são?





_____ h _____
min
Manhã Tarde Noite

_____ h _____
min
Manhã Tarde Noite

_____ h _____
min
Manhã Tarde Noite

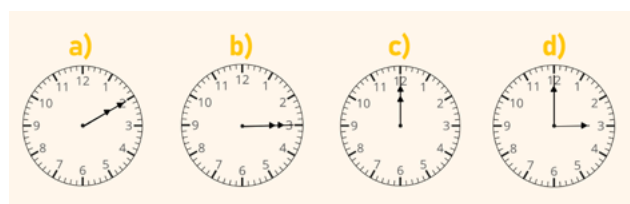
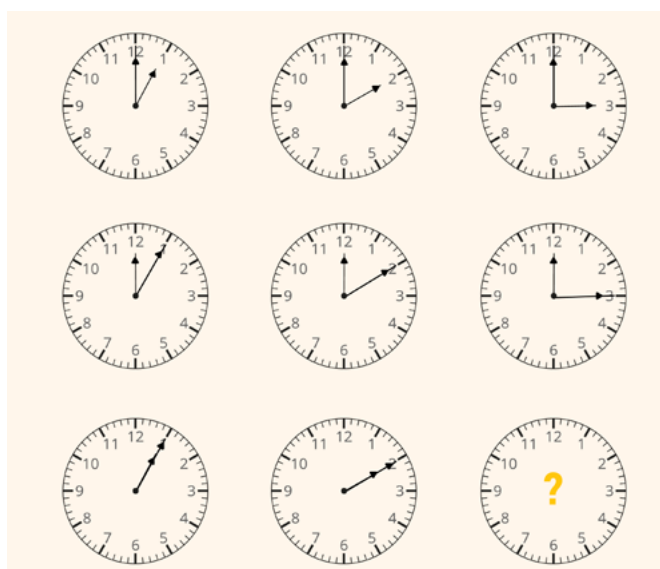
_____ h _____
min
Manhã Tarde Noite

- Sorteie um horário e mostre-o no relógio, girando os ponteiros.



23h 43 min
6h 50 min
21h 04 min
4h 11 min
11h 18 min

- Pela lógica, qual deve ser o horário no último relógio?



(Resposta b) Note que na primeira linha, o ponteiro maior fica parado nas três figuras, já o menor, movimenta-se 1 hora a mais em cada figura. Na segunda linha, acontece o contrário, o ponteiro das horas fica parado e dos minutos anda 5 minutos em cada figura. Agora na última linha, ambos os ponteiros andam juntos e seguindo o raciocínio anterior teremos como resposta 3:15.





5. O chá do Chapeleiro Maluco

Mais à frente estava tomando chá um Chapeleiro Maluco, uma lebre e um esquilo, que só sabiam brigar. Eles oferecem uma xícara a ela.

Enquanto toma o chá, Alice os observa e percebe que eles fazem coisas como “encher uma xícara invisível”, “responder o que é um corvo como uma escrivainha?” etc. e resolve ir embora.

Pergunta a eles por onde deve seguir para ir embora pra casa. Alice segue a orientação, mas não sabia que acabaria entrando dentro do palácio da Rainha de Copas, que comandava o País das Maravilhas.

6. O Labirinto da Rainha de Copas

Ao ver a menina, a Rainha ordena que jogasse com ela, e como era muito mandona e nervosa, Alice decidiu aceitar para não a contrariar e acabar sofrendo consequências.

- Cada grupo deve encontrar os tacos e as bolas escondidas em um labirinto ou área demarcada sem serem pegos pelos guardas (cartas de baralho).

O que ninguém tinha avisado é que era proibido ganhar da Rainha, e foi exatamente isso que Alice fez, o que enfurece a majestade, que diz:

– Essa menina é muito petulante, cortem-lhe a cabeça!

Ouvindo isso, e querendo ajudar, o Chapeleiro Maluco falou:

– Majestade, é preciso haver um tribunal antes da sentença.

A Rainha concordou, e então foram todos para o tribunal, mas o problema é que o juiz era um papagaio que repetia tudo que a Rainha dizia, então Alice protestou:

– Como posso ser absolvida se este juiz repete tudo o que quem me acusa diz?

Antes que o julgamento pudesse continuar, Alice ouviu uma voz dizendo:

– Ei, acorde, você dormiu de novo, Alice.

Alice despertou e notou que tudo aquilo era um sonho...

Viu um coelho passando na sua frente, mas decidiu não ir atrás para não correr o risco de voltar ao País das Maravilhas!

7. Encerramento

Reunir todos os grupos e contar a conclusão: “Com coragem, criatividade e trabalho em equipe, Alice conseguiu voltar para casa!”

O que preparar

• Ambientação

Espaço amplo com uma árvore (natural ou construída) por onde os lobinhos irão entrar atrás do Coelho Branco. Túnel de TNT (Bambolê e TNT) simulando a toca do coelho ou um escorregador com uma piscina de bolinhas no final amortecendo a chegada dos lobinhos, portas e chave. Os outros espaços caracterizar conforme a descrição da história.





- **Recursos humanos**

Chefia caracterizada como as personagens e fantasias.

- **Materiais**

Cartazes grandes para os desafios das horas, relógio de EVA com ponteiros móveis, canetões, tacos, bolas, mesa preparada para o chá, cartões com imagens de flores para o jogo da memória.





Contos de Todos os Cantos - Epílogo

A menina que agora ama livros!

Os lobinhos formam-se em duas concêntricas, de modo a ficarem mais próximos da cena. Os de dentro podem sentar-se no chão enquanto os de fora ficam de pé. Assim todos enxergam tudo.

Mina entra lendo um livro e atrás dela vem o gato Max vendo um livro também.

Entra o Visconde de Sabugosa, dizendo:- Os livros abrem portas que nem sabíamos que existiam. Eles nos levam para o passado, para o futuro e para todos os lugares do mundo, até para aqueles que não existem, como o País das Maravilhas.

Mina:- Descobri que nos livros os animais falam e as fadas existem! Amei!!!! Quero que vocês cumprimentem meus novos amigos, que eu conheci nos livros.

As personagens das histórias Alice, Momotaro, O Pequeno Príncipe, Tom Sawyer, de todas as bases, vão chegando, entram na roda e vão cumprimentando os lobinhos, convidando-os para lerem suas aventuras.

Encerra-se a atividade com uma música, que poderá ser projetada em um telão para ser cantada por todos, acompanhando a gravação.

Idealmente a Mina poderia ser a cantora a conduzir a canção, mas também pode ser outra personagem.

Idealmente a Mina poderia ser a cantora a conduzir a canção, mas também pode ser outra personagem.

**Dia Do Livro
Alba Marília**

No livro cabem muitas histórias
Cabem muitas memórias
O que você quiser
Viagem pelo pensamento
Pelos sentimentos
Você vai viver
O toque de imaginação
Fatos reais ou criados
Nas páginas de um livro é possível viver
Futuro, presente ou passado

**Vem voar nas asas da imaginação
Vem navegar no pensamento e na canção
Vem descobrir no livro tanta emoção
Vem experimentar aventuras
Sentir muitas sensações.**

<https://youtu.be/j35euEvKf24>

Fim





Contos de Todos os Cantos - Noite Festiva

Serões de Dona Benta



Enquanto as crianças chegam e se acomodam, está tocando a música Sítio do Picapau amarelo (Gilberto Gil) <https://www.youtube.com/watch?v=i9RbBcDTRA1>

Marmelada de banana
Bananada de goiaba
Goiabada de marmelo
Sítio do Picapau Amarelo
Boneca de pano é gente
Sabugo de milho é gente
O sol nascente é tão belo
Sítio do Picapau Amarelo

Rios de prata, pirata
Vôo sideral na mata
Universo paralelo
Sítio do Picapau Amarelo
No país da fantasia
Num estado de euforia
Cidade polichinelo
Sítio do Picapau Amarelo

Mina entra lendo o livro Reinações de Narizinho:- Que livro interessante! Tem uma vovó que conta histórias. E que histórias... tem um menino esperto e tão bonito (Mina suspira) e a melhor cozinheira do mundo!

Narizinho:- E tem eu!!!

Mina:- Quem é você? Onde você vive?

Narizinho recita:- Eu vivo onde as histórias mais malucas e gostosas podem acontecer / Onde um burro dá conselhos e um sabugo pode filosofar / Um menino caça estrelas com bodoque e uma boneca arranja encrencas de dar choque / Muitas coisas que só faz quem não sabe onde tem o nariz...

E todos cantam:- Nariz, nariz, Narizinho...Narizinho arrebitado / De olho curioso / Do ouvido xereta / No meio da boca tem um riso feliz...nariz...feliz (a música vai abaixando até sumir)

https://www.youtube.com/watch?v=EO6sXX7SR_8





Narizinho para Mina:- Eu moro no Sítio do Picapau Amarelo com a minha avó, Dona Benta. Você viu a minha boneca?

No palco ou arena há uma grande caixa de costura, dentro (ou atrás) da qual está escondida a Emília. Começa a música e Emília sai da caixa, movimentando-se como diz a música:

*De uma caixa de costura / Pano, linha e agulha / Nasceu uma menina valente / Emília, a Boneca-Gente!!!...
Nos primeiros momentos de vida / Era toda desengonçada / Ficar em pé não podia, caía / Não conseguia nada...*

A partir do refrão ela se solta e começa a cantar e dançar, pedindo para as crianças repetirem os movimentos dela. A chefia, distribuída entre as crianças animam a dança.

EMÍLIA, A BONECA-GENTE (Baby Consuelo e Pepeu Gomes) <https://www.youtube.com/watch?v=zbD4VcXEv4o>

Emília, Emília, Emília
Emília, Emília, Emília
Mas a partir do momento
Que aprendeu a andar

Emília tomou uma pílula
E tagarelou, tagarelou a falar(bis)

Ela é feita de pano
Mas pensa como um ser humano
Esperta e atrevida
É uma maravilha
Emília, Emília
Emília, Emília, Emília

Emília, Emília, Emília
Pra cada história, ela tem um plano
Inventa mil ideias, não entra pelo cano
Ah, essa boneca é uma maravilha!

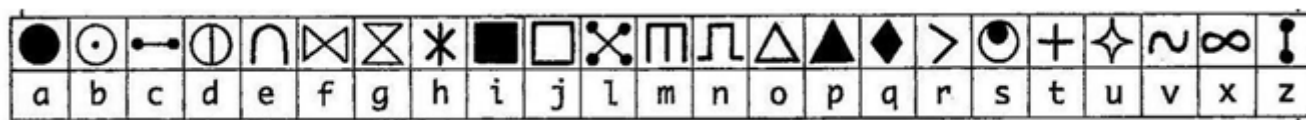
Emília:- Eu sou uma boneca de pano, feita por Tia Nastácia. Falar é minha atividade favorita!! Desde que o doutor Caramujo me deu aquelas pílulas eu não paro de falar. Já fui até eleita a faladeira do lugar!

Gosto tanto, mas tanto de falar que até fui viajar para o País da Gramática!

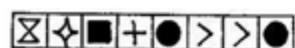
Lá eu visitei o Bosque dos Substantivos, a Praça dos Adjetivos, conheci até o Rei dos Verbos.

Vocês os conhecem? Sim? Então quero ver quem sabe mais de palavras!

Vamos descobrir a palavra escrita em código?



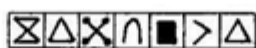
Apresentar a palavra para todos e quem souber corre e bate o sino para poder responder.
Exemplos de palavras. Crie outras!



GUITARRA



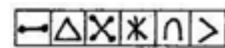
CASCA



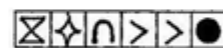
GOLEIRO



QUINZE



COLHER



GUERRA

Emília:- Tá bom, tá bom. Já me convenceram, vocês também sabem de palavras.

Mina:- Narizinho? E aquele menino que aparece nas histórias, quem é?

Narizinho:- É meu primo Pedrinho. Deve estar caçando por aí... ou imaginando coisas...

Dona Benta declama:-





Ele imagina que é rei, soldado, herói, pirata e domador
É o que quer ser porque é um sonhador
Ele acredita em dragão, bruxa, saci, cavalo voador
Vê o que quer ver porque é um sonhador
E o Pica-pau amarelo, mundo que escolheu, é assim como um castelo seu...
Ele viaja de trem, submarino, avião e a vapor
Vai onde quer ir porque é um sonhador
E ao Pica-Pau Amarelo retorna então, pois não há no mundo lugar mais belo não!

(Pode ter ao fundo a música de Pedrinho instrumental, disponível em
<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=m%C3%BAAsica+do+sítio+do+pica+pau+amarelo+karaok%C3%AA&type=E210BR-714G0#id=2&vid=475f33885ca36f099128d19e0856b564&action=click>)
Música cantada pelo Jota Quest)
<https://www.letras.mus.br/sítio-do-picapau-amarelo/1463723/>

Emília: - Pessoal, vamos animar mais esta festa? Vamos dançar?

Emília faz um desafio aos lobinhos. Diz que vai colocar uma música para todos dançarem, mas de muitas maneiras diferentes. Todos têm que fazer o que ela mandar: (as crianças dançam em seus lugares)
Dançando como Ets, Dinossauros, Palhaços, Gatos, Sapos, Monstros, etc.

Sugestão de música: Viva la vida (Coldplay) <https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=viva+la+vida+coldplay&type=E211BR714G0#id=3&vid=0778d722b9f11f8a3f02c731200fd8a2&action=click>

Mina: - Foi muito bom, mas o que mais vocês fazem aqui no sítio?

Narizinho: - Eu gosto de ir ao ribeirão dar comida aos peixes. Vou te contar uma coisa (mas é segredo, tá?). Eu já fui ao fundo do rio, no Reino das Águas Claras e conheci o Príncipe Escamado, o doutor Caramujo, o Major-que-agarra-e-não-larga-mais...

Aqui no sítio acontecem muitas coisas estranhas, teve um dia que uma tal de Dona Carochinha apareceu perguntando:

– Estou procurando o Pequeno Polegar, que fugiu do livro. Parece que todos os personagens dos livros estão muito cansados de estar no mesmo lugar e querem conhecer uma tal de menina de Narizinho arrebitado.

Emília foi logo se metendo na conversa: - E a senhora conhece essa menina?

Dona Carochinha: - Não, mas sei que mora numa casinha branca com duas velhas corocas.

Emília indignada com o comentário: - Espera aí, não é porque a senhora se diz a dona das histórias antigas que pode falar assim da Dona Benta e tia Nastácia.

Dona Carochinha vai embora resmungando... por onde é que anda esse Pequeno Polegar?

Mina: - Mora mais alguém aqui no sítio?

Emília: - Claro, Mina. Fizeram até uma música falando da gente. Quer conhecer?

Música MONTEIRO LOBATO (Theotônio Pavão e Albert Pavão) 1968
<https://www.cifraclub.com.br/meire-pavao/monteiro-lobato/letra/>
<https://www.youtube.com/watch?v=6XdOKwtCTYY>

A letra da música pode ser projetada para todos cantarem junto com a gravação.





Certa noite eu tive um sonho
Foi um sonho muito belo
Eu sonhei que estava no Sítio do Picapau Amarelo
Numa casa toda branca
entre o ribeirão e o mato
encontrei os personagens
das histórias de Lobato
Monteiro Lobato esta canção
Eu lhe ofereço
De todo coração

Encontrei a bonequinha
Que se chamava Emília
Muito alegre e bonitinha
Era parte da família
E aquela menininha
Narizinho arrebitado
Que estive de namoro
Com o príncipe escamado

Monteiro Lobato esta canção
Eu lhe ofereço
De todo coração

O porquinho assanhado
Que andava rococó
Tinha o nome engraçado
De Marquês de Rabicó
Era feito de sabugo
Aquele contador de prosa
Magro, feio e narigudo
Visconde de Sabugosa
Monteiro Lobato esta canção
Eu lhe ofereço
De todo coração

Que saudades do Pedrinho
Que montava o pangaré
Do besouro de bengala
Que fazia cafuné

Tinha até burro falante
E aranha costureira
Gato Félix imigrante
Carochinha fofoqueira
Monteiro Lobato esta canção
Eu lhe ofereço
De todo coração

Conheci Tia Nastácia
a fazer pé de moleque
Dona Benta costurando
os demais pintando o sete
Acordei toda contente
prometi de coração
ao Lobato onipresente
oferecer esta canção

Durante a música aos poucos todos vão saindo de cena, ficando só a Dona Benta.

A campainha toca.

Era o carteiro trazendo uma carta para a Dona Benta.

Ela abre e lê (uma voz de homem oculto diz o conteúdo da carta):

Lobato (oculto):- "Sra Dona Benta Encerrabodes de Oliveira, estou querendo escrever minhas memórias e preciso muito de sua ajuda.

Vivi muitas alegrias e aventuras nesse sítio e preciso de todos para contar essas histórias.

Quero oferecer às crianças um mundo onde é permitido ser o que elas de melhor são: **cri-an-ças!**".

Dona Benta: Que honra para nós, sr. Monteiro Lobato! O senhor é considerado o pai da Literatura Infantil brasileira e esse "título" é muito merecido. Porque antes do senhor não existiam histórias para crianças, só as lendas do folclore e as que vinham da Europa como os "Contos da Carochinha".

O senhor criou um universo encantador enriquecido pelo folclore brasileiro, cheio de personagens cativantes para crianças de todas as idades.

Foram mais de quatro mil e seiscentas páginas somente para as crianças.

Como não ficar orgulhosa por ter sido convidada a participar do seu projeto?

Lobato:- Então chama todo mundo. Vamos começar!!!

Emília:- Todo mundo??? Xiii, não vai dar não!

Dona Benta:- Por que não vai dar, Emília?

Emília:- Vou explicar!, porque além de nós ainda tem...

(Jogral com as mulheres falando as estrofes pares e os homens as estrofes ímpares. A última é falada por todos juntos.





Tem o humilde Tio Barnabé
Cuida do sítio e dos animais
Conhece os mistérios da mata
E fuma cachimbo até demais!

Tem o querido Carijó
Que tem alma de criança
Um caipira medroso e atrapalhado
Que no peito nunca falta a esperança!

Tem o porco Rabicó
Que no sítio é o mais comilão
Morre de medo de Tia Anastácia
Mas pra Narizinho é animal de estimação!

Quindim é um rinoceronte
Muito simpático e grandão
Por ser grande e muito forte
Pro sítio foi eleito o guardião!

E não é que o medonho Saci
Também habita esse lugar?
Vive azucrinando a vida de todos
Que moram nesse maravilhoso lar!

Quem não conhece a D. Cuca?
Uma bruxa, perversa e má
Vive imaginando como invadir o sítio
Para os personagens maltratar!

(Trechos do poema SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO... Belas histórias ele tem! - Profª Fatuca – 201

Dona Benta:- Então vamos chamar um pouco de cada vez. Vamos começar com o Visconde, a Emília, Narizinho e Pedrinho.

(Essas personagens vão entrando e cantando a sua parte na música) Lindo Balão Azul – Guilherme Arantes
<https://br.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=lindo+bal%C3%A3o+azul&type=E210BR714G0#i-d=1&vid=9f14570688c475aa684acf23eba86ee4&action=click>

Visconde: Eu vivo sempre no mundo da lua
Porque sou um cientista
O meu papo futurista é lunático
Eu vivo sempre

Emília: Eu vivo sempre no mundo da lua
Tenho alma de artista
Sou um gênio sonhador e romântico

Pedrinho: Eu vivo sempre no mundo da lua
Porque sou aventureiro
Desde o meu primeiro passo pro infinito

Narizinho:- Eu vivo sempre no mundo da lua
Porque sou inteligente
Se você quer vir com a gente
Venha que será um barato

Pegar carona numa cauda de foguete
Ver a Via Láctea, estrada tão bonita
Brincar de esconde-esconde numa nebulosa
Voltar pra casa em nosso lindo balão azul

Todos falam:- Querem conhecer mais histórias do Sítio do Picapau Amarelo?
Então leiam os livros do sr. Lobato.
Porque como ele diz "Quem não lê, mal ouve, mal fala, mal vê"





Contos de Todos os Cantos

Feira de Livros



Um livro é um brinquedo feito com letras. Ler é brincar!

Rubem Alves

Alinhado com o tema do Rally 2025, estamos propondo oferecer para as crianças uma oportunidade para conhecerem muitos livros, exercerem a liberdade de escolha e enriquecerem as suas bibliotecas.

A ideia é que as crianças levem seus livros já lidos para trocar por livros lidos por outras crianças, num intercâmbio cultural e solidário. Isso requer que cada alcateia divulgue e fomente a proposta com as famílias.

O que preparar

- Um bom tempo antes do Rally, lançar uma campanha de doação de livros infantis. A coordenação do Ramo Lobinho do distrito pode solicitar doações para todos os Ramos, para livrarias, editoras, escolas ou onde mais haja chance de conseguir livros infantis. E as alcateias fazem a campanha com as suas famílias.
- Lembrando que deve -se dar preferência para livros adequados à faixa etária de 6,5 a 10 anos.
- Para os próprios lobinhos participantes do Rally, solicitar que separem os livros que desejam doar e levar no dia do evento.
- Com os livros conseguidos antecipadamente, organizar uma mostra, dispondo os livros em bancas e/ou estantes. Essa mostra será ampliada com a chegada dos novos livros trazidos pelos lobinhos.
- No ato do credenciamento, cada lobinho entrega os livros que trouxe e recebe "Vales livros" em número igual aos livros doados.





- Quando passar na feira ele pode escolher tantos livros quantos forem os seus vales. Assim ele voltará com a mesma quantidade de livros que levou.
- A passagem pela feira pode ser definida pela coordenação: nos intervalos, pós almoço, no final do evento ou em outro momento mais favorável.

LEITORES VIVEM MIL VIDAS!!!!





MINIBIOGRAFIA DOS AUTORES DAS HISTÓRIAS

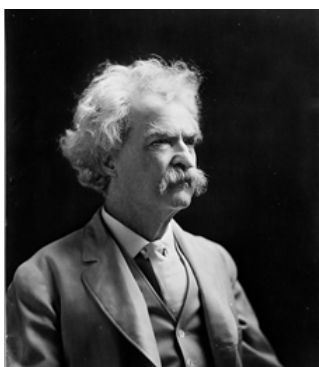
Ana Maria Machado



É uma jornalista, professora, pintora e escritora brasileira, nasceu no Rio de Janeiro em 1941. São mais de 50 anos de carreira, mais de cem livros publicados no Brasil e em mais de 17 países, somando mais de 18 milhões de exemplares vendidos. Ficou conhecida como escritora, tanto pelos livros voltados para adultos como aqueles voltados para crianças e jovens.

A obra infantojuvenil de Ana Maria Machado é extensa. Para citar apenas alguns títulos: "Raul da Ferrugem Azul", "Menina bonita do laço de fita", "Bisa Bia, Bisa Bel", "O Domador de Monstros", "A Doroteia, A Centopeia" e "Dona Baratinha".

Mark Twain



É considerado o pai da literatura americana moderna e deu vida a dois dos mais importantes e carismáticos personagens americanos de livros infantis, Huckleberry Finn e seu amigo Tom Sawyer.

Seu nome verdadeiro era Samuel Langhorne foi um escritor e humorista estadunidense crítico do racismo. É mais conhecido pelos romances As Aventuras de Tom Sawyer (1876) e sua sequência Aventuras de Huckleberry Finn (1885), este chamado de "O Maior Romance Americano".

Trabalhou como tipógrafo, impressor e colunista ajudando seu irmão mais velho, na administração de um jornal. Posteriormente trabalhou como mineiro na extração de prata e, em seguida como jornalista, escrevendo contos humorísticos que alcançaram imensa popularidade, bem como os seus diários de viagem que fez com que ele tivesse projeção nacional.

As Aventuras de Tom Sawyer, foram inspiradas em sua juventude inspirada em dois de seus colegas de escola, John Briggs e Will Bowen. O livro marcou também a primeira aparição do personagem Huckleberry Finn, este baseado em Tom Blankenship, amigo de infância de Twain.





Lewis Carroll



Seu nome verdadeiro era Charles Lutwidge Dodgson.

Foi um romancista, desenhista, fotógrafo, professor de matemática e reverendo anglicano. Seus livros são considerados políticos e do estilo nonsense. Desde criança recebeu uma educação religiosa e a nível acadêmico era bastante dotado, sendo um aluno com alto grau de interesse e esforço.

Era alto, de postura assimétrica, gago, surdo de um ouvido, porém cantava bem, tinha aptidão para a mímica, elaborar charadas, criar jogos e contar histórias. Era religioso e conservador político.

Charles começou a escrever poesia e contos desde pequeno, e em 1854 se tornou conhecido em publicações nacionais. A maioria das suas contribuições eram de natureza humorística e por vezes satíricas.

Trabalhou em vários cargos na Christ Church, igreja anglicana onde vivia Alice Riddell filha do reitor. A história de Alice no País das Maravilhas originou-se em 1862, quando Carroll fazia um passeio de barco no rio Tâmesa com sua amiga Alice Liddell (com 10 anos na época). Ele começou a contar uma história sobre uma menina chamada Alice que ia parar em um mundo fantástico após cair numa toca de um coelho. A verdadeira Alice gostou tanto da história que pediu que Carroll a escrevesse. O que se tornou um sucesso mundial

Douglas Adams



É autor da famosa série O mochileiro das galáxias, escreveu roteiros para a televisão e o rádio. Era um ativista ambiental, ateu, amante dos automóveis possantes, câmeras, computadores e outros apetrechos tecnológicos.

Formou-se em literatura inglesa pela Universidade de Cambridge, em 1974.

A obra "O mochileiro das galáxias" começou como série radiofônica transmitida pela primeira vez no Reino Unido pela Radio 4, da BBC, em 1978, e mais tarde foi publicada (muito modificada e amplificada) numa Saga de romances em cinco partes.

Os cinco livros trazem um humor escrachado, no qual o autor usa situações hilárias e bizarras para ironizar a política, a burocracia, as pessoas e suas manias. O último livro, não terminado, The Salmon Of Doubt (O Salmão da Dúvida) seria parte dessa série, formando assim uma Saga de seis livros. Em 2009 Eoin Colfer continuou a saga do Guia com o livro intitulado E tem outra coisa...





La Fontaine



Jean de La Fontaine nasceu na França em 1621, em 1641 permaneceu por 18 meses em um convento, Oratório de Reims, mas logo viu que a vida religiosa não lhe agradava. Estudou direito, mas também não terminou.

Depois de algumas tentativas malsucedidas de trabalho, foi admitido na Academia Francesa e sua reputação na França nunca desapareceu desde então.

As numerosas obras de La Fontaine dividem-se em três divisões tradicionais: Contos, obras diversas e as Fábulas onde ele é mais conhecido, algumas delas foram fruto de pesquisa, na idade média, da obra de Esopo e outros autores mais recentes, e reescritas na publicação dos doze livros das Fábulas de La Fontaine estendeu-se de 1668 a 1694. Os versos enganosamente simples são facilmente memorizados, mas exibem percepções profundas sobre a natureza humana, onde os valores de forma metafórica se contrapõem, provocando o exemplo e a reflexão.

Ana Luísa Lacombe



Ana Luísa Lacombe, carioca, mora há muitos anos em São Paulo. É atriz, contadora de histórias, escritora e figurinista. Diretora artística da premiada Cia Faz e Conta de teatro narrativo. É pesquisadora e formadora na arte de contar histórias, ministra cursos e escreve sobre o tema. Já contou histórias para crianças e adultos acamados no Hospital das Clínicas, no Incor, no Graac e na AACD. graduada em licenciatura em Artes Visuais, Pós-graduação em Narração Artística em Contexto Urbano

Saint Exupéry



Era piloto profissional de linhas aéreas, militar e combatente na segunda guerra mundial. Em 1926 chefiou um posto militar em Marrocos onde recebeu o apelido de senhor das areias e escreveu seu primeiro romance *Courrier sud* ("Correio do Sul"), as suas próximas obras são caracterizadas por elementos de aviação e a guerra. Dentre elas destaca-se *Le Petit Prince* (O Pequeno Príncipe, de 1943, um livro de grande sucesso, que vendeu mais de 200 milhões de exemplares em todo o mundo.

Le Petit Prince pode parecer simples, porém apresenta personagens plenos de simbolismos e mostra uma profunda mudança de valores, levando à reflexão sobre a maneira de nos tornarmos adultos.

Morreu em 1944, abatido em combate um ano depois da publicação do livro *Pequeno Príncipe*, sem testemunhar o seu sucesso.





Monteiro Lobato



Nasceu na cidade de Taubaté, interior de São Paulo, no ano de 1882. Foi o precursor da literatura infantil no Brasil, com os inigualáveis livros da coleção do Sítio do Pica Pau Amarelo. Fora os livros infantis, escreveu outras obras literárias, onde demonstrava seu espírito crítico e nacionalismo. Era a favor de uma arte devidamente brasileira.

Criado em um sítio, muito novo descobriu os livros de uma biblioteca imensa no interior de sua casa pertencente ao seu avô materno, o Visconde de Tremembé e leu tudo o que havia para crianças em língua portuguesa, o que permitiu que escrevesse seus primeiros contos logo no início de sua vida escolar. Aos 13 anos já escrevia para três jornais, aos 14 já dominava o inglês e francês.

Formado em Direito, atuou como promotor público até se tornar fazendeiro, após receber herança deixada pelo avô, quando passou a publicar seus primeiros contos em jornais e revistas. Era anticonvencional por excelência, dizendo sempre o que pensava, agradasse ou não. Defendia a sua verdade com unhas e dentes, contra tudo e todos, quaisquer que fossem as consequências, o que da margens para inferir que ele retratava sua personalidade na boneca Emilia.

Leandro Gomes de Barros



É considerado como o primeiro escritor brasileiro de literatura de Cordel, tendo escrito aproximadamente 240 obras. No seu tempo, era cognominado "O Primeiro sem Segundo", e ainda é considerado o maior poeta popular do Brasil de todos os tempos, autor de vários clássicos e campeão absoluto de vendas, com muitos folhetos que ultrapassam a casa dos 3 milhões de exemplares vendidos. Compôs obras-primas que eram utilizadas em obras de outros grandes autores, como por exemplo Ariano Suassuna que em sua peça Auto da Compadecida, se inspirou em dois de seus folhetos: "O Dinheiro", também chamado de "O testamento do cachorro" e "O cavalo que defecava dinheiro".

Depois de fundar uma pequena gráfica, em 1906, seus folhetos se espalharam pelo Nordeste, sendo considerado por Câmara Cascudo o mais lido dos escritores populares.

Segundo Carlos Drummond de Andrade, Leandro Gomes de Barros foi "o rei da poesia do sertão e do Brasil".

É o patrono da cadeira número um da Academia Brasileira de Literatura de Cordel.





Contos de Todos os Cantos

Estrutura e Organização

PARTICIPANTES

- **LOBINHAS e LOBINHOS**

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 Unidades Escoteiras.

O número de matilhas é variável, mas para facilitar o controle convém que sejam identificadas, usando-se para isso um elemento visual como boné, lenço, camiseta, etc.

- **ADULTOS**

Aplicadores da programação – Escotistas em número necessário e suficiente para atender a todas as crianças nas atividades das bases. É importante que os escotistas leiam toda a programação do Rally para terem boa noção do contexto e objetivos e compreenderem como a sua base se conecta com as demais.

Condutores – Escotistas para acompanhar as matilhas e atender as crianças em suas necessidades pessoais. Sua função é guiar, cuidar e motivar as crianças.

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.

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, que será o coordenador da equipe de apoio, deve conhecer plenamente as necessidades da atividade e cuidar para que todas as frentes de trabalho estejam cobertas e funcionando a contento. Resolve os problemas que forem apresentados pelos orientadores dos campos e após a atividade, faz a prestação de contas dos valores empregados.

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 conduz 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.

CONTEÚDOS

	Título	Bses	Texto Inspirador	Gênero Textual
	QUEM GOSTA DE LIVROS?		A menina que odiava livros – Manjusha Pawagi (2007)	CONTO
Prólogo CAPÍTULO 1	EU SOU EU!	B1	Bisa Bia, Bisa Bel - Ana Maria Machado (1981)	CONTO
CAPÍTULO 2	A SAGA DE Momotaro	B2	Lenda oriental	LENDA japonesa
CAPÍTULO 3	POESIAS PENDURADAS	B3	Cordel infantil	POEMA
CAPÍTULO 4	O CONSELHO DOS RATOS	B4	O Conselho dos ratos - recontada por Monteiro Lobato	FÁBULA
CAPÍTULO 5	FÁBULAS FABULOSAS	B5	Fábulas clássicas - Esopo (Sec IV a.C.)	FÁBULA
CAPÍTULO 6	JORNADA PELOS PLANETAS	B6	O Pequeno Príncipe - Antoine de Saint Exupéry (1943)	CONTO
CAPÍTULO 7	A ÁRVORE MÁGICA	B7	A árvore de Tamoromu (recontada por Ana Luísa Lacombe)	MITO indígena
CAPÍTULO 8	NÃO ENTRE EM PÂNICO!	B8	O guia do Mochileiro das Galáxias - Douglas Adams (1979)	SÉRIE
CAPÍTULO 9	O BAÚ DAS HISTÓRIAS	B9	Contos africanos	MITO africano
CAPÍTULO 10	O AMOR VERDADEIRO	B10	Lenda da Sakura - a flor da cerejeira	LENDA japonesa
CAPÍTULO 11	UMA AVENTURA NO MISSISSIPI	B11	As aventuras de Tom Sawyer - Mark Twain (1876)	Conto
CAPÍTULO 12	NO PAÍS DAS MARAVILHAS	B12	Alice no país das maravilhas - Lewis Carroll (1865)	Conto
EPÍLOGO	A MENINA QUE AGORA AMA LIVROS			
NOITE FESTIVA	SERÕES DE DONA BENTA		Reinações de Narizinho – Monteiro Lobato (1931)	Conto





Horários

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 1 dia

HORÁRIO	ATIVIDADE
8h30 – 9h	Abertura – Prólogo
9h – 9h45	1º momento
9h45 – 10h30	2º momento
10h30 – 11h	Lanche
11h – 11h45	3º momento
11h45 – 12h30	4º momento
12h30 – 13h30	Almoço
13h30 – 14h30	Intervalo - Feira de livros
14h30 – 15h15	5º momento
15h15 – 16h	6º momento
16h – 16h45	7º momento
16h45 – 17h30	8º momento
17h30 – 18h	Epílogo – Encerramento
18h30 – 19h30	Sarau - Serões da Dona Benta

Observação:- No evento de 1 dia sugerimos realizar as seguintes bases: A árvore mágica – Poesias penduradas – O baú de histórias – A saga de Momotaro – Fá bulas fabulosas – Não entre em pânico – No país das maravilhas – Eu sou eu!

Versão para 2 dias

HORÁRIO	ATIVIDADE
1º dia	
8h – 9h15	Recepção
9h15 – 10h	Café da manhã
10h – 10h15	Formação das matilhas
10h15 – 10h30	Abertura - Prólogo
10h30 – 11h15	1º momento
11h15 – 12h	2º momento
12h – 12h45	3º momento





12h45 – 13h45	Almoço - Feira de livros
13h45 - 14h30	4º momento
14h30 – 15h15	5º momento
15h15 – 16h	6º momento
16h – 16h30	Lanche
16h30 – 17h15	7º momento
17h15 – 18h	8º momento
18h30 – 19h30	Banho- Feira de livros
19h30 – 20h30	Jantar
18h30 – 19h30	20h30 – 21h30
2º dia	
7h	Alvorada
7h – 8h	Café da manhã
8h – 8h30	Bandeira – Oração – Grande Uivo
8h30 – 9h15	9º momento
9h15 – 10h	10º momento
10h – 10h45	11º momento
10h45 – 11h30	12º momento
11h30 – 12h30	Arrumação
12h30 – 13h30	Almoço
14h30 – 15h	Epílogo - Encerramento

Sugestões

ORAÇÃO 1

Senhor, nosso Pai

Nós, lobinhos desta grande alcateia, lhe agradecemos pela vida e pela alegria de estar aqui. Pedimos que nos ajude a fazer o melhor possível para cumprir a Lei do Lobinho e a nossa Promessa. Dê-nos a oportunidade de proteger a natureza e de fazer todos os dias uma boa ação para alguém. Abençoe e proteja nossos pais, irmãos e amigos e a todos os lobinhos do mundo. Que assim seja!

ORAÇÃO 2

Nós o louvamos, Senhor, pela natureza que pudemos desfrutar nesses dias.

Agradecemos a companhia de novos e velhos amigos, a proteção que tivemos e o aprendizado que ganhamos.

Pedimos que proteja a todos na volta para as suas casas e que nos permita um reencontro em breve.

Ajude-nos a melhorar o mundo que nos legou.

Que assim seja!

