01120206

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ATIVIDADES 20/10/2018** | | | |
| **14:00** | **:** | **CONCENTRAÇÃO NO PARQUE HISTÓRICO** | |
| Responsável | **:** | **Todos** | |
| Material | **:** | Chamadas, Autorizações e Fichas médicas | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Caráter, Social e Afetivo | |
| **14:30** | **:** | **IBOA** | |
| Responsável | **:** | **Todos** | |
| Material | **:** | Bandeira, Corda e Vestuário Escoteiro | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Caráter, Social e Espiritual | |
| Desenvolvimento | **:** | Ao chamado dos chefes, os Lobinhos deverão dirigir-se a estes, apresentando-se para a cerimônia de abertura da reunião. | |
| **14:45** | **:** | **RODADA DE CANÇÕES** | |
| Responsável | **:** | **Todos** | |
| Material | **:** |  | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Intelectual, Social | |
| Desenvolvimento | **:** |  |  |
| **15:00** | **:** | **Ambientação** | |
| Responsável | **:** | **Todos** | |
| Material | **:** | Portal do tempo, frasco escrito os elementos, caixinha de som | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Social | |
| Desenvolvimento | **:** | Nossa aventura começa numa linda manhã de outono, no laboratório do Dr. Mum, o maior cientista do Quiriri. Ele estava muito ocupado, alinhando os quatro elementos: fogo, terra, água e ar para dar início à sua mais ambiciosa e maluca invenção: o portal do tempo! Sem perceber que estava despertando a curiosidade de seu arqui-inimigo, o Dr Mum deixou por uns instantes seu laboratório. Tempo mais que suficiente para que o Cientista Maluco invadisse seu laboratório e acertasse com o cotovelo o portal do tempo. Com a explosão provocada, os 4 elementos  foram lançados dentro da máquina do tempo. Agora, os nossos amigos lobinhos terão que entrar no Portal do Tempo para tentar recuperar cada um dos quatro elementos, caso contrário, os relógios irão parar e o mundo irá, literalmente, congelar no espaço. Dr. Mum pede então, para que os lobinhos entrem no portal e voltem no tempo para tentar localizar o elemento água. (FAZER UMA ENCENÇÃO COM ESSA CENA, DEPOIS EXPLICAR QUAL É A MISSÃO DELES) | |
| **15:15** | **:** | **Encontro com o índio – Papa Capim para resgatar o elemento água.** | |
| Responsável | **:** | **Wellington** | |
| Material | **:** |  | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Social | |
| Desenvolvimento | **:** | O índio Papa Capim leva os lobinhos até sua aldeia e explica que toda a sua região está secando porque um explorador de diamantes, chamado Dente de Ouro, está usando toda a água para secar os rios a procura de pedras preciosas. O Papa Capim, que é protegido por tupã, pede ajuda dos lobinhos para cantar e afugentar os maus espíritos com a canção escoteira Foi Tupã. | |
| **15:20** | **:** | **Transportando água** | |
| Responsável | **:** | **Eva** | |
| Material | **:** | 2 esponjas, 2 garrafas plásticas iguais, balde com água. | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Social | |
| Desenvolvimento | **:** | No meio da selva os índios não têm nenhuma ferramenta para transferir a água de um lugar para o outro, eles ajudam um o outro para conseguir fazer isso, só que está chegando a noite e eles precisam de muita agilidade para levar a água até a aldeia.  Serão marcadas no campo de jogo duas linhas, distantes não mais do que 15 metros em si. Em uma das linhas ficará a equipe em linha. Na linha extrema será colocada uma garrafa plástica para cada equipe.  Ao sinal de início, o primeiro da fila molha a esponja, coloca na cabeça e corre até a garrafa para espremer ela e encher com água. | |
| **15:40** | **:** | **Obstáculos com copo de água** | |
| Responsável | **:** | **Priscila** | |
| Material | **:** | Corda, obstáculos e Copos com água | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Física, Social e Caráter | |
| Desenvolvimento | **:** | A água que tem na aldeia é a única que sobrou para gente conseguir levar o elemento de volta no nosso portal, só que a tribo está sendo invadida por pessoas que querem roubar essa água para eles, e nós precisamos fugir para esconder toda água que conseguimos levar para nossa aldeia.  Cada lobinho terá que correr, e passar pelos obstáculos (por baixo e por cima de uma corda) e em seguida, pular corda, Tudo isso equilibrando um copo de água. Ganha quem tiver conseguido a maior quantidade de água nos copos. | |
| **16:10** | **:** | **Transportando balões de água** | |
| Responsável | **:** | **Wellington** | |
| Material | **:** | Balões com água, lonas | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Social | |
| Desenvolvimento | **:** | Chegamos em um campo que tem bolas de água e precisamos transportar elas para nosso portal, porém essas bolas de águas não podem ser pegas com as mãos, mais precisamos transportar todas elas para um recipiente para levar elas embora.  Formar várias duplas e cada uma usa a tolha ou pedaço de lona para tentar passar um balão de água para dupla da frente até chegar ao balde.  Terminar a atividade entregar o elemento Água para colar | |
| **16:30** | **:** | **LANCHE (frutas, bolacha, suco)** | |
| **17:00** | **:** | **Tiranossauro e a flor vermelha** | |
| Responsável | **:** | **Eva** | |
| Material | **:** |  | |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Caráter | |
| Desenvolvimento | **:** | Os lobinhos vão entrar no portal e voltar no tempo para tentar localizar o  Elemento fogo, que o doutor soube estar na pré-história.  Os lobinhos são envidados à Pré-História para recuperar o elemento fogo, também conhecido como “flor vermelha”.  Na pré-história eles estavam sendo atacados por dinossauros, e para eles saírem dali vivos vão precisar enfrentar eles. A alcateia será dividida em duas partes. Os tiranossauros e o fogo. Cada equipe disposta em linha em um lado do campo. Conforme o homem primitivo vai chamando pelos tiranossauros eles irão caminhando em direção ao fogo. Quando o homem fala “fogo” o fogo corre e tenta pegar os tiranossauros que conseguir. O jogo continua até que todos sejam pegos. | |
| **17:30** | **:** | **Aprender a dominar o fogo** | |
| Responsável | **:** | Wellington | |
| Material |  | Fósforo, gravetos | |
| Área Desenvolvimento | **:** | Intelectual | |
| Desenvolvimento | **:** | O homem primitivo irá ensinar a fazer uma fogueira interna (progressão I13. Acender uma fogueira simples e saber apagá-la) | |
| **18:00** | **:** | **BANHOS / ARRUMAR DORMITÓRIO / PREPARAR PARA FOGO** | |
| Desenvolvimento | **:** | Eles ainda não conquistaram o elemento fogo, para conquistar eles vão ter que participar da flor-vermelha. Dividir eles em 2 equipes e vão ter que preparar a Esquete, Canção e Palma enquanto se revezam para o banho. | |
| **20:00** | **:** | **JANTA (Strogonofe de frango, arroz, alface, batata palha, suco de laranja)** | |
| **21:00** | **:** | **FLOR VERMELHA** | |
| **21:30** | **:** | **JOGO NOTURNO E ENTREGA DO ELEMENTO FOGO PARA COLAR** | |
| **22:00** | **:** | **CEIA (chá, leite, pipoca)** | |
| **22:30** |  | **HIGIENE E DORMIR** | |
| **23:00** | **:** | **AVALIAÇÃO CHEFIA** | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ATIVIDADES 21/10/2018** | | |
| **07:30** | **:** | **ALVORADA** |
| **08:00** | **:** | **IBOA** |
| Responsável | **:** | Todos |
| Material | **:** | Bandeira, Corda e Vestuário Escoteiro |
| Área do Desenvol. | **:** | Físico, Caráter, Social e Espiritual. |
| Desenvolvimento | **:** | Ao chamado dos chefes, deverão dirigir-se a estes, apresentando-se para a cerimônia de encerramento do dia. |
| **08:15** | **:** | **CAFÉ DA MANHÃ (pão, margarina, leite, achocolatado, bolacha)** |
| **09:00** | **:** | **CULTO (ELEMENTO TERRA)** |
| Responsável | **:** | **Eva** |
| Material | **:** |  |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Espiritual |
| Desenvolvimento | **:** | Fazem mais uma viagem no tempo e voltam para o presente onde encontram um chefe escoteiro e irão fazer um passeio com a Alcatéia, observar as belas coisas da natureza e agradecer por existirem. (Item E1 progressão) |
| **09:20** | **:** | **Rodada Canções** |
| Desenvolvimento | **:** |  |
| **09:30** | **:** | **Teste da Floresta Amazônica** |
| Responsável | **:** | **Priscila** |
| Material | **:** | Garrafas pet cortadas, terra, plantas ou sementes |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Social, Afetiva |
| Desenvolvimento | **:** | O chefe convida às crianças a deixarem este mundo melhor do que encontraram e entrega sementes e mudas para as crianças plantar em garrafas pet. |
| **10:00** | **:** | **PINOBOL** |
| Responsável | **:** | **Wellington** |
| Material | **:** | Garrafas, bola, |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Caráter, Social. |
| Desenvolvimento | **:** | Chegamos em um campo e precisamos atravessar ele todo para conseguir terminar nossa viagem do tempo. Jogam duas equipes. Vários cones (ou baldes, bancos...) são espalhados aleatoriamente pelo pátio. Cada equipe fica em fila lateral. Apenas dois jogadores (um de cada equipe) competem de cada vez. O jogador da equipe A precisa "queimar" o adversário com uma bola. O jogador da B tem como objetivo derrubar os cones, o mais rápido possível e com qualquer parte do corpo. Quando o jogador da B é atingido, ele é substituído pelo próximo da fila. O mesmo acontece com o jogador da equipe A assim que arremessa a bola. Quando a fila termina, os papéis se invertem. Ganha a equipe que derrubar todos os cones em menor tempo.  Terminando essa atividade entrega o elemento Terra para colar no mural. |
| **10:30** | **:** | **Pousada Espacial (ELEMENTO AR)** |
| Responsável | **:** | **Eva** |
| Material | **:** | Garrafas, bambolê, |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, caráter |
| Desenvolvimento | **:** | Nós estamos no planeta Marte e precisamos sair urgente dali antes de sermos atacados, mas para gente conseguir sair desse planeta vamos ter que acertar o maior número de pousos com nossas naves espaciais.  Distribuir no campo garrafas pet com valor colados nelas, o objetivo deles e acertar com o bambolê a garrafa e ir marcando os pontos, mais só vamos conseguir sair dali se o número de pontos que marcaram for igual ao número misterioso que vai estar com o chefe. Depois de um tempo jogado revelamos o numero, se estiver faltando eles precisam completar a missão para continuar. |
| **11:00** | **:** | **Batalha Espacial** |
| Responsável | **:** | **Wellington** |
| Material | **:** | Bexiga, barbante, cordas |
| Área do Desenvolvimento | **:** | Físico, Caráter, |
| Desenvolvimento | **:** | Nessa viagem do tempo fomos parar no espaço para recuperar o elemento AR. Em Marte o oxigênio existe em pouca quantidade, e os lobinhos terão que enfrentar os piratas siderais para sobreviverem.  Divide-se os Lobinhos em duas equipes. O espaço divide-se em 5 zonas iguais: A, B, C, D e E.  Na zona “A” fica o pegador e a nave da equipe 2;  Na zona “B” fica a equipe 1;  A zona “C” é zona Neutra, que só pode entrar (as duas equipes) para pegar balas;  Na zona “D” fica a equipe 2;  Na zona “E” fica o pegador e a nave da equipe 1  Dado o início do jogo, cada equipe vai pegar os objetos (balas) da zona neutra, e vai levar para o seu pegador. A equipe adversária deve tentar interceptar o adversário furando seu tubo de oxigênio. O pegador vai pegar as balas na sua zona e guardá-las num saco.  Aquele que perder seu tubo de oxigênio terá que voltar para sua nave e pegar outro tubo. O tubo é um balão que será amarrado na cintura. Cada lobinho terá direito a dois tubos (vidas).  Quando todas as balas estiverem recolhidas faz-se a contagem. A equipe que tiver mais balas ganha o jogo. Pode-se começar com outro pegador. |
| 11:30 |  | ARRUMAR OS PERTENCES/MULTIRÃO DE LIMPEZA NO LOCAL |
| **12:30** | **:** | **ALMOÇO (Frango, arroz, macarrão, tomate, suco)** |
| **13:30** | **:** | **AVALIAÇÃO GERAL** |
| **14:00** | **:** | **IBOA** |

**História para o fogo**

Só Minarã possuía o fogo. Só havia uma lareira em toda a terra conhecida pelos Caiangangues. A luz e o calor vinham só do sol. Não havia recurso contra o frio e os alimentos eram comidos crus.

Minarã, índio de raça estranha, egoísta, guardava só para si os segredos do fogo. Sua cabana era constantemente vigiada e sua filha, Iaravi, era quem mantinha o fogo sempre aceso. Os Caiangangues, porém, não desistiam de possuir do fogo também. Necessitavam do fogo para sua sobrevivência e não se conformavam com a atitude egoística de Minarã.

Foi assim que Fiietó, inteligente e astuto jovem da tribo, decidiu tirar de Miranã o segredo do fogo. Transformado em gralha branca- Xakxó- partiu voando para o local da cabana e viu que Iaravi banhava-se nas águas do Gôio-Xopin, rio largo e translúcido.

Fiietó lançou-se no rio e deixou-se levar pela correnteza disfarçado de gralha. A jovem índia fez o que Fiietó previa. Pegou a gralha e levou-a para dentro da cabana e colocou-a junto à lareira. Quando secou suas penas, a gralha pegou uma brasa e fugiu. Minarã, sabendo do ocorrido, perseguiu a gralha que se escondeu numa toca entre as pedras.

Minarã chocou a toca até que viu a vara ficar manchada de sangue. Pensando que havia matado Xakxó, regressou contente à sua cabana. De fato, a vara ficou manchada de sangue porque Fiietó, esperto, esmurrara seu próprio nariz para enganar o índio egoísta. Saindo de seu esconderijo, a gralha voou até um pinheiro. Ali reacendeu a brasa quase extinta e com ela incendiou um ramo de sapé levando-o também no bico. Mas com o vento, o ramo incendiou-se cada vez mais e, pesado, caiu do bico de Xakxó.

Ao cair atingiu o campo e propagou-se para as matas e florestas distantes. Veio a noite e tudo continuou claro como o dia. Foi assim dias e dias. De todas as partes vieram índios que nunca tinham visto tamanho espetáculo e cada um levou brasas e tições para suas casas.

**Jogo Noturno**

Numa área delimitada, procurar pistas para resolver um enigma proposto em uma história. Exemplo: “A nave alienígena” Material: para os óculos – cartolina preta, papel celofane vermelho, cola, lápis e tesouras; para o quebra-cabeças – cartolina vermelha, tesoura e lápis para desenhar a nave alienígena e a mensagem. Dinâmica: um chefe, caracterizado de “Homens de Preto”, traz uma mensagem ultrassecreta para as crianças “Uma nave alienígena caiu próximo ao acampamento. E vocês, agentes especiais X, precisam encontrar os destroços para reconstituir a nave e descobrir se são amigos ou inimigos.” Para isso, formam-se equipes de exploradores para encontrar os destroços das naves, munidos de “óculos de visão infravermelha”, confeccionados em papelão, com “lentes” de papel celofane vermelho, que podem ser feitos pelas próprias crianças em algum momento que antecede o jogo noturno, em ambiente bem iluminado – por exemplo, enquanto se faz a digestão do jantar. Em um gramado, por exemplo, que é verde, um pedaço de papel vermelho, iluminado por uma luz branca ou de uma lanterna, e visto através dos “óculos de visão infravermelha”, destaca-se bastante do fundo, que fica quase preto. Isso acontece porque o papel celofane filtra a luz, deixando passar o vermelho, e quase nada do verde, complementar do vermelho. Os pedaços de papel a serem encontrados são as partes de um quebra-cabeças que formam o desenho de uma nave espacial alienígena e que, quando montados, trazem uma mensagem de paz. Pode-se fazer um quebra-cabeça por equipe ou um para todos, dependendo do objetivo que se deseja atingir ou do número de participantes.