

**CADERNO DE ATIVIDADES  
ARL**



Diagramação

Ediléia Aparecida da Silva de Oliveira

Diretora Adjunta Regional Norte

Coordenação ARL do Paraná

Revisão:

Daniele Roberta da Silva

Diretoria da Atividades Escoteiros do Brasil Região Paraná

Angela Patrícia Berwig

Coordenadora do Ramo Lobinho

Diretoria Regional

Rosano Ouriques -Diretor Presidente

Cicero Rocha de Moraes Diretor Programa Educativo

Diva Irene da Paz Vieira - Diretora Adjunta de Programa Educativo

Angela Patrícia Berwig - Coordenadora do Ramo Lobinho

## Convite aos nossos Associados do Paraná

O folclore e as histórias infantis brasileiras são de extrema importância para o desenvolvimento das crianças pois, as histórias infantis oferecem uma conexão íntima com a cultura e tradições, e nossas lendas são parte importante do folclore do país, carregadas de tradição, cultura e valores transmitidos de geração em geração.

Elas narram histórias fantásticas sobre criaturas místicas, heróis e eventos sobrenaturais que habitam as diferentes regiões do Brasil, desde o Curupira nas florestas amazônicas até o Saci-Pererê nas regiões do interior, onde essas lendas refletem a riqueza da diversidade cultural brasileira e através dessa atividade podemos proporcionar:

- ✓ Estímulo à imaginação e criatividade: incentivando e encorajando as crianças na criação de suas próprias histórias e aventuras;
- ✓ Transmissão de valores: como sabemos, no ramo lobinho poder ouvir histórias, proporciona às crianças absorverem valores de maneira natural e lúdica;
- ✓ Promoção da diversidade cultural: as histórias folclóricas brasileiras oferecem às crianças a oportunidade de aprender sobre diferentes tradições, costumes e modos de vida presentes em diversas regiões do país;
- ✓ Desenvolvimento emocional e social: As histórias folclóricas frequentemente exploram temas universais, como amizade, coragem, amor e superação de desafios. Ao identificarem-se com os personagens e suas jornadas, as crianças desenvolvem empatia, compreensão emocional e habilidades de resolução de problemas;

Através desta temática podemos dar às crianças a oportunidade de vivenciar um momento único que contribuirá para seu enriquecimento cultural, emocional, social e cognitivo proporcionando-lhes experiências significativas que contribuem para seu desenvolvimento integral.

Um caderno inédito com atividades carinhosamente elaboradas pelos nossos colaboradores das regionais com atividades para serem aplicadas e avaliadas posteriormente a realização do evento e um registro permanente de nossa atividade.

Para isso, ele se apresenta com atividades objetivas ambientadas por um fundo de cena envolvente: Aventuras pelas Histórias do Brasil e cujos resultados irão contribuir para a integração de crianças em uma atividade Regional com apoio de adultos voluntários.. Que pretende atingir o desenvolvimento de competências físicas, afetivas, de caráter, espirituais, intelectuais e sociais.

Juntem-se nós nesta atividade sem igual, que vai conectar crianças de todo o estado do Paraná.

Venha construir conosco a maior atividade do Escotismo Paranaense!

SAPS  
Ediléia

Objetivo: organizar e orientar a devida aplicação do programa educativo para o Ramo Lobinho , na preparação das atividades para o ARL ( Atividade Regional do Ramo Lobinho),e ser instrumento de consulta para os adultos envolvidos nesta atividade.

A seguir, é apresentada a distribuição das atividades por Regionais e seus coordenadores. As fichas de atividades irão descrever o seu objetivo, área de desenvolvimento e materiais previsto e metodologia que será aplicada na realização das atividades e o fundo do cena.

Vamos participar!

REGIONAL CAPITAL  
BOCAIÚVA DO SUL

Coordenação Geral:

Rafael Inácio  
Grupo Escoteiro Pingo d' Água 126 PR

Rosa Camila Biava Stradiotto  
Grupo Escoteiro do Ar Thalia 21 PR.

Coordenação de Programa:  
Francisco Domingos Neto  
Grupo Escoteiro Mundo Novo 151 PR

Coordenação Financeira:  
Susana Pilar Alvarado Ramirez  
Grupo Escoteiro Tapejara 23 PR

Coordenação Serviço:  
Eunice Comunello  
Grupo Escoteiro Cavanis 75 PR

Coordenação Segurança:  
Marina de Siqueira Benites  
Grupo Escoteiro Cristóvão Colombo 110 PR

Coordenação Saúde:  
Vitor Oliveira Cambuy Castilho  
Grupo Escoteiro Santos Dumont 20PR

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: A lenda da Vitória-Régia.**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: físico

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3**

**Tempo de duração da atividade:**

**Limite de jovens na atividade: 24**

**Local onde será realizada a atividade: campo aberto**

**Condições do local (destacar estrutura necessária): plano**

**Objetivos da atividade:** trabalhar em equipe, desenvolver estratégias para conseguir coletar as flores da vitória régia

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Ajudar uns aos outros, zelando pelo bem-estar dos nossos companheiros. E manter o bom humor ao enfrentar dificuldades.

**Descrição detalhada da atividade:**



Após contar a lenda Vitória - Régia

Dividir o grupo em 2 equipes.

No campo aberto e plano, colocar uma lona representando um lago. Dividir a lona em duas partes (como na foto).

Colocar sabão para ficar escorregadio.

Fazer duas filas.

Fazer um quiz sobre a lenda da Vitória - Régia e a equipe que responder correto, atravessa o lago escorregadio segurando uma flor da vitória- régia (um prato com uma bolinha de piscina). No final do lago terá um balde com o objetivo de depositar a bolinha e retornar pelo lado de fora da lona e entregar para o próximo. A atividade continua respectivamente.

Perguntas do quiz:

- Quem era Naiá? (uma índia)
- A lenda da vitória-régia conta a história de uma indígena chamada? (Naiá)
- O que Naiá mais gostava de admirar? (a lua)
- Por quem Naiá era apaixonada? (por Jaci).
- Naiá queria ir ao encontro de quem? (lua)

- **Quem era Jaci?** (lua)
- **O que Naiá vê nas águas?** (reflexo da lua)
- **Naiá vê o reflexo da lua nas águas do rio?** (Igarapé)
- **O que aconteceu com Naiá?** (se afogou)
- **Naiá queria ser uma?** (estrela)
- **Naiá foi transformada em?** (uma grande flor a Vitória régia)
- **Por qual motivo Naiá pulou no lago?** (porque acreditou ter visto o deus da lua- Jaci)

**Fundo de cena:** Lenda da Vitória - Régia

Conta a lenda que uma índia chamada Naiá, ao contemplar a lua (Jaci) que brilhava no céu, apaixonou-se por ela. Segundo contavam os indígenas, Jaci descia à terra para buscar alguma virgem e transformá-la em estrela do céu. Naiá ao ouvir essa lenda, sempre sonhava em um dia virar estrela ao lado de Jaci. Assim, todas as noites, Naiá saía de casa para contemplar a lua e aguardar o momento da lua descer no horizonte e sair correndo para tentar alcançar a lua. Todas as noites Naiá repetia essa busca, deixava de comer e beber, até que uma noite Naiá decide mais uma vez tentar alcançar a lua, nessa noite Naiá vê o reflexo da lua nas águas do igarapé e sem hesitar mergulha na tentativa de tocá-lo e acaba afogando-se. Jaci se sensibiliza com o esforço de Naiá e a transforma na grande flor do Amazonas, a Vitória Régia, que só abre suas pétalas ao luar.



**Materiais necessários para aplicação do módulo:** Bolinhas de piscina, 2 baldes, lona com marcação no meio. 2 pratos de plástico. (levar pratos reservas) Sabão. Água.

**Dicas:** ambientar a atividade colocando flores da vitória-régia.

**Como avaliar esta atividade:** através da participação

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:** Regra a ser executada não pode se deslocar em pé.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** O adulto que estiver conduzindo a atividade deverá orientar as crianças para não corram na lona com sabão. Permitir apenas que andem ou engatinhem para evitar quedas e machucados graves.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig

Grupo Escoteiro: Takashi Maruo

Região: PR

Numeral: 188

e-mail: angelapatriciaberwig@gmail.com

Tel.: 41 98852.4195

Revisado: RAMO LOBINHO

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: A Tenda Secreta

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Intelectual – Contação de HISTÓRIAS

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELECTUAL, ESPIRITUAL, AFETIVO, SOCIAL, CARÁTER Espiritual

Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade:** 30 a 50

**Local onde será realizada a atividade:** Espaço ao ar livre.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local amplo, com árvores, de preferência plano e com gramado, pois serão duas mini bases.

**Objetivos da atividade:** Ensinar as crianças a entenderem que as lendas folclóricas são histórias criadas para entreter e ensinar, que o medo gerado por essas histórias pode ser superado através da confiança em Deus.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Vide atividades e competências do Ramo lobinho: Caráter, união e físico.

**Descrição detalhada da atividade:** passo a passo do desenvolvimento da atividade.

Primeiramente serão mostrados aos lobinhos através de cartazes apresentando rapidamente as principais lendas folclóricas de uma forma leve e divertida, destacando as partes engraçadas ou interessantes das histórias.

**Contação de Histórias:** Nesse momento, um chefe chegará com um livro gigante onde contém todas as histórias de folclore.

Em seguida ele deverá contar uma história folclórica adaptada, enfatizando que são apenas histórias criadas para entreter e ensinar lições, e que não são reais. Durante a contação teremos chefes interagindo com os lobinhos com pergunta e respostas como: pergunte se alguma delas já teve medo de alguma história de folclore seja relacionado a uma lenda ou outra situação, como o escuro ou tempestades. Deixe-as à vontade para compartilhar. Após essa cena entregaremos a todos os lobinhos um coração de papel.

**Corações Corajosos:** Serão entregues a cada lobinho um papel em formato de coração e será orientado que eles desenhem ou escrevam (com a ajuda de um adulto, se necessário) algo que os assuste. E do outro lado o encorajamento. dando continuidade à cena os chefes com suspense anunciam a tenda secreta onde terão oportunidade de perder seus medos e perguntam se eles querem conhecer. Os lobinhos passarão por um túnel escuro e chegarão a uma tenda onde terá um grande mural.

Nesse momento deverá ser explicado aos lobinhos que, quando estamos com medo, podemos sempre contar com Deus para nos proteger e nos dar coragem.

**Despedida Alegre:** Os corações serão colados no mural. Para encerrar todos os lobinhos receberão uma mensagem de coragem, e uma lembrança individual.

<p><b>Fundo de cena:</b> Será contada um resumo da história para aplicar a base através de uma contação de histórias com interação dos lobinhos, onde eles poderão compartilhar suas experiências e emoções vividas pelo folclore. Trazer a vivência de uma tenda mágica onde todos os medos serão deixados no mural. Por fim receber uma mensagem de superação.</p>
<p><b>Materiais necessários para aplicação do módulo:</b> Cartazes ou fantoches com personagens folclóricos (Saci, Curupira, Mula Sem Cabeça etc.). Um livro de histórias infantis sobre lendas. Um mural com desenho de um coração grande (ou use um quadro). Papéis em formato de coração e canetas coloridas. Versículos bíblicos simplificados e impressos. Lanternas (para segurança). Um espaço acolhedor, como um círculo no chão com almofadas. Roupas coloridas, tenda, e TNT de cores escuras. moldura para o mural. Fita adesiva, canetas, recortes de corações de papel coloridos.</p>
<p><b>Dicas:</b> Use linguagem simples e deixe as crianças se expressarem de maneira lúdica e espontânea. Esse tipo de atividade ajuda a construir confiança e fortalece a fé de maneira acessível e significativa para elas.</p>
<p><b>Como avaliar esta atividade:</b> Observar interação de todos e resultados no comportamento e no falar dos lobinhos.</p>
<p><b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada</b></p>
<p><b>Recomendações adicionais:</b> Preparação Prévia: Incentivar os lobinhos a conhecerem as lendas antes da atividade. Materiais: Liste livros de lendas, imagens, e itens para atividades manuais. Ambiente: Realizar a atividade em um local tranquilo e adequado para contar histórias. Sensibilidade: Tratar as lendas com leveza, destacando a superação do medo. Reflexão Final: Realizar uma roda de conversa para discutir o que aprenderam.</p>

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Número de chefes suficiente para conduzir os lobinhos pelo túnel.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Regiane Lascoski Leandry

Grupo Escoteiro: Quadrangular Josué Região: PR Numeral: 221

E-mail: [gequadrangularjosue@gmail.com](mailto:gequadrangularjosue@gmail.com)

Tel. (41) 997124767

Revisado:

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Botos**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELECTUAL E SOCIAL

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade :** 40

**Local onde será realizada a atividade:** ARL 2024

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** ar livre/ espaço fechado amplo

**Objetivos da atividade:** Inserir através da história do Boto cor de rosa e do boto Tucuxi, a importância da preservação das espécies.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** **Intelectual:** demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos e **social:** Identifica elementos típicos do seu ambiente e de sua cultura e participa de ações que visam preservá-los.

**Descrição detalhada da atividade:** passo a passo de como desenvolver  
Contar a História do Boto cor de rosa e do Boto Tucuxi.

Atividade : **Encontre os Botos**



**Primeiro:** um breve relato da história dos Botos Tucuxi e o Boto cor de rosa.

**Segundo:** separam-se os Lobinhos em duas matilhas com números iguais.

**Terceiro:** Explicar o jogo com suas regras:

- Um Lobinho por vez de cada matilha deverá colocar a sua mão pela abertura da tampa, sem olhar, mexer bem a mão dentro do balde e pegar uma tampinha. Essa tampinha tem um valor dependendo da cor:
- Tampinha branca = 10 pontos
- Tampinha amarela = 20 pontos
- Tampinha laranja = 30 pontos

- Tampinha azul = 40 pontos
- Tampinha lilás = 50 pontos.

O Lobinho que conseguir pegar um dos botos terá mais chance de ganhar mais pontos para sua matilha.

- Boto Tucuxi ( cinza) = 100 pontos
- Boto Cor de Rosa = 200 pontos.

**Lembrando que em cada balde terá somente dois botos: 1 Tucuxi e 1 boto cor de rosa.**

Os chefes devem ir marcando os pontos da matilha e no final somar os pontos para ver quem venceu.

O numero de tampinhas em cada balde deverá ser igual e com as mesmas cores.

Ex.: balde 1 = 6 tampinhas brancas;

6 tampinhas amarelas;

6 tampinhas laranjas;

6 tampinhas azuis;

6 tampinhas lilás.

1 boto tucuxi pequeno dentro do balde;

1 boto cor de rosa também dentro do balde.

Ex.: balde 2 = 6 tampinhas brancas;

6 tampinhas amarelas;

6 tampinhas laranjas;

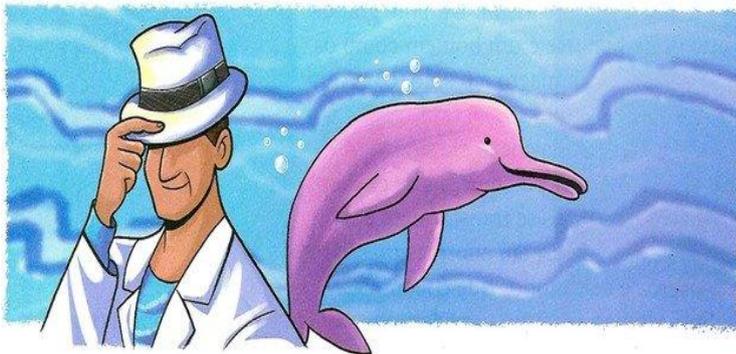
6 tampinhas azuis;

6 tampinhas lilás.

1 boto tucuxi pequeno dentro do balde;

1 boto cor de rosa também dentro do balde.

**Fundo de cena:** A Lenda do Boto cor de rosa ou simplesmente a Lenda do Boto, é uma lenda de origem indígena que faz parte do folclore brasileiro. Ela surge na região amazônica, no norte do país. Segundo a lenda, o boto é um rapaz elegante que costuma aparecer nas comemorações dos santos populares (Santo Antônio, São João e São Pedro), as chamadas Festas Juninas. Ele vai à festa vestido de branco e usando um chapéu, a fim de esconder o buraquinho que o boto tem no alto da cabeça para respirar. Lá, ele conquista uma moça, que leva para o fundo do mar, engravida-a e nunca mais volta a vê-la.



### LENDA DO BOTO TUCUXI ( BOTO CINZA )

Na história que circula pela Amazônia dizem que o Tucuxi se apaixonou por uma indígena chamada Icorã. Para seduzi-la, não assumiu a forma humana como seu parente das águas. Tomou a forma de um lindo cisne e, como ave, ele a engravidou. Quando o bebê nasceu, a mulher jogou a criança no rio, para que ninguém soubesse do ocorrido. O boto usou seus poderes e transformou o bebê em uma cobra, que foi crescendo, crescendo, até tomar as proporções gigantescas de hoje. Dizem que, quando há tremores na cidade, é a Cobra Sofia que está se mexendo embaixo da terra.

O boto-tucuxi, é conhecido entre os pescadores por ser um animal amigo das crianças. Nas pescarias, o tucuxi seria o companheiro ideal. Conta a lenda que o boto é um bicho que funciona como um guia de direção para os cardumes de peixes e age como o salvador em situações complicadas, como em tempestades.

Os tucuxis são menores que os **botos**. Um **boto** pode atingir até 2,55 metros, enquanto um **tucuxi** não passa de 1,5 metro. Outra **diferença** está na alimentação: o **tucuxi** se alimenta de peixes menores e de cardumes, enquanto o **boto** se alimenta dos peixes maiores.

#### **Materiais necessários para aplicação do módulo:**

Usar cartaz com figura dos Botos

- Mesa pequena para apoio das tampinhas e dos botos;
- 2 banquinhos de madeira ou similar para apoio dos baldes com as bolinhas;
- 2 baldes pequenos com tampa ( a tampa deve ter uma abertura que caiba uma mão);
- Varias bolinhas ( de gel);
- Um boto tucuxi (cinza) e um boto cor de rosa bem pequeno;
- Algumas tampinhas coloridas de vidros;
- Papel sulfite e canetas para marcar os pontos;
- Plancheta para suporte do papel sulfite.

#### **Dicas:**

##### **Como avaliar esta atividade:**

- 1- Observando a sua reação na participação;
- 2- Verificando o seu desempenho;
- 3- Constatando a sua aprendizagem;
- 4- Observando a sua conduta duradoura.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada**

**Recomendações adicionais:**

### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Irdenev Teresinha de Castro ( ILDE) – data: 08/2024

Grupo Escoteiro: GEPA

Região: PR Numeral: 126

e-mail:	Tel.:
Revisado:	

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: Cuidado com a Cuca

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: FÍSICO, INTELECTUAL, SOCIAL, CARÁTER

Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade:** 40

**Local onde será realizada a atividade:** Local aberto com árvores e poucas raízes expostas

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local aberto com árvores e poucas raízes expostas com pelo menos 40 metros de comprimento, possibilitando, pequenas corridas, alguns obstáculos e pêndulos, entre outros.

**Objetivos da atividade:** Estimular/ aprimorar o tempo de receber e reagir; Coordenação motora, equilíbrio, persistência em concluir, socializar, respeitar as regras e incentivar os colegas, torcer, elogiar.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Descrição detalhada da atividade: Cuidado com as Cucas**

Uma ou mais Cucas ficam viradas de costas, para os lobinhos, cantam uma letra antiga, talvez desconhecidas para as atuais crianças.

**Cuidado com a Cuca que a Cuca te pega, te pega daqui te pega de lá...ha, hahahah..**, em qualquer momento, ela(s) a(s) Cucas podem se virar, e quem elas virem em movimento, serão capturadas e colocadas em seu cercado/cela.

Os lobinhos devem manter os olhos e os ouvidos atentos e avançarem rápidos, nos momentos certos.

Mas cuidado, os caminhos são perigosos e com pequenas armadilhas, prejudicando muitos corajosos a concluírem com sucesso a travessia.

O que foram capturados, terão a oportunidade rara em encontrar a chave, abrir o cadeado liberando todos os prisioneiros e tendo uma nova oportunidade de avançar nesta aventura.

O campeão será quem conseguir chegar no território das Cucas, sem ser pego, nenhuma vez, e

<p>conseguir encontrar uma das chaves e liberar alguns prisioneiros.</p> <p>A primeira fase, saem todos juntos e conforme forem avançando as dificuldades aumentam.</p> <p>Os que forem capturados e conseguirem se libertar antes do tempo acabar, serão vitoriosos, por não desistirem.</p>
<p><b>Fundo de cena:</b> A Cuca é uma personagem do folclore brasileiro.</p> <p>Trata-se de uma bruxa velha com aparência assustadora que possui cabeça de jacaré e unhas imensas. Dona de uma voz assustadora, a Cuca rapta as crianças desobedientes.</p> <p>Reza a lenda que a bruxa Cuca dorme uma vez a cada sete anos. Por isso, os pais tentam convencer as crianças a dormirem nas horas corretas, pois, do contrário, serão levadas pela Cuca.</p> <p>Dizem por aí que existem algumas crianças Escoteiras que são obedientes e eles tem até Lei e Regras.</p>
<p><b>Materiais necessários para aplicação do módulo:</b> 5 cadeados com chaves e umas 50 chaves aleatórias, bambolês, elásticos ou sisal, espeques 3 (para uma cama de gato), campos com TNT de aproximadamente 4 metros com furos (precisamos de chefes para segurar) ou árvores para amarramos. Estamos calculando para o número esperado de lobinhos, podemos adaptar este campo).</p>
<p><b>Dicas:</b> Incentivar, manter todos os lobinhos participando de todas as fases. Manter a energia boa, o sorriso e a disposição.</p>
<p><b>Como avaliar esta atividade:</b> com o respeito as regras, aos colegas e os incentivos entre eles.</p>
<p><b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Aplicada parcialmente e com sucesso.</p>
<p><b>Recomendações adicionais:</b> Precisamos de um espaço grande e com algumas árvores, para fragmentar as progressões na base</p>

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Nesta atividade a atenção maior, seria o risco de queda, torção e picadas de insetos.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Maria Luíza Kovalhuk 382159- 5 e Sara Cristina Rodrigues 910046- 6 data 22/08/2024

Grupo Escoteiro: Santos Dumont

Região: PR Numeral: 20

e-mail: sararodrigues.rodrigues@gmail.com  
41-99902-4384(Sara)

Tel.:41- 41 99124-5424 (Kova)

Revisado:

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: CURUPIRA**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: físico e intelectual

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3**

**Tempo de duração da atividade:**

**Limite de jovens na atividade: 30**

**Local onde será realizada a atividade: campo aberto**

**Condições do local (destacar estrutura necessária): plano**

**Objetivos da atividade: Aprender um pouco sobre o protetor da floresta, lenda do curupira e reconhecer as pegadas dos animais.**

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Ajudar uns aos outros, zelando pelo bem-estar dos nossos companheiros. E manter o bom humor ao enfrentar dificuldades.

**Descrição detalhada da atividade:**

- Colocar todos os participantes de um lado do campo, 5 filas, e demarcar um espaço que eles possam correr. Saindo um de cada fila primeiro. O curupira fica no meio e quando os lobos tentam atravessar as matas o curupira tentará pegar. 10 minutos

-Depois de realizada a corrida, falar que curupira precisa da ajuda deles, para identificar as pegadas dos animais. Dividir os grupos em grupos menores de até 10 lobos por grupo. Fazer um cartão para cada pegada, com a resposta atrás ou apresentar no computador e ou tablet. de acordo com o link.

O chefe pergunta: QUE ANIMAL SERIA ESTE?

Dar um tempo para responderem e vira para ver se acertaram.

**QUE ANIMAL SERIA ESTE?**



**GATO**



15 pegadas para adivinhar, segue o link . Clica na imagem

<https://incrivel.club/articles/teste-descubra-qual-e-o-animal-apeenas-pelas-pegadas-1240975/>

**Fundo de cena: CURUPIRA**

"O curupira é um protetor da floresta, ele voltava-se contra todos aqueles que a destruíram e, por isso, era visto com grande temor pelos indígenas. Os indígenas acreditavam que o curupira aterrorizava e matava aqueles que entravam na floresta para caçar ou derrubar árvores."



"O curupira é um habitante nato das florestas, então, para encontrá-lo, é necessário adentrar na mata densa. Sendo assim, esse ser evita estar nos locais com grande presença humana, somente indo atrás de humanos quando eles entram na floresta para caçar ou derrubar árvores."

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** 20 cartelas com imagens das pegadas, e 20 imagens dos animais para identificarem. Ou 2- computador ou tablet

**Dicas:** 1 adulto vestido de curupira

**Como avaliar esta atividade:** através da participação

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:** Caso não queiram usar o computador ou tablet, fazer as pegadas com resposta atrás. **É importante verificar a internet do local.**

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Local plano para realizar o jogo da corrida, e realizar de forma que de 5 em 5 corram para não acontecer trombadas entre os participantes.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig

Grupo Escoteiro: Takashi Maruo

Região: PR

Numeral: 188

e-mail: angelapatriciaberwig@gmail.com

Tel.: 41 98852.4195

Revisado: RAMO LOBINHO

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Iracema (Arco e Flecha)**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: físico

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3**

**Tempo de duração da atividade:**

**Limite de jovens na atividade: 24**

**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** plano

**Objetivos da atividade:** trabalhar em equipe, e mostrar como o arco e flecha é percebido pelas culturas que o utilizam.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Ajudar uns aos outros, zelando pelo bem-estar dos nossos companheiros. E manter o bom humor ao enfrentar dificuldades.

**Descrição detalhada da atividade:**

Após ouvir o fundo de cena, os lobos são convidados a aprender a mexer no arco e flecha. (os arcos são de cano P.V.C e flechas de de palito de churrasco e E.V.A na ponta - Observação levar prontos).

Primeiro treinarão usando o arco e, após dividi-los em grupos menores de acordo com o número de arcos disponíveis, colocar alvos: como bambolês ou bexigas, com pontos 2, 5 e 10, suspensos, amarrados com sisal) para tentarem acertar. A equipe que conseguir soma os pontos e no final ver quem conseguiu mais



**Fundo de cena:** "Martim foi um português responsável por defender o território brasileiro de outros invasores europeus, perdeu-se na mata em localidade que hoje corresponde ao litoral do Ceará. Iracema, uma índia tabajara que repousava entre as árvores, assusta-se com a chegada do estranho, e dispara uma flecha contra Martim. Ele não reage por ter sido alvejado por uma mulher, e Iracema entende que feriu um inocente."



**Materiais necessários para aplicação do módulo:** arco e flecha no mínimo 15, palitos de churrasco, triângulos de E.V.A, bambolês ou bexigas, sisal,

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** através da participação

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:** Levar os arcos e flechas prontos, para que a atividade seja tranquila.

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Orientar para o uso do arco e flecha, para não ter intercorrências e acidentes. Com o uso principalmente das flechas de palitos de churrasco.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Angela Patricia Berwig e Rafael Inácio

Grupo Escoteiro: Takashi Maruo                      Região: PR                      Numeral: 188  
Pingo D'água    Região: PR                      Numeral: 126

e-mail: [angelapatriciaberwig@gmail.com](mailto:angelapatriciaberwig@gmail.com)                      Tel.: 41 98852.4195

Revisado: RAMO LOBINHO

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: O canto da sereia**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: FÍSICO, INTELECTUAL, CARÁTER
Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

<b>Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:</b> 6
<b>Tempo de duração da atividade:</b> quanto for necessário
<b>Limite de jovens na atividade:</b> quanto for necessário
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Campo reto preferencialmente com água
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> Local vasto com espaço para correr
<b>Objetivos da atividade:</b> Incentivar a imaginação e criatividade musical e artística dos lobinhos
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Criar um projeto artístico, contar uma história (canção) a um velho lobo e auxiliar alguém que tenha dificuldade com algo.
<b>Descrição detalhada da atividade:</b> Todos lobinhos estarão de um lado do campo e quando a Iara falar uma palavra, devem cantar uma música com essa palavra (não podendo ser repetida, mas podendo ser inventada) quem não souber pode passar correndo da Iara, quem for pego, fica com ela no rio sendo mais um peixinho para ajudar a pegar mais fugitivos que não cantam a sua canção.
<b>Fundo de cena:</b> Bem-vindos lobinhos, vocês sabem quem sou? Iara, Mãe d'água ou simplesmente sereia de água doce, muito prazer... eu era uma mulher que morava perto do rio. Certo dia, meu filho estava brincando nas águas e se afogou. No limite da tristeza, me joguei nas águas, cantando a canção que cantava para ele e acabei me afogando. A mãe Terra, ficou com muita dó e me transformou em uma sereia que canta para atrair homens maus para as águas. Agora precisarei da ajuda de vocês pois estou muito triste hoje e preciso que cantem algumas músicas para me alegrar..
<b>Materiais necessários para aplicação do módulo:</b> fita zebraada, fantasias de seres aquáticos, arminhas de água
<b>Dicas:</b> -
<b>Como avaliar esta atividade:</b> usar palavras curtas e simples. Ex: água, sol, amor, etc...
<b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Aplicada
<b>Recomendações adicionais:</b>

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

<b>Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:</b> caixa de primeiros socorros
---

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Amarilis Daniele Renart		
Grupo Escoteiro: Pindorama	Região: PR	Numeral: 51
e-mail: rikkittikkilis@gmail.com	Tel.: 41 988907180	
Revisado:		

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: Saci e suas travessuras

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: FÍSICO, INTELECTUAL, SOCIAL E CARÁTER.

Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade:** 50

**Local onde será realizada a atividade:** Espaço ao ar livre.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local amplo, com árvores, de preferência plano e com gramado, pois serão duas mini bases.

**Objetivos da atividade:** Trabalho em equipe, ajuda ao próximo sabendo aceitar ajuda dos demais, respeito as regras sabendo ganhar ou perder.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

I-06 - Fazer os nós direito, direito alceado, aselha, de correr, saber para que servem e aplicá-los numa atividade.

C-03 - Demonstrar que é capaz de manter o bom humor em um momento de dificuldade.

F-17 - Percorrer uma pista de obstáculos preparada por um Velho Lobo.

S-23 - Participar de atividade sobre a cultura popular brasileira com sua Alcateia ou escola e demonstrar que conhece uma canção, uma dança e uma brincadeira folclórica do Brasil.

**Descrição detalhada da atividade:**

Os lobos serão recepcionados e deverão ser colocados em círculo de conselho podendo sentar-se para a contação do fundo de cena, após deve ser explicado que serão divididos em 2 equipes e que ambas as equipes farão as 2 mini bases em rodadas diferentes.

Desta forma deverão seguir a chefia que irá aplicar cada mini base. Para que os jovens entrem na brincadeira será disponibilizado para a base um gorro vermelho e após deve ser devolvido para dar continuidade às demais rodadas que deverão acontecer.

1º mini base **TRAVESSURAS COM O SACI**- O saci é muito brincalhão então passou pelo local e deixou uma bagunça, pedir aos lobos que ajudem a organizar tudo, em uma pista os lobos deverão estar em duplas onde será amarrado o pé direito de um com o pé esquerdo do outro, solicitar que tomem cuidado com o companheiro após dado o assovio (forma que o Saci demonstra que está presente) eles deverão desfazer as travessuras que o Saci fez, sendo elas:

- Desfazer os nós nas crinas do cavalo;
- Encontrar os objetos que foram escondidos nas árvores;
- Recolher as folhas (bolinhas coloridas) dentro do saco;
- Colocar os chapéus pendurados.

2º mini base **CAPTURE DO SACI**- Os lobos serão divididos em Sacis e pegadores deverão capturá-los, é necessário jogar uma peneira (Bambolês) no meio de um redemoinho, aquele que o captura deve retirar seu gorro, e, com isso, o “saci “perde seus poderes sobrenaturais, em seguida, deve ser preso em uma garrafa (local delimitado com cordas) e assim desenhando uma cruz para impedir que ele fuja, caso tenham mais tempo os sacis viram pegadores e vice e versa”“.

**Fundo de cena:** “Era uma vez, nas profundezas das matas do Cerrado, um menino travesso chamado Saci-Pererê”. O Saci era conhecido por ter apenas uma perna, usar um gorro vermelho mágico e fumar um cachimbo. Ele era muito rápido e adorava fazer travessuras! O Saci aparecia nos redemoinhos de vento, que diziam ser sua forma de se mover rapidamente de um lugar para outro. Ele adorava assustar os animais, fazer as pessoas perderem o caminho e esconder objetos das casas. Apesar de suas travessuras, o Saci era também guardião das matas e sabia todos os segredos das plantas medicinais. Algumas pessoas acreditavam que, se conseguissem capturar o Saci e pegar seu gorro, ele se tornaria amigo e compartilharia seu conhecimento. Mas cuidado! O Saci adora pregar peças e muitas vezes desaparece em uma nuvem de fumaça, deixando todos confusos e rindo das suas travessuras!”



**Materiais necessários para aplicação do módulo:**

**1º mini base TRAVESSURAS COM O SACI:** Gorros vermelhos, cordeletes, cavalo em pelúcia ou imagem de cavalos, bacia com, pequenos objetos, chapéus, bolinhas coloridas, sacos.

**2º mini base CAPTURE DO SACI:** Bambolês, colar com contas, gorros vermelhos, cruz de gravetos e cordas.

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** Observação do trabalho em equipe e como agem diante das dificuldades.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:** Elaborar o local com cenário e estar com fantasias e adereços que remetam a lenda.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Cuidado com buracos no local, grimpas e demais materiais que ofereçam riscos no percurso.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Kellem Heik Andrade Pires data: 22/08/2024

Grupo Escoteiro: Lagoa Dourada Região: PR Numeral: 206

E-mail: kellemheik@gmail.com

Tel. (42) 99911-8282

Revisado:

REGIONAL CENTRO  
GUARAPUAVA

Coordenação Geral:

Claudia Regina Lima de Paula

Grupo Escoteiro Manoel Ribas – 89/PR

Coordenação de programa:

Silvania Aracy Gomes Ferraz

Grupo Escoteiro Manoel Ribas – 89/PR

Coordenação financeira:

Nome: Maria Leonidia Brito

Grupo Escoteiro Manoel Ribas – 89/PR

Coordenação serviço:

Nome: Lorena Rigoni Ragugneti

Grupo Escoteiro Manoel Ribas – 89/PR

Coordenação Segurança:

Nome: Lucas Elias Dos Santos Havreluk

Grupo Escoteiro Manoel Ribas – 89/PR

Coordenação Saúde:

Nome: Andressa Kloster Couto

Grupo Escoteiro Manoel Ribas – 89/PR

REGIONAL NORTE  
APUCARANA

Coordenação Geral:

André Luis do Espírito Santo  
Grupo Escoteiro Verde Canção 47 PR

Rubiane Ganascim Marques  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Grupo Escoteiro Dom Bosco 44PR

Wellington Santana  
Grupo Escoteiro Harmonia 200 PR

Coordenação Serviço:  
Nome: Carolina Domit Martins  
Grupo Escoteiro Verde Canção 47 PR

Coordenação Segurança:  
Nome: Fernando Fukui  
Grupo Escoteiro Verde Canção 47 PR

Coordenação Saúde:  
Nome: Junia Campelo  
Grupo Escoteiro Novo Horizonte 195 PR

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: Ajude a Iara

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELLECTUAL/CARÁTER

Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 30'

Limite de jovens na atividade : 24

Local onde será realizada a atividade: pode ser realizada tanto em espaço aberto quanto fechado

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** espaço para montar um rio de tnt ou colocar uma piscina para simular um lago, mesas para colocar as caixas com os diferentes objetos. Enfeites com o tema da Iara.

**Objetivos da atividade:** Trazer a lenda da Iara para o mundo dos lobinhos, destacando a importância do cuidado dos rios brasileiros, simulando uma limpeza em um rio ou lago e trazendo um jogo de kim de tato para a atividade para auxiliar na fixação dos cuidados com a poluição hídrica.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Competência 5. Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos ( I3 - Acertar a maioria dos objetos num jogo do kim.

Competência 9: Conhece a lei e a Promessa do Lobinho e sabe o que elas significam. Procura dizer a verdade, contribuindo para que a alcateia seja alegre e um lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar dificuldades.

C3 - Demonstrar que é capaz de manter o bom humor em um momento de dificuldade.

Especialidade:

Caso o lobinho acerte 12 objetos dentre 15, ele atingirá o item 3 da especialidade de rastreamento.

**Descrição detalhada da atividade:** Primeiramente será aplicado o fundo de cena para os lobinhos, assim que aplicado será colocado o que pode ser encontrado no rio e o que não pode, nesta atividade eles irão enfrentar obstáculos para buscar objetos no rio e separar o lixo da fauna e flora do rio, conforme vão retirando os objetos do do rio ou lago, vão em direção ao jogo do kim que contará com objetos iguais aos encontrados no rio ou lago, então serão vendados com fitas de tnt e participarão do kim, em que terão uma ficha em que marcarão os objetos e será conferido

pelo chefe responsável pelo kim.

**Fundo de cena:** Há muito tempo vivia na floresta amazônica uma jovem índia muito bonita chamada Iara. Ela era conhecida por todos por sua coragem e habilidades. Iara era muito boa em caçar e pescar, e isso fazia seus irmãos ficarem com muita inveja.

Um dia, os irmãos de Iara decidiram fazer uma coisa muito má. Eles queriam brigar com ela porque estavam com ciúmes. Mas Iara era muito esperta e conseguiu se defender. No final, foi ela quem acabou vencendo a luta.

Iara ficou com medo do que seu pai, um chefe muito importante, pensaria. Então, ela correu para a floresta e se escondeu. Quando seu pai descobriu o que aconteceu, ficou muito triste e zangado. Ele mandou seus guerreiros procurarem Iara. Quando a encontraram, eles a levaram para um grande rio.

Quando Iara foi jogada no rio, uma coisa mágica aconteceu. Ela se transformou em uma linda sereia, com a metade de cima do corpo como de uma moça e a metade de baixo como de um peixe. Desde então, Iara vive nos rios da Amazônia.

Iara tem uma voz muito bonita. Ela canta lindas canções que encantam os pescadores e todos que passam perto do rio. Mas há um problema: aqueles que escutam sua voz podem ficar tão encantados que se esquecem de tudo e acabam se perdendo no rio.

A história da Iara nos ensina a respeitar a natureza e a ter cuidado quando estamos perto dos rios e lagos. Também nos lembra que todos devem ser tratados com justiça e respeito, para que ninguém fique com inveja ou mágoa.

Assim como os lobinhos, a Iara não gosta de poluição nos rios, por isso vamos ajudar a Iara a descobrir o que são os objetos encontrados no rio.

#### **Materiais necessários para aplicação do módulo:**

TNT ou piscina com bolinha para simular um rio ou lago, com os mesmos 15 objetos dentro, ou fotos dos objetos a serem retirados, do rio,

Para o Kim 15 objetos diversos que caibam em caixas, vendas suficiente para quantidade de lobinhos, ficha para preenchimento dos lobinhos.

#### **Dicas:**

Para o jogo do kim utilizar objetos do dia a dia ou faixa etária do lobinho, não use objetos cortantes afiados.

**Como avaliar esta atividade:** Observação.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Experiência com aplicação do jogo do kim.

#### **Recomendações adicionais:**

Caso seja realizado dentro de sala de aula, organizar duas salas: uma para a história e pescaria ou r e outra para o jogo do kim.

No jogo do kim, pedir auxílio do chefe acompanhante da alcateia e entregar as fichas com acertos ou erros para ele, para posterior verificação. ( neste campo adicionar junto a descrição da atividade.

### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Rubiane Ganascim Marques e Andrea Jabur Sartori (UTFPR)      Data: 10/06/2024

Grupo Escoteiro: Dom Bosco      Região: PR      Numeral: 044

e-mail: rubianemarques@utfpr.edu.br      Tel.: 43999382090

Revisado: RAMO **LOBINHO**

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: O Resgate do Boto

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prática

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Social, Intelectual

Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 25 minutos

Limite de jovens na atividade : 40

Local onde será realizada a atividade: ambiente aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): gramado, quadra

**Objetivos da atividade:** Promover a conscientização sobre a preservação dos rios e a vida aquática através de um jogo de resgate e trabalho em equipe

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Compreende e participa da economia de água e de energia elétrica, reconhece a importância da coleta seletiva do lixo e dispensa cuidados a plantas e animais.

S17 – Selecionar e classificar materiais para coleta seletiva do lixo em sua casa

**Descrição detalhada da atividade:**

- Divida as crianças em grupos .
- Espalhe os cartões com imagens de lixo e animais aquáticos em uma área delimitada.
- Explique que os rios estão poluídos e que os animais aquáticos, incluindo o Boto Cor de Rosa, precisam ser resgatados.
- Cada grupo deve correr até a área delimitada, pegar um cartão de lixo e um cartão de animal e voltar à linha de partida.
- Ao retornar, as crianças devem colocar o lixo na lixeira correta e "resgatar" o animal levando-o para a "área protegida".
- Ganha o grupo que resgatar mais animais e colocar corretamente os lixos na lixeira

**Fundo de cena:** O Boto Cor de Rosa é uma criatura encantadora dos rios da Amazônia, conhecido por sua habilidade de se transformar em um jovem bonito e sedutor durante as festas juninas. Conta-se que o boto emerge das águas, vestido de branco, para dançar e encantar as moças, mas ao amanhecer, ele volta ao rio, revelando sua verdadeira identidade. A lenda do Boto Cor de Rosa nos lembra da importância de proteger nossos rios e seus habitantes, pois eles são cheios de vida e magia.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** Cartões com imagens de lixo (plástico, vidro, papel, etc.) - Cartões com imagens de animais aquáticos (peixes, tartarugas, botos, etc.)

<b>Dicas:</b> Pode imprimir cartões com vários tipos de lixo e colocar as cores das lixeiras para fazer a separação correta
<b>Como avaliar esta atividade:</b> Esta atividade ensina sobre a importância dos recursos naturais, a responsabilidade e o cuidado com a natureza
<b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Não Aplicada
<b>Recomendações adicionais:</b>

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

<b>Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:</b> Avaliar ambiente que irão correr, se tem buracos, lugares elevados, se é liso ou está molhado
--

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

<b>Elaborada por:</b> Wellington Santana <b>Data:</b> 17/07/2024	
<b>Grupo Escoteiro:</b> Harmonia Cambé	<b>Região:</b> PR <b>Numeral:</b> 200
<b>e-mail:</b> wellsantana@uebpr.org.br	<b>Tel.:</b> 43988268979
<b>Revisado:</b> Ramo Lobinho	

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Caça ao lobisomen**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ativa

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: FÍSICO

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2**

**Tempo de duração da atividade: 25 minutos**

**Limite de jovens na atividade : 40**

**Local onde será realizada a atividade: ambiente aberto**

**Condições do local (destacar estrutura necessária): gramado, quadra**

**Objetivos da atividade: Desenvolver habilidades de trabalho em equipe e raciocínio rápido**

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

A1 - Conversar e brincar com todos os (as) lobinhos (as) e com os Velhos Lobos.

**Descrição detalhada da atividade:**

- Divide as crianças em grupos .
- Escolha uma criança para ser o "Lobisomem" e outra para ser o "Caçador" em cada grupo.
- Marque um grande círculo no chão, que será a vila.
- As crianças dentro do círculo são os moradores da vila e devem evitar ser tocadas pelo Lobisomem.
- O Lobisomem deve tentar tocar os moradores enquanto o Caçador tenta proteger a vila.
- Se um morador for tocado, ele se transforma em Lobisomem também.
- A atividade continua até que todos os moradores se transformem ou o tempo termine.

**Fundo de cena:** A lenda do Lobisomem é muito conhecida no folclore brasileiro. Dizem que, nas noites de lua cheia, um homem se transforma em um terrível lobo. Ele corre pelas ruas assustando as pessoas até o amanhecer, quando volta a ser humano.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** corda ou giz para marcar o chão

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** cuidado com o próximo

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Avaliar ambiente que irão correr, se tem buracos, lugares elevados, se é liso ou está molhado

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

**Elaborada por:** Wellington Santana **Data:** 17/07/2024

**Grupo Escoteiro:** Harmonia Cambé

**Região:** PR **Numeral:** 200

**e-mail:** wellsantana@uebpr.org.br

**Tel.:** 43988268979

**Revisado:** Ramo Lobinho

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Circuito da Caipora**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: **FÍSICO, INTELECTUAL, ESPIRITUAL, AFETIVO, SOCIAL, CARÁTER**

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4**

**Tempo de duração da atividade:** de 20 à 30 minutos

**Limite de jovens na atividade:** 24

**Local onde será realizada a atividade:** Espaço ao ar livre

**Condições do local (destacar estrutura necessária):**

Área aberta com espaço livre para movimentação dos jovens num circuito de atividades (ex.: gramado, campo de futebol, etc.)

**Objetivos da atividade:**

Integrar diversão, aprendizado sobre elementos da nossa cultura e desenvolvimento físico, promovendo um ambiente saudável e estimulante .

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

A1 - Conversar e brincar com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”.

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.

S31 – Participar de uma atividade distrital ou regional do Ramo Lobinho **ou** JOTA/JOTI.

**Descrição detalhada da atividade:**

Um chefe caracterizado conforme a personagem Caipora, receberá os lobinhos, organizará os jovens em duas equipes, apresentará o fundo de cena e explicará como realizar a atividade. As equipes deverão se posicionar em 2 filas distantes, aproximadamente, 2m do início do circuito. Ao sinal da Caipora, o primeiro participante pega uma bandeirola e atravessa todo o percurso segurando-a, resgatando um animal apenas (figuras espalhadas pelo trajeto) finaliza e volta, entregando a bandeirola para o próximo participante. Serão considerados “Guardiões como Caipora”, as equipes que concluírem o percurso e entregar as bandeirolas e os animais salvos (um por criança) para a Caipora. Importante: serão duas pistas de obstáculos iguais (exemplo: cama de gato/rastejar, saltar, rolar/cambalhota/estrela, correr, agachar, girar...)

**Fundo de cena:** Caipora é uma guardiã da floresta, protetora da nossa fauna e flora. Ela enfrenta muitos desafios todos os dias para manter seguros nossa vegetação e os animais desse ambiente. Diz a lenda que ela tem poderes mágicos e uma grande afinidade com os animais. Caipora está triste e preocupada pois, vários animais que viviam naquela região da floresta estão desaparecidos e agora ela conta com a ajuda dos lobinhos para resgatá-los.

<b>Materiais necessários para aplicação do módulo:</b> Cordas, bambolês, sisal, bandeirolas, figuras de animais da nossa fauna, colchonetes
<b>Dicas:</b> Caso o número de lobinhos seja inferior a 20, pode-se construir apenas um circuito, porém mais largo/amplo para que dois participantes (um de cada equipe) possa percorrê-lo ao mesmo tempo.
<b>Como avaliar esta atividade:</b> Observar a participação e o relacionamento entre os jovens durante toda a realização da atividade.
<b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada</b>
<b>Recomendações adicionais:</b>

#### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

<b>Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:</b> Avaliar, antecipadamente, o local especialmente por se tratar de espaço aberto. Observar se há objetos, animais, depressões ou outros riscos que impeçam a realização da atividade em segurança para os lobinhos.
--

#### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Adriana da Fonseca	data: 11/07/2024
Grupo Escoteiro: Andrômeda	Região: 65 PR Numeral: 228
e-mail: adriaafonseca@yahoo.com.br	Tel.: (43) 99983-0567
Revisado: Ramo lobinho	

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Corrida do Boitatá**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELLECTUAL/CARÁTER

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4**

**Tempo de duração da atividade: 30'**

**Limite de jovens na atividade : 24**

**Local onde será realizada a atividade:** pode ser realizada tanto em espaço aberto quanto fechado

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** espaço para montar um percurso com cones, cordas e pequenos obstáculos.

**Objetivos da atividade:** Trazer a lenda do boitatá para o mundo dos lobinhos, destacando o cuidado com o fogo em ambientes de mata e a importância da prevenção a queimadas. O boitatá deverá percorrer um percurso

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Competência 9: Conhece a lei e a Promessa do Lobinho e sabe o que elas significam. Procura dizer a verdade, contribuindo para que a alcateia seja alegre e um lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar dificuldades.

C3 - Demonstrar que é capaz de manter o bom humor em um momento de dificuldade.

**Descrição detalhada da atividade:** Primeiramente será aplicado o fundo de cena para os lobinhos, assim que aplicado eles irão se transformar no boitatá, em que entrarão na roupa do boitatá. Eles terão que passar em um circuito espantando os caçadores da floresta. O circuito será composto por uma pista de obstáculos onde o boitatá irá passar entre os cones, contornar uma corda e por fim passar por dentro de um bambolê.

Boitatá com espaço para até 8 crianças, pode ser usado o modelo sugerido no link a seguir:

[https://br.pinterest.com/pin/2533343533090241/sent/?invite\\_code=df22450466094818a6c0aee3880e5e5b&sender=516858632143425719&sfo=1](https://br.pinterest.com/pin/2533343533090241/sent/?invite_code=df22450466094818a6c0aee3880e5e5b&sender=516858632143425719&sfo=1)

<https://fb.watch/sjY6HrF6JR/>

**Fundo de cena:** Vocês sabiam que o boitatá é um espírito da floresta que tem a forma de uma grande cobra de fogo que brilha intensamente nas noites escuras? E os olhos do boitatá brilham como duas tochas de fogo, e que ele protege a floresta das matas e animais.

O boitatá vaga pela floresta espantando caçadores e lenhadores, e protege a floresta das queimadas. Agora pela magia da floresta vocês serão transformados em boitatá e protegerão a floresta dos caçadores e lenhadores.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:**

Três boitatás confeccionado com TNT ou tecido em que caiba até 8 crianças. Cerca de 10m de tecido, 1 eva verde, 1 eva branco e 1 eva vermelho e 1 eva amarelo para confecção da cabeça do boi tata.

pelo menos 4 Cones, 1 corda de 2 metros e 1 bambolê para cada boitata.

Figuras de Caçadores para o Boitatá espantar.

**Dicas:**

Explicar para as crianças que terão que trabalhar de forma cooperativa, e que todos terão que se ajudar.

Se o circuito puder ser montado no meio de um bosque, ou árvores, ou simular os mesmos, pois, poderia esconder figuras de caçadores para eles “assustarem” com caretas e gritos.

Colocar led na roupa do boitatá ou nos olhos para simular o fogo saindo dos olhos.

Colocar sons da floresta ao fundo, para dar uma maior imersão no fundo de cena.

**Como avaliar esta atividade:** sugestão do que observar

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** não há

**Recomendações adicionais:**

Observar se há obstáculos no percurso que possam causar quedas.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Rubiane Ganascim Marques

Patrícia Mellerio Machado Cardoso (UTFPR)

Rogério Marcos da Silva (UTFPR)

Data: 20/06/2024

Grupo Escoteiro: Dom Bosco

Região: PR

Numeral: 044

e-mail: rubianemarques@utfpr.edu.br

Tel.: 43999382090

Revisado: RAMO LOBINHO

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Pequenos Artesãos: Bornal das lendas**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Habilidades Manuais

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6**

**Tempo de duração da atividade: 30min**

**Limite de jovens na atividade : 24**

**Local onde será realizada a atividade: Sala de aula.**

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** mesas e cadeiras.

**Objetivos da atividade:** Fazer um bornal customizado.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.

**Descrição detalhada da atividade: (ex)** Os lobinhos com auxílio de monitores irão enfeitar um pequeno bornal, feito de resíduos têxteis. O bornal será levado previamente confeccionado, no bornal as crianças irão enfeitar com um personagem da lenda brasileira e customizar o bornal com caneta para tecido.

**Fundo de cena:** Os lobinhos muito espertos que são, conhecem já várias lendas brasileiras. Neste ARL vão escutar histórias como a Saci-Pererê, da Iara, do Boitatá e do Curupira. Inspiradas pelas histórias, as crianças são convidadas a ajudar a cuca a fazer um Bornal Encantado. Este bornal será um símbolo das lendas brasileiras, e carregará consigo a magia e os ensinamentos sobre as lendas brasileiras.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** bornal pequeno, botões e figuras de lendas bordadas ou sublimadas, já com velcro pregados, para enfeitar o bornal . Canetas de tecido para enfeitar o bornal.

**Dicas:** Acompanhar os lobinhos no enfeite.

**Como avaliar esta atividade:** O avaliador irá acompanhar o lobinho para avaliar o interesse na confecção do bornal.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Atividade aplicada nos Jogos da Fraternidade 20

**Recomendações adicionais:** Não deixar os lobinhos saírem de perto da atividade, sempre estar observando o lobinho e auxiliando o mesmo na confecção do material.

#### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: (ex)** Não deixar os lobinhos saírem de perto da atividade.

#### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Rubiane Ganascim Marques  
Rosimeiri Naomi Nagamatsu (UTFPR)

Grupo Escoteiro: Dom Bosco Região: PR Numeral: 44

e-mail: rubianegm@gmail.com Tel.:4399382090

Revisado: Ramo Lobinho

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Cuca**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: FÍSICO, INTELECTUAL, ESPIRITUAL, AFETIVO, SOCIAL, CARÁTER

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4**

**Tempo de duração da atividade: 40 minutos**

**Limite de jovens na atividade : de 20 a 30 Lobinhos**

**Local onde será realizada a atividade: gramado ou área aberta.**

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Área aberta, árvores

**Objetivos da atividade:** Apresentar a lenda de forma lúdica incentivando a imaginação dos lobinhos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** vide atividades e competências do Ramo lobinho

**Descrição detalhada da atividade:** encenar a historia da Cuca usando fantoches ou um adulto usando a fantasia de Cuca.

Após a encenação os lobinhos serão divididos em equipes para um caçar o tesouro que será resolver enigmas relacionados a lenda. Ex. Onde a Cuca gosta de viver ?...

Cada pista levará a um local onde os lobinhos encontrarão uma nova pista\ desafio.

Conforme o caça ao tesouro acontece, haverá algumas Cucas distribuídas em locais para o suposto desaparecimento dos integrantes da equipe .

A caça ao tesouro proporcionara uma grande aventura e conhecimento da lenda.

**Fundo de cena:** A lenda da Cuca e uma das mais famosas do folclore brasileiro especialmente entre as crianças. Ela e descrita como uma bruxa com características de jacaré que vive em locais de rios e matas. A Cuca é conhecida por ser uma figura assustadora que amedronta crianças desobedientes capturando as em um saco para leva las embora.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** Fantasias, pista do caça ao tesouro, o tesouro um caldeirão para encenar uma magia e poderes da Cuca.

**Dicas:**

Usar a imaginação para o momento ser divertido.

Para começar nosso desafio escreva em um pergaminho ou papel:

***Para começar nossa jornada procure um livro!!***

No livro terá a seguinte frase e orientação:

***Um novo enigma você encontrara.***

Primeira Pista : ***Encontre uma folha grande onde estará a próxima dica. Procure uma árvore com a foto da Cuca.***

Na foto escreva:

**Segunda Pista : *Para encontrar a próxima pista você deverá ser criativo: Pegue papel e lápis desenhe uma Cuca.***

Ao término entregue a pista:

***A próxima dica estará embaixo de um objeto .***

Terceira Pista: ***o que e o que e que tem dentes e não morde?***

***La estará a próxima dica.***

E em baixo de um pente escreva:

***em um caldeirão estará a próxima dica.***

Quarta Pista :

***Eu sou verde e cheia de vida, mas não sou uma árvore o que sou?***

Resposta: uma planta . próxima dica estará em um vaso de flores sobre uma mesa ou espaço materiais criativos.

Quinta pista : ***Aonde Cuca gosta de se esconder?***

A próxima pista estará colada em uma árvore.

Sexta pista : ***com essa varinha e caldeirão posso fazer uma poção. Encontre um objeto onde podemos guardar vários brinquedos. La estará a próxima pista.***

Sétima Pista: em um baú ou cesto escreva:

***aonde as crianças adoram brincar?***

***procure bem a recompensa estará la.***

***Você encontrou o tesouro da Cuca, abra a caixa e veja sua recompensa . Parabéns por completar essa aventura!!!***

Use elementos temáticos como imagem da Cuca, folhas falsas, pequenos itens de fantasia para tornar mais divertido essa aventura.

**Como avaliar esta atividade:** transmitir aos lobinhos a importância da obediência e do respeito aos mais velhos.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada**

**Recomendações adicionais:**

### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Avaliar o local antes das distribuições das pistas , verificar possíveis riscos e ter adultos suficientes para aplicação da base.

### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Carolina Gonçalves Simoes data: 23\06\2024

Grupo Escoteiro: Dom Bosco

Região: PR Numeral: 44

e-mail: chefeballoo@gmail.com

Tel.:43 999663684

Revisado:

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: Jogo das lendas

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELECTUAL e CARÁTER

Número: X

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3

Tempo de duração da atividade: 30'

Limite de jovens na atividade: 24

Local onde será realizada a atividade: pode ser realizada em espaço aberto ou fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** um local em que os lobinhos possam sentar para jogar

**Objetivos da atividade:** Integrar a cultura popular com o conhecimento de Plantas Alimentícias Não Convencionais (PANC's).

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Período introdutório: C1. Conhece a lei e a promessa do lobinho e sabe o que elas significam.

Procura dizer a verdade, contribuindo para que a alcateia seja alegre e um lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar dificuldades.

Competência 4. Consume alimentos que o (a) ajudam a crescer forte e sadio e sabe preparar uma refeição.

I3- Acertar a maioria dos objetos num jogo do kim

**Descrição detalhada da atividade:** Primeiramente, será apresentado para os lobinhos o fundo de cena. Na sequência, fazendo referência às lendas, será mostrado um jogo de cartas, em que os lobinhos terão que identificar conforme a característica do personagem da lenda, qual panc's ele irá proteger. Ganha o jogo quem acertar mais. Após o término do jogo, então eles vão para um Kim de olfato contendo temperos típicos utilizados em casa e algumas panc's apresentadas a eles.

**Fundo de cena:**

Um adulto vestido de uma das lendas, dará boas vindas, e iniciará a atividade explicando o que é panc's e onde encontrar. Então os lobinhos serão convidados a descobrir quais são as lendas protetoras das panc's apresentadas para eles.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:**

Vasos com panc's, jogos de cartas com fotos das lendas, jogo de cartas com foto das panc's, marcador de pontos. Potinhos com temperos diversos e venda. Papel para marcar o que acertou no jogo do kim.

**Dicas:**

Apresentar as plantas de temperos para que eles possam cheirar e provar durante a explicação das panc's

**Como avaliar esta atividade:** observação e número de acertos do kim

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** experiência em trabalhar com jogo do kim

**Recomendações adicionais:**

Levar um pote com café para que eles possam cheirar entre um tempero ou outro.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Não apresenta riscos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Rubiane Ganascim Marques  
Daiane Maria de Genaro Chirolí (UTFPR)

Data: 31/07/2024

Grupo Escoteiro: Dom Bosco      Região: PR      Numeral: 044

e-mail: rubianemarques@utfpr.edu.br      Tel.:43999382090

Revisado: RAMO **LOBINHO**

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: Plantio de mandioca

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prática

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Social, afetiva

Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 25 minutos

Limite de jovens na atividade : 40

Local onde será realizada a atividade: ambiente aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): gramado

**Objetivos da atividade:** Realizar uma atividade manual que ensine sobre a plantação e cuidado com os recursos naturais.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

S25 - Ajudar na manutenção de um jardim ou de uma horta.

21. Compreende e participa da economia de água e de energia elétrica, reconhece a importância da coleta seletiva do lixo e dispensa cuidados a plantas e animais.

**Descrição detalhada da atividade:**

- Reúna as crianças e conte a lenda da Mandioca, enfatizando a importância da planta para os indígenas.
- Explique que cada criança vai plantar sua própria "mandioca".
- Distribua os materiais (vasos, terra, sementes).
- Mostre como preparar o vaso, plantar a semente e regá-la.
- Explique como cuidar da planta em casa.

**Fundo de cena:** A lenda da mandioca conta a história de uma menina chamada Mani, que nasceu de maneira misteriosa. Ela era uma criança muito especial e, após sua morte prematura, de seu túmulo nasceu uma planta que os indígenas chamavam de mandioca. Essa planta se tornou essencial para a alimentação do povo. A lenda nos ensina sobre a importância dos recursos naturais e a continuidade da vida através deles.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** Vasos pequenos (garrafa pet, um por criança) - Terra - Sementes de mandioca (ou outra planta de fácil acesso, uma por criança e algumas reservas) - Água, Terra 200g. por vaso aproximadamente)

**Dicas:** Peça que as crianças deem um nome à sua planta e a cuidem com carinho, lembrando da história de Mani.

**Como avaliar esta atividade:** Esta atividade ensina sobre a importância dos recursos naturais, a

responsabilidade e o cuidado com a natureza

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:**

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Não se observam riscos na atividade

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

**Elaborada por:** Wellington Santana **Data:** 17/07/2024

**Grupo Escoteiro:** Harmonia Cambé

**Região:** PR **Numeral:** 200

**e-mail:** wellsantana@uebpr.org.br

**Tel.:** 43988268979

**Revisado:** Ramo Lobinho

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: Missão de Resgate: Protegendo os Animais com o Anhangá

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Trabalho em Equipe
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: FÍSICO, INTELECTUAL, SOCIAL, CARÁTER
Número:

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

<b>Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:</b> 4
<b>Tempo de duração da atividade:</b> 30min
<b>Limite de jovens na atividade :</b> 24
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Ao ar livre
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> local ao ar livre, com uma área ampla e com árvores para esconder as representações dos animais da floresta.
<b>Objetivos da atividade:</b> Os lobinhos devem localizar e proteger diferentes animais da floresta que estão ameaçados por caçadores. Eles precisam trabalhar em equipe para encontrar os animais em perigo e levá-los em segurança até o Anhangá, que os protegerá. É um jogo dinâmico que incentiva o trabalho em equipe, o respeito ao meio ambiente e a compreensão dos perigos que os animais enfrentam.
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> F17 - Percorrer uma pista de obstáculos preparada por um velho lobo.

#### LENDA DO ANHANGÁ:

Anhangá é o nome de um espírito poderoso da mitologia brasileira. O folclore brasileiro apresenta-o como um protetor das matas, dos rios e dos animais selvagens. Ademais, costuma ter sua representação como um veado enorme, de coloração branca, olhos vermelhos como o fogo e chifres pontudos. Entretanto, uma das habilidades do Anhangá é transformar-se em outros animais para proteger o meio ambiente. Desse modo, pode adotar a forma de um tatu, boi ou pirarucu. No entanto, relatos mostram que ele se torna até mesmo um ser humano, em especial para afugentar caçadores e madeireiros da floresta.

#### Descrição detalhada da atividade:

1. Preparação: distribua “animais” (podem ser bonecos, pelúcias, ou cartões com imagens de animais) em diferentes pontos da área de jogo, representando os locais onde os animais estão presos. Sendo que alguns dos animais devem ficar em lugares de maior dificuldade de acesso, com alguns obstáculos. Depois estabeleça um ponto seguro onde os lobinhos devem levar os animais resgatados.

1. Fale sobre o papel do Anhangá como guardião e protetor dos animais da floresta e conte rapidamente a sua história. Explique que cada lobinho tem a missão de resgatar os animais em perigo na floresta e levá-los até o Anhangá. Divida os lobinhos em grupos, se necessário, para que todos possam participar ativamente. Avisar que deve ser resgatado um animal por vez.

#### 2. Zonas de Perigo:

- Além dos animais escondidos pela floresta, existem zonas mais perigosas, em cada uma há

um animal escondido. Os lobinhos devem enfrentar um desafio para conseguir encontrar o animal e levá-lo ao ponto seguro.

● Exemplos de Zonas de Perigo / Desafios:

- A Teia de Aranha Gigante: passar por uma “teia de aranha” feita de cordas ou barbantes sem tocar nos fios. O animal está preso do outro lado da teia.
- A Caverna Escura: em uma tenda escura (simulando uma caverna), os lobinhos devem encontrar o animal, evitando barulhos que possam alertar os caçadores.
- O labirinto do fogo: montar uma cascata com fita/barbantes vermelho e laranja para representar o fogo, os lobinhos devem atravessar sem esbarrar nos “flames” e encontrar o animal em perigo.
- O pântano movediço: usando algumas bacias/piscininha de criança com areia, os lobinhos precisam encontrar o animal dentro do pântano movediço.

3. Chegada ao Anhangá:

- Quando o lobinho resgata um animal e o leva até o Anhangá, ele guarda o animal resgatado em segurança e o lobinho pode partir para resgatar outro animal.

4. O jogo termina quando todos os animais forem resgatados ou quando o tempo estipulado pelo aplicador acabar. Reúna os lobinhos para uma conversa final sobre a importância da conservação da natureza e o papel deles na proteção dos animais. Reforce a ideia que, assim como ajudaram o Anhangá, eles podem ajudar a natureza em suas próprias vidas.

5. Recompensa: os lobinhos podem receber um símbolo/medalha/ amuleto simples que represente o Anhangá, como um lembrete de sua missão de proteger os animais e a natureza.

**Fundo de cena:** O Anhangá, o espírito protetor dos animais, percebeu que caçadores entraram na floresta e estão ameaçando a vida dos animais. Ele pede ajuda aos lobinhos para localizar e resgatar os animais, levando-os até um ponto seguro onde estarão protegidos. Os lobinhos precisam ser rápidos e cuidadosos para evitar os caçadores e salvar o máximo de animais possível.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** bonecos/pelúcias ou cartões com imagens de animais, cordas ou barbantes, lona preta, fitas vermelhas e laranjas, piscina pequena de criança/ bacias, areia ou outro material do gênero, cronômetro para controlar o tempo, cartões com o Anhangá em formato redondo com cordão para entregar como amuletos (recompensa).

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** observar se os lobinhos compreenderam que a proteção dos animais e das florestas são importantes para a preservação dos ecossistemas.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada**

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

- Não deixar os lobinhos saírem do local demarcado para a atividade, pedir para os adultos acompanhantes dos matilhões auxiliarem próximo dos obstáculos para evitar acidentes. Avaliar o ambiente para evitar quedas.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Eduarda Ribeiro Brotti data: 03/09/2024

Grupo Escoteiro: Verde Vale

Região: PR

Numeral: 03

e-mail: eduardabrotti@hotmail.com

Tel.:

Revisado:



## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Guiando a mula sem cabeça**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prática

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: FÍSICO, AFETIVA

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2**

**Tempo de duração da atividade: 25 minutos**

**Limite de jovens na atividade : 40**

**Local onde será realizada a atividade: ambiente aberto**

**Condições do local (destacar estrutura necessária): gramado, quadro**

**Objetivos da atividade:** Desenvolver habilidades de trabalho em equipe e raciocínio rápido

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

F17 - Percorrer uma pista de obstáculos preparada por um Velho Lobo.

**Descrição detalhada da atividade:**

- Divida as crianças em grupos.
- Crie um percurso de obstáculos (cones, bastões, etc.) que representa a floresta onde a Mula sem Cabeça corre.
- Cada membro da equipe será uma vez a Mula sem Cabeça.
- Os demais membros do grupo devem guiar a Mula sem Cabeça pelo percurso usando comandos de voz, já que ela "não pode ver".
- A Mula sem Cabeça deve completar o percurso sem derrubar nenhum obstáculo e chegar ao outro lado
- O grupo que completar o percurso com todos da equipe atravessando vence a disputa.

**Fundo de cena:** A lenda da Mula sem Cabeça fala de uma mulher que, por ter cometido pecados, se transforma em uma mula sem cabeça que solta fogo pelo pescoço. Ela corre pelos campos assustando todos que encontra pelo caminho. A história da Mula sem Cabeça é um alerta sobre as consequências dos nossos atos e a importância de agir com retidão e respeito

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** cones, bastões, garrafas pet,

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** trabalho em grupo, orientação

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Avaliar ambiente que irão correr, se tem buracos, lugares elevados, se é liso ou está molhado

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

**Elaborada por:** Wellington Santana **Data:** 17/07/2024

**Grupo Escoteiro:** Harmonia Cambé

**Região:** PR **Numeral:** 200

**e-mail:** wellsantana@uebpr.org.br

**Tel.:** 43988268979

**Revisado:** Ramo Lobinho

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Bilboquê do Saci Pererê**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELECTUAL e CARÁTER

Número: X

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6**

**Tempo de duração da atividade: 30'**

**Limite de jovens na atividade: 24**

**Local onde será realizada a atividade:** pode ser realizada em espaço aberto ou fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** carteiras e cadeiras para a execução da atividade e colocar os jogos relacionados à lenda do Saci Pererê.

Tomara para pistola de cola quente.

**Objetivos da atividade:** Trazer a lenda do Saci para os lobinhos, destacando também a importância da preservação das matas e florestas.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Período introdutório: Conhece a lei e a promessa do lobinho e sabe o que elas significam. Procura dizer a verdade, contribuindo para que a alcateia seja alegre e um lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar dificuldades.

Competência 8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens, música, dramatização e artes visuais.

Competência 10. Dedicar-se a fazer bem suas tarefas.

**Descrição detalhada da atividade:** Primeiramente, será apresentado para os lobinhos o fundo de cena. Na sequência, fazendo referência ao Saci preso na garrafa, será construído com os lobinhos um bilboquê de garrafa pet com dobradura do Saci. Na sequência, vários Sacis estarão escondidos no ambiente, quem conseguir capturar mais Sacis ganha a brincadeira (esta atividade será possível se for realizada em ambiente aberto).

<https://recantodossacis.wordpress.com/2014/10/30/origami-do-saci-perere/>

<https://br.pinterest.com/pin/606860118522548667/>

**Fundo de cena:**

Um adulto vestido de caipira, dará boas vindas, e iniciará a atividade contando resumidamente a

lenda do Saci Pererê a qual é uma das mais conhecidas do folclore brasileiro. O adulto fará algumas perguntas sobre a história levando eles a entrar no mundo do saci, então convida os lobinhos a fazerem um bilboquê com o saci, após o término da atividade de artesanato eles se deslocam a uma área onde estão escondidos alguns sacis, e os lobinhos devem procurar o saci e levar até a garrafa para prender ele.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:**

Enfeites que remetam a roça, garrafa pet, pistola de cola quente (tomara e extensão se necessário), cola branca, bastão de cola quente, papel para dobradura, canetinha, lápis de cor, tesoura, barbante, papel para imprimir os Sacis, impressora.

**Dicas:**

Deixar desenhos, ou atividades para os que forem terminando o bilboquê ir fazendo enquanto esperam a segunda etapa da atividade.

Esconder os sacis de forma a aparecer um pouquinho dele apenas.

Os lobinhos não podem manusear a cola quente e não usar na atividade tesoura com ponta.

**Como avaliar esta atividade:** observação

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** experiência em trabalhar com materiais recicláveis

**Recomendações adicionais:**

A cola quente deve ficar sob tutela de um adulto, e as tesouras devem ser sem ponta. É ideal a atividade ser feita em um local em que tenha árvores e moitas para esconder os sacis.

Levar os materiais pré cortados apenas para enfeitar ou montar no local.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

As tesouras serão sem ponta, e a cola quente ficará a cargo de um adulto para manusear.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Rubiane Ganascim Marques (UTFPR)  
Maraísa Lopes de Menezes (UTFPR)

Data: 30/07/2024

Grupo Escoteiro: Dom Bosco

Região: PR

Numeral: 044

e-mail: rubianemarques@utfpr.edu.br

Tel.:43999382090

Revisado: Ramo lobinho

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: Sendo Curupira**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, Social, Físico.

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4

**Tempo de duração da atividade:** 25 minutos

**Limite de jovens na atividade :** 24

**Local onde será realizada a atividade:** qualquer lugar

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** sala ou

**Objetivos da atividade:** Conhecer a história do Curupira e suas Habilidades em cuidar da floresta tendo os pés virados e cabelo de fogo

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** atividades e competências do Ramo lobinho

**Descrição detalhada da atividade:** Será realizado uma trilha e os lobinhos devem passar com objetos nos pés que pareça está virado. Serão 3 etapas, uma com pé virado feito de lata, chegando em uma parte do caminho devem pular com os dois pés no formato que estarão as pegadas do Curupira e por último devem colocar o lixo que encontraram no pote que estará fixo no pé e jogar o lixo no lixo. Em todo caminho os lobos vão recolhendo lixos.

**Fundo de cena:** um menino (ou anão) levado, de cabelos vermelhos como fogo e com pés invertidos (calcanhares para frente), que tem como tarefa cuidar da floresta e de todos os seus seres vivos. Os índios, muito astutos, não queriam ser capturados pelos portugueses e bandeirantes que, no século XVI, andavam pelas matas brasileiras em busca de indígenas para escravizar ou catequizar. Para enganar os estrangeiros, os nativos marcavam o caminho com folhas, pedras e rochas e andavam de costas para deixar rastros ao contrário, forjando uma trilha ao inverso, sendo impossível de rastreá-los.

Assim como Curupira conseguia proteger a mata, os lobinhos também precisam conseguir. Já tem um tempo que o Curupira não consegue cuidar desse espaço (acredito que ele saiba que por aqui tem alguns lobinhos que cuidam muito bem) e precisamos mostrar para ele que pode confiar que os lobinhos vão proteger, limpar, cuidar toda mata, local, meio ambiente que forem, pois somos escoteiros e temos que deixar o mundo melhor.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- EVA
- Lata
- Barbante

- Tesoura
- Barbante (do tamanho do pé até a mão da criança)
- Papel sulfite
- fita adesiva
- papelão – para fazer pés

**Dicas:**

Separar em matilha e fazer como se fosse uma competição, para isso será necessário confeccionar materiais suficientes para todos.

Link para confeccionar os materiais:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=SyhKhuEmiRs>

**Como avaliar esta atividade:**

interação entre os jovens, trabalho em equipe, e desenvolvimento pessoal.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada**

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Júnia Campelo dos Santos data JULHO 2024

Grupo Escoteiro: Novo Horizonte Região: Norte

Região: PR Numeral: 195

e-mail:

Tel.: 4499726 5811

Revisado: Ramo Lobinho



REGIONAL OESTE  
FOZ DO IGUAÇU

Coordenação Geral Foz do Iguaçu:

Anni Keroly Monteiro  
Grupo Escoteiro Catolico Nican Mopohua 222 PR

Coordenação de Programa:

Evely S Bentes  
Grupo Escoteiro Guariaca 33PR

Coordenação Financeira:

Leticia Lauschner  
Grupo Escoteiro Cataratas 79 PR

Coordenação Segurança, Infraestrutura, Serviços Gerais e Manutenção:

Diego Dias e Marcis Silvestre da Silva  
Grupo Escoteiro Cataratas 79 PR

Coordenação Saúde:

German Andres Pignolo  
Grupo Escoteiro Guariaca 33PR

REGIONAL OESTE  
TOLEDO

Coordenação Geral Toledo:

Carmem Teresinha de Merlo  
Grupo Escoteiro Vicentino de Toledo - 173PR

Coordenação de Programa:  
Ana Luisa Pereira de Melo Tratch  
Grupo Escoteiro Vicentino de Toledo - 173PR

Coordenação Financeira e Segurança:  
Alcésio Ladeia  
Grupo Escoteiro Vicentino de Toledo - 173PR

Coordenação Serviço e de Crise  
Renato Tratch  
Grupo Escoteiro Vicentino de Toledo - 173PR

Coordenação Saúde:  
Nome: Monica Broring  
Grupo Escoteiro Vicentino de Toledo - 173PR

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: BOITATÁ**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Social, Físico.

Número: 4

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 6

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade :** 24

**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto ou ginásio fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** amplo espaço

**Objetivos da atividade:** ensinar aos lobos que devemos proteger as matas e as florestas e que aqueles que as destroem serão punidos, pois devemos lidar com as consequências dos nossos atos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Descrição detalhada da atividade:** Troca de pele: instrução ganha quando todos passarem pela corda formam-se as matilhas que ficarão em fila uma ao lado da outra. Estabelece-se uma distância entre as matilhas e a corda. Após dado o sinal, os lobinhos correm em direção à corda, onde o primeiro deverá fazer um nó direito, e após passar o corpo pelo círculo formado na corda, volta correndo para buscar o outro lobinho, repetindo a ação anterior até o final, durante a atividade um chefe sorratoriamente retira uma das cordas e ao final deixa somente uma.

**Fundo de cena:** Diz a lenda que, há muito tempo atrás, uma noite se prorrogou muito parecendo que nunca mais haveria luz do dia. Era uma noite muito escura, sem estrelas, sem vento, e sem barulho algum dos bichos da floresta, era um grande silêncio. Os homens viviam dentro de casa e estavam passando fome e frio. Não havia como cortar lenha para os brasileiros que mantinham as pessoas aquecidas, nem como caçar naquela escuridão. Era uma noite sem fim. Os dias foram passando e a chuva começou, choveu muito, esta chuva inundou tudo e muitos animais acabaram morrendo. Uma grande cobra que vivia em repouso num imenso tronco despertou faminta e começou a comer os olhos de animais mortos que brilhavam boiando nas águas. Alguns dizem que eles brilhavam devido a luz do último dia em que os animais viram o sol. De tantos olhos brilhantes que a cobra comeu, ela ficou toda brilhante como fogo e transparente. A cobra se transformou num monstro brilhante, o Boitatá. Dizem que o Boitatá assusta as pessoas quando elas entram na mata à noite. Mas muitos acreditam que o Boitatá protege as matas contra incêndios.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** Três cordas pequenas amarradas.

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** interação entre os jovens, trabalho em equipe e desenvolvimento

pessoal.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada**

**Recomendações adicionais:**

### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: **Carmem Teresinha Merlo** data JULHO 2024

Grupo Escoteiro: **GE Vicentino de Toledo**

Região: PR Numeral: 173

e-mail: **carmemmerlo@outlook.com**

Tel.: **45 99861-1705**

Revisado: Ramo Lobinho

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: BUMBA MEU BOI**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, Social, Intelectual.

Número: 7

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6**

**Tempo de duração da atividade: 30 minutos**

**Limite de jovens na atividade : 15**

**Local onde será realizada a atividade: campo aberto ou ginásio fechado.**

**Condições do local (destacar estrutura necessária): amplo espaço**

**Objetivos da atividade:** E despertar nos jovens uma curiosidade genuína sobre os antepassados, estimular seu interesse pela riqueza do folclore brasileiro

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Descrição detalhada da atividade:** Decorar o carrinho com fantasia do Bumba Meu Boi e demais itens de decoração e fazer uma corrida com o carrinho de mão ( carriola) decorado.

**Fundo de cena:** Mãe Catirina e Pai Francisco é um casal de escravizados que vive em uma fazenda no sertão. Grávida, Catirina sente o desejo de comer a língua do boi mais bonito do dono da fazenda. Para satisfazer o desejo de sua mulher, Pai Francisco rouba o boi preferido do dono da fazenda, mata o animal e retira a língua para que sua esposa possa comê-la. O vaqueiro fica sabendo do roubo e da morte do boi e avisa seu patrão. Enfurecido, o dono das terras jura vingança e parte em busca do casal. No fim do auto, os personagens conseguem ressuscitar o boi, e, como agradecimento, o dono da fazenda promove uma festa. O auto do boi retrata as diferentes visões sobre o boi e a sua imponência. Para os escravizados e trabalhadores rurais, o animal era companheiro de trabalho e sinônimo de força. Para os proprietários de fazendas, investimento seguro e uma fonte de renda."

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** fantasia do Bumba Meu Boi, carrinho de mão, itens para decoração (papel crepom, EVA, entre outros) .

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** interação entre os jovens, trabalho em equipe e desenvolvimento pessoal.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada**

**Recomendações adicionais:**

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança /emergência necessários para operar a atividade:**

Observar antecipadamente o percurso da corrida para evitar obstáculos no terreno, orientar os lobinhos sobre onde colocar pés, mãos, avaliar se o lobinho suporta o peso do lobinho a ser transportado.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: <b>Carmem Teresinha Merlo</b> data <b>JULHO 2024</b>	
Grupo Escoteiro: <b>GE Vicentino de Toledo</b>	Região: <b>PR</b> Numeral: <b>173</b>
e-mail: <b>carmemmerlo@outlook.com</b>	Tel.: <b>45 99861-1705</b>
Revisado: <b>Ramo Lobinho</b>	

## FICHA DE ATIVIDADE

### Nome da Atividade: CAIPORA

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Social, Físico e Caráter

Número: 1

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 6

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade :** 15

**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto ou ginásio fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** amplo espaço

**Objetivos da atividade:** Ao envolver os lobos em um contexto de aprendizagem lúdico e interativo, essa atividade ajuda a despertar o interesse pelas tradições culturais do nosso país desde cedo.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Descrição detalhada da atividade:** separar os lobinhos da seguinte forma: dois caçadores e um caipora, os demais serão ursos. Cada urso terá uma bexiga que corresponde ao seu coração. Dado o sinal, o caçador tenta estourar a bexiga do urso, que se transformará também em caçador, dando-lhe um chapéu. Mas se o caipora conseguir pegar o caçador este se torna uma árvore e só pode ser salvo por outro caçador. Termina quando todos forem caçadores ou se todos os caçadores forem árvores. Podendo o escotista adaptar ou interromper o jogo se entender que a atividade já está perdendo seu encanto, usando como critério para a vitória a quantidade de personagens árvores e caçadores.

**Fundo de cena:** Segundo muitas tribos, principalmente as do Tronco Linguístico Tupi-Guarani, o Caipora era uma entidade que possuía como função e dom o controle e guarda das florestas, e tudo que existia nela. Com o contato com outras civilizações não - indígenas, esta divindade foi bastante modificada quanto a sua interpretação, passando a ser vista como uma criatura maligna. Com o passar dos tempos muitas pessoas ainda continuam a relatar sua aparição, isto se dá na maioria das vezes com pessoas no interior de matas, o local onde caipora habita.

Segundo as pessoas que já viram Caipora, as características variam e a impressão que se tem dela pode variar, dependendo se Caipora quer perturbar ou, ajudar a pessoa. Caipora tem o poder de ressuscitar qualquer animal morto sem sua autorização, para isso apenas fala para que o bicho ressuscite. Por ser muito veloz, às vezes as pessoas apenas sentem Caipora como se fosse uma rajada de vento no mato. Para entrar numa mata com permissão da Caipora, a pessoa deve levar sempre uma oferenda para ela, como um Pedaco de Fumo-de-Rolo, um cachimbo. Caipora emite um som estridente causando arrepios e pavor a todos os que o escutam.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** bexigas e chapéus de caçador.

<b>Dicas:</b>
<b>Como avaliar esta atividade:</b> interação entre os jovens, trabalho em equipe e desenvolvimento pessoal.
<b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Não Aplicada
<b>Recomendações adicionais:</b>

#### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

<b>Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:</b> nesta atividade não é verificado riscos.
---

#### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: <b>Carmem Teresinha Merlo</b> data JULHO 2024	
Grupo Escoteiro: <b>GE Vicentino de Toledo</b>	Região: PR Numeral: 173
e-mail: <b>carmemmerlo@outlook.com</b>	Tel.: <b>45 99861-1705</b>
Revisado: RAMO LOBINHO	

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: CUCA**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: Intelectual, Social, Físico, Caráter.
Número: 5

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

<b>Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:</b> 6
<b>Tempo de duração da atividade:</b> 30 minutos
<b>Limite de jovens na atividade :</b> 24
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> campo aberto ou ginásio fechado.
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> amplo espaço
<b>Objetivos da atividade:</b> trabalho em equipe
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b>
<b>Descrição detalhada da atividade:</b> forma-se duas equipes e estas duas equipes fazem duas filas ( temos quatro filas e duas equipes) dado o sinal, um lobinho de cada fila corre para buscar uma letra no caldeirão que está a certa distancia e volta para sua fila, indo o próximo lobinho e assim sucessivamente, quando toda a equipe tiver as letra deverão forma duas palavras “verdades obedientes”; após montar deverão ler de trás para frente para quebrar o feitiço da Cuca.
<b>Fundo de cena:</b> Trata-se de uma bruxa velha com aparência assustadora que possui cabeça de jacaré e unhas imensas. Dona de uma voz assustadora, a Cuca rapta as crianças desobedientes. Reza a lenda que a bruxa Cuca dorme uma vez a cada sete anos. Por isso, os pais tentam convencer as crianças a dormirem nas horas corretas pois, do contrário, serão levadas pela Cuca. Acredita-se que a Lenda da Cuca tenha origem no folclore galego-português baseada na criatura "Coca", que significa "crânio, cabeça". A "Coca" é um fantasma ou um dragão comedor de crianças desobedientes que fica à espreita nos telhados das casas, e as rapta depois de fazerem alguma malcriação.
<b>Materiais necessários para aplicação do módulos:</b> dois caldeirões e letras.
<b>Dicas:</b>
<b>Como avaliar esta atividade:</b> interação entre os jovens, trabalho em equipe e desenvolvimento pessoal.
<b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Não Aplicada
<b>Recomendações adicionais:</b>

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

<b>Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:</b> nesta atividade não é verificado riscos.
---

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: <b>Carmem Teresinha Merlo</b> data JULHO 2024	
Grupo Escoteiro: <b>GE Vicentino de Toledo</b>	Região: PR Numeral: 173
e-mail: <b>carmemmerlo@outlook.com</b>	Tel.: <b>45 99861-1705</b>
Revisado: Ramo Lobinho	

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: GUARANÁ**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Social.

Número: 6

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 6

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade :** 24

**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto ou ginásio fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** amplo espaço

**Objetivos da atividade:** Conhecer alimentos saudáveis

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Descrição detalhada da atividade:** Em um campo aberto serão colocados o desenho de diversas frutas típicas do nosso país, os lobinhos formarão filas e em forma de revezamento deverão coletar uma fruta de cada vez, identificar e colocar no local correto: se nascem em árvores frutíferas, se são rasteiras ou arbustivas.

Previamente explicar a lenda do Guaraná, e das espécies usadas no jogo e enfeitar o espaço com as imagens das espécies de frutas que serão usadas no jogo.

**Fundo de cena:** o guaraná é um fruto originário da Amazônia. Segundo a lenda folclórica da região, ele é originalmente os olhos de um indiozinho que foi mordido por uma serpente quando estava apanhando frutos na floresta. Tudo aconteceu quando um casal de índios que não tinha filhos pediu ao deus Tupã que tornasse possível o seu desejo de serem pais. Pedido atendido, o casal teve um menino bonito e saudável que era estimado em toda a tribo. Invejoso de suas qualidades, Jurupari, o deus da escuridão, resolveu matar o indiozinho. Um dia, enquanto o menino colhia frutos na floresta, Jurupari se transformou em serpente. Tupã mandou trovões ensurdecadores alertando os pais do perigo que o menino corria, mas não houve tempo até que a serpente matasse o menino com o seu veneno. Assim, Tupã mandou plantar os olhos da criança para que deles nascesse uma planta. O fruto dessa planta deveria ser dado para as pessoas comerem com o objetivo de lhes dar energia, devemos lembrar sempre que cada alimento tem sua importância no nosso organismo.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** frutas em papel plastificados com “Ganchos” de lacres de sacos, desenho de árvores, arbustos e plantas rasteiras.

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** capacidade de memorizar informação e comparação

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: **Carmem Teresinha Merlo** data JULHO 2024

Grupo Escoteiro: **GE Vicentino de Toledo**

Região: PR Numeral: 173

e-mail: **carmemmerlo@outlook.com**

Tel.: **45 99861-1705**

Revisado: RAMO LOBINHO

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: IARA**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Físico e Social

Número: 2

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6**

**Tempo de duração da atividade: 30 minutos**

**Limite de jovens na atividade : 24**

**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto ou ginásio fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** amplo espaço

**Objetivos da atividade:** identificar tipos diferentes de materiais recicláveis e a importância das preservação das fontes hídricas

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** reconhecer a importância da coleta seletiva de lixo

**Descrição detalhada da atividade:** em um espaço amplo é colocada uma lona ou tecido, simbolizando um rio ou lago, ou até mesmo apenas a delimitação do espaço com corda ou giz, e neste espaço são espalhados diversos objetos que podem ser reciclados e a certa distancia baldes com os símbolos de reciclagem, explicar aos lobinhos esses símbolos e cores

Formam-se equipes, que ficarão em filas. Dado o comando, em forma de revezamento, um a um, os lobinhos deverão ir até o "rio" coletar e identificar os poluentes no rio, retirando-o e depositar no recipiente correto, entre os objetos está uma cápsula diferente que simboliza o remédio da Iara, os lobinhos deverão achar e entregar a Iara,

Ao final parabenizar os lobinhos pela limpeza dos rios e contar a quantidade de objetos corretamente coletados e separados.

**Fundo de cena:** É uma estória de origem indígena, oriunda da região amazônica, localizada no norte do País. Iara ou Yara, do indígena Iara, significa "aquela que mora nas águas". É uma sereia (metade mulher, metade peixe) que vive nas águas amazônicas.

Com longos cabelos pretos e olhos castanhos, a sereia Iara emite uma melodia que atrai os homens, os quais ficam rendidos e hipnotizados com seu canto e sua voz doce. Iara por viver nos rios ficou muito doente... Ela precisa tomar um medicamento que fica no fundo dos rios, mas eu não posso ir até lá, pois tenho que ficar vigilante. Alguém poderia me ajudar?

Mas preciso que apliquemos os três "R" da sustentabilidade, mas não me lembro quais são, Oh Deus como estou esquecido... também não durmo a dias cuidando da Iara.

Os Lobinhos deverão dizer quais são os 3 R's: Reciclar, Reduzir e Reutilizar.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** dois conjuntos de recipientes nas cores correspondentes, materiais recicláveis, tecido para simular rio e cápsulas.

**Dicas:**

<b>Como avaliar esta atividade:</b> aprendizagem sobre reciclagem
<b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Não Aplicada
<b>Recomendações adicionais:</b>

#### **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

#### **INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: <b>Carmem Teresinha Merlo</b> data JULHO 2024	
Grupo Escoteiro: <b>GE Vicentino de Toledo</b>	Região: PR Numeral: 173
e-mail: <b>carmemmerlo@outlook.com</b>	Tel.: <b>45 99861-1705</b>
Revisado: <a href="#">RAMO LOBINHO</a>	

# FICHA DE ATIVIDADE

## Nome da Atividade: A fuga de Naipi e Tarobá

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: FÍSICO, INTELECTUAL, CARÁTER

Número:

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 10

**Tempo de duração da atividade:** 40min

**Limite de jovens na atividade:** 4 sendo um em cada fase da atividade

**Local onde será realizada a atividade:** Campo aberto e bosque

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Uma área com desnível para a aplicação do esquibunda, um campo aberto para a pista de obstáculos, uma área com árvores para a fixação das mangueiras e a cama de gato;

**Objetivos da atividade:** Aprender a história da lenda das cataratas, integrar-se com a natureza e desenvolver uma atividade Física;

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Físico, Intelectual e Caráter;

**Descrição detalhada da atividade:** Dois chefes de preferência um homem e uma mulher vestidos a caráter contam a história do fundo de cena até a parte onde Naipi e Tarobá iniciam a fuga;

Os lobinhos passam pelo mar de cipós (cama de gato) um chefe para acompanhar;

Os lobinhos passam pelo vale dos bambus (pista de obstáculos com bambus) dois chefes para acompanhar;

Os lobinhos tem que se esquivar e passar por M'boi a serpente gigante, três chefes para se vestir de M'boi;

Os lobinhos vão deslizar no esquibunda e passar pelo túnel de água das Cataratas, dois chefes para acompanhar;

**Fundo de cena:** Os índios caingangues, que habitavam as margens do **rio Iguaçu**, acreditavam que o mundo era governado por **Mboi** — um deus com forma de serpente e filho de Tupã. Igobi, o cacique da tribo, tinha uma filha, **Naipi**, tão bonita que as águas dos rios paravam quando a jovem índia nele se mirava. Devido à sua beleza, Naipi seria consagrada ao deus M'boi, passando a viver somente para seu culto.

Havia, porém, entre os caingangues, um jovem guerreiro chamado **Tarobá**, que se apaixonou ao ver Naipi. No dia da festa de consagração da jovem índia, enquanto o pajé e os caciques bebiam cauim (bebida feita de milho fermentado) e os guerreiros

dançavam, Tarobá fugiu com a linda Naipi numa canoa que seguiu rio abaixo, arrastada pela correnteza.

Ao saber da fuga de Naipi e Tarobá, M'boi ficou furioso. Penetrou as entranhas da terra, retorcendo o seu corpo e produzindo uma **enorme fenda que formou as cataratas**. Envolvidos pelas águas dessa imensa cachoeira, a piroga (embarcação indígena a remo) e os fugitivos caíram de uma grande altura desaparecendo para sempre.

Naipi foi transformada em uma das **rochas centrais das cataratas**, perpetuamente fustigada pelas águas revoltas. Tarobá foi convertido em uma **palmeira** situada à beira de um abismo, inclinada sobre a garganta do rio. Debaixo dessa palmeira acha-se a entrada de uma gruta onde o monstro vingativo vigia eternamente as duas vítimas.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:**

Elásticos para montar uma cama de gato (mar de cipós);  
Bambus ou galhos para formar uma pista de obstáculos (vale dos bambus)  
Túneis para representar a serpente gigante (M'boi)  
Mangueiras para formar o túnel molhado (Cataratas)

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** Observar se os lobinhos entraram e entenderam a história do fundo de cena, se todos entenderam e seguiram as regras

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:** os chefes que estão acompanhando os matilhões devem levar os lobinhos para a área de banho logo após esta atividade pois estarão molhados

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Seguir as orientações do P.O.R.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Marcelo Gilcinei Tonelli	Data: 21/07/2024
Grupo Escoteiro: Católico Nican Mopohua	Região: PR Numeral: 222
e-mail: mgtonelli@gmail.com	Tel.: (45) 99969 5094
Revisado: Ramo lobinho	

## FICHA DE ATIVIDADE

**Nome da Atividade: SACI**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ar livre

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico e Social

Número: 3

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 6

**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade :** 24

**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto ou ginásio fechado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** amplo espaço

**Objetivos da atividade:** as atividades lúdicas na educação infantil tem como foco proporcionar estímulos construtivos para a formação da criança por meio de jogos, brincadeiras e outras atividades que exercitam a imaginação e desenvolvem o poder do pensamento abstrato, essencial para resolver quebra cabeças e encontrar soluções para obstáculos .

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** desenvolver agilidade e respeito a regras

**Descrição detalhada da atividade:** Formam-se duas ou três matilhas que ficarão em fila uma ao lado da outra. Estabelece-se uma distância entre as matilhas e o capuz. Após dado o sinal os lobinhos correm em direção ao capuz e após colocá-lo perdem uma perna, devendo retornar à sua matilha pulando de uma só perna. Ao passar o capuz, o que receber pula de uma só perna até o local determinado. Deixado o capuz e volta correndo com duas pernas. Vence a matilha que cumprir o trajeto, lembrando que o capuz deve ficar na floresta.

**Fundo de cena:** Diz a lenda que os Sacis nascem em brotos de bambus, onde vivem sete anos e, após esse tempo, vivem mais setenta e sete para atentar a vida dos humanos e animais, depois morrem e viram um cogumelo venenoso ou uma orelha de pau.

O Saci possui apenas uma perna, usa um gorro vermelho e sempre está com um cachimbo na boca. A principal característica do Saci é a travessura, ele é muito brincalhão, diverte-se com os animais e com as pessoas. Por ser muito moleque, ele acaba causando transtornos, como: fazer o feijão queimar, esconder objetos, jogar os dedais das costureiras em buracos e etc. Segundo a lenda, o Saci está nos redemoinhos de vento e pode ser capturado jogando uma peneira sobre os redemoinhos.

Após a captura, deve-se retirar o capuz da criatura para garantir sua obediência e prendê-lo em uma garrafa.

**Materiais necessários para aplicação do módulo:** carapuças vermelhas, na quantidade de matilhas formadas

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** interação entre os jovens, trabalho em equipe e desenvolvimento pessoal.

**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não Aplicada

**Recomendações adicionais:****ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

nesta atividade não é verificado riscos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: **Carmem Teresinha Merlo** data JULHO 2024

Grupo Escoteiro: **GE Vicentino de Toledo**

Região: PR Numeral: 173

e-mail: **carmemmerlo@outlook.com**

Tel.: **45 99861-1705**

Revisado: [RAMO LOBINHO](#)